Stonemaier Games und Feuerland Spiele präsentieren

SCYTHE

AUFSTIEG DER FENRIS

EIN SPIEL VON JAMEY STEGMAIER UND RYAN LOPEZ DEVINASPRE
ILLUSTRIERT VON JAKUB ROZALSKI
AUTOMA NTWICKELT VON MORTEN MONRAD PEDERSEN, DAVID J. STUDLEY, UND LINES J. HUTTER

Basierend auf den Characteren und der "Welt von 1920+", entwickelt von Jakub Rozalski.



FEUERLAND

Aufstieg der Fenris stellt den Abschluss der Scythe-Erweiterungstrilogie dar (wobei jedoch keine vorherigen Erweiterungen notwendig sind, um *Aufstieg der Fenris* zu spielen). Sie kann entweder als **Kampagnen-Erweiterung** (mit 8 aufeinander folgenden Episoden, siehe Anleitung unten), und/oder als **modulare Erweiterung** (11 verschiedene Module, die nach Belieben kombiniert werden können) gespielt werden.

MODULARE ERWEITERUNG

Die modularen Elemente dieser Erweiterung werden im Verlauf der Kampagne offenbart. Die Kampagne ist jedoch nicht zwingend erforderlich, um die Module zu verwenden. Wenn ihr lieber auf die Kampagne verzichten und sofort mit den Modulen loslegen möchtet (inklusive des komplett kooperativen Moduls, welches nicht Teil der Kampagne ist), dann blättert direkt zu Seite 52 vor.

KAMPAGNEN-ERWEITERUNG

Jede „Episode" dieser Kampagne ermöglicht es den Spielern, ein bestimmtes Ereignis oder einen Wendepunkt in der Geschichte von Scythe zu erleben. Diese Partien werden Spieler belohnen, die sich an die Ziele der jeweiligen Episode anpassen, anstatt einfach den herkömmlichen Pfaden zum Sieg zu folgen.

DAS VERMEIDEN VON SPOILERN: Das Vermeiden von Spoilern: Wenn ihr euch dafür entscheidet, die Kampagne zu spielen, dann öffnet nicht die Boxen und nehmt sie auch nicht aus der Schachtel heraus. Seht euch außerdem nicht die Stanzbögen näher an. Wenn ihr wissen wollt, ob das Material in der Spielschachtel vollständig ist, dann stellt einfach sicher, dass alle Boxen (A-E) sowie alle Stanzbögen (1-6) vorhanden sind. Falls davon etwas fehlt, wendet euch an unseren Ersatzteilservice unter www.feuerland-spiele.de/service.

Aufstieg der Fenris ist eine Kampagne aus 8 Partien, die vollständig wiederspielbar und zurücksetzbar ist (Es handelt sich also nicht um ein Legacy-Spiel). Das ideale Erlebnis habt ihr dann, wenn ihr im Laufe der gesamten Kampagne immer mit den gleichen Spielern spielt. Dies ist jedoch nicht zwingend erforderlich. Wenn sich die Spielerzahl im Laufe der Kampagne verändert, geht ihr wie folgt vor:

- **Um einen neuen Spieler während der Kampagne hinzuzufügen,** lasst ihr diesen ein noch nicht verwendetes Nationstableau wählen und gebt ihm einen angemessenen Status auf seinem Kampagnen-Bogen (verglichen mit den anderen Spielern zu diesem Zeitpunkt).
- **Wenn ein Spieler mal bei einer Kampagne aussetzt,** legt einfach dessen angesammelte Plättchen und seinen Kampagnen-Bogen beiseite, bis er wieder in die Kampagne einsteigt.
- **Um einen Spieler dauerhaft aus der Kampagne zu entfernen,** legt sein Nationstableau, seine angesammelten Plättchen und seinen Kampagnen-Bogen zurück in den allgemeinen Vorrat.



DIE KAMPAGNE GEWINNEN

Der Gewinner der gesamten Kampagne ist der Gewinner der finalen Episode – dem Höhepunkt aller Ereignisse und Entwicklungen der jeweiligen Fraktionen bis zu diesem Moment. Es besteht außerdem die Möglichkeit, dass einige kleine Boni euren finalen Punktwert ergänzen. Diese werden nach Episode 1 aufgedeckt.

Von Spiel zu Spiel werdet ihr euer Vermögen vergrößern. Allerdings dient es allein dazu, eure Nation während der Kampagne, durch optionale Modifikationen zu verbessern. Um den endgültigen Sieger zu ermitteln, zählen lediglich die Münzen, die ihr während der letzten Episode verdient. Nutzt also eure Ressourcen und euer Vermögen! Erschafft eine Fraktion, die stark und anpassungsfähig ist, und bereitet euch darauf vor, das Schicksal Europas zu bestimmen.

EINIGE WEITERE ANMERKUNGEN

SEID IHR NEU IN DER WELT VON SCYTHE? Spieler, denen Scythe neu ist, sollten zunächst 1-2 Partien nur mit dem Scythe-Grundspiel spielen, bevor sie mit der Kampagne beginnen. Episode 1 ist einer normalen Partie zwar sehr ähnlich, aber wichtige Entscheidungen sowie deren Konsequenzen werden von Anfang an auftreten. Daher ist es sehr hilfreich, wenn alle Spieler mit Scythe bereits vertraut sind.

DER AUTOMA

AUTOMA

Diese Spielanleitung beschreibt die notwendigen Regeln, um *Scythe: Aufstieg der Fenris* mit dem Automa (Solomodus) zu spielen.

Wir empfehlen euch dringend, den Aufstieg der Fenris erst dann mit dem Automa zu spielen, wenn ihr die Automa-Regeln für das Scythe-Grundspiel beherrscht.

Vor einigen Jahren haben wir auf Wunsch halboffizielle Variantenregeln verfasst, um mit 3 oder mehr Spielern zu spielen, von denen beliebig viele Automas sein können. Diese Regeln haben wir am Ende dieses Regelheftes abgedruckt.

Zudem findet ihr Anmerkungen zur Kombinierbarkeit nach Bedarf in den Hauptregeln verteilt. Diese befinden sich kursiv gedruckt in Automa-Kästen wie diesem.

Bitte beachtet, dass wir dies noch immer nur als halboffizielle Variante betrachten. Wir haben sie aber aufgrund ihrer Beliebtheit dennoch hier mit einbezogen.

Seid ihr lediglich am klassischen Solospiel gegen nur einen Automa interessiert, könnt ihr die kursiven Abschnitte getrost ignorieren.

KOMBINIERBARKEIT: *Aufstieg der Fenris* ist kombinierbar mit der Erweiterung *Invasoren aus der Ferne*. Bestimmte Episoden sind auch mit den Luftschiff- und Endbedingungs-Modulen aus der Erweiterung *Kolosse der Lüfte* kompatibel.

DETAILS ZUR KAMPAGNE

STORYTEXT: Jede Episode der Kampagne enthält einen Prolog und einen Epilog. Außerdem gibt es noch eine sehr kurze Zusammenfassung jedes Prologes. Wenn ihr nicht so viel Zeit mit dem Vorlesen des ganzen Prologes verbringen wollt, könnt ihr diese kurzen Zusammenfassungen nutzen, um die wichtigsten Elemente der Geschichte für jede Episode zu erfahren.

NATIONSTABLEAUS: Jeder spielt so lange die gleiche Fraktion, bis das Regelheft eine gegenteilige Anweisung gibt. Solltet ihr eure Nation wechseln, dann übernehmt ihr das gesamte Material, das in eurem Kampagnen-Bogen angegeben ist.

SPIELERTABLEAUS: Genau wie im Grundspiel sucht ihr euch zu Beginn jeder Episode zufällig ein neues Spielertableau aus.

WÜRFEL: Diese Erweiterung enthält 2 Würfel. Das Regelheft wird euch sagen, wann ihr diese einsetzen müsst.

SPIELENDE: Das Spielende wird durch die gleichen Bedingungen wie im Grundspiel ausgelöst, es sei denn das Regelheft sagt unter „besondere Regeln“ etwas Gegenteiliges.

VERMÖGEN: Nachdem ihr am Ende einer Episode für alle Wertungskategorien Münzen erhalten habt, addiert ihr dieses Endvermögen zu eurem Gesamtvermögen im Abschnitt „Vermögen“ auf eurem Kampagnen-Bogen hinzu.

- Obwohl ihr euer Vermögen von Partie zu Partie behaltet, ist dieses dennoch eine globale Ressource und keine Ressource im Spiel. Daher werdet ihr jede Episode nach wie vor nur mit den Münzen beginnen, die auf eurem Spielertableau angegeben sind, zuzüglich etwaiger **Aufbau-Boni** auf eurem Kampagnen-Bogen.
- Wenn ihr Vermögen ausgebt, streicht ihr auf eurem Kampagnen-Bogen das alte Gesamtvermögen durch und schreibt den neuen Wert darunter.

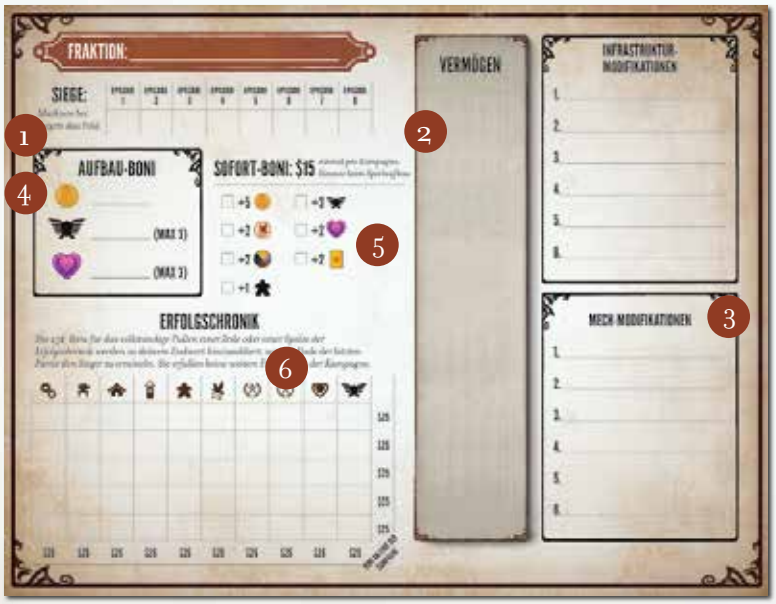
AUSGANG: Für jede Episode gibt es einen Ausgangsabschnitt und einen Belohnungsabschnitt. Lest diese Abschnitte erst nach Ende der Episode.

BELOHNUNGEN: Abhängig von der Geschichte und den Mechanismen der einzelnen Episoden werden die Spieler oft davon profitieren, wenn sie neue und verschiedene Strategien ausprobieren und die Ziele verfolgen, die ihnen in den Episoden vorgegeben werden. Diese Ziele werden eine ganze Reihe verschiedener Belohnungen bieten, die von neuen Plättchen und Boni bis hin zu den Inhalten der verschiedenen Boxen reichen. Sie sind dauerhaft, das heißt ihr behaltet sie von Partie zu Partie, und sie sollten auf euren Kampagnen-Bögen notiert werden. **Verwendet Plastikbeutel, um die neu erhaltenen Plättchen aufzubewahren.**

DER KAMPAGNENBOGEN

Jeder Spieler sollte einen Kampagnen-Bogen verwenden, um seinen Fortschritt im Verlauf der Kampagne zu verfolgen. Es gibt dort Abschnitte, um alles zu notieren, inklusive Mech- und Infrastruktur-Modifikationen, falls ihr diese nicht für jeden Spieler getrennt aufbewahren möchtet.

1. **SIEGE:** In diesem Abschnitt markiert ihr die Episoden, die ihr im Verlauf der Kampagne gewonnen habt.
2. **VERMÖGEN:** Notiert hier während der Kampagne den Stand eures Vermögens, sowohl Einnahmen als auch Ausgaben. Am Ende jeder Partie addiert ihr eure Münzen (d.h. euer Endergebnis für diese Episode) zu eurem Vermögen hinzu.
3. **MODIFIKATIONEN:** Notiert hier eure Mech- und Infrastruktur-Modifikationen, um den Überblick zu bewahren. (Diese werden später während der Kampagne eingeführt.)
4. **AUFBAU-BONI:** Die Belohnungen mancher Episoden können Aufbau-Boni enthalten, die ihr auf euren Kampagnen-Bögen notiert. Setzt ein Kreuz neben diejenige Option (z.B. 1$, 1 Stärke, oder 1 Ansehen), die ihr erhalten möchtet. Ihr werdet diese Boni bei jeder folgenden Episode zu Spielbeginn erhalten. Bei jedem Aufbau-Bonus gibt es einen Maximalwert, der auf dem Kampagnen-Bogen angegeben ist.
5. **SOFORT-BONI:** Während des Spielaufbaus einer Episode dürfen Spieler ihr Vermögen nutzen, um 1 Sofort-Bonus zu kaufen (zieht die Kosten von eurem Gesamtvermögen auf dem Kampagnen-Bogen ab). Danach setzt ihr ein Kreuz neben euren gewählten Sofort-Bonus und erhaltet diesen sofort.
   - Ihr dürft jeden Sofort-Bonus nur einmal während der gesamten Kampagne nutzen (und nur 1 pro Episode).
   - Falls euch die Sofort-Boni eurer Mitspieler wichtig sein sollten, wählt ihr diese in Spielerreihenfolge.
   - Beim Sofort-Bonus „+2 Ressourcen“ platziert ihr die gewählten Ressourcen in eine eurer Startregionen.
   - Beim Sofort-Bonus „+1 Arbeiter“ platziert ihr den Arbeiter in eine eurer Startregionen.
6. **ERFOLGSCHRONIK:** Nutzt diesen Abschnitt, um zu verfolgen, welche Sterne ihr in den einzelnen Episoden erhaltet. Am Ende jeder Partie setzt ihr für jeden Stern, den ihr auf der Erfolgsleiste eingesetzt habt, ein Kreuz in das oberste freie Kästchen der entsprechenden Spalte der Tabelle (begrenzt auf 1 pro Kategorie).
   - Jeden Erfolg dürft ihr pro Episode nur einmal mit einem Kreuz markieren (wenn z.B. Sachsen in einer Partie mehr als 1 Stern für erfüllte Zielkarten einsetzt, darf der Spieler dafür trotzdem nur 1 Kästchen ankreuzen).
   - Jedes Mal, wenn ihr eine Zeile oder eine Spalte vollständig angekreuzt habt, erhaltet ihr einen 25$-Bonus zum Ende der Kampagne. Diese Münzen erhaltet ihr erst nach Ende der letzten Episode der Kampagne, und es ist die einzige Möglichkeit, um zusätzliche Münzen zu eurem Endergebnis zu addieren, bevor der Gewinner der gesamten Kampagne bestimmt wird.
   - Die Gesamtzahl der angekreuzten Sterne in eurer Erfolgschronik wird gegen Ende der Kampagne von großer Bedeutung sein. Die Anzahl bisheriger Siege sowie das übrige Vermögen werden ebenfalls eine Rolle spielen, wenn auch eine weniger wichtige.



STOPP!

Fahrt nicht mit den folgenden Abschnitten über Mech- und Infrastruktur-Modifikationen fort, bis ihr im Verlauf der Kampagne dazu aufgefordert werdet.

Blättert entweder zur Hintergrundgeschichte (Seite 10) oder zu Episode 1 (Seite 16) vor, um mit Aufstieg der Fenris zu beginnen. Falls ihr die Automa-Regeln (Solo-Spiel) für die Kampagne verwendet, lest zuerst Seite 5.

ALLGEMEINE AUTOMA-REGELN

Der Automa wird ebenfalls einen Kampagnen-Bogen verwenden, mit den folgenden Änderungen.

AUFBAU

1. Der Automa erwirbt und nutzt keine Sofort-Boni.
2. Ab Episode 3 führst du folgende Schritte durch:
   a. Gib dem Automa alle Modifikationen, die auf seinem Kampagnen-Bogen notiert sind (siehe Modifikationen).
   b. Der Automa kann dadurch nicht mehr von einem Spielelement bekommen, als er normalerweise besitzen dürfte. Beispielsweise darf er nicht mehr als 8 Arbeiter bekommen, selbst wenn seine Modifikationen anderes besagen.

ERFOLGE

In Scythe kann der Automa Sterne auf zwei verschiedene Weisen einsetzen: entweder (a) indem er eine Bedingung auf der Erfolgsleiste erfüllt (wie ein menschlicher Spieler auch) oder aber (b) indem er auf seiner Fortschrittskarte ein Stern-Feld erreicht. In Aufstieg der Fenris setzt der Automa alle seine Sterne entsprechend der folgenden Regeln auf die Erfolgsleiste:

- Auf welchen Feldern der Erfolgsleiste der Automa Sterne auf die normale Art (a) einsetzen darf, variiert von Episode zu Episode. Diese Felder werden im Abschnitt „Erfolge überspringen“ genannt. Überspringt diese Felder auf der Erfolgsleiste, wenn der Automa aufgrund seiner Fortschrittskarte (b) einen Stern einsetzen darf.
- Wenn der Automa aufgrund seiner Fortschrittskarte (b) einen Stern einsetzt:
  - Würfel mit 2 6-seitigen Würfeln (oder zweimal mit 1 Würfel) und wähle die niedrigere der beiden Augenzahlen.
  - Zähle diese Anzahl an Feldern von links nach rechts auf der Erfolgsleiste ab, wobei Felder, die im Abschnitt „Erfolge überspringen“ genannt werden, sowie Felder, auf denen der Automa bereits einen Stern liegen hat, übersprungen werden.
  - Setze den Stern auf das letzte gezählte Feld.
  - Kommst du beim Zählen bei dem gültigen Feld an, das am weitesten rechts liegt, führst du das Zählen beim Feld ganz links wieder fort.

DIE ERFOLGSCHRONIK

Der Automa notiert seine Sterne, wie du auch, in seiner Erfolgschronik. Erreicht der Automa einen ⊗-Erfolg, setzt er in derjenigen ⊗-Spalte seiner Erfolgschronik ein Kreuz, in der er aktuell die meisten Kreuze hat, die jedoch nicht vollständig mit Kreuzen gefüllt ist.

In manchen Episoden können Spieler Sterne erhalten, die „für jede beliebige Kategorie gewertet werden“ können. In solchen Fällen setzt der Automa sein Kreuz in das erste freie Feld seiner Erfolgschronik nach normaler deutscher Leserichtung.

AUFBAU-BONI

Erhält der Automa einen Aufbau-Bonus, wählt er immer den Münzen-Bonus.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Du kannst zwischen zwei Episoden den Schwierigkeitsgrad ändern, falls dir die Herausforderung zu hoch oder zu gering ist. Alternativ kannst du die folgende Variante nutzen, um den Schwierigkeitsgrad automatisch anzupassen.

Beim Aufbau einer Episode:

1. Subtrahiere die Anzahl an Episoden, die der Automa gewonnen hat, von der Anzahl an Episoden, die du gewonnen hast.
2. Bewege den Fortschrittsmarker auf der Fortschrittskarte des Automa um die entsprechende Anzahl an Feldern nach vorne (zusätzlich zu möglichen weiteren Bewegungen).
3. Ist die Gesamtzahl an zu bewegenden Feldern negativ, wird es einige Runden dauern, bis sich der Marker auf die Fortschrittsleiste bewegt. Benutze Entwicklungswürfel in der Farbe des Automa, um die Übersicht zu behalten.

BEISPIEL: Der Automa darf aufgrund eines Stern-Feldes auf seiner Fortschrittskarte einen Stern auf die Erfolgsleiste setzen. Du würfelst mit 2 Würfeln und wählst die niedrigere Zahl (5). Beginnend beim ersten Feld zählst du von links nach rechts und überspringst dabei die Felder, die bereits einen Automa-Stern enthalten, sowie diejenigen, die im Abschnitt „Erfolg überspringen“ dieser Episode genannt werden. Erreichst du das letzte gültige Feld, zählst du beim ersten Feld wieder weiter. In diesem Fall ist dies das fünfte gültige Feld. Setze dort einen Automa-Stern ein.



MECH-MODIFIKATIONEN



Mech-Modifikationen sind dauerhafte Verbesserungen, die während der Kampagne freigeschaltet werden. Diese 41 Plättchen bieten variable Mech-Fähigkeiten, die die Fähigkeiten auf euren Nationstableaus ersetzen.

MECH-MODIFIKATIONEN KAUFEN (JE 50$)

1. Am Ende jeder Episode, nachdem ihr die Münzen aus der beendeten Partie dazu addiert habt, könnt ihr euer Vermögen dazu verwenden Modifikationen zu kaufen.
2. Jeder Spieler zieht zufällig 2 Mech-Modifikationen aus dem allgemeinen Vorrat und darf diese nun kaufen. Die Spieler ziehen und treffen dann gleichzeitig ihre Kaufentscheidungen.
   - Wenn ihr die Mech-Modifikationen zieht, werft ihr Duplikate (z.B. 1 von 2 gleichen gezogenen Plättchen; Plättchen, die ihr bereits besitzt; Fähigkeiten auf eurem derzeitigen Nationstableau) ab und zieht dafür neu. Von jeder Modifikation darf ein Spieler nur 1 Exemplar haben.
   - Kauft beliebig viele der gezogenen Modifikationen für je 50$. Ihr dürft euch auch dafür entscheiden, keine der beiden Modifikationen zu kaufen.
   - Nicht gekaufte Modifikationen kommen in den allgemeinen Vorrat zurück.
3. Die Anzahl eurer Mech-Modifikationen ist, wie auf dem Kampagnen-Bogen angegeben, auf 6 begrenzt. Gekaufte Mech-Modifikationen behaltet ihr von Partie zu Partie (notiert sie auf eurem Kampagnen-Bogen und bewahrt sie in eurem Beutel auf). Nicht gekaufte Mech-Modifikationen bleiben im allgemeinen Vorrat.
4. Denkt daran, dass ihr euer Vermögen dafür nutzen solltet, Boni etc. zu kaufen. Euer Gesamtvermögen wird keinen Einfluss darauf haben, ob ihr die Kampagne gewinnt.

MECH-MODIFIKATIONEN VERWENDEN

- Während des Spielaufbaus könnt ihr euch dafür entscheiden, Mech-Fähigkeiten auf euren Nationstableaus durch Mech-Modifikationen zu **ersetzen**. Überschüssige legt ihr beiseite. Das können auch alle sein. Ihr seid nicht verpflichtet sie zu verwenden.
- Bestimmte Mech-Modifikationen haben ein Symbol um anzuzeigen, dass sie nicht gegen Einheiten eingesetzt werden können, die nicht von Spielern kontrolliert werden.
- Nachdem eine Episode begonnen hat, dürft ihr eure Modifikationen für diese Episode nicht neu anordnen.

ERLÄUTERUNGEN ZU DEN MECH-MODIFIKATIONEN:

- **PANZERUNG:** Der Angreifer entscheidet, welche Karte abgeworfen wird.
- **FINTE:** Nachdem du deine Stärkescheibe angepasst hast, musst du den neuen Stärkewert noch bezahlen können. Den ursprünglichen Betrag bezahlst du nicht.
- **SCHLEICHEN:** Nutzt du Schleichen und eine weitere Fähigkeit (Eile, Fabrikkarte etc.), um durch eine Region zu ziehen, wo du normalerweise einen Kampf auslösen, Arbeiter zum Rückzug zwingen oder den Effekt eines Plättchens auslösen würdest, ignorierst du all dies in dieser Region vollständig.
- **TAKTIKEN:** Auf einen Einsatz pro Kampf begrenzt.



INFRASTRUKTUR-MODIFIKATIONEN



Infrastruktur-Modifikationen sind dauerhafte Verbesserungen, die während der Kampagne freigeschaltet werden. Die 32 Plättchen bieten Fähigkeiten, die du einmal pro Episode einsetzen kannst, um deiner Wirtschaft einen Schub zu verpassen.

INFR.-MODIFIKATIONEN KAUFEN (JE 50$)

1. Am Ende jeder Episode, nachdem ihr die Münzen aus der beendeten Partie dazu addiert habt, könnt ihr euer Vermögen dazu verwenden, Modifikationen zu kaufen.
2. Jeder Spieler zieht zufällig 2 Infrastruktur-Modifikationen aus dem allgemeinen Vorrat und darf diese nun kaufen. Die Spieler ziehen und treffen dann gleichzeitig ihre Kaufentscheidungen.
   - Wenn ihr die Infrastruktur-Modifikationen zieht, werft ihr Duplikate (z.B. 1 von 2 gleichen gezogenen Plättchen; Plättchen, die ihr bereits besitzt; sowie Fähigkeiten auf eurem Nationstableau) ab und zieht dafür neu. Von jeder Modifikation darf ein Spieler nur 1 Exemplar haben.
   - Kauft beliebig viele der gezogenen Modifikationen für je 50$. Ihr dürft euch auch dafür entscheiden, keine der beiden Modifikationen zu kaufen.
   - Nicht gekaufte Modifikationen kommen in den allge meinen Vorrat zurück.
3. Die Anzahl eurer Infrastruktur-Modifikationen ist, wie auf dem Kampagnen-Bogen angegeben, auf 6 begrenzt. Gekaufte Infrastruktur-Modifikationen behaltet ihr von Partie zu Partie (notiert sie auf eurem Kampagnen-Bogen und bewahrt sie in eurem Beutel auf). Nicht gekaufte Infrastruktur-Modifikationen bleiben im allgemeinen Vorrat.
4. Denkt daran, dass ihr euer Vermögen dafür nutzen solltet, Boni etc. zu kaufen. Euer Gesamtvermögen wird keinen Einfluss darauf haben, ob ihr die Kampagne gewinnt.

INFR.-MODIFIKATIONEN VERWENDEN

- Beim Spielaufbau legt ihr eure Infrastruktur-Modifikationen offen vor euch ab.
- Jede Infrastruktur-Modifikation darf EINMAL pro Partie eingesetzt werden (dreht sie um). Ihr behaltet die Modifikation jedoch, um sie auch in späteren Episoden einsetzen zu können.
- Jede Infrastruktur-Modifikation hat einen Auslöser, der angibt, wann sie verwendet werden darf. Sie darf ausschließlich dann verwendet werden.

ERLÄUTERUNGEN ZU DEN INFR.-MODIFIKATIONEN

- **MASCHINERIE, MONTAGELINIE, KONSTRUKTION, REKRUTIERBÜRO:** Ermöglichen es den Spielern eine Aktion auszuführen, ohne die entsprechenden Kosten zu bezahlen. Sie bieten jedoch keine Bonus-Aktionen. Ihr führt die jeweilige untere Aktion wie üblich aus, nur ohne die Kosten zu bezahlen.
- **AUTOMASCHINEN:** Verdoppelt nur in der Runde, in der ihr sie einsetzt, den Produktionsertrag eurer Arbeiter und Mühlen.
- **SPION, PROPAGANDA, KAVALLERIE:** Werden durch andere Aktionen ausgelöst. Entscheidet ihr euch dafür „Spion“ einzusetzen, müsst ihr dies zu Beginn des Kampfes ankündigen.



MODIFIKATIONEN

Entferne die Infrastruktur-Modifikationen „Spion“ aus dem Spiel, wenn du gegen den Automa spielst.

Am Ende von Episode 2 und allen folgenden Episoden kauft der Automa so viele Modifikationen, wie er sich leisten kann – unabhängig von der Anzahl, die ein menschlicher Spieler überhaupt ziehen dürfte – bis zu einem Maximum von 6 jeder freigeschalteten Sorte. Im Gegensatz zu dir zieht der Automa keine Plättchen, aus denen er wählen kann. Stattdessen erhält er für jede gekaufte Modifikation einen festgelegten Vorteil, abhängig von den folgenden Schritten sowie der Vorteilstabelle im folgenden Abschnitt.

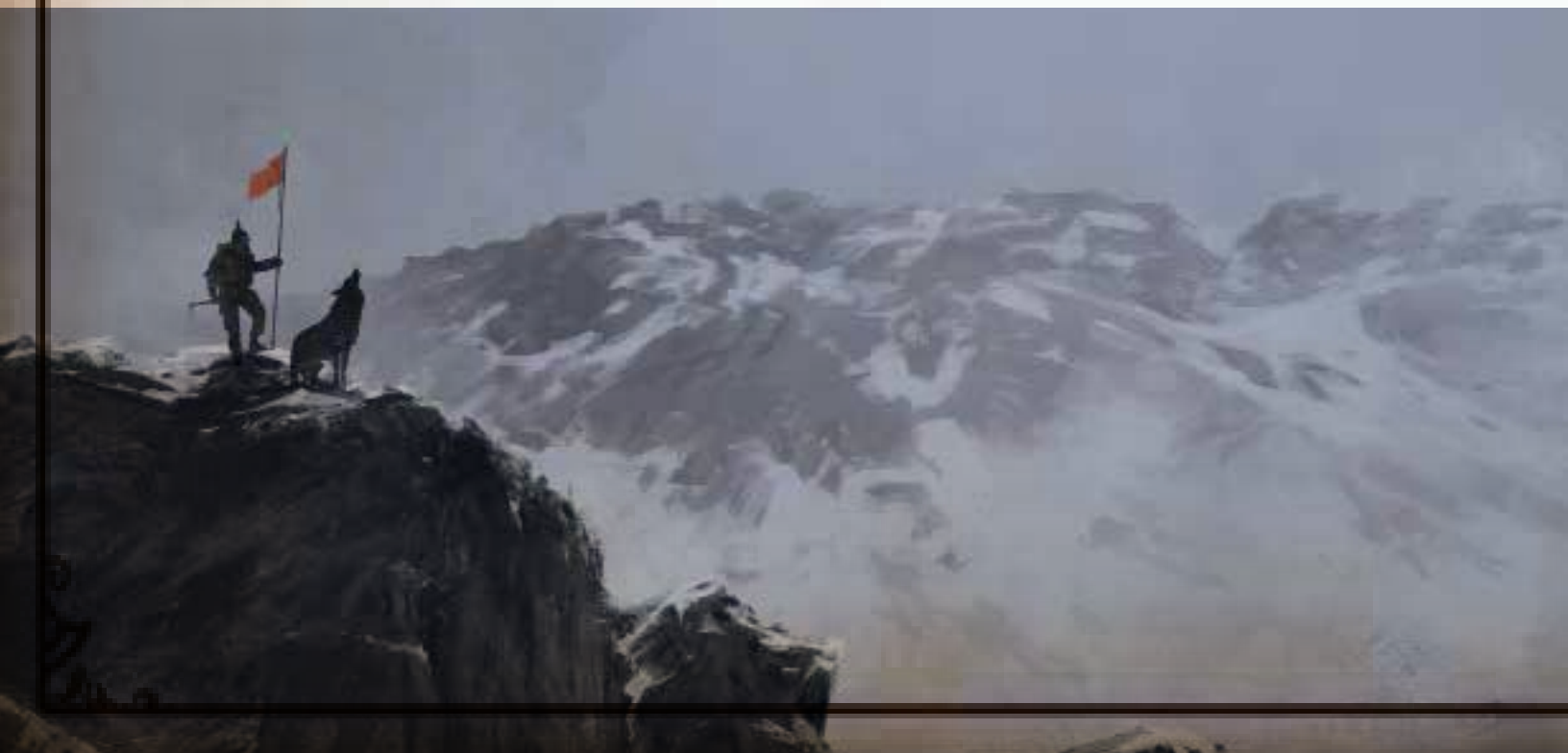
1. Sofern sie freigeschaltet und noch nicht gefüllt ist, nutzt der Automa immer die Spalte für Infrastruktur-Modifikationen auf seinem Kampagnen-Bogen.
2. Ansonsten wählt die Spalte für Mech-Modifikationen.
3. Sollte auch die Spalte für Mech-Modifikationen bereits voll oder noch nicht freigeschaltet worden sein, erhält der Automa keine weiteren Modifikationen.
4. Für jede Modifikation, die er erhält, zieht der Automa ein zufälliges Plättchen der entsprechenden Sorte und entfernt es dauerhaft aus der Kampagne.

Immer wenn der Automa eine Modifikation erhält, schreibst du den Vorteil (siehe Tabelle) in das jeweilige Feld des Kampagnen-Bogens, auch „kein Effekt“.

VORTEILSTABELLE

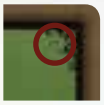
Der Vorteil, den der Automa erhält, hängt von der Modifikationssorte ab sowie davon, wie viele von der entsprechenden Sorte er bereits erhalten hat. Die Vorteile werden im nächsten Abschnitt „Vorteile“ näher beschrieben.

MOD.	INFRASTRUKTUR	MECH
1.	Fortschrittsmarker +1	Erhalte etwas
2.	Erhalte etwas	Kein Effekt
3.	Entferne Karte 4	Erhalte etwas
4.	Fortschrittsmarker +1	Kein Effekt
5.	Erhalte etwas	Erhalte etwas
6.	Entferne Karte 15	Kein Effekt



VORTEILE

ENTFERNE KARTE X: Die Karte mit dieser Zahl wird für den Rest der Kampagne aus dem Stapel entfernt. Anmerkung: Die Zahl ist in der oberen rechten Ecke der grünen Kartenhälfte angegeben.



ERHALTE ETWAS:



- Ziehe eine Automa-Karte.
- Trage das, was im Abschnitt „Ertrag“ von Aktionsplan I (grüne Hälfte) dieser Karte angegeben ist, an der jeweiligen Stelle im Bereich für Modifikationen auf dem Kampagnen-Bogen ein. Fraktionsspezifische Erträge werden ignoriert.
- Für den Rest der Kampagne erhält der Automa beim Aufbau einer Episode diese Vorteile.

FORTSCHRITTSMARKER +1: Beim Aufbau wird der Fortschrittsmarker für jede +1 auf dem Kampagnen-Bogen um 1 Feld nach vorne gerückt. Dies geschieht zusätzlich zu weiteren Effekten, die den Marker nach vorne rücken können.



KEIN EFFEKT: Diese Modifikation verleiht dem Automa keinen Vorteil, zählt aber dennoch als erworbene Modifikation. Schreibe „kein Effekt“ in das entsprechende Feld des Kampagnen-Bogens.



HINTERGRUND

Als sich das neunzehnte Jahrhundert allmählich seinem Ende zuneigte, war die industrielle Revolution in vollem Gange: Ingenieure und Wissenschaftler testeten die Grenzen der Energiegewinnung aus Dampf, Kohle und Öl aus. Nationen auf der ganzen Welt lieferten sich ein Wettrennen, um die mächtigsten und effizientesten Möglichkeiten zu finden, diese Energie zu zügeln. Beinahe jährlich wurde irgendein anderer Industriezweig durch eine neuartige Technologie revolutioniert. Landwirtschaft, Holzwirtschaft, Bergbau – jede Industrie wurde von Grund auf erneuert und auf Effizienz getrimmt. Inmitten dieses technologischen Wettrennens verprasste ein Wissenschaftler namens Nikola Tesla schamlos seine eigenen Ersparnisse sowie das Geld seiner vielen Investoren – um eine „Fabrik", groß wie eine Stadt, im Herzen Transsilvaniens zu bauen. Schon bald nach ihrem Bau mehrten sich die Gerüchte über die Durchführung verrückter Experimente und die Erschaffung phantastischer Maschinen, allesamt ohne erkennbaren Wert.

Dann, im Jahre 1901, beantragte ein Botschafter der „Fabrik" eine Audienz beim Kaiser von Sachsen, in der er ihm die Gelegenheit bot, „der erste Zeuge der neusten Erfindung vom Genie Herrn Nikola Tesla zu sein – neuartige Maschinen, wie sie die Menschheit noch nie zuvor gesehen hat." Der Kaiser, dem der Ruf Nikola Teslas als inkompetenten Träumer sehr wohl bekannt war, amüsierte sich über die Frechheit dieses Ersuchens und willigte ein, eher aus Neugier denn aus tatsächlichem Glauben an die Behauptungen des Botschafters. Einen Monat später traf der Botschafter ein, zusammen mit einem kleinen Gefolge, welches eine große Holzkiste transportierte. Als Hüter eines großen Geheimnisses strahlte ihr Selbstbewusstsein wie eine Aura ab. Die Neugier des Kaisers wurde weiter angestachelt und er trat erwartungsvoll von einem Bein auf das andere. Er wusste genau, dass der Auftritt reines Theater war, doch gegen die Faszination, die ihn immer mehr überkam, konnte er nichts tun.

„Wenn sie schon unsere Zeit verschwenden, dann bin ich froh, dass sie diese wenigstens aufregend gestalten!", gluckste er zu seiner Frau. Diese lächelte herablassend, während die Gesandten die Kiste für ihre große Offenbarung positionierten. Da ihr Mann sie gezwungen hatte dieser Farce beizuwonen, wünschte sie sich sehnlichst ein rasches Ende.

Die Vorderseite der Kiste war gelockert worden. Der Botschafter stand daneben und wandte sich mit feierlich-ehrwürdiger Miene dem Kaiser zu. Dann, ohne weiteres Getue, sprach er:

„Hochwürdiger Kaiser der großen sächsischen Nation. Ich präsentiere demütig, zu Eurer Begutachtung und Befürwortung, die weltweit erste automatisch gehende Maschine." Ohne dass der Botschafter sie berührte, fiel die Vorderseite der Kiste zu Boden und es trat daraus eine vierbeinige Maschine hervor. Sie hatte etwa die Höhe eines Mannes und bewegte sich auf bedrohlichen, spinnenartigen Beinen. Sie hielt inne, drehte sich und stieg dann die Treppe zum Kaiser hinauf, bevor sie schließlich vor dem versammelten Kaiserhof stehenblieb, still bis auf ein leises Schwirren in ihrem Inneren. Alle anwesenden verfielen in stille Ehrfurcht. Sogar die Kaiserin brachte keinen Ton hervor angesichts dessen, was sie vor sich sah.



„Der große Wissenschaftler Nikola Tesla hat die vergangenen fünf Jahre seines Lebens unter Einsatz seines Vermögens damit verbracht, die ‚Automaschine' zu perfektionieren", sprach der Botschafter mit einem Selbstbewusstsein, welches davon zeugte, dass er von Macht und höfischem Gehabe gänzlich unbeeindruckt war. „Es gibt sie als große, händisch bediente ‚mechanisierte Nutzanzüge', sowie als kleinere, eigenständige ‚Automaschinen' wie diese hier. Herr Tesla hat alle Energieformen gebändigt, die der Menschheit bekannt sind. Bald wird er auch diejenigen zu nutzen wissen, die bisher noch unbekannt sind. In jeder Hinsicht hat er bewiesen, der ultimative Wissenschaftler und Erfinder zu sein. Jede andere Technologie mag streng genommen nützlich bleiben, doch sie ist nun überflüssig. Die Fabrik ist der Mutterleib, aus dem die Zukunft geboren wird. Automaschinen sind die Zukunft. Tesla ist die Zukunft."

Der Kaiser stand da wie betäubt. *Ich bin nichts als ein Kind*, dachte er sich. *Alles, was ich je zu wissen glaubte, ist Nichts.* Er drehte sich langsam von der Automaschine weg und wandte sich dem Botschafter aus „der Zukunft" zu, der innerhalb von ein paar wenigen Sekunden seine gesamte Weltsicht auf den Kopf gestellt hatte.

„Danke, dass Sie dies heute mit mir geteilt haben", brachte er hervor. Er musste all seine jahrzehnte-lange Erfahrung in der Kunst der Etikette aufbringen, um sich wieder zu fassen. „Es ist ziemlich beeindruckend."

„Es ist nicht mehr als ein Prototyp", entgegnete der Botschafter. „Schon während wir sprechen setzt Herr Tesla die Verbesserung seiner Entwürfe fort und zaubert neue Visionen hervor, um die Welt neu zu gestalten."

„Ich verstehe", antwortete der Kaiser. „Und diese… Automaschinen nennen Sie sie? Sie können die Apparaturen ersetzen, die wir heute verwenden?"

„Für kleinere Aufgaben können die Automaschinen auf eine Vielzahl von Arten von Nutzen sein, ja. Für anstrengendere Arbeit, wie die Holzwirtschaft oder den Bergbau, sind die großen ‚mechanisierten Nutzanzüge', welche einen Bediener benötigen, geeigneter. Sie können für jeden beliebigen Zweck konfiguriert werden."

„Für jeden beliebigen Zweck?", erkundigte sich der Kaiser. Der Ansatz eines Lächelns zuckte an den Mundwinkeln des Botschafters.

„Für jeden beliebigen Zweck."

Die Gedanken des Kaisers passten sich mit erstaunlicher Geschwindigkeit an die neue Weltordnung an. Die Verheißung, dass diese Maschinen ‚jedem beliebigen Zweck' dienen könnten, feuerte seine Fantasie an. Seine Gedanken rasten und schufen Bilder dieser scheinbar unbegrenzten neuen Möglichkeiten.

„Sucht der ehrwürdige Herr Tesla nach neuen Investoren?", fragte er. Das Lächeln im Gesicht des Botschafters wurde größer.

„Herr Tesla ist durchaus offen für neue Geschäftsbeziehungen", antwortete dieser.

„Und bin ich der erste, der diese Erfindung zu sehen bekommt?" Der Kaiser spürte, wie seine Gier ihn ergriff. Der Botschafter nickte. „Gibt es Pläne, dies mit anderen zu teilen?"



„Es sind bereits mehrere derartige Vorführungen vereinbart worden. Botschafter transportieren schon jetzt Prototypen quer durch Europa und werden diese in den nächsten Tagen und Wochen den Oberhäuptern weiterer Nationen vorstellen."

Eile ist also von höchster Bedeutung, dachte sich der Kaiser. Er setzte sein diplomatischstes Lächeln auf.

„Ich danke Ihnen nochmals für diese höchst beeindruckende Vorstellung. Erweisen Sie mir die Ehre, mir beim Abendessen Gesellschaft zu leisten, um diese Angelegenheit näher zu besprechen."

Die Vorführungen der Automaschinen hatten die erhoffte Wirkung. Obwohl es sich bei den Prototypen weitgehend um reine Neuheiten ohne sinnvolle Einsatzmöglichkeiten handelte, schafften sie es doch, die Fantasie all jener zu beflügeln, die sie sahen, sowie vieler, die sie nicht sahen. Schnell sprach es sich herum, Aufregung wandelte sich zu Manie angesichts dieser unbekannten und kaum verstandenen Technologie. Jede Nation erkannte die Möglichkeiten, die diese mechanischen Wunderwerke boten und schon bald hatten sie alle Verträge mit der Fabrik ausgehandelt. Alle entsandten Vertreter, um den Entstehungsprozess ihrer eigenen, einzigartigen Automaschinen und mechanisierten Nutzanzüge zu überwachen, die für spezielle Zwecke und nach nationalen Ästhetiken konzipiert waren. Die Ertrags-steigerungen, die damit in jedem Industriebereich möglich wären, waren von Beginn an klar. Doch es war das Verteidigungspotential dieser Maschinen, das die größte Aufregung unter den Oberhäuptern vieler Nationen erzeugte. Und Aufregung führte zu Finanzierung.

Die mechanisierten Nutzanzüge, auch „Mechs" genannt, waren vielseitiger, mächtiger und imposanter. Und so rückten sie bei Nationen in den Fokus, die sich gegen die feindlichen Absichten ihrer Nachbarn – ob real oder eingebildet – zu verteidigen suchten. Nachdem die ersten Aufträge geliefert worden waren, wurde Tesla klar, dass er der immer weiter wachsenden Nachfrage niemals nachkommen können würde. Daher nahm er widerwillig den Rat seiner Tochter an und verkaufte den Nationen die Erlaubnis, seine Patente zu nutzen. Allerdings bestand er stur darauf, lediglich die primitiveren Entwürfe zu verkaufen, die er für die früheren Aufträge verwendet hatte, während er die weiter entwickelten Mechs und Automaschinen aufsparte, um sie nach eigenem Ermessen einzusetzen. Mit diesen lizenzierten Patenten begannen alle Nationen, Armeen klobig-trampelnder Mechs am laufenden Band zu produzieren, während Tesla ein Vermögen anhäufte, von dem man sich sagte, es käme dem ganzer Nationen gleich.

Binnen weniger Jahre war die Gegenwart von Mechs und Automaschinen auch in den idyllischsten Landschaften zur Normalität geworden. Die gesteigerte Produktion hatte die Kosten für ältere und kleinere Mechs, die als Arbeitswerkzeuge verwendet wurden, stark gesenkt und so hatten viele der wohlhabenderen Grundbesitzer Europas ihr Gerät zur Landwirtschaft, Holzwirtschaft und Bergbau längst um ganze Scheunen voller Mechs ergänzt. Doch diese gesunkenen Kosten waren nur durch eine ganze Industrie von kriegsbereiten Ungetümen ermöglicht worden, die in Zahl und Größe immer weiter wuchsen. Die Öffentlichkeit gewöhnte sich erstaunlich schnell an diese neuen Geräte und kolossalen Kriegsmaschinen. Begreifen konnten die meisten sie noch immer nicht, doch sie wurden wahrgenommen, angenommen und waren bald schon Gewohnheit. Manche beschwerten sich über den Lärm oder den Gestank oder über das Öl, das die Landschaft verschmutzte. Manche argumentierten, dass schneller und mächtiger nicht immer besser sei. Ein Ochsenpflug, eine händisch bediente Säge, eine Kavallerie auf Pferden – diese erzeugten für manche ein Gefühl von Würde und Ehre, während diese neuen Maschinen für eine dunkle und dreckige Zukunft standen, voller furchterregender Unbekannten. Doch diese Stimmen wurden selten gehört und noch seltener von den Mächtigen ernstgenommen.



Es gab aber auch Ausnahmen. Der Khan der Krim schätzte die landwirtschaftlichen Vorteile, die diese neuen Geräte boten, doch er misstraute einer völligen Abhängigkeit von ihnen. Es war seine kühne, ungestüme Tochter, die von diesn Maschinen fasziniert war. Sie musste mitansehen, wie die Nachbarländer ihr Kriegsgerät gewaltig aufbesserten und sie fürchtete sich davor, abgehängt zu werden. Am Ende liebte der Khan seine Tochter mehr als die alten Sitten, und so gab er nach angesichts ihrer Beharrlichkeit, dass sie „modernisieren" sollten. Die Jungen und Mächtigen sahen in den Mechs ungeahntes Potential und so stürzten sie sich kopfüber in das unvermeidliche Ende aller technologischen Revolutionen hinein.

Im Jahr 1910 überlebte der Zar der Rusviet-Union nur knapp ein Attentat. Der Attentäter entkam, doch Grigori

Rasputin, der vertraute Berater des Zaren, behauptete, den Beschuldigten gesehen zu haben und schickte einige Männer, um ihn aufzuspüren. Mehrere Tage später zeigte Rasputin eine Leiche vor, die Dokumente mit dem Siegel der Republik Polania bei sich trug. Er behauptete, der Mann habe das versuchte Attentat gestanden, bevor er hingerichtet worden war. Polania bestritt diese „abscheulichen, haltlosen Beschuldigungen". Empörung über den Angriff und die schamlose Leugnung wuchs in der gesamten Union, bis rusvietische Soldaten wenige Wochen später mehrere polanische Ingenieure in der Nähe der Fabrik erschossen. Die Republik Polania empörte sich über diese Gewalttat und schon bald zettelten Milizen Auseinandersetzungen zwischen den zwei Nationen an, während die Leute nach Vergeltung riefen.

Europa hatte einen Wendepunkt erreicht. Aufgebläht durch fast ein Jahrzehnt des Wohlstandes, und gierig danach, die Macht der neu gebauten Kriegsmaschinen auf die Probe zu stellen, befeuerten diese vereinzelten Scharmützel im Nu die Ängste der Menschen auf dem ganzen Kontinent. Und als Antwort darauf klammerten sie sich an ihren Patriotismus. Nationen begannen, sich auf offene Grenzkämpfe einzulassen. Jede Kränkung zwischen rivalisierenden Kaufleuten, egal ob real oder eingebildet, wurde zu einer Frage des Nationalstolzes, der Sicherheit und des Reichtums. Jede Gelegenheit, eine neue Waffe zu testen oder ein neues Stück Land zu beanspruchen, verwandelte sich in einen entscheidenden Einsatz im Namen nationaler Sicherheit. Nur wenige Monate nach dem gescheiterten Attentat auf den rusvietischen Zaren hatte der Große Krieg begonnen.

Die frühen Scharmützel des Großen Krieges erschienen noch glanzvoll. Doch niemand war auf einen Krieg in industrieller Größe vorbereitet. In ihrem Eifer, mit ihren neuen Waffen und Taktiken zu experimentieren, hatten Europas Generäle das Ausmaß und die Konsequenzen ihrer Taten nicht bedacht. In den ersten Monaten des Krieges sahen die Menschen nichts als Bilder des Heldentums und des Triumphs. Die neuen Waffen waren spektakulär, ehrfurchtgebietend und absolut grauenerregend. Die Mechs verursachten Zerstörung, wie sie kein Mensch sich hätte vorstellen können, und ehe sie sich mit ihren neuen Fähigkeiten arrangieren konnten, hatte jede Nation so riesige Angst vor den ungeheuren Waffen ihrer Feinde, dass sie nicht aufhören mochten, ihre eigenen einzusetzen.

Und so zog sich der Krieg dahin, Jahr für Jahr. Die Zahl der Todesopfer maß sich in Zehntausenden, dann in Hunderttausenden. Zivilisten konnten nichts tun als zusehen und hoffen, dass das Schicksal sie nicht in den Weg dieser sich bekriegenden Moloche setzen würde.

Als der Frühling des Jahres 1916 einem frühen Sommer wich, weiteten sich die Kriegsanstrengungen wieder einmal aus, dieses Mal jedoch mit einem Gefühl der Endgültigkeit. Es durchdrang jeden, von hochrangigen Taktikern bis hinunter zu den Landarbeitern auf ihren Feldern, und obwohl es keinen sichtbaren Unterschied am physischen Zustand der Welt gab, so schien die Luft doch vor Entschiedenheit zu flirren. Die Menschen, die Soldaten, und die Anführer waren dieses Krieges leid. Die Hauptakteure des Großen Krieges schleppten sich durch den Sommer 1916. Sie trommelten die letzten Reserven ihrer Streitkräfte zusammen und bereiteten sich auf den Höhepunkt des Krieges vor. Dann, wie als Antwort



auf irgendein unsichtbares Signal, brachen sie in einem finalen, gewaltsamen Ausbruch los, der sich als das letzte Todesröcheln des Großen Krieges herausstellte. Als sich der ölige Rauch lichtete, blieb nichts als Verwüstung zurück, und die Überlebenden krochen heim, apathisch und gebrochen.

Der Große Krieg hatte alle beteiligten Nationen schwer geschädigt. Beraubt und erschöpft nahm die Öffentlichkeit die Nachricht vom Ende des Krieges mit betäubter und zurückhaltender Erleichterung zur Kenntnis. Während der ersten Wochen der Feuerpause erwarteten die meisten noch, dass die Auseinandersetzungen jeden Moment neu entflammen würden. Allmählich beruhigten sie sich jedoch und wurden sogar hoffnungsvoll. Dann, wenige Wochen nach Ende der Feindseligkeiten, wurden offizielle Waffenruhen zwischen einigen der Nationen verkündet.

Fürs erste, so schien es, hatten die Herrscher und Politiker genug vom Krieg und die Bürger der Nationen waren mehr als glücklich darüber, mit dem Wiederaufbau beginnen zu dürfen. Doch die militärischen Anführer der Welt vergaßen nicht die Lektionen, die sie gelernt hatten, und die neuen Technologien, die man während des Großen Krieges entwickelt hatte, verstaubten nicht einfach nur in den Waffenkammern.

Tesla hatte von Anfang an gewusst, dass seine Maschinen das Potential für Tod und Zerstörung hatten. Doch vor lauter Ehrgeiz, seine Erfindungen auf die Probe zu stellen und nach all den Jahren des Spottes und finanziellen Verlustes endlich von deren Potential zu profitieren, hatte er diese Gedanken immer wieder verdrängt.

In seinen Vorstellungen war das Zerstörungsvermögen der Maschinen bestenfalls theoretisch gewesen. In seinem Eifer, seine Technologien zu erforschen, raste er den Herrschern der Welt voraus. Während diese nach Macht suchten, suchte er einfach nur nach den Grenzen seines Talents.

Vielleicht hatte er sich den Krieg auch einfach als ehrenhaften Zweikampf zwischen zwei Mechs ausgemalt, wie duellierende Ritter in schmierig mechanischer Rüstung, bei dem die Opfer nicht mehr als Ölflecken und kaputte Ersatzteile, schlimmstenfalls aber der ein oder andere tote Mech-Pilot, waren. Vielleicht hatte er sie sich auch nie in tatsächlichen Kampfhandlungen vorgestellt. Jedenfalls schien es als hätte er niemals geglaubt, dass diese industriellen Kriegsmaschinen jemals gegen einfache Menschen eingesetzt werden könnten.

Egal wie er es sich vorgestellt hatte, die Realität sah vollkommen anders aus. Freilich wurden seine Mechs im Kampf eingesetzt. Doch sie ersetzten niemals Soldaten und Kavallerie. Sie ergänzten diese nur. Und sie überwältigten sie vollkommen.

Tesla glaubte den frühen Berichten seiner Botschafter von der Zerstörung, die von seinen Maschinen ausging, nicht gänzlich. Wer käme denn jemals auf die Idee, neben diesen Molochen Soldaten in den Kampf zu schicken? Waren sie denn verrückt? Die frühen Berichte erzählten von Dutzenden Soldaten, die innerhalb weniger Augenblicke niedergemetzelt worden waren.

Als sich die Jahre dahinzogen, wurden die Kriegsstrategien angepasst. Doch selten überlebten Infanterie und Kavallerie mehr als ein paar wenige Schlachten, sobald



Mechs beteiligt waren. Es waren jedoch die Opfer unter den Zivilisten, die Tesla den Rest gaben. Die Armeen hatten keinerlei Hemmungen im Einsatz ihrer neuen Todesmaschinen und so gab es endlose Berichte von gezielt angegriffenen Bauernhöfen, oder von nahegelegenen Dörfern, die ins Kreuzfeuer gerieten.

Am Ende wollte es Tesla mit eigenen Augen sehen und so verließ er seine Arbeit und seine Fabrik und zog durch die Landschaft.

Überall sah er Leichen.

Soldaten. Pferde. Bauern. Familien. Kinder.

Und er erkannte, dass dies lediglich diejenigen waren, die noch nicht aufgefunden worden waren, in Feldern, Gräben, Bächen, Scheunen und Häusern. Er geriet ins Taumeln. Manche behaupten, er wurde wahnsinnig. Wie auch immer, er zog sich in die Fabrik zurück, stellte die Produktion ein und entließ seine Arbeiter. Er nahm seine Tochter, schloss die Tore der Fabrik und gemeinsam verschwanden sie.

An dieser Stelle begann die Geschichte von Scythe. Scythe startete mit dem Grundspiel, erweiterte sich durch die Invasoren aus der Ferne und stieg mit den Kolossen der Lüfte in den Himmel empor. Nun ist es an der Zeit die Scythe-Trilogie zu vervollständigen.

WILLKOMMEN BEI AUFSTIEG DER FENRIS.



EPISODE 1: EINE NEUE ÄRA

MÄRZ 1921

Die Nationen Europas klammerten sich in der Folgezeit des Großen Krieges an einen brüchigen Frieden. Zwischen den Nationen entbrannten immer wieder kleinere Auseinandersetzungen, doch im Allgemeinen hielt der Frieden, während jede Nation darum rang sich zu erholen und die eigene Wirtschaft, Regierung und Militär wiederaufzubauen.

Der Fabrik-Stadtstaat ist geschlossen, doch ein Großteil davon ist immer noch zugänglich. Scheinbar ist Tesla überstürzt verschwunden, denn in der Fabrik finden sich noch immer viele wundersame Apparaturen, auf die neugierige Personen mit nur ein wenig Einfallsreichtum zugreifen können – was einige im Laufe der vergangenen Jahre auch schon getan haben. Nur ein großes inneres Verlies, das noch immer fest verschlossen ist, hütet seine Geheimnisse gut.

Doch die Winde des Schicksals ändern sich schnell und die verwüsteten Nationen Europas wissen, dass der Frieden niemals garantiert ist. Sie haben gerade erst angefangen sich nach Jahren schleppender Erholung wieder etwas zu entspannen. Ohne einen klaren Sieger nach dem Großen Krieg fehlt Europa jedoch eine klare Richtung und so schwelen internationale Spannungen noch immer.

Niemand will für ein Wiederaufflammen des Krieges verantwortlich sein und so bleiben die meisten Auseinandersetzungen isolierte Angelegenheiten, die schnell vertuscht werden. Aus ländlichen Gebieten kommen Berichte von fremden Soldaten mit glühenden Augen, doch sie erscheinen fern und bedeutungslos. Die Anführer der Nationen konzentrieren sich darauf sich sich einen Namen zu machen. Europa glaubt an den Beginn einer neuen Ära, doch sein Schicksal bleibt weiterhin ungewiss.

ZUSAMMENFASSUNG

In der Folgezeit des Großen Krieges klammern sich die Nationen Europas an einen brüchigen Frieden, während sie ihren Wiederaufbau fortführen. Berichte von fremden Soldaten mit glühenden Augen werden ignoriert. Stattdessen baut jede Nation ihre Wirtschaft und ihre Verteidigungsfähigkeit wieder auf. So bleibt das endgültige Schicksal des Kontinents unsicher.

AUFBAU

1. Baut das Spiel wie gewohnt auf, wobei ihr die Nationstableaus auswählt oder zufällig verteilt und die Spielertableaus zufällig verteilt. Benutzt für diese Partie nicht die Erweiterung **Kolosse der Lüfte**.
2. Deckt 1 zufällige Zielkarte vom Stapel auf und legt sie neben sie Erfolgsleiste. Die Spieler dürfen dieses Ziel zusätzlich zum Zielkarten-Feld auf der Erfolgsleiste erfüllen (einen Stern daraufsetzen).
3. Löst die Einflussplättchen aus Stanzbogen #1 und legt auf jedes der 10 Felder der Erfolgsleiste 1 Einflussplättchen. Legt zusätzlich 1 Einflussplättchen auf die Zielkarte, die in Schritt 2 aufgedeckt wurde.
4. Nur in dieser Partie dürfen alle Spieler 1 Sofort-Bonus kostenlos nutzen.
   a. Jeder Sofort-Bonus darf während der Kampagne nur einmal genutzt werden. Markiert den gewählten Sofort-Bonus auf eurem Kampagnen-Bogen und nehmt euch sofort den Vorteil.
   b. Es gibt pro Spieler 7 Sofort-Boni, die im Laufe der 8-Partien-Kampagne gewählt werden können.

BESONDERE REGELN

Wann immer ihr einen Stern einsetzt und dabei den ersten Stern in dieser Kategorie platziert, nimmt der jeweilige Spieler das Einflussplättchen vom entsprechenden Feld der Erfolgsleiste und legt es auf sein Nationstableau. Diese Einflussplättchen werden am Ende der Partie verwendet, um zu bestimmen, wie sich die Kampagne in der nächsten Episode entwickelt.

Beide „siegreicher Kampf“-Felder stehen demselben oder auch unterschiedlichen Spielern zur Verfügung, um Einflussplättchen zu erhalten. (Siehe Beispiel unten: Sowohl Blau als auch Rot haben einen Kampf gewonnen und Einflussplättchen erhalten.)

EPISODENZIELE

- Einflussplättchen sammeln
- Das Spiel gewinnen



DAS SPIEL ENDET SOFORT, WENN EIN SPIELER SEINEN 6. STERN AUF DIE ERFOLGSLEISTE SETZT.

EPISODE 1: EINE NEUE ÄRA

AUTOMA

ERFOLGE ÜBERSPRINGEN



BESONDERE REGELN

- Die zusätzliche Zielkarte zählt für das Platzieren eines Sterns aufgrund der Automa-Fortschrittskarte als erstes Feld der Erfolgsleiste.
- Der Automa erhält Einflussplättchen genau wie du.
- Gewinnt der Automa einen Kampf, setzt er seinen Stern wenn möglich auf ein Kampffeld der Erfolgsleiste, auf dem ein Einflussplättchen liegt.

BELOHNUNGEN

Entsprechend den normalen Regeln erhält der Automa 1 zusätzliches Einflussplättchen und stimmt dann abhängig von der Anzahl seiner Einflussplättchen ab:

1. Besitzt er eine gerade Anzahl an Plättchen, verwendet er alle seine Plättchen, um für KRIEG zu stimmen **(Episode 2a)**.
2. In jedem anderen Fall stimmt der Automa mit allen Plättchen für FRIEDEN **(Episode 2b)**.

BELOHNUNGEN

1. Notiert euren Sieg (falls du gewonnen hast), eure Sterne und eure Münzen (Endstand) auf eurem Kampagnen-Bogen.
2. Ein Stern auf der offenen Zielkarte wird als Stern in einer beliebigen Kategorie der Erfolgschronik gewertet.
3. Gebt jedem Spieler 1 Einflussplättchen (zusätzlich zu denen, die ihr im Verlauf der Partie erhalten habt). Gibt es im Falle von höheren Spielerzahlen hierzu nicht mehr ausreichend Plättchen, behelft ihr euch mit 1$-Münzen.
4. Die Spieler nutzen nun ihre Einflussplättchen, um über den Kurs der nächsten Episode abzustimmen: Wollen sich die Fraktionen Europas für KRIEG oder für FRIEDEN einsetzen?
   - Wenn du möchtest, dass der Fokus der nächsten Partie auf Kampf und Interaktion liegt, dann stimmst du für Krieg (Verstecke deine Einflussplättchen in der rechten Faust).
   - Wenn du möchtest, dass der Fokus in der nächsten Partie auf Aufbau und Infrastruktur liegt, dann stimmst du für Frieden (Verstecke deine Einflussplättchen in der linken Faust).
   - Du darfst deine Einflussplättchen auch auf beide Fäuste aufteilen.

   Alle Spieler entscheiden geheim, halten beide Fäuste in die Tischmitte und öffnen dann gleichzeitig ihre Hände. Wenn die Mehrheit der Plättchen für Krieg spricht, geht es weiter mit Episode 2a. Wenn die Mehrheit der Plättchen für Frieden spricht, geht es weiter mit Episode 2b. Im Falle eines Gleichstandes entscheidet der Gewinner von Episode 1, ob es mit Krieg oder Frieden weitergehen soll.
5. Legt nach der Abstimmung alle Einflussplättchen in den allgemeinen Vorrat zurück. Die Spieler behalten ihre Einflussplättchen nicht für spätere Partien.
6. Es gibt keine besonderen Belohnungen für diese Partie.



EPISODE 2A: KRIEG

OKTOBER 1921

Wirtschaftliches Wachstum brachte Wohlstand mit sich und durch den Wohlstand wurden die Menschen unruhig. Da sie nicht mehr mit einer tödlichen Bedrohung konfrontiert waren und sich plötzlich in einem neuen Aufschwung sonnten, veränderten sich ihre Prioritäten und die Geschichten vom Großen Krieg bekamen eine mythisch-romantische Färbung. Doch die Regierungen fürchteten sich noch immer und die Gefahr, Opfer eines Angriffs zu werden, ließ die Lektionen der Vergangenheit verblassen. So führten Scharmützel zu Schlachten, und Schlachten künden von einem neuen Krieg.

Viele Nationen fürchten sich vor der Möglichkeit eines neuen Krieges so bald nach dem letzten. Doch andere Nationen drängen und provozieren. Diese Bedrohungen schüren schon bald existenzielle Ängste. Wieder einmal steht Europa am Rande des Krieges.

ZUSAMMENFASSUNG

Inmitten des dramatischsten wirtschaftlichen Aufschwungs in der Geschichte Europas sind die Erinnerungen an die Gräuel des Großen Krieges verblasst. Angst davor, in dieser neuen Welt in eine Opferrolle zu geraten, führt die Welt erneut in Richtung eines Krieges.

AUFBAU

1. Baut das Spiel wie gewohnt auf, wobei ihr euer bisheriges Nationstableau behaltet und die Spielertableaus zufällig verteilt. Benutzt in dieser Partie nicht die Erweiterung **Kolosse der Lüfte**.
2. Entfernt in dieser Partie die Zielkarten 7, 13, 15, 20, 22, 23 und 27 aus dem Spiel.
3. Löst die Frieden/Krieg-Erfolgsleiste aus Stanzbogen #1 und legt sie, mit der Krieg-Seite nach oben, so auf den Spielplan, dass sie die alte Erfolgsleiste überdeckt.
4. Setzt 1 zusätzlichen Arbeiter in jede eurer Startregionen.
5. Setzt 1 beliebiges Gebäude in jede eurer Startregionen.
6. Führt 3 beliebige Entwicklungen auf eurem Spielertableau durch.
7. Erhöht euer Ansehen um +4.
8. Wer möchte, darf 15$ von seinem Vermögen abziehen, um einen Sofort-Bonus zur Nutzung in dieser Partie zu erwerben.
9. Folgt den Regelanweisungen über Rivalen.

EPISODENZIELE

- Mechs einsetzen
- Kämpfe gewinnen
- Das Spiel gewinnen

RIVALEN

AUFBAU: Nachdem ihr alle anderen Aufbau-Schritte durchgeführt habt, dürft ihr „Rivalen" bestimmen, indem ihr 1 oder mehr eurer Sterne auf die Heimatgebiete anderer Spieler setzt. Auf diese Weise dürft ihr bis zu 4 eurer Sterne einsetzen und ihr dürft mehrere Sterne auf das gleiche Heimatgebiet setzen. Alle Spieler tun dies gleichzeitig.

SPIELABLAUF: Solange du einen Stern deiner Farbe auf dem Heimatgebiet eines Spielers liegen hast, ist dieser dein Rivale. Wenn du einen Kampf gegen einen Rivalen gewinnst, entferne 1 deiner Sterne von dessen Heimatgebiet, setze ihn auf der Erfolgsleiste ein und nimm dir 5$.

- Wann immer du einen Kampf gewinnst, darfst du einen deiner Sterne von einem beliebigen gegnerischen Heimatgebiet entfernen und auf der Erfolgsleiste einsetzen. Die 5$ erhältst du jedoch nur, wenn der Stern vom Heimatgebiet des besiegten Gegners stammt.
- Sterne, die du auf gegnerischen Heimatgebieten eingesetzt hast, dürfen nur durch einen siegreichen Kampf auf der Erfolgsleiste eingesetzt werden.

DIE KRIEG-ERFOLGSLEISTE

Die Krieg-Erfolgsleiste unterscheidet sich in folgender Hinsicht von der Erfolgsleiste aus dem Grundspiel:

- Du darfst nur einen Stern für 6x Entwickeln ODER für 4x Gebäudebau einsetzen. Nicht für beide.
- Alle Spieler dürfen bis zu 4 Sterne für siegreiche Kämpfe einsetzen. Sachsen darf nach wie vor beliebig viele Sterne für siegreiche Kämpfe und erfüllte Zielkarten einsetzen.
- Du darfst 1 Stern einsetzen, wenn du am Ende deines Zuges 8 oder mehr Kampfkarten auf der Hand hast.
- Auf der Krieg-Erfolgsleiste darfst du keine Sterne dafür einsetzen, wenn du alle 8 Arbeiter eingesetzt oder dein Ansehen auf 18 erhöht hast



DAS SPIEL ENDET SOFORT, WENN EIN SPIELER SEINEN 6. STERN AUF DER KRIEG-ERFOLGSLEISTE EINGESETZT HAT.

AUSGANG

Es brauchte nicht viel, damit sich alle in Europa nur zu gut an die Gräuel des Krieges erinnerten. Selbst die Geltungsbedürftigsten verloren schnell ihre verklärte Sicht auf den Großen Krieg, nachdem die Feindseligkeiten neu entbrannten. Die Gewalt endete schnell und mit uneindeutigem Ergebnis.

Die gestörten internationalen Beziehungen brauchten diesmal noch länger, um zu heilen. Viele, auch in den höchsten Regierungskreisen, waren erstaunt, wie schnell der Konflikt neu entflammt war. Angst und Misstrauen machten sich breit, während die Anführer versuchten, die Absichten ihrer Amtskollegen auf dem Kontinent einzuschätzen. Hinzu kamen Gerüchte von Ereignissen in und um die Fabrik herum. Viele Eindringlinge hatten sich Zutritt verschafft, seitdem die Fabrik geschlossen worden war. Doch ein Großteil ihrer Geheimnisse blieb bestehen, und dieses Mysterium sorgte für große Angst und Spekulation.

Das Ganze wurde dadurch verstärkt, dass noch immer niemand wusste, wo Tesla sich aufhielt. So wurde diese Frage zu einer internationalen Besessenheit. Dann, eines Tages, trafen Brieftauben in den Hauptstädten all jener Nationen ein, die im Vorfeld des Großen Krieges mit Tesla Geschäftsbeziehungen eingegangen waren.

BELOHNUNGEN

1. Notiert euren Sieg (falls du gewonnen hast), eure Sterne und eure Münzen (Endstand) auf eurem Kampagnen-Bogen.
2. Sterne auf neuen Kategorien der Krieg-Erfolgsleiste (2 neue Kampf-Felder, Feld für 8 Kampfkarten und das kombinierte Gebäude-/Entwicklung-Feld) dürfen als Sterne in beliebigen Kategorien der Erfolgschronik gewertet werden.
3. **MECH-MODIFIKATIONEN:** Lernt das Konzept der Mech-Modifikationen kennen, indem ihr deren Regeln lest (Seite 6) und löst die entsprechenden Plättchen aus Stanzbogen #2. Zu diesem Zeitpunkt sind für die Spielern nur die Mech-Modifikationen verfügbar.
   a. Zieht je 2 Mech-Modifikationen sowie 1 weitere für jeden Mech, den ihr in der vergangenen Partie eingesetzt habt. Behaltet 1 kostenlos. Dann dürft ihr beliebig viele weitere gezogene für je 50$ kaufen.
   b. Denkt daran, dass das Vermögen aus Episoden 1-7 für die Bestimmung des Siegers der Kampagne keine Rolle spielt. Nutzt es also, um euer Imperium zu verbessern!
4. Die Krieg-Erfolgsleiste sowie die Regeln für Rivalen werdet ihr in zukünftigen Partien nicht benötigen.

EPISODE 2A: KRIEG

Aus Gründen der Kompatibilität mit den Modulregeln am Ende dieses Regelheftes sind einige Regeln hier mit RIVALEN oder KRIEG-LEISTE gekennzeichnet.

KRIEG-LEISTE ERFOLGE ÜBERSPRINGEN



AUFBAU

- Setze den Ansehensmarker des Automa auf Feld 14 der Ansehensleiste (er erhält daher mehr Münzen).
- Stelle 2 Arbeiter auf sein Heimatgebiet, zusätzlich zu den 2, die bereits auf dem Spielplan stehen.
- Stelle 1 Mech auf das Heimatgebiet des Automa.
- Rücke den Fortschrittsmarker 3 Felder nach vorne.
- Ziehe zufällig 3 Automa-Karten:
  - Gib dem Automa alles, was im Abschnitt „Ertrag" von Aktionsplan II (rote Hälfte) auf den Karten angegeben ist. Ignoriere fraktionsspezifische Erträge.
  - Mische anschließend den Automa-Stapel neu.

RIVALEN Setze 2 Automa-Sterne auf dein Heimatgebiet.

Bei 3+ Spielern setzt ihr von jedem Automa 1 Stern auf die Heimatgebiete von dessen beiden benachbarten Gegnern.

BESONDERE REGELN:

Erfolge

KRIEG-LEISTE Der Automa setzt keinen Stern, wenn er 8 Kampfkarten hat (er darf dort einen Stern setzen, wenn er die Position eines zufälligen Sterns erwürfelt).

RIVALEN Der Automa erhält 5$, wenn er einen Stern von deinem Heimatgebiet einsetzt.

AUTOMA *Bei 3+ Spielern: Hat der Automa einen Stern auf einem Heimatgebiet, aber nicht auf dem des Spielers, den er soeben im Kampf besiegt hat, dann nimmt er einen Stern von dem Heimatgebiet, das sich im Uhrzeigersinn am nächsten am Heimatgebiet des Automa befindet.*

RIVALEN **Bewegung**

Für alle Bewegungsaktionen gilt die folgende Zusatzregel bei der Ermittlung der Zielregion. Sie hat Vorrang vor allen anderen Regeln zur Ermittlung der Zielregion:

KOMMEN MEHRERE REGIONEN IN FRAGE: Er wählt die Region, die einer beliebigen Einheit eines Spielers am nächsten liegt, auf dessen Heimatgebiet er einen Stern liegen hat.

RIVALEN **Begegnung/Fabrik** **Aktion**

1. Hat der Automa einen Stern auf dem Heimatgebiet eines Gegners sowie eine Stärke von 5 oder mehr, führt er stattdessen eine Angriffsbewegung gegen eine Kampfeinheit dieses Spielers aus.
2. Spielt der Automa Albion oder Togawa und gewinnt einen Kampf, setzt er immer eine Flagge/Falle, auch wenn er einen Mech genutzt hat.
3. Falls Schritt 1 nicht zu einem Kampf geführt hat, führt der Automa zum Schluss ganz regulär die Begegnung/Fabrik Aktion aus.

BELOHNUNGEN

- Der Automa erhält zu den regulär gekauften Modifikationen (s. Seite 8-9) 1 Modifikation kostenlos.

RIVALEN Erzielt der Automa den -Erfolg, setze in seiner Erfolgschronik ein Kreuz entweder in die Entwicklungs- oder in die Gebäudespalte – diejenige, in der bereits mehr Kreuze stehen. Sind beide gleich, wähle .

EPISODE 2B: FRIEDEN

OKTOBER 1921

Der Frieden dauerte noch eine Weile an. Die Menschen erinnerten sich noch gut an die Gräuel des Krieges und hatten kein Bedürfnis, in diese Zeit zurückzukehren.

Es gab diejenigen, die versuchten, die Welt in einen Krieg zu stürzen. Doch die meisten blieben wachsam gegenüber den riesigen Waffen und der Druck der Mehrheit unterdrückte die gewalttätigen Tendenzen der Wenigen. Schlussendlich waren die Anreize für einen Krieg einfach zu gering und die Gefahren zu hoch. So wurden sogar die kleinen Scharmützel fast alle beendet.

Statt auf Krieg richten die Anführer ihre Aufmerksamkeit auf fortgesetzte Produktivität, und ihre Infrastruktur wächst exponentiell. Sie haben neue nationale Zielsetzungen und priorisieren die Erweiterung ihres Einflusses anhand von Beziehungen zu Einheimischen im ganzen Land. Ihre Wirtschaften florieren und diese Blütezeit bringt neues Selbstbewusstsein und neue Bündnisse mit sich. Es scheint fast so, als würde eine aufgeklärte Ära des Friedens und des Wohlstandes anbrechen.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Nationen Europas haben es fürs erste geschafft eine Rückkehr zum Krieg zu vermeiden. Stattdessen konzentrieren sich die meisten darauf, den Wohlstand zu vergrößern, den diese neuen Maschinen bieten können, und fahren damit fort ihre Infrastruktur auszubauen.

AUFBAU

1. Baut das Spiel wie gewohnt auf, wobei ihr euer bisheriges Nationstableau behaltet und die Spielertableaus zufällig verteilt. Benutzt in dieser Partie nicht die Erweiterung „**Kolosse der Lüfte**“.
2. Löst die Bündnisplättchen aus Stanzbogen #1.
3. Löst die Frieden-Erfolgsleiste aus Stanzbogen #1 und überdeckt damit die Standard-Erfolgsleiste auf dem Spielplan.
4. Wer möchte, darf 15$ von seinem Vermögen abziehen, um einen Sofort-Bonus zur Nutzung in dieser Partie zu erwerben.

BÜNDNISSE

AUFBAU: Jeder Spieler erhält Bündnisplättchen, auf dessen Vorderseite sein Fraktionssymbol sowie ein Geldwert ist, und auf dessen Rückseite der Wert -10$ steht. Die übrigen Bündnisplättchen kommen in die Schachtel zurück.

SPIELABLAUF: Hast dein Bündnisplättchen noch vor dir, darfst du in deinem Zug einem anderen Spieler, der sein Plättchen noch hat, ein Bündnis vorschlagen. Stimmt er zu, tauscht ihr eure Bündnisplättchen und erhaltet die auf dem Plättchen des anderen angegebenen Münzen. Ihr könnt nun beide die Fähigkeit auf dem Plättchen eures Bündnispartners nutzen.

Seid ihr eine ungerade Spielerzahl, erhält ein Spieler, der als einziger nicht verbündet ist, sofort 5$ aus dem Vorrat.

Greifst du jemals einen Spieler an, der **dein Bündnisplättchen** hat, musst du dessen Bündnisplättchen umdrehen und darfst seine Fähigkeit nicht mehr nutzen. Der andere Spieler behält dein Bündnisplättchen mit der Vorderseite nach oben. Er darf deine Fähigkeit weiter nutzen.

Bei Spielende musst du deinen finalen Geldwert dieser Partie um 10$ reduzieren, sollte ein umgedrehtes Bündnisplättchen vor dir liegen.



FRIEDEN-ERFOLGSLEISTE

Wenn ihr mit der Frieden-Erfolgsleiste spielt, entfernt ihr vor Spielbeginn die Zielkarte 23 aus dem Stapel. Sachsen beginnt das Spiel mit 3 statt 2 Zielkarten (als Ausgleich dafür, dass es für siegreiche Kämpfe keine Sterne gibt).

EPISODENZIELE

- Gebäude bauen
- Das Spiel gewinnen

Die Frieden-Erfolgsleiste unterscheidet sich in folgender Hinsicht von der Erfolgsleiste aus dem Grundspiel:

- Du darfst nur einen Stern für 4x Mechs ODER für 4x Rekruten einsetzen. Nicht für beide.
- Alle Spieler dürfen Sterne für 2 erfüllte Zielkarten einsetzen. Erfüllst du eine Zielkarte, ziehst du sofort eine neue vom Stapel, sodass du wieder 2 auf der Hand hast. Ist der Zielkartenstapel verbraucht, darfst du keine neue Karte ziehen.
- Du darfst einen Stern einsetzen, sobald du 3 Begegnungsplättchen gesammelt hast.



- Du darfst einen Stern einsetzen, sobald du 13 Ansehen (statt 18) erreicht hast.
- Du darfst einen Stern einsetzen, sobald du eine Fabrikkarte erhältst (noch in der gleichen Runde).
- Du darfst einen Stern einsetzen, sobald du insgesamt 16 Ressourcen besitzt (diese müssen sich nicht alle in der gleichen Region befinden).
- Auf der Frieden-Erfolgsleiste darfst du keine Sterne für siegreiche Kämpfe oder für eine Stärke von 16 einsetzen.

DAS SPIEL ENDET SOFORT, WENN EIN SPIELER SEINEN 6. STERN AUF DER FRIEDEN-ERFOLGSLEISTE EINGESETZT HAT.

AUSGANG

Die Moral stieg weiterhin und die Volkswirtschaften Europas erholten sich, wenn auch langsam. Wohlstand und persönliche Sicherheit waren schon immer eine gute Voraussetzung, um die Stimmung der Bürger schnell zu verbessern, und als es allmählich so aussah, als würde der Frieden halten, entspannte sich die Bevölkerung Europas und genoss wieder die Freuden eines sicheren Alltags.

Die Fabrik blieb geschlossen. Ab und zu fanden Menschen ihren Weg hinein und erkundeten sie auf der Suche nach neuen Technologien, an denen Tesla gearbeitet hatte. Und obwohl Teile der Fabrik unzugänglich blieben, verließen die meisten Eindringlinge sie mit irgendeiner neuen technologischen Spielerei.

Niemand hatte eine Ahnung, wo sich Tesla aufhielt, und diese Frage bekam internationale Bedeutung. Dann, eines Tages, trafen Brieftauben in den Hauptstädten all der Nationen ein, die im Vorfeld des Großen Krieges mit Tesla Geschäftsbeziehungen eingegangen waren.

ABSCHLUSSWERTUNG

Hast du im Laufe des Spiels dein Bündnis gebrochen, musst du deinen finalen Geldwert um 10$ reduzieren.

BELOHNUNGEN

1. Notiert euren Sieg (falls du gewonnen hast), eure Sterne und eure Münzen (Endstand) auf eurem Kampagnen-Bogen.
2. Sterne auf neuen Kategorien der Frieden-Erfolgsleiste (16 Ressourcen, Fabrikkarte, 3 Begegnungen, zweite Zielkarte und das kombinierte Mech-/Rekrutierung-Feld) dürfen als Sterne in beliebigen Kategorien der Erfolgschronik gewertet werden.
3. **INFRASTRUKTUR-MODIFIKATIONEN:** Lernt die Infrastruktur-Modifikationen kennen, indem ihr deren Regeln lest (Seite 7), und löst die Plättchen aus Stanzbogen #3. Noch sind euch nur die **Infrastruktur-Modifikationen** verfügbar.
   a. Zieht je 2 Infrastruktur-Modifikationen sowie 1 weitere für jedes Gebäude, das ihr in der vergangenen Partie gebaut habt. Behaltet 1 kostenlos. Dann dürft ihr beliebig viele weitere gezogene für je 50$ kaufen.
   b. Denkt daran, dass das Vermögen aus Episoden 1-7 für die Bestimmung des Kampagnensiegers keine Rolle spielt. Nutzt es also, um euer Imperium zu verbessern!
4. Die Frieden-Erfolgsleiste sowie die Bündnisplättchen werdet ihr in zukünftigen Partien nicht mehr benötigen.

EPISODE 2B: FRIEDEN — AUTOMA

Zur Kompatibilität mit den Modulregeln am Ende dieses Regelheftes sind einige Regeln mit BÜNDNIS oder FRIEDEN-LEISTE gekennzeichnet.

FRIEDEN-LEISTE ERFOLGE ÜBERSPRINGEN



BÜNDNIS AUFBAU

Du darfst dich beim Aufbau entscheiden, die mit dem Automa zu verbünden. Die Bündnisregeln gelten für dich, aber nicht für den Automa. Er hat vom Bündnisplättchen keinen Vorteil. Stattdessen erhält er 8$.

Bei 3 oder mehr Spielern entscheidet ihr gegen den Uhrzeigersinn, begonnen beim letzten Spieler, ob ihr euch mit einem Automa verbünden möchtet.

BESONDERE REGELN

FRIEDEN-LEISTE Erfolge

Der Automa erhält einen Stern, wenn er 3 Begegnungsplättchen gesammelt hat sowie wenn er eine Fabrikkarte erhält.

BÜNDNIS Bündnisse

- Nach dem Spielaufbau kann der Automa keine Bündnisse mehr eingehen.

Bei 3 oder mehr Spielern erhält ein Spieler, der als einziger menschlicher Spieler nicht an einem Bündnis beteiligt ist, die Belohnung von 5$.

- Automa verliert beim Bündnisbruch keine 10$.
- Spielt der Automa als Togawa und du hast sein Bündnisplättchen offen vor dir liegen, dann setzt er keine Fallen.
- Solange der Automa ein aktives Bündnisplättchen vor sich liegen hat und auch sein Plättchen aktiv ist, wechselt er nicht in Aktionsplan II. Dadurch verzögert sich auch das Neumischen des Automa-Stapels, welches beim Wechsel der Aktionspläne stattfindet.

BELOHNUNGEN

- Der Automa erhält zusätzlich zu den regulären Modifikationen (s. Seite 8-9) 1 kostenlos.
- Erzielt der Automa den -Erfolg, setze in seiner Erfolgschronik ein Kreuz entweder in die Mech- oder in die Rekrutierspalte: diejenige, in der bereits mehr Kreuze stehen. Sind beide gleich, wähle .

EPISODE 3: VESNAS BITTE

MÄRZ 1922

Sehr verehrter Patron und Freund von Nikola Tesla,

ich bin Vesna, die Tochter von Nikola Tesla. Ich schreibe Ihnen, um Sie um Hilfe zu bitten. Bitte verstehen Sie, dass diese Maßnahme unsere letzte Hoffnung darstellt. Ich will das Verhältnis, das Sie mit meinem Vater gepflegt haben, nicht missbrauchen. Er und ich sind kompetente und einfallsreiche Leute, wie Sie sicherlich wissen. Dennoch finde ich mich in einer Lage wieder, aus der ich keinen Ausweg sehe.

Seitdem wir die Fabrik geschlossen haben, leben mein Vater und ich in der sicheren inneren Festung und arbeiten an einer neuen Technologie, von der sich Vater Seelenfrieden erhofft. Kurz nach Neujahr ist eine Bande Söldner in die Festung eingedrungen und hat uns gefangengenommen. Sie haben meinen Vater und mich getrennt, aber wenn ich mich nicht täusche, wollen sie, dass mein Vater die Entwicklung seiner letzten und mächtigsten Mechs abschließt.

Das würde mein Vater normalerweise nie tun, selbst wenn sein Leben davon abhängt. Doch sie drohen, stattdessen mich zu töten. Mein Vater will nicht zulassen, dass ich sterbe.

Ich bitte Sie um Hilfe, nicht um mich zu retten, sondern meinen Vater. Wenn ich es schaffe, diesem Ort zu entkommen, kann er die Arbeit an diesen grauenhaften Maschinen abbrechen. Ich weiß, dass dies, abgesehen von meiner Sicherheit, sein größter Wunsch ist. Ich weiß nicht, wann ich es schaffen werde, mithilfe unserer Brieftauben diese Botschaften zu übermitteln. Daher ist es von höchster Bedeutung, dass Sie sich beeilen. Möglicherweise ist es bereits zu spät.

Mit größtem Respekt, und in der Hoffnung auf Frieden,

Vesna Tesla
23. Januar 1922

ZUSAMMENFASSUNG

Vesna, die Tochter Nikola Teslas, ist mit ihrem Vater in der Fabrik gefangen. Ihr müsst zur Fabrik gelangen und sie finden!

AUFBAU

1. Baut das Spiel wie gewohnt auf. Behaltet euer bisheriges Nationstableau und verteilt die Spielertableaus zufällig. Benutzt nicht die Erweiterung „**Kolosse der Lüfte**“.
2. Wenn ihr bereits Infrastruktur-Modifikationen besitzt (diese wurden möglicherweise noch nicht freigeschaltet), legt diese offen in euren Spielerbereich.
3. Wenn ihr bereits Mech-Modifikationen besitzt (diese wurden möglicherweise noch nicht freigeschaltet), dürft ihr euch dafür entscheiden, mit diesen beliebige Mech-Fähigkeiten auf eurem Nationstableau abzudecken.
4. Nehmt Box A aus der Schachtel, ohne sie zu öffnen. An ihrer Unterseite ist die Vesna-Karte befestigt (falls nicht, zieht zufällig eine Fabrikkarte, die Vesna darstellt).
5. Mischt die Vesna-Karte plus 4 ZUSÄTZLICHE Fabrikkarten in den Fabrikstapel (spielt ihr z.B. zu fünft, habt ihr 6 Fabrikkarten + 1 Vesna-Karte + 4 weitere Fabrikkarten, also insgesamt 11 Fabrikkarten).
6. Legt die Einflussplättchen als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.
7. Falls die Rusviet-Union im Spiel ist, erhält dieser Spieler das geänderte Bezirksverwaltung-Plättchen aus Stanzbogen #3. Er muss dieses Plättchen statt der normalen Bezirksverwaltung-Fähigkeit verwenden.
8. Wer möchte, darf sein Vermögen um 15$ reduzieren, um einen Sofort-Bonus für diese Partie zu erhalten.

EPISODENZIELE
- Einflussplättchen sammeln
- Vesna finden
- Spiel gewinnen

BESONDERE REGELN

- Bewegt sich dein Anführer auf die Fabrik, endet dessen Bewegung sofort. Bevor es weitergeht (Kampf, Falle o.ä.), führst du die folgenden Schritte aus:
  a. Erhalte 1 Einflussplättchen und mische den Fabrikkartenstapel.
  b. Ziehe zufällig X Fabrikkarten, wobei X die Anzahl deiner Einflussplättchen ist. Decke diese Karten auf, sodass sie für alle Spieler sichtbar sind.
     - Falls die Vesna-Karte unter den gezogenen Karten ist, erhältst du sie. Vesna selbst gilt nicht als Fabrikkarte.
     - Falls die Vesna-Karte nicht unter den gezogenen Karten ist und du noch keine Fabrikkarte besitzt, darfst du eine der aufgedeckten Karten auswählen und behalten.
  c. Lege alle übrigen Fabrikkarten zurück auf den Stapel.
  d. Führe deine Bewegungsaktion zu Ende aus (andere Einheiten bewegen, Kampf beginnen, Fallen auslösen usw.).
- Befindet sich dein Anführer zu Beginn deines Zuges auf der Fabrik, erhältst du kein Einflussplättchen (und darfst nicht den Fabrikkartenstapel durchsuchen). Du darfst aber Eile oder die Bewegungsaktion einer Fabrikkarte nutzen, um die Fabrik zu verlassen und sofort neu zu betreten. Dann führst du Schritte a-d aus.
- Du darfst (im Gegensatz zu normalen Partien) nie den gesamten Fabrikkartenstapel ansehen.
- Wurde Vesna gefunden, dürfen die Spieler weiterhin Einflussplättchen erhalten und die Fabrik durchsuchen. Vesnas Bedeutung wird erst bei Spielende verraten.

DAS SPIEL ENDET SOFORT, WENN EIN SPIELER SEINEN 6. STERN AUF DER ERFOLGSLEISTE EINGESETZT HAT.

AUSGANG

Während sie die Fabrik nach Vesna durchsuchten, entdeckten ihre Retter etwas Unerwartetes und Unglaubliches, und natürlich wussten alle anderen, die nach ihr suchten, dass sie diese Gelegenheit nicht verstreichen lassen durften. In einem großen Innenhof der Fabrik versteckt fanden sie riesige Schiffe. Zunächst schien es seltsam, Schiffe so weit im Landesinneren zu verstecken. Doch nach ihrer Rettung erklärte ihnen Vesna das wahre Geheimnis – es waren Luftschiffe und sie waren der Schlüssel zu ihrer Flucht.

Nachdem ihre Retter Vesna in ihrer Hauptstadt absetzten, verbreitete sich die schlechte Nachricht schnell: Obwohl ihre Rettung erfolgreich gewesen war, hatte sie zu lange gedauert, und sie war sich sicher, dass die Arbeit ihres Vaters fast abgeschlossen war. Außerdem hatte niemand ihren Vater während des Überfalls auf die Fabrik finden können und Vesna glaubte, er könnte von ihrer Flucht möglicherweise gar nichts mitbekommen haben. Obwohl es ihr nicht gelungen war, den Anführer der Organisation zu ermitteln, wusste sie dennoch genug, um sehr besorgt zu sein. Sie war begierig danach, einen Widerstand gegen diese Gruppe zu gründen, die sie als große Bedrohung für den neu etablierten Frieden in Europa ansah.

EPISODE 3: VESNAS BITTE

AUTOMA

ERFOLGE ÜBERSPRINGEN

BESONDERE REGELN

Fabrikkarten

- Der Automa sammelt genau wie du Einflussplättchen und zieht Fabrikkarten.
- Wenn er Fabrikkarten zieht, die Vesna-Karte nicht findet und noch keine Fabrikkarte hat, dann behält er die erste gezogene Fabrikkarte.

Bewegung von Kampfeinheiten

Wenn der Automa Kampfeinheiten bewegt:

- Falls Vesna noch nicht gefunden wurde und die Einheit in die Fabrik bewegt werden kann:
  - Die Zielregion ist die Fabrik.
  - Ignoriere diese Regel, falls dies zu einem Kampf führen würde und der Automa 4 Stärke oder weniger hat.
- Falls sich nach Ende einer konfliktfreien Bewegung eines Anführers ( ) oder einer Bewegung/Fabrik-Aktion ( ) eine Automa-Kampfeinheit auf der Fabrik befindet, löst dies zusätzlich zu den normalen Auswirkungen dieser Aktion eine Suche aus. In diesem Fall verhält sich ein Mech auf der Fabrik wie ein Anführer.

BELOHNUNGEN

Falls Automa nicht die Vesna-Fraktion erhalten hat:

- Würfle mit einem 6-seitigen Würfel.
- Würfelst du eine 4-6, gibt der Automa sein Nationstableau ab. Wenn der Automa mit dem Aussuchen einer neuen Fraktion an der Reihe ist (je nach dessen Vermögen), nimmt er sich eine zufällige verfügbare Fraktion. Das kann auch die gleiche Fraktion sein, die er bisher hatte.

BELOHNUNGEN

1. Notiert euren Sieg (falls du gewonnen hast), eure Sterne und eure Münzen (Endstand) auf eurem Kampagnen-Bogen.
2. Erhöhe für je 2 Einflussplättchen, die du gesammelt hast (aufgerundet), einen Aufbau-Bonus auf deinem Kampagnen-Bogen um 1 (wobei die Begrenzungen bei Stärke und Ansehen beachtet werden müssen).
3. Die Spieler bestimmen nun, wer ab sofort die neue Fraktion Vesna spielt:
   a. Falls ein Spieler die Vesna-Karte gefunden hat, spielt dieser in Zukunft die Vesna-Fraktion.
   b. Falls niemand die Vesna-Karte gefunden hat, spielt der Gewinner der Partie in Zukunft die Vesna-Fraktion.
4. Der neue Vesna-Spieler erhält alle Plättchen vom Vesna-Stanzbogen (#4) sowie den Inhalt von Box A. Das bisherige Heimatgebiet dieses Spielers wird auch Vesnas Heimatgebiet sein. Der Vesna-Spieler behält alles, was er bis zu diesem Punkt gesammelt hat (Modifikationen, Vermögen usw.) und ändert den Namen seiner Fraktion auf dem Kampagnen-Bogen. Die Vesna-Karte kann aus dem Spiel entfernt werden – sie wird nicht mehr benötigt. Lest die Regeln für die Vesna-Fraktion auf der nächsten Seite.
5. Alle anderen Spieler dürfen sich nun dafür entscheiden ihre Fraktion zu wechseln. Entscheidest du dich dafür deine Fraktion zu wechseln, behältst du deinen Kampagnen-Bogen sowie alles, was du bis zu diesem Punkt gesammelt hast. Ändere den Namen deiner Fraktion auf dem Kampagnen-Bogen und nutze in zukünftigen Partien das neue Nationstableau. Um die Fraktion zu wechseln, befolgt ihr die folgenden Schritte:
   a. Der Vesna-Spieler darf zu diesem Zeitpunkt nicht die Fraktion wechseln.
   b. Jeder andere Spieler, der seine Fraktion wechseln möchte, legt sein Nationstableau zu den unbenutzten Nationstableaus.
   c. Ermittelt für jeden Spieler das aktuelle Vermögen (hierfür wird ausnahmsweise und temporär jede erworbene Modifikation als weitere 50$ zum Gesamtvermögen hinzu-addiert). Der Spieler mit dem NIEDRIGSTEN Gesamtvermögen wählt als erstes eine neue Fraktion. Dann wählt der Spieler mit dem nächst-niedrigen Vermögen usw.
6. Entsprechend der Standardregeln für Modifikationen zieht jeder Spieler 2 Modifikationen aus dem Vorrat und darf diese erwerben (für je 50$). Als Bonus zieht der Gewinner der Partie +1 Modifikation, darf also aus insgesamt 3 wählen.

DIE VESNA-FRAKTION
(BOX A UND STANZBOGEN #4)

Vesnas erste öffentliche Ansprache nach ihrem Entkommen aus der Fabrik war kurz, treffend und wurde mit Spannung erwartet. Sie stand trotzig neben einer Automaschine, die sie selbst entworfen hatte, und ihre Augen funkelten ihrem Publikum entgegen. Die junge Tesla sprach laut und stark:

„Mein Vater war erschüttert, als er von dem wahren Zerstörungsvermögen seiner Erfindungen erfuhr. Er wollte nichts weiter, als der Welt zu helfen, und als er mit eigenen Augen die Tragödie sah, die er ausgelöst hatte, zog er sich aus der Öffentlichkeit zurück, um neue Technologien zu entwickeln, die uns alle endlich in eine neue, friedliche Welt führen könnten. Die Gruppe, die uns gefangengenommen hat und ihn nach meinem Wissen noch immer gefangen hält, stellt wahrhaftig eine existenzielle Bedrohung ganz Europas dar. Ich glaube sogar, dass sie nach nichts weniger als der Weltherrschaft streben.

Mein Vater bleibt verschollen, doch ich schwöre, seine Arbeit fortzuführen, auch während ich weiter nach ihm suche. Ich gründe hiermit eine Vereinigung, die für den Frieden einsteht und ihn mit allen nötigen Mitteln verteidigt. Ich lade alle friedliebenden Menschen ein, sich mir anzuschließen. Wir werden uns allen entgegenstellen, die die Bedingungen bedrohen, unter denen wir derzeit aufblühen. Die Organisation, die meinen Vater gefangen hält, werden wir aufhalten. Allen weiteren Nationen, die versuchen, ihren Willen über Europa durchzusetzen, werden wir uns widersetzen. Der Frieden ist hier und der Frieden wird auch andauern. Das ist mein Versprechen.“

AUFBAU

1. Decke dein bisheriges Heimatgebiet auf dem Spielplan mit dem Vesna-Heimatgebiet ab.

   a. Spielt ihr nicht die Kampagne, sondern wollt einfach die Vesna-Fraktion für eine reguläre Partie Scythe verwenden, wählst du ein zufälliges Heimatgebiet, das von keinem anderen Spieler genutzt wird, und überdeckst es mit dem Vesna-Heimatgebiet.

ANMERKUNG DES AUTORS: *Vesna ist eine Fraktion für Fortgeschrittene, die sehr abwechslungsreich ist und vor allem Spielern nutzt, die in ihrer Strategieplanung flexibel sind. Sie ist eine knifflige Fraktion für den, der sie spielt, aber auch für dessen Gegner, denn ihre Fähigkeiten ändern sich von Partie zu Partie.*

2. Nachdem ihr die übliche Anzahl Fabrikkarten auf den Spielplan gelegt habt, ziehst du zufällig 3 weitere Fabrikkarten von den unbenutzten. Lege sie alle drei offen nebeneinander neben dein Spielertableau (lies Vesnas Sonderfähigkeit, um herauszufinden, wie diese genutzt werden).

3. Im Gegensatz zu anderen Fraktionen hat Vesna zunächst nur 2 Mech-Fähigkeiten (Waten und Eile). Die anderen beiden Felder sind leer. Ihre Fraktion verfügt jedoch zusätzlich über 18 Mech-Fähigkeitsplättchen (mit blauem Rand). Vesna darf einige dieser Fähigkeiten für eine Partie auswählen. Dies geschieht, nachdem Mech-Modifikationen ausgewählt wurden (falls nicht die Kampagne gespielt wird), aber bevor die Modifikationen/Fähigkeiten auf Vesnas Nationstableau gelegt werden. [**Anm. d. Red.:** Auch wenn es sich bei Vesna streng genommen nicht um eine Nation handelt, werden wir auch ihr Tableau der Einheitlichkeit halber als „Nationstableau“ bezeichnen.]



a. Ziehe 6 zufällige Mech-Fähigkeitsplättchen aus Vesnas Vorrat aus 18 Plättchen. Lege den Rest in die Schachtel zurück – sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

b. Von deinen Mech-Fähigkeitsplättchen und Mech-Modifikationen darfst du nun 2-4 Plättchen auswählen. Lege 2 dieser Plättchen auf die leeren Felder deines Nations¬tableaus. Falls du ein drittes oder auch ein viertes Plättchen gewählt hast, legst du diese über deine aufgedruckten Mech-Fähigkeiten (Waten und Eile). Diese Plättchen dürfen während dieser Partie nicht verändert werden. Lege die ungenutzten Plättchen beiseite.

FRAKTIONSFÄHIGKEIT

TECHNOPHIL: Die 3 zufällig gezogenen Fabrikkarten stehen dir von Beginn an zur Verfügung. Sie werden genau wie andere Fabrikkarten auch genutzt: Setze deinen Aktionsmarker auf die Fabrikkarte, um die obere und/oder die untere Aktion zu nutzen. Jedes Mal, wenn du eine Fabrikkarte nutzt (auch eine, die du in der Fabrik erhalten hast), legst du sie anschließend in die Schachtel zurück. Im Verlauf der Partie darfst du trotzdem nur 1 Karte in der Fabrik erwerben.

ANMERKUNG: *Die 3 Fabrikkarten, mit denen Vesna das Spiel beginnt, zählen nicht für die Erfüllung von Zielkarten.*

MECH-FÄHIGKEITEN

1. **WATEN:** Dein Anführer und deine Mechs dürfen Flüsse zu oder aus jeder angrenzenden Region mit einem Gebäude eines beliebigen Spielers überqueren.
2. **EILE:** Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich pro Bewegungsaktion um 1 zusätzliches Feld bewegen.

Einige von Vesnas Mech-Fähigkeitsplättchen werden in den Regeln für Mech-Modifikationen näher erläutert.

LUFTSCHIFF: Vesna darf ihr Luftschiff nur in Partien nutzen, in denen Luftschiffe generell eingesetzt werden (also wenn ihr mit der Erweiterung „**Kolosse der Lüfte**“ spielt). Ständer für Luftschiffe sind in „**Kolosse der Lüfte**“ enthalten, nicht in dieser Erweiterung.

BOX A: VESNA-REGELN

AUTOMA

DER AUTOMA ALS VESNA

Wenn der Automa als Vesna spielt:

- Er erhält beim Aufbau keine 3 Fabrikkarten.
- Als erster Schritt des Aufbaus vor jeder Partie:
  - Mische die Wappenplättchen der 7 Fraktionen aus dem Grundspiel sowie der Erweiterung **Invasoren aus der Ferne** (Stanzbogen #4) verdeckt und ziehe 2 davon. Die anderen werden zurück in die Schachtel gelegt.
  - Lege diese 2 Plättchen offen neben den Automa-Kartenstapel.
  - Wird eine Automa-Karte aufgedeckt, die eine fraktionsspezifische Aktion zeigt, welche einem der beiden offenen Wappenplättchen entspricht, dann führt der Automa diese Aktion aus.



EPISODE 4: FENRIS

SEPTEMBER 1922

Kurz nach Vesnas Rettung aus der Fabrik mehrten sich wieder einmal die Berichte von „seltsamen Soldaten mit glühenden Augen" in entlegeneren Gebieten Europas. Diese furchterregenden, leer-äugigen Höllenboten nannten sich „Fenris", hieß es. In Anbetracht von Vesnas Geschichte wurden diese Berichte sehr viel ernster genommen.

Es hatte schon immer Banden von Söldnern und Mördern gegeben, die die Menschen Europas schikanierten. Doch die Fenris sind organisierter und benutzen beängstigende neue Waffen. Niemand weiß genau, was sie wollen, doch als sie sich immer weiter über das Land verbreiten und ihr Einfluss wächst, behindern sie den Prozess des Wiederaufbaus immer stärker. Es bleibt unklar, was ihr eigentliches Ziel ist.

Die Fenris scheinen völlig wahllos zuzuschlagen und soweit man erkennen kann, ist keine Nation von ihrer Gewalt und ihrem Chaos unberührt geblieben. Sie tauchen wie aus dem Nichts auf und greifen Soldatenpatrouillen an oder plündern einen Bauernhof oder einen Wochenmarkt, bevor sie dann einfach wieder verschwinden. Ihre Arbeit hat einiges an Zwietracht geschürt, und die Streitkräfte der Länder haben begonnen, gemeinschaftlich gegen sie vorzugehen, getrieben teilweise von Patriotismus, aber vor allem von den Kopfgeldern, die die Regierungen auf diese Agenten aussetzen.

In der Zwischenzeit ist Vesna fleißig dabei ihre Koalition zu gründen und vergrößert deren Macht und Einfluss immer weiter. Ihr internationales Ansehen erweist sich als starke Anziehungskraft und so wächst ihre Fraktion schnell. Mit ihren dynamischen technologischen Mitteln und wachsendem Einfluss hat sie sich als eine Art „Weltpolizei" etabliert, die jeder Nation Einhalt gebietet, die zu viel Macht anhäuft. Doch obwohl sie weiterhin beliebt bleibt, wächst die Beunruhigung unter den Staatsoberhäuptern angesichts ihres erschreckend schnellen Aufstiegs zur Macht. Und so beäugen sie sie mit zunehmendem Unbehagen.

ZUSAMMENFASSUNG

Eine neue Gruppe von Unruhestiftern, die sich „Fenris" nennen, ist in Erscheinung getreten. Sie bedroht die Menschen Europas und dies stört die Regierungen. Diese haben beschlossen, dass es an der Zeit ist, die Neuankömmlinge in ihre Schranken zu weisen.

AUFBAU

1. Baut das Spiel wie gewohnt auf. Der Vesna-Spieler behält sein bisheriges Heimatgebiet sowie alle Modifikationen, Aufbau-Boni usw., die auf seinem Kampagnen-Bogen angeführt sind. Verteilt die Spielertableaus zufällig.
2. Ihr dürft diese Episode mit den Luftschiffen und/oder mit dem Endbedingungsplättchen „Uhr des Untergangs" oder „Plan B" aus der Erweiterung **Kolosse der Lüfte** spielen.
3. Nehmt euch alle Boni, die ihr im Bereich „Aufbau-Boni" auf eurem Kampagnen-Bogen notiert habt.
4. Öffnet Box B und setzt 1 Fenris-Agenten (Arbeiter aus Holz – insgesamt 8) in jede Tunnelregion sowie 2 in die Fabrik.
5. Wenn ihr bereits Infrastruktur-Modifikationen besitzt (diese wurden möglicherweise noch gar nicht freigeschaltet), legt diese offen in euren Spielerbereich.



6. Wenn ihr bereits Mech-Modifikationen besitzt (diese wurden möglicherweise noch gar nicht freigeschaltet), dürft ihr euch dafür entscheiden, mit diesen beliebige Mech-Fähigkeiten auf eurem Nationstableau abzudecken.
7. Wer möchte, darf sein Vermögen um 15$ reduzieren, um einen Sofort-Bonus für diese Partie zu erhalten.

EPISODENZIELE

- Besiege die Fenris-Agenten
- Gewinne das Spiel

BESONDERE REGELN

Bewegt sich eine deiner Kampfeinheiten (Anführer oder Mechs) in eine Region hinein, in der sich Fenris-Agenten befinden, muss sie ihre Bewegung dort beenden. Bevor du mit anderen Bewegungen und/oder anderen Teilen deines Zuges fortfährst, musst du versuchen die Agent(en) zu besiegen:

1. Ziehe offen 1 Kampfkarte pro Fenris-Einheit in dieser Region **(dies ist kein Kampf).**
2. Gib eine beliebige Kombination aus Stärke, Münzen und/oder Ansehen ab, die insgesamt gleich der Summe der Werte aller gezogenen Kampfkarten ist.
   a. Kannst du diese Kosten bezahlen (wenn du kannst, musst du zahlen), hast du die Fenris-Agent(en) erfolgreich besiegt! Nimm die Fenris-Kampfkarte(n) auf die Hand und lege den Fenris-Agenten auf dein Nationstableau (sie sind für einen Bonus bei Spielende wichtig). **Dies ist kein Kampf und wird auch nicht mit einem Kampf-Stern belohnt.**
   b. Kannst du diese Kosten nicht bezahlen, bezahlst du nichts. Lege die Fenris-Kampfkarte(n) auf den Ablagestapel und stelle deine Einheit zurück in die Region, von der aus sie die Region betreten hat.

Du darfst keinen deiner Arbeiter allein in eine Region mit Fenris-Agenten bewegen. Deine Mechs dürfen jedoch wie gehabt Arbeiter transportieren.

DAS SPIEL ENDET SOFORT, WENN ALLE 8 FENRIS-AGENTEN BESIEGT WURDEN ODER WENN EIN SPIELER SEINEN 6. STERN AUF DER ERFOLGSLEISTE EINGESETZT HAT.

EPISODE 4: FENRIS
ERFOLGE ÜBERSPRINGEN

AUTOMA

BESONDERE REGELN

Konfliktfreie Bewegung einer Kampfeinheit

Nach jeder konfliktfreien Bewegung einer Kampfeinheit des Automa ( ):

- Befinden sich Fenris-Agenten in der gleichen Region wie diese Einheit, dann versucht der Automa, diese zu besiegen.
- Wenn nicht und es befinden sich Fenris-Agenten in der Umgebung dieser Einheit, versucht der Automa, alle Fenris-Agenten auf einer der umgebenden Regionen zu besiegen. Kommen dabei mehrere Regionen in Frage, entscheidet er nach normaler deutscher Leserichtung.
  ANMERKUNG: Die Einheit bewegt sich hierbei nicht in die Region mit den Fenris-Agenten. Sie versucht sie von ihrer eigenen Region aus zu besiegen.

FENRIS-AGENTEN BESIEGEN

- Wenn der Automa versucht einen Fenris-Agenten zu besiegen, dann zieht er Kampfkarten wie in den normalen Regeln beschrieben. Befindet sich unter den gezogenen Karten mindestens eine mit dem Wert 5, verliert der Automa. Sonst gewinnt er.
- Gewinnt der Automa, dann erhält er den Fenris-Agenten. Er erhält allerdings weder die Kampfkarte(n) noch verliert er Stärke, Münzen oder Ansehen.

AUSGANG

Obwohl die Regierungen nun ansehnliche Geldbeträge für die Gefangennahme oder Tötung von Fenris-Agenten bezahlten, erwiesen sich diese als sehr schwere Angriffsziele – auf keinen Fall unmöglich, doch schwer genug, um ein Ärgernis darzustellen. Dennoch schafften es die Nationen, sie allmählich zurückzudrängen und es schien so, als würden sie in der nahen Zukunft besiegt werden können. Die anhaltenden Fortschritte gegen die Fenris halfen den Bürgern, sich zu entspannen und sicherer zu fühlen als in den vergangenen Monaten. Vesna blieb auf der Hut, doch die Nationen Europas waren überzeugt von ihrem Erfolg gegen die Fenris-Bedrohung.

BELOHNUNGEN

1. Notiert euren Sieg (falls du gewonnen hast), eure Sterne und eure Münzen (Endstand) auf eurem Kampagnen-Bogen.
2. Erhöhe für je 2 Fenris-Agenten, die du besiegt hast (aufgerundet), einen Aufbau-Bonus auf deinem Kampagnen-Bogen um 1 (wobei die Begrenzungen bei Stärke und Ansehen beachtet werden müssen).
3. Fügt die Modifikationsplättchen, die ihr in Episode 2a/b nicht freigeschaltet habt (entweder die Mech-Modifikationen oder die Infrastruktur-Modifikationen), aus dem Stanzbogen (#2 bzw. #3) dem allgemeinen Vorrat hinzu. Lest euch die Regeln für diesen Modifikationstyp durch (Seite 6 oder 7) und macht die entsprechenden Plättchen allen zugänglich.
4. Entsprechend der Standardregeln für Modifikationen zieht jeder Spieler 2 Modifikationen jeden Typs aus dem Vorrat und darf diese erwerben (für je 50$). Als Bonus zieht der Gewinner der Partie von einem der zwei Typen +1 Modifikation, kann also aus insgesamt 5 Modifikationen wählen.



EPISODE 5: DIE FABRIK-FESTUNG

APRIL 1923

Die Fenris stellten sich als widerstandsfähiger heraus, als man ursprünglich erwartet hatte. Nach einer Reihe früher Erfolge stellten die Nationen Europas fest, dass sie schwer aufzuspüren und noch schwerer zu eliminieren waren. Langsam und beharrlich verbreitete Fenris mehr Zwietracht und gewann mehr Einfluss. Dies verursachte große Sorgen in ganz Europa, während die Regierungen immer wachsamer wurden und härter kämpften, um sie niederzuringen.

Dennoch ereigneten sich mehrere große Katastrophen, während die Fenris immer mehr Einfluss und Macht gewannen. Sowohl der Kaiser von Sachsen als auch der Zar der Rusviet-Union wurden ermordet und in ganz Europa wurden Nationen in einer Art und Weise von Unglücken getroffen, dass es kein reiner Zufall sein konnte.

Zunächst beschuldigten sich die geplagten Nationen gegenseitig der Spionage und der Gewalt. Nach und nach wurde aber deutlich, dass hier eine andere Macht am Werk ist und viele beginnen zu vermuten, dass in Wahrheit die Fenris dahintersteckten.

Inmitten all dieses Chaos ist die Fabrik zu einer wahrhaftigen Festung geworden und seit vielen Monaten hat sie niemand mehr betreten. Viele glauben, dass sich die Fenris dort niedergelassen haben und allmählich haben alle Nationen das gleiche, entmutigende Fazit gezogen. Sie müssen einen Angriff auf dieses Hauptquartier der Fenris starten, bevor sie noch mehr Macht und Einfluss gewinnen können.

ZUSAMMENFASSUNG

Chaos senkt sich über Europa und seit Monaten hat sich niemand mehr der Fabrik genähert. Viele glauben, dass die Fenris die Fabrik übernommen und verriegelt haben. Was haben sie vor? Das müssen die Nationen herausfinden. Es ist Eile geboten!

AUFBAU

1. Baut das Spiel wie gewohnt (mit den gleichen Nationstableaus und zufälligen Spielertableaus) auf. Der Vesna-Spieler behält sein bisheriges Heimatgebiet sowie alle Modifikationen, Aufbau-Boni usw., die auf seinem Kampagnen-Bogen angeführt sind. Verteilt die Spielertableaus zufällig.
2. Ihr dürft diese Episode mit den Luftschiffen und/oder mit dem Endbedingungsplättchen „Uhr des Untergangs“ oder „Plan B“ aus der Erweiterung Kolosse der Lüfte spielen.
3. Nehmt euch alle Boni, die ihr im Bereich „Aufbau-Boni“ auf eurem Kampagnen-Bogen notiert habt.
4. Legt eure Infrastruktur-Modifikationen offen in euren Spielerbereich.
5. Deckt beliebig viele Mech-Fähigkeiten auf eurem Nationstableau mit Mech-Modifikationen ab, die ihr besitzt.
6. Legt je 1 Einflussplättchen in jede Tunnelregion (insgesamt 6) sowie auf jede der Landregionen, die an die Fabrik grenzen (insgesamt 3).
7. Legt Box C auf die Fabrik. Öffnet sie erst dann, wenn euch die Spielregel dazu auffordert.
8. Falls die Rusviet-Union im Spiel ist, erhält dieser Spieler das geänderte Bezirksverwaltung-Plättchen aus Stanzbogen #3. Er muss dieses Plättchen statt der normalen Bezirksverwaltung-Fähigkeit verwenden.
9. Wer möchte, darf sein Vermögen um 15$ reduzieren, um einen Sofort-Bonus für diese Partie zu erhalten.





EPISODENZIELE

- Erreiche die Fabrik und decke die Geheimnisse dort auf.
- Gewinne das Spiel.

BESONDERE REGELN

- Jedes Mal, wenn eine deiner Einheiten (Mech, Anführer oder Arbeiter) eine Region mit Einflussplättchen betritt, muss diese Einheit dort stehenbleiben und du erhältst das Einfluss-plättchen (lege es auf dein Nationstableau).
- Jedes Einflussplättchen ist bei Spielende -1$ wert.
- Sobald zum ersten Mal eine Einheit eines Spielers die Fabrik betritt, muss diese Einheit dort stehenbleiben und der jeweilige Spieler öffnet Box C. Lest dann die Anweisungen zu Box C auf Seite 30.

DAS SPIEL ENDET SOFORT, WENN EIN SPIELER SEINEN 6. STERN AUF DER ERFOLGSLEISTE EINGESETZT HAT. BOX C ENTHÄLT ZUDEM EINE ALTERNATIVE SPIELENDBEDINGUNG.

EPISODE 5: DIE FABRIK-FESTUNG

AUTOMA

ERFOLGE ÜBERSPRINGEN

BESONDERE REGELN

Bei jeder konfliktfreien Bewegung eines Mechs oder eines Anführers (/) bewegt sich die Automa-Einheit in Richtung der Fabrik statt in Richtung gegnerischer Kampfeinheiten.

BELOHNUNGEN

Für gesammelte Einflussplättchen verliert der Automa keine Münzen.

BLÄTTERT ERST DANN UM, WENN IHR BOX C GEÖFFNET HABT. WENN IHR DIES TUT, DANN FALTET DAS REGELHEFT SO, DASS IHR NUR SEITE 30 SEHEN KÖNNT.

DER VERNICHTER
(BOX C)



Der Vernichter ist ein autonomer Mech, der bewegungslos die Fabrik bewacht. Die Spieler können das Spiel nun entweder beenden, indem sie **ihren 6. Stern auf der Erfolgsleiste einsetzen**, oder aber indem sie **den Vernichter im Kampf besiegen**, was diesem Spieler eine einflussreiche Belohnung einbringt.

Die folgenden Regeln (Seiten 30 und 31) gelten nur für Episode 5.

ERSTE OFFENBARUNG

1. Stellt den Vernichter auf die Fabrik. Wenn du ihn entdeckt hast, würfelst du mit den beiden 6-seitigen Würfeln und wählst einen davon, der die Kampfstärke des Vernichters darstellen soll. Lege den gewählten Würfel auf das Feld der Stärkeskala, das der Augenzahl des Würfels entspricht.
2. Falls irgendein Spieler eine der Zielkarten 5, 7 oder 22 auf der Hand hat, muss er diese sofort abwerfen und eine neue Zielkarte als Ersatz ziehen.
3. Wenn du nur einen Arbeiter auf die Fabrik bewegt hast, kehrt dieser in dein Heimatgebiet zurück.
4. Wenn du eine Kampfeinheit (Anführer oder Mech) auf die Fabrik bewegt und so den Vernichter entdeckt hast, musst du ihn bekämpfen. Beende deine Bewegungsaktion (falls du noch Bewegungen für andere Einheiten übrig hast, darfst du sie noch nutzen und diese ebenfalls mit auf die Fabrik bewegen, um am Kampf teilzunehmen). Danach folgt der Kampf gegen den Vernichter.





KAMPF

Führt im Kampf gegen den Vernichter die folgenden Schritte durch:

1. Nachdem du auf der Stärkescheibe deine Kampfstärke sowie etwaige Kampfkarten ausgewählt hast, ziehst du die obersten 3 Karten vom Kampfkartenstapel und erhöhst die Kampfstärke des Vernichters um die Summe dieser 3 Karten (schiebe den Würfel auf der Stärkeskala vor). Lege die 3 Karten anschließend auf den Ablagestapel.
2. Bestimme wie gewöhnlich den Gewinner des Kampfes. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Angreifer.
3. Besiegst du den Vernichter, entfernst du ihn vom Spielplan, setzt einen Stern auf einem Kampffeld der Erfolgsleiste ein (bis zum üblichen Limit) und das Spiel endet sofort.

- Mech-Modifikationen, Infrastruktur-Modifikationen und Mech-Fähigkeiten, die die Stärke oder die Kampfkarten des Gegners beeinflussen, gelten nicht im Kampf gegen den Vernichter (sie haben ein -Symbol). Kampf-Fähigkeiten, die den Spieler selbst beeinflussen, dürfen verwendet werden. Allerdings gibt es keine Möglichkeit, die Stärke oder die Zahl der Kampfkarten des Vernichters zu reduzieren.

SPIELVERLAUF

- Der Spieler, der den Vernichter entdeckt hat, kontrolliert ihn auch während dieser Partie – er hat ein gewisses Maß an Kontrolle über den Zerstörer, auch wenn dieser für alle Spieler als Gegner gilt. Der „Zug“ des Vernichters findet direkt vor dem des Kontrollierenden statt. Nachdem der Vernichter entdeckt wurde, dürfen demnach alle anderen Spieler noch einen Zug ausführen, bevor der Vernichter mit seinem ersten Zug beginnt.
- Ist der Vernichter am Zug, würfelt der Kontrollierer mit den beiden 6-seitigen Würfeln und wählt einen davon, der bis zum nächsten Zug des Vernichters dessen Kampfstärke darstellen soll. Er legt den gewählten Würfel auf das Feld der Stärkeskala, das der Augenzahl des Würfels entspricht. Dann ist der Zug des Vernichters beendet (er bewegt sich nicht).

AUSGANG

Niemand war auf den Vernichter vorbereitet. In Wahrheit hatten die meisten vergessen, dass vor einer ultimativen Zerstörungsmaschine, die Tesla für die Fenris entwickelte, gewarnt worden war. Oder sie hatten von Anfang an nicht daran geglaubt. Doch sie war real, und sie war monströs.

Und sie war nicht allein.

BOX C: VERNICHTER-REGELN (NUR EPISODE 5)

AUTOMA

KAMPF UND BEWEGUNG

- Falls der Automa als erster Spieler den Vernichter bekämpft, verliert er diesen Kampf sowie 4 Stärke und 1 zufällige Kampfkarte. Dies geschieht anstatt eines normalen Automa-Kampfes (Automa-Karte ziehen zur Bestimmung der Stärke, Kampfkarten für den Vernichter).
- Der Ausgang des Kampfes wird genauso gehandhabt wie bei jedem anderen Kampf auch.
- Wenn der Automa den Vernichter spielt, wählt er als Stärke des Vernichters immer die niedrigere der beiden gewürfelten Augenzahlen.
- Für alle Bewegungsaktionen des Automa gilt der Vernichter als gegnerische Kampfeinheit.

ANSEHEN

Beim Spielaufbau startet das Ansehen des Automa bei einem Wert von 2. Sobald der Fortschritts¬marker des Automa die 4. Zeile der Fortschrittsleiste erreicht, bewegst du dessen Ansehensmarker auf den Wert 10.

ANMERKUNG DES AUTORS: In manchen Fällen kann diese Episode sehr schnell enden: mit einem Ansturm auf die Fabrik. Dann kann es sein, dass du gar keine realistische Chance mehr hast, dein Ansehen bis auf Stufe 2 zu erhöhen.

BELOHNUNGEN

1. Notiert euren Sieg (falls du gewonnen hast), eure Sterne und eure Münzen (Endstand) auf eurem Kampagnen-Bogen.
2. Entsprechend der Regeln für Modifikationen zieht jeder Spieler 2 Modifikationen jeden Typs aus dem Vorrat und darf diese erwerben (je 50$). Als Bonus zieht der Gewinner der Partie von einem der zwei Typen +1 Modifikation, kann also aus insgesamt 5 Modifikationen wählen.
3. Die Spieler bestimmen nun, wer ab sofort die neue Fraktion Fenris spielt. Dies könnte dazu führen, dass die Vesna-Fraktion für eine Partie nicht genutzt wird. Die Spieler werden jedoch nach Episode 6 nochmals die Gelegenheit haben, ihre Fraktion zu wechseln.
   a. Falls ein Spieler den Vernichter besiegt hat, spielt dieser ab sofort die Fenris-Fraktion.
   b. Falls niemand den Vernichter besiegt hat, spielt der Gewinner der Partie ab sofort die Fenris-Fraktion.
4. Der neue Fenris-Spieler erhält den Vernichter-Mech, alle Plättchen vom Fenris-Stanzbogen (#5) sowie den Inhalt von Box D. Das bisherige Heimatgebiet dieses Spielers wird das Fenris-Heimatgebiet sein. Der Fenris-Spieler behält alles, was er bis zu diesem Punkt verdient hat (Modifikationen, Vermögen usw.) und ändert den Namen seiner Fraktion auf dem Kampagnen-Bogen.
5. Der Fenris-Stanzbogen enthält außerdem Bündnis-plättchen für Vesna und Fenris. Gebt sie den jeweiligen Spielern zur Nutzung in Episoden, die das Bündnis-Modul verwenden.
6. Lest die Regeln für die Fenris-Fraktion auf der nächsten Seite.



DIE FENRIS-FRAKTION
(BOX D UND STANZBOGEN #5)

AUFBAU

1. Decke dein bisheriges Heimatgebiet auf dem Spielplan mit dem Fenris-Heimatgebiet ab.
   - Spielt ihr nicht die Kampagne, sondern wollt einfach die Fenris-Fraktion für eine reguläre Partie Scythe verwenden, wählst du ein zufälliges Heimatgebiet, das von keinem anderen Spieler genutzt wird, und überdeckst es mit dem Fenris-Heimatgebiet.
2. Lege alle 16 Einflussplättchen in deinen Vorrat und baue dann deinen Fraktionsbereich auf wie bei jeder anderen Fraktion auch. [**Anm. d. Red.:** Auch wenn es sich bei den Fenris streng genommen nicht um eine Nation handelt, werden wir auch ihr Tableau der Einheitlichkeit halber als „Nationstableau" bezeichnen.]

ANMERKUNG DES AUTORS: *Die Fenris sind eine mächtige Fraktion, die jedoch auch einige Handicaps haben. Bewegung ist für Fenris sehr wichtig und die Fraktion wird wahrscheinlich einem aggressiven Spieler mehr liegen als einem passiven.*

FRAKTIONSFÄHIGKEIT

BEEINFLUSSUNG: Nachdem du deinen Anführer bewegt (und Kämpfe/Begegnungen abgehandelt) hast, darfst du ein Einflussplättchen in diese Region legen. Anschließend darfst du 1 weiteres Einflussplättchen in eine beliebige weitere Primärregion setzen, die weder besetzt ist noch Plättchen enthält.

- Eine Region, die nur ein Gebäude oder ein Luftschiff enthält, gilt nicht als „besetzt" (nur Arbeiter, Anführer und Mechs können eine Region besetzen).
- Einflussplättchen dürfen nicht in Regionen gelegt werden, die Fallen, Flaggen, Begegnungs- oder Einflussplättchen enthalten.
- „Primärregionen" (beim Einsetzen des zweiten Einflussplättchens) sind: Berge, Gehöfte, Tundra, Wälder und Dörfer (nicht Seen, die Fabrik sowie Heimatgebiete).

EINFLUSSPLÄTTCHEN

- Für Spieler, die nicht Fenris spielen, gilt: Wenn sich eine deiner Einheiten (Anführer, Mech oder Arbeiter) in eine Region mit Einflussplättchen bewegt, muss sie ihre Bewegung dort beenden. Nimm dann das Einflussplättchen und lege es auf dein Nationstableau.
  - Wenn deine Mühle einen Arbeiter in einer Region mit Einflussplättchen produziert, erhältst du das Plättchen sofort.



  - Luftschiffe sowie von ihnen transportierte Arbeiter, besetzen keine Regionen und können daher auch keine Einflussplättchen einsammeln. Lädt ein Luftschiff einen Arbeiter in einer Region mit Einflussplättchen ab, erhältst du das Plättchen sofort.
- Fenris-Einheiten können keine Einflussplättchen einsammeln (außer mit der Fähigkeit „fanatischer Mech") und müssen ihre Bewegung in Regionen mit Einflussplättchen auch nicht beenden.
- Jedes Einflussplättchen ist bei Spielende -1$ wert. Dies bedeutet, dass der Fenris-Spieler die Partie effektiv mit -16$ beginnt.

MECH-FÄHIGKEITEN

- **SPRUNG:** Bei einer Bewegung darfst du eine Region in gerader Linie „überspringen“. Dadurch kannst du auch Flüsse und Seen überqueren und gegnerische Einheiten umgehen. Mit der Bewegungsaktion auf einer Fabrikkarte darfst du dies zweimal in einer Bewegung tun.
- **ENTSETZEN:** Für jede Einheit (Anführer, Mech oder Arbeiter), die du als Angreifer durch einen Kampf zum Rückzug zwingst, darfst du dem Gegner 1 Einflussplättchen geben. Dies gilt auch für das Vertreiben von Arbeitern aus Regionen, ohne dass es zu einem Kampf kommt. Das Einflussplättchen muss aus deinem persönlichen Vorrat stammen.
- **TODESSTRAHL:** Im Kampf darfst du beliebig viele Kampfkarten mit gleichem Wert ausspielen. Sobald diese Fähigkeit freigeschaltet wird, darfst du im Kampf nur noch gleichwertige Kampfkarten einsetzen (egal wie viele deiner Einheiten am Kampf beteiligt sind). Es gibt aber kein Limit mehr, wie viele Kampfkarten du einsetzen darfst.
- **FANATISCH:** Dein Anführer und deine Mechs dürfen sich in eine beliebige nicht-benachbarte Region bewegen, die ein Einflussplättchen enthält. Danach erhältst du das Plättchen.
  - Du erhältst das Plättchen nur, wenn du dich mit der Fanatisch-Fähigkeit dorthin bewegst. Normale Bewegungen und Sprung-Bewegungen zwingen dich nicht, Einflussplättchen einzusammeln.

LUFTSCHIFF: Der Fenris-Spieler darf sein Luftschiff nur in Partien nutzen, in denen Luftschiffe generell eingesetzt werden (also wenn ihr mit der Erweiterung **Kolosse der Lüfte** spielt). Ständer für Luftschiffe sind in **Kolosse der Lüfte** enthalten, nicht in dieser Erweiterung.

BOX D: FENRIS-REGELN

AUTOMA

DER AUTOMA SPIELT ALS FENRIS

Der Automa nutzt keine fraktionsspezifischen Aktionen (die auf den Automa-Karten in Klammern angegeben sind).

Für jede gegnerische Einheit (Mech, Anführer oder Arbeiter), die der Automa zum Rückzug zwingt, gibt er 1 Einflussplättchen (falls noch vorhanden) an den Besitzer der sich zurückziehenden Einheit.

Nach jeder Bewegung seines Anführers legt der Automa so viele Einflussplättchen wie möglich auf den Spielplan, bis maximal 3 Plättchen:

1. Zunächst legt er 1 Plättchen in die Region, in der sein Anführer steht (falls dort noch keines liegt).
2. Befindet er sich in einer Primärregion, dann setzt er noch ein zweites und drittes Einflussplättchen nach folgendem Schema:
   - Lege ein Einflussplättchen in eine leere Region ohne Plättchen, welche die gleiche Geländemarkierung trägt wie die Region des Automa-Anführers.
   - **KOMMEN MEHRERE REGIONEN IN FRAGE:** Er wählt die Region, die einer gegnerischen Kampfeinheit am nächsten ist.
   - **KOMMEN IMMER NOCH MEHRERE REGIONEN IN FRAGE:** Normale deutsche Leserichtung.

Bei den Belohnungen verliert der Automa keine Münzen für Einflussplättchen.

DER AUTOMA SPIELT GEGEN DIE FENRIS

- Der Automa sammelt wie in den normalen Regeln Einflussplättchen und verliert dafür Münzen.
- Bei der Ermittlung der Zielregion einer Bewegung gilt folgende Regel vor allen anderen, jedoch nach möglichen episodenspezifischen Regeln:
  - **KOMMEN MEHRERE REGIONEN IN FRAGE:** Er wählt eine Region ohne Einflussplättchen, es sei denn, diese Region gilt aktuell bei der Wertung als mehr als 1 Region.



EPISODE 6: VERNICHTUNG

JULI 1923

Es sah so aus als könnte es bereits zu spät sein. Die Fenris hatten viel mehr Macht und Einfluss angehäuft, als irgendwer je gefürchtet hätte. Der riesige Vernichter hatte zudem alle Nationen mit entsetzlichem Grauen erfüllt. Und doch war klargeworden, wie wichtig es war, die Fenris anzugreifen bevor sie sich noch weiter verschanzten oder ihren Einfluss noch weiter ausbreiteten. Mit dieser Einsicht begann jede Nation damit, Stärke und Mut für den ersten Schritt aufzubringen. Ihre einzige Hoffnung war, dass sie nicht zu lange damit gewartet hatten, diese Bedrohung zu neutralisieren.

Und dann wandte sich alles abermals zum Schlechteren, als sich der Anführer der Fenris offenbarte:

Grigori Rasputin.

Scheinbar war die Operationsbasis niemals wirklich die Fabrik gewesen. Sie hatten zwar Einheiten dort stationiert, aber sie hatten auch eine der Nationen bereits vollständig infiltriert. Mit dem Auftreten von Rasputin hatten sie nun das ganze Ausmaß ihrer Verschwörung offenbart.

Der ehemalige Berater des Zaren der Rusviet-Union war kurz nach der Ermordung des Zaren vor einigen Monaten verschwunden. Doch es ist klar, dass er schon seit Jahren die Aktivitäten der Fenris dirigiert. Darüber hinaus gibt es Gerüchte, dass auch andere Nationen seine Identität bereits kannten und ihm Treue geschworen hatten.

Misstrauen wächst zwischen den Nationen Europas, auch wenn sie begonnen hatten, sich gegen den gemeinsamen Feind zu verbünden. Niemand weiß mehr, ob ein vermeintlicher Verbündeter nicht in Wahrheit ein Agent der Fenris sein könnte. Diese bereits schwer belasteten Bündnisse sind nun gebrochen. Das Erscheinen Rasputins – und seine Kontrolle über den furchterregenden Vernichter – hat die alten Ängste und die Paranoia vor einem neuen Großen Krieg erneuert und den Kontinent somit von neuem gespalten.

Vesnas Begierde danach, die Fenris zu besiegen, hat hingegen neuen Nachdruck erhalten. Ihr Feind hat nun ein Gesicht. Und ein Feind mit Gesicht kann vernichtet werden.

ZUSAMMENFASSUNG

Der Auftritt Rasputins als Anführer der Fenris hat den Kontinent erschüttert. Ängste, dass andere Nationen bereits geheime Bündnisse mit den Fenris geschlossen haben könnten, lassen bereits belastete Beziehungen zerbrechen.

AUFBAU

1. Baut das Spiel wie gewohnt auf. Die Vesna- und Fenris-Spieler behalten ihre bisherigen Heimatgebiete sowie alle Modifikationen, Aufbau-Boni usw., die auf ihren Kampagnen-Bögen angeführt sind. Verteilt die Spielertableaus zufällig.
2. Ihr dürft diese Episode mit den Luftschiffen und/oder mit dem Endbedingungsplättchen „Uhr des Untergangs“ oder „Plan B“ aus der Erweiterung **Kolosse der Lüfte** spielen.
3. Nehmt euch alle Boni, die ihr im Bereich „Aufbau-Boni“ auf eurem Kampagnen-Bogen notiert habt.
4. Legt eure Infrastruktur-Modifikationen offen in euren Spielerbereich.
5. Deckt beliebig viele Mech-Fähigkeiten auf eurem Nationstableau mit Mech-Modifikationen ab, die ihr besitzt.
6. Wer möchte, darf sein Vermögen um 15$ reduzieren, um einen Sofort-Bonus für diese Partie zu erhalten

BESONDERE REGELN

In dieser Episode gibt es keine besonderen Regeln. Es wird nur die Fenris-Fraktion neu eingeführt. Am Ende dieser Partie werden die Spieler die Möglichkeit bekommen, ihre Fraktion zu wechseln (wobei der Gewinner als erster wählen darf).

EPISODENZIELE

- Gewinne das Spiel.

DAS SPIEL ENDET SOFORT, WENN EIN SPIELER SEINEN 6. STERN AUF DER ERFOLGSLEISTE EINGESETZT HAT.

AUSGANG

Im Nachhinein ergab es Sinn, dass Rasputin der Anführer der Fenris war. Als er sich offenbarte, führte dies zu kollektivem Entsetzen in Europa. Doch dann brodelte die Gerüchteküche. Die glaubhaftesten behaupteten, dass Grigori Rasputin bereits in den frühen 1900ern einen geheimen Orden gegründet hatte, aus dem irgendwann die Fenris wurden. Viele glaubten, dass der Zar diesen Geheimorden missbilligte, und dass dies zu seinem Tod führte. Doch die Wahrheit dieser Behauptungen konnte nie nachgewiesen werden.

Der Geheimorden wurde infolge Teslas Aufstieg zur Berühmtheit als Erfinder – und alleiniger Vertreiber – der unglaublichen Automaschinen und Mechs gegründet, welche so viele Industriezweige revolutioniert und die moderne Kriegsführung dominiert hatten. Rückblickend erkannten viele eine Spur von Zufällen, die plötzlich nicht mehr gar so zufällig schienen. Und so kam man weithin zu der Überzeugung, dass die katalytischen Ereignisse, die den Beginn des Großen Krieges auslösten, in Wahrheit von langer Hand von Rasputin und seinen frühen Verehrern geplant worden waren.

Seit Ende des Krieges hatte er daran gearbeitet, das Vertrauen in die Anführer der Nationen Europas zu untergraben. Dabei schwächte er sie, sodass er eine neue Machtbasis etablieren und die alleinige Kontrolle über den Fabrik-Stadtstaat übernehmen konnte.

EPISODE 6: VERNICHTUNG

ERFOLGE ÜBERSPRINGEN — **AUTOMA**



BELOHNUNGEN

Falls der Automa in dieser Episode die Fenris oder Vesna gespielt hat, behält er seine Fraktion. Ansonsten:

- Würfel mit einem 6-seitigen Würfel.
- Würfelst du eine 4-6, gibt der Automa sein Nationstableau ab. Wenn der Automa mit dem Aussuchen einer neuen Fraktion an der Reihe ist (je nach dessen Vermögen), nimmt er sich eine zufällige verfügbare Fraktion. Das kann auch die gleiche Fraktion sein, die er bisher hatte.

BELOHNUNGEN

1. Notiert euren Sieg (falls du gewonnen hast), eure Sterne und eure Münzen (Endstand) auf eurem Kampagnen-Bogen.
2. Alle Spieler dürfen sich nun dafür entscheiden ihre Fraktion zu wechseln. Entscheidest du dich dafür deine Fraktion zu wechseln, behältst du deinen Kampagnen-Bogen sowie alles, was du bis zu diesem Punkt verdient hast. Ändere den Namen deiner Fraktion auf dem Kampagnen-Bogen und nutze in zukünftigen Partien das neue Nationstableau. Um die Fraktion zu wechseln, befolgt ihr die folgenden Schritte:
   a. Jeder andere Spieler, der seine Fraktion wechseln möchte, legt sein Nationstableau zu den unbenutzten Nationstableaus.
   b. Der GEWINNER der Partie wählt als erstes eine neue Fraktion, danach der Spieler mit dem nächsthohen Ergebnis usw.
   c. Entscheidest du dich für Vesna oder die Fenris, behältst du dein bisheriges Heimatgebiet, außer dieses Heimatgebiet ist von einem anderen Spieler gewählt worden. In diesem Fall darfst du dir ein anderes ungenutztes Heimatgebiet aussuchen.
3. Entsprechend der Standardregeln für Modifikationen zieht jeder Spieler 2 Modifikationen jeden Typs aus dem Vorrat und darf diese erwerben (für je 50$). Als Bonus zieht der Gewinner der Partie von einem der zwei Typen +1 Modifikation, kann also aus insgesamt 5 Modifikationen wählen.



EPISODE 7: DIE SUCHE NACH TESLA

OKTOBER 1923

Die Fenris arbeiteten nun nicht mehr hinter den Kulissen, wo sie die politischen Fäden zogen. Mit Rasputins öffentlichem Auftritt als Anführer der Fenris starteten sie ihren offenen Griff nach Macht. Im Laufe des Sommers schienen sie unaufhaltsam zu sein. Sie bauten immer mehr Schwung auf, wie eine Flutwelle, die dann über ihre Gegner hereinbrach. Doch dann, plötzlich, begannen sie Schlachten zu verlieren, und ihre massiven Vernichter, obwohl nach wie vor niederdrückend, stellten nicht mehr die unaufhaltbare Kraft dar, die sie vorher gewesen waren.

Als die anderen konkurrierenden Nationen anfingen gegen die Fenris standzuhalten und sogar Schlachten gegen ihre Vernichter zu gewinnen, fragten sich viele, was sich wohl geändert hatte. Die Vernichter schienen sich allmählich abzunutzen. Chefstrategen auf dem gesamten Kontinent spekulierten darüber, was geschehen sein könnte. Doch es war Vesna, die die logischste und hoffnungsvollste Antwort lieferte.

„Mein Vater ist entweder entkommen oder er ist tot", verkündete sie klar. „Es ist die einzige Erklärung. Die Vernichter sind mächtig, aber sie sind auch umständlich und komplex. Seit einer ganzen Weile haben die Fenris nun keine neuen Vernichter mehr ins Feld geschickt und diejenigen in Gebrauch sind eindeutig weniger effektiv als sie es einmal waren. Mit der Androhung von Gewalt gegen mich als Motivation konnten sie ihn dazu zwingen, diese Monstrositäten zu erschaffen. Doch sie konnten ihn nicht dazu zwingen, sie in ihrer Handhabung einfach zu machen. Ohne ihn als Experten für die Wartung bringen es die Ingenieure der Fenris offensichtlich nicht zustande, sie am Laufen zu halten."

Vesna glaubt, dass ihr Vater noch am Leben ist. Sofort nach ihrer öffentlichen Ansprache begann sie, eine Suchaktion nach ihrem Vater zu organisieren. Natürlich will sie ihn selbst finden. Aber falls er noch am Leben ist, muss ihn jemand finden bevor die Fenris es tun. Deswegen hatte sie ihre öffentliche Ansprache gehalten, in der Hoffnung, dass dies den Rest Europas dazu anspornen würde, ihn zu suchen. Ihr Instinkt war richtig. Fast so schnell wie sie selbst organisierten die anderen Nationen ihre eigenen Suchtrupps. Und so ist die Suche nach Tesla nun nach nur ein paar Tagen in vollem Gang

ZUSAMMENFASSUNG

Ist Tesla aus seiner Gefangenschaft in der Fabrik entkommen? Die Suche nach ihm läuft!

AUFBAU

1. Baut das Spiel wie gewohnt auf. Die Vesna- und Fenris-Spieler behalten ihre bisherigen Heimatgebiete, es sei denn, ein anderer Spieler hat deren ursprüngliche Fraktionen ausgewählt. Sie behalten außerdem alle Modifikationen, Aufbau-Boni usw., die auf ihren Kampagnen-Bögen angeführt sind. Verteilt die Spielertableaus zufällig.
2. Ihr dürft diese Episode mit den Luftschiffen und/oder mit dem Endbedingungsplättchen „Uhr des Untergangs" oder „Plan B" aus der Erweiterung **Kolosse der Lüfte** spielen.
3. Nehmt euch alle Boni, die ihr im Bereich „Aufbau-Boni" auf eurem Kampagnen-Bogen notiert habt.
4. Legt eure Infrastruktur-Modifikationen offen in euren Spielerbereich.
5. Deckt beliebig viele Mech-Fähigkeiten auf eurem Nationstableau mit Mech-Modifikationen ab, die ihr besitzt.
6. Legt das 12. Begegnungsplättchen (oder einen Ersatz, falls nötig) auf die Fabrik.
7. In Episode 2a oder 2b habt ihr entweder mit Rivalen/Krieg oder mit Bündnissen/Frieden gespielt. Ihr werdet nun die jeweils andere Kombination verwenden.
   - Rivalen und die Krieg-Erfolgsleiste werden auf Seite 18 erklärt.
   - Bündnisse und die Frieden-Erfolgsleiste werden auf Seite 20 erklärt.
8. Wer möchte, darf sein Vermögen um 15$ reduzieren, um einen Sofort-Bonus für diese Partie zu erhalten.

BESONDERE REGELN

- Befolgt die Regeln für Rivalen oder für Bündnisse, je nach Anweisung beim Aufbau.
- Jedes Mal, wenn es zu einer Begegnung kommt,  erhält der Spieler das Begegnungsplättchen und legt es auf sein Nationstableau. Begegnungsplättchen werden verwendet, um nach Tesla zu suchen.
- Um Tesla zu finden, muss ein Spieler (je nach Spielerzahl) die folgende Anzahl an Begegnungsplättchen sammeln:

SOLO: 6 Begegnungen
2 SPIELER: 6 Begegnungen
3 SPIELER: 5 Begegnungen
4 SPIELER: 5 Begegnungen
5 SPIELER: 4 Begegnungen
6 SPIELER: 4 Begegnungen
7 SPIELER: 3 Begegnungen

EPISODENZIELE
- Führe Begegnungen aus, um Tesla zu finden
- Gewinne das Spiel

- Der erste Spieler, der diese Anzahl an Begegnungsplättchen sammelt, führt die folgenden Schritte aus:
  a. Gib alle gesammelten Begegnungsplättchen ab.
  b. Öffne Box E.

c. Das Spiel endet sofort. (Spielt ihr nicht die Kampagne, endet das Spiel nicht, wenn Tesla gefunden wird. Stattdessen erscheint er in der Region, wo er gefunden wurde, und wird gemäß den Regeln in Episode 8a gespielt).

- Ansonsten endet das Spiel sofort, wenn ein Spieler seinen 6. Stern einsetzt.
- Begegnungsregionen (also Regionen, in denen zu Spielbeginn ein Begegnungsplättchen lag) zählen bei der Schlusswertung als eine zusätzliche Region.

DAS SPIEL ENDET SOFORT, WENN EIN SPIELER TESLA FINDET ODER SEINEN 6. STERN AUF DER ERFOLGSLEISTE EINGESETZT HAT

AUSGANG

Falls ein Spieler Tesla während Episode 7 finden konnte, geht es nun mit Episode 8a weiter. Die Regeln dazu, wie Tesla in Episode 8a verwendet wird, findet ihr bei den besonderen Regeln für die Episode.

Falls kein Spieler Tesla finden konnte, öffnet ihr nun Box E und löst das Plättchen „wahnsinniger Tesla" aus Stanzbogen #6. Es geht nun mit Episode 8b weiter. Die Regeln dazu, wie Tesla in Episode 8b verwendet wird, findet ihr bei den besonderen Regeln für die Episode.

SCHLUSSWERTUNG

Begegnungsregionen (also Regionen, in denen zu Spielbeginn ein Begegnungsplättchen lag) zählen bei der Schlusswertung als eine zusätzliche Region.

BELOHNUNGEN

1. Notiert euren Sieg (falls du gewonnen hast), eure Sterne und eure Münzen (Endstand) auf eurem Kampagnen-Bogen.
2. Für jedes Begegnungsplättchen, das nun noch auf euren Nationstableaus liegt, darfst du einen Aufbau-Bonus um 1 erhöhen. Die Plättchen, die bei der Öffnung von Box E abgeworfen wurden, zählen hierbei nicht mit.
3. Beim Ausfüllen der Erfolgschronik auf dem Kampagnen-Bogen gilt: Alle Sterne, die ihr in Kategorien eingesetzt habt, die es nur auf der Krieg- bzw. Frieden-Erfolgsleiste gibt, können für jede beliebige Kategorie der Erfolgschronik gewertet werden.
4. Entsprechend der Standardregeln für Modifikationen zieht jeder Spieler 2 Modifikationen jeden Typs aus dem Vorrat und darf diese erwerben (für je 50$). Als Bonus zieht der Gewinner der Partie von einem der zwei Typen +1 Modifikation, kann also aus insgesamt 5 Modifikationen wählen.

EPISODE 7: DIE SUCHE NACH TESLA — AUTOMA

ERFOLGE ÜBERSPRINGEN

KRIEG-LEISTE



FRIEDEN-LEISTE



BESONDERE REGELN

- Benutze die entsprechenden Regeln/Regelabschnitte aus Episode 2a/b, die mit RIVALEN bzw. BÜNDNISSE markiert sind.
- Wenn der Automa ein Begegnungsplättchen nimmt, nimmt er (wenn möglich) noch 1 weiteres, das sich innerhalb einer Entfernung von 2 Regionen befindet. Kommen mehrere in Frage, nimmt er das erste in deutscher Leserichtung. Er nimmt keine Plättchen aus Regionen, die eine gegnerische Einheit enthalten oder die er aufgrund der anfänglichen Wasser-Beschränkungen nicht erreichen kann.

Bei 3 oder mehr Spielern kann der Automa diese zusätzliche Regel nicht nutzen, um ein Begegnungsplättchen von der Heimat-Halbinsel eines anderen Spielers zu nehmen.



EPISODE 8A: EINE NEUE ÄRA

MÄRZ 1924

Teslas Fluchtversuch brachte Rasputin in Rage und so bereiteten sich die Fenris frühzeitig auf den finalen Teil ihres Planes vor. Der Rest Europas machte sich bereit. Der Große Krieg war lang, blutig und offen gewesen. Trotz Kriegsende waren die Nationen nach wie vor in Konflikte verwickelt, auch wenn es ein leiser Krieg der Täuschungen und Scharmützel war.

Rasputin hatte an Fäden gezogen und Regierungen manipuliert, doch vor einem Jahr war erneut ein offener Krieg ausgebrochen. Nun verspüren viele die gleiche Entschiedenheit in der Luft wie schon vor zehn Jahren, kurz vor dem dramatischen Ende des Großen Krieges. Von den Generälen bis hinunter zu den Landarbeitern konnten die Menschen spüren, dass sich bald etwas dauerhaft verändern würde.

Eine neue Ära erscheint am Horizont, und die Bürger können nichts weiter tun als zu hoffen, dass sie nicht allzu schlimm betroffen sind. Die Regierungen und Generäle hingegen spüren die Hand des Schicksals auf ihren Schultern. Obwohl viele nervös sind, sehen sie doch begierig auf die vielen Möglichkeiten, die ein Sieg bietet. Der letzte Krieg hatte vor allem aus Angst und Erschöpfung geendet. Nun haben sie das Gefühl, dass sie für etwas Bedeutsames kämpfen. Sie kämpfen für Freiheit. Sie kämpfen für Macht. Sie kämpfen für die Zukunft der Welt.

ZUSAMMENFASSUNG

Es lief alles hierauf hinaus. Teslas Fluchtversuch hat Rasputin in Rage gebracht und so haben die Fenris ihren letzten Versuch gestartet, Europa zu beherrschen. Jede Nation kämpft darum, am Ende oben zu stehen und die Welt in eine neue Ära zu führen!

DIE KAMPAGNE GEWINNEN

- Am Ende dieser Partie werdet ihr eure finale Münzzahl nur aus dieser Partie verdoppeln und anschließend die 25$-Boni hinzuaddieren, die ihr in eurer Erfolgschronik erreicht habt.
- Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt sowohl die Partie als auch die Kampagne! **Das Vermögen, das ihr im Laufe der Kampagne angehäuft habt, spielt bei der Bestimmung des Kampagnensiegers keine Rolle.**

AUFBAU

1. Löst die Erfolgsplättchen aus Stanzbogen #6. Mischt sie verdeckt und legt dann eines offen auf jedes der 10 Felder der Erfolgsleiste.
2. Baut das Spiel wie gewohnt auf. Die Vesna- und Fenris-Spieler behalten weiterhin ihre bisherigen Heimatgebiete.
3. In dieser Episode wählen die Spieler ihre Spielertableaus. Es beginnt der Spieler, der zu Beginn dieser Episode das größte angehäufte Vermögen hat, bis hin zu dem Spieler mit dem kleinsten Vermögen. (ANMERKUNG: Der Rusviet-Spieler darf nicht das „Industriell"-Spielertableau wählen und der Krim-Spieler darf nicht das „Patriotisch"-Spielertableau wählen.)

BEI GLEICHSTAND ZÄHLT:

- Zahl der gewonnenen Spiele im Laufe der Kampagne
- Zahl der erzielten Sterne in der eigenen Erfolgschronik

4. Ihr dürft diese Episode mit den Luftschiffen und/oder mit dem Endbedingungsplättchen „Uhr des Untergangs" oder „Plan B" aus der Erweiterung **Kolosse der Lüfte** spielen.
5. Nehmt euch alle Boni, die ihr im Bereich „Aufbau-Boni" auf eurem Kampagnen-Bogen notiert habt.
6. Legt eure Infrastruktur-Modifikationen offen in euren Spielerbereich.
7. Deckt beliebig viele Mech-Fähigkeiten auf eurem Nationstableau mit Mech-Modifikationen ab, die ihr besitzt.
8. Legt von jedem Spieler einen Stern auf jede der 3 Landregionen, die an die Fabrik grenzen.
9. Die Tesla-Figur beginnt auf dem Heimatgebiet des Spielers, der ihn in Episode 7 entdeckt hat.
10. Wer möchte, darf sein Vermögen um 15$ reduzieren, um einen Sofort-Bonus für diese Partie zu erhalten. **Danach streicht jeder Spieler sein gesamtes verbliebenes Vermögen auf seinem Kampagnen-Bogen durch. Es spielt keine weitere Rolle.**

DAS SPIEL ENDET SOFORT, WENN EIN SPIELER SEINEN 6. STERN AUF DER ERFOLGSLEISTE EINGESETZT HAT.

BESONDERE REGELN

EPISODENZIEL:
• GEWINNE!

- 3 deiner Sterne musst du vom Spielplan einsammeln, bevor du sie auf der Erfolgsleiste einsetzen kannst. Die anderen 3 Sterne stehen dir von Beginn der Partie an zur Verfügung.
- Betritt eine deiner Bodeneinheiten (Anführer, Mech oder Arbeiter) eine Region, in der sich einer deiner Sterne befindet, endet deren Bewegung dort. Du erhältst den Stern sofort und legst ihn zum Rest deiner Sterne.
  - Anschließend führst du Kämpfe oder die Effekte von Fallen durch.
  - Luftschiffe können keine Sterne einsammeln.
- Sterne, die ihr vom Spielplan eingesammelt habt, dürfen sofort auf der Erfolgsleiste eingesetzt werden, wenn die Bedingung zum Einsetzen des Sterns im Moment des Einsammelns erfüllt wird.
  - Du darfst keinen Stern „nachträglich" für einen gewonnenen Kampf einsetzen, wenn du zum Zeitpunkt des Kampfes keine Sterne vorrätig hattest.
  - Solltest du im Moment des Einsammelns keine Bedingung zum Einsetzen eines Sterns erfüllen, legst ihn zum späteren Einsatz auf dein Nationstableau.

TESLA (BOX E)

Tesla gilt bezüglich aller Standard- und Spezialfähigkeiten sowohl als Anführer wie auch als Mech (wobei er für die Erfüllung der Mech-Bedingung auf der Erfolgsleiste nicht mitzählt). Tesla kann Begegnungen ausführen, Fabrikkarten erwerben, Arbeiter transportieren und alle Fraktions- und Mech-Fähigkeiten ausführen.

ERFOLGSPLÄTTCHEN

Die Erfolgsplättchen (insgesamt 16) sorgen für eine zufällig angeordnete oder nach Belieben anpassbare Erfolgsleiste. Zu Beginn des Spielaufbaus wählt ihr zufällig 10 Erfolgsplättchen aus und legt sie auf die 10 Felder der Erfolgsleiste.

Hier sind einige Erläuterungen zu bestimmten Erfolgsplättchen:

- Selbst wenn es keine Erfolgsplättchen für Zielkarten oder siegreiche Kämpfe gibt, behält Sachsen seine Fähigkeit, beliebig viele Sterne in diesen Kategorien einzusetzen.
- Es gibt ein Erfolgsplättchen für das Halten von 8 Kampfkarten auf der Hand im eigenen Zug.
- Es gibt ein Erfolgsplättchen für 3 gesammelte Begegnungsplättchen. Setze den Stern nach Ende der Begegnung ein.
- Es gibt ein Erfolgsplättchen für das Erhalten einer Fabrikkarte. Setze den Stern ein, nachdem du die Fabrikkarte erhalten hast (am Ende deines Zuges).
- Es gibt ein Erfolgsplättchen für das Besitzen von insgesamt 16 Ressourcen. Diese Ressourcen dürfen auf verschiedene Regionen aufgeteilt sein, die du beherrschst.

SCHLUSSWERTUNG

1. Notiert eure Sterne und eure Münzen (Endstand) auf eurem Kampagnen-Bogen. Sterne auf Erfolgsplättchen können für jede beliebige Kategorie in der Erfolgschronik gewertet werden.
2. Macht nun auf Seite 44 weiter.

EPISODE 8A: EINE NEUE ÄRA

ERFOLGE ÜBERSPRINGEN

 (FALLS IM SPIEL)

AUFBAU

Wählt der Automa sein Spielertableau als erstes aus, wählt er 1 zufälliges (unabhängig von seiner Fraktion kann er auch die „Industriell"- und „Patriotisch"-Spielertableaus nehmen). Die einzige Auswirkung davon ist, dass das gewählte Spielertableau nun nicht mehr zur Verfügung steht.

Bei 3 oder mehr Spielern gilt: Kommt noch ein menschlicher Spieler später in der Spielerreihenfolge, dann zieht jeder Automa ein zufälliges Spielertableau.

BESONDERE REGELN

Bewegung

Für alle Bewegungsaktionen gilt die folgende episodenspezifische Regel zur Bestimmung der Zielregion:

AUTOMA

KOMMEN MEHRERE REGIONEN IN FRAGE: Er wählt die Region, die einen Automa-Stern enthält. Gibt es keinen wird diese Regel übersprungen.

Strne setzen

- Wie bei dir auch, gilt: Falls der Automa bei einem siegreichen Kampf oder beim Erreichen maximaler Stärke keinen Stern zur Verfügung hat, kann er auch keinen nachträglich setzen. Sammelt er jedoch einen Stern ein, während er noch bei 16 Stärke ist, dann setzt er diesen sofort.
- Wird aber das Setzen eines Sterns durch die Fortschrittsleiste ausgelöst, darf er diesen auch nachträglich setzen, sobald er einen zur Verfügung hat.

BESONDERE REGELN

Der Automa kontrolliert Tesla

Wird er durch den Automa kontrolliert, gilt Tesla als Mech, aber nicht als Anführer.

EPISODE 8B: TESLA WAHNSINN

MÄRZ 1924

Niemand fand Tesla. Nach einer langen und wilden Suche gaben die Nationen schließlich ihr Bestreben auf, wenn auch widerwillig. Am verzweifeltsten suchte Vesna, doch selbst sie konnte ihren Vater nicht aufspüren. Gerade als es so schien als könnte er doch tot sein, wurde Vesna mit noch schlimmeren Nachrichten konfrontiert. Ohne Vorwarnung war ihr Vater aus der Fabrik ausgebrochen. Bewaffnet mit neuester Technologie und von Wahnsinn befallen treibt er nun auf dem ganzen Kontinent sein Unwesen. Überlebende seiner Schneise der Zerstörung erzählen, dass er in seiner Raserei davon spricht, die Erde von seinen monströsen Kreationen „reinigen" zu wollen. Er glaubt eindeutig, jeden verbleibenden Mech zerstören oder außer Gefecht setzen zu müssen, um für die Zerstörung, die er auf die Welt freigesetzt hat, zu büßen.

Mit jeder neuen Geschichte, von denen Vesna viele persönlich auf Wahrheit überprüfte, starb ihre Seele ein Stück. Ihr Vater ist wahrhaftig verloren, doch sie hat keine Zeit um zu trauern. Er muss gestoppt werden, und sie ist sich sicher, dass die Nationen bereits Pläne geschmiedet haben, um genau das zu tun. Wenn möglich, will sie ihn selbst aufhalten. Sie hofft, dass sie ihn vielleicht doch noch vom Rand des Abgrunds zurückholen kann. So oder so kann sie nicht zulassen, dass er Europa weiter verwüstet …

ZUSAMMENFASSUNG

Tesla ist aus der Fabrik ausgebrochen, von Wahnsinn befallen aufgrund der entsetzlichen Auswirkungen seiner Kreationen. Besessen von dem Ziel, anhand seiner fortgeschrittenen Technologien all seine früheren Maschinen zu zerstören, ist er aufgebrochen, um für seine eingebildeten Ziele zu büßen. Ein Kampf ist ausgebrochen, der Teslas Amoklauf verhindern soll, und in dem man sich gleichzeitig als dominante Macht in Europa behaupten will!

DIE KAMPAGNE GEWINNEN

- Am Ende dieser Partie werdet ihr eure finale Münzzahl nur aus dieser Partie verdoppeln und anschließend die 25$-Boni hinzuaddieren, die ihr in eurer Erfolgschronik erreicht habt.
- Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt sowohl die Partie als auch die Kampagne! **Das Vermögen, das ihr im Laufe der Kampagne angehäuft habt, spielt bei der Bestimmung des Kampagnensiegers keine Rolle.**

AUFBAU

1. Baut das Spiel wie gewohnt auf. Die Vesna- und Fenris-Spieler behalten weiterhin ihre bisherigen Heimatgebiete.
2. In dieser Episode wählen die Spieler ihre Spielertableaus. Es beginnt der Spieler, der zu Beginn dieser Episode das größte angehäufte Vermögen hat, bis hin zu dem Spieler mit dem kleinsten Vermögen. (ANMERKUNG: Der Rusviet-Spieler darf nicht das „Industriell"-Spielertableau wählen und der Krim-Spieler darf nicht das „Patriotisch"-Spielertableau wählen.)

BEI GLEICHSTAND ZÄHLT:

- Zahl der gewonnenen Spiele im Laufe der Kampagne
- Zahl der erzielten Sterne in der eigenen Erfolgschronik

3. Ihr dürft diese Episode mit den Luftschiffen und/oder mit dem Endbedingungsplättchen „Uhr des Untergangs" oder „Plan B" aus der Erweiterung **Kolosse der Lüfte** spielen.
4. Nehmt euch alle Boni, die ihr im Bereich „Aufbau-Boni" auf eurem Kampagnen-Bogen notiert habt.
5. Befolgt die Aufbau-Anweisungen für „Mad Tesla" (Seite 42), bevor ihr eure Modifikationen für diese Episode auswählt.
6. Legt eure Infrastruktur-Modifikationen offen in euren Spielerbereich.
7. Deckt beliebig viele Mech-Fähigkeiten auf eurem Nationstableau mit Mech-Modifikationen ab, die ihr besitzt.
8. Wer möchte, darf sein Vermögen um 15$ reduzieren, um einen Sofort-Bonus für diese Partie zu erhalten. **Danach streicht jeder Spieler sein gesamtes verbliebenes Vermögen auf seinem Kampagnen-Bogen durch.** Es spielt keine weitere Rolle.

EPISODENZIEL
• GEWINNE!

DAS SPIEL ENDET SOFORT, WENN EIN SPIELER ENTWEDER MAD TESLA VERNICHTET ODER SEINEN 6. STERN AUF DER ERFOLGSLEISTE EINGESETZT HAT.

EPISODE 8B: TESLAS WAHNSINN

AUTOMA

ERFOLGE ÜBERSPRINGEN



AUFBAU

Wählt der Automa sein Spielertableau als erstes aus, wählt er 1 zufälliges (unabhängig von seiner Fraktion kann er auch die „Industriell“- und „Patriotisch“-Spielertableaus nehmen). Die einzige Auswirkung davon ist, dass das gewählte Spielertableau nun nicht mehr zur Verfügung steht.

Bei 3 oder mehr Spielern gilt: Kommt noch ein menschlicher Spieler nachher in der Spielerreihenfolge, dann zieht jeder Automa ein zufälliges Spielertableau.

SCHLUSSWERTUNG

1. Erhalte 10$, falls du Mad Tesla vernichtet hast.
2. Notiert eure Sterne und eure Münzen (Endstand) auf eurem Kampagnen-Bogen.
3. Macht nun auf Seite 44 weiter.

MAD TESLA
(BOX E UND STANZBOGEN-PLÄTTCHEN)

Mad Tesla ist eine autonome Einheit, mit der die Spieler kämpfen können, entweder als Angreifer oder als Verteidiger. Spielt ihr mit Mad Tesla, endet das Spiel sofort, wenn dieser vernichtet wird oder wenn ein Spieler seinen 6. Stern auf der Erfolgsleiste eingesetzt hat.

AUFBAU

1. Setzt die Tesla-Figur auf die Fabrik.
2. Legt die ersten 2 Karten des Kampfkartenstapels auf den Ablagestapel.
3. Setzt den Ansehensmarker einer unbenutzten Spielerfarbe auf Feld 16 der Stärkeskala. Dieser gibt Teslas „Lebenskraft“ an und wird nicht im Kampf ausgegeben.
4. Mad Tesla ist immer als LETZTER am Zug. Legt das Mad-Tesla-Plättchen zwischen dem letzten und dem ersten Spieler als Erinnerung so auf den Tisch, dass es gleich ausgerichtet ist wie der Spielplan. Dieses Plättchen wird für Teslas Bewegung genutzt.

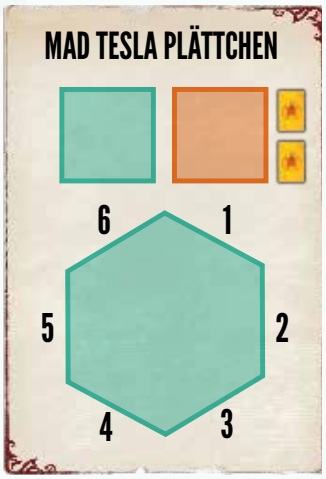
DAUERHAFTE REGELN

- Nach jedem Kampf (egal ob zwischen zwei Spielern oder zwischen Tesla und einem Spieler) wirft der Angreifer als erster seine Kampfkarte(n) ab, gefolgt vom Verteidiger. Somit liegen die Kampfkarten des Verteidigers oben auf dem Ablagestapel. Dies ist wichtig beim nächsten Kampf gegen Mad Tesla.



- Mad Tesla beherrscht Regionen so wie jede andere Einheit auch.
- Mad Tesla zwingt Arbeiter dazu, sich auf ihr Heimatgebiet zurückzuziehen, so wie jede andere Kampfeinheit auch.
- Jeder Spieler darf einen Kampf gegen Mad Tesla beginnen und dieser darf auch jeden Spieler in einen Kampf verwickeln.

BEWEGUNG



Tesla patrouilliert in seinem Wahnsinn durch das Land und versucht, seine Fehler wiedergutzumachen, indem er seine Kreationen zerstört sowie jeden, der sie verwendet.

Ist Mad Tesla am Zug, würfelt ihr mit dem blauen 6-seitigen Würfel und setzt diesen dann auf das Mad Tesla-Plättchen. Bewegt Mad Tesla entsprechend dieses Plättchens. Kommt es nach dieser Bewegung nicht zu einem Kampf, würfelt ihr ein zweites Mal und bewegt Mad Tesla erneut. Danach endet sein Zug – bewegt ihn kein drittes Mal.

- Würde sich Mad Tesla aus dem Bereich des Spielplans heraus bewegen, kehrt er stattdessen zur Fabrik zurück. Dadurch kann es zu einem Kampf kommen.
- Mad Tesla wird in seiner Bewegung nicht von Flüssen eingeschränkt. Er darf sich auch in See-Regionen hineinbewegen.
- Mad Tesla nutzt keine Tunnel.
- Hinsichtlich aller Bewegungs- und Einheiten-Interaktionen gilt Mad Tesla als Kampfeinheit.
- Mad Tesla interagiert mit keinem Plättchen auf dem Spielplan (Begegnungen, Fallen, Einfluss usw.).

KAMPF GEGEN MAD TESLA

1. Erhalte 1 Ansehen.
2. Stelle wie immer einen Wert auf deiner Stärkescheibe ein und wähle Kampfkarten aus.
   a. Die Grundstärke von Mad Tesla ist gleich der Summe der 2 obersten Kampfkarten im Ablagestapel.
   b. Mech-Modifikationen, Infrastruktur-Modifikationen und Mech-Fähigkeiten, die die Stärke bzw. Kampfkarten des Gegners beeinflussen, gelten nicht im Kampf gegen Mad Tesla (sie haben das -Symbol). Kampf-Fähigkeiten, die nur den Spieler selbst beeinflussen, dürfen verwendet werden. Allerdings gibt es keine Möglichkeit, die Stärke oder die Zahl der Kampfkarten von Mad Tesla zu reduzieren.
3. Würfelt mit dem orangefarbenen 6-seitigen Würfel und setzt diesen dann auf das Mad Tesla-Plättchen. Addiert die Zahl auf dem Würfel zur Grundstärke von Mad Tesla (die Summe der 2 obersten Kampfkarten im Ablagestapel). Dies ergibt seine Gesamt-Kampfstärke.
4. Bestimmt den Gewinner. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt wie immer der Angreifer.

   VERLIERST DU: Verfahre so wie bei jedem verlorenen Kampf. Mad Tesla zieht sich in die Fabrik zurück. Dadurch kann es erneut zum Kampf kommen.

   GEWINNST DU: Mad Tesla zieht sich in die Fabrik zurück.* Dadurch kann es erneut zum Kampf kommen, aber zuerst führt ihr die folgenden Schritte durch.
   a. Mad Tesla zieht sich in die Fabrik zurück.
   b. Erhalte 1 Ansehen (zusätzlich zum Ansehen, das du zu Beginn des Kampfes erhalten hast).
   c. Setze einen Stern auf der Erfolgsleiste ein (wenn möglich).
   d. Reduziere die Lebenskraft von Mad Tesla auf der Stärkeskala um die Differenz zwischen euren beiden Kampfstärken (bei einem Gleichstand reduziert ihr sie um 1).

      Wird die Lebenskraft von Mad Tesla auf 0 reduziert, ist er **vernichtet** (und wird vom Spielplan entfernt). Du erhältst 10$, führst deinen Zug zu Ende aus und dann endet das Spiel sofort.

Gewinnst du in der Fabrik einen Kampf gegen Mad Tesla, zieht er sich auf eine unbesetzte, angrenzende Region deiner Wahl zurück. Sind alle angrenzenden Regionen besetzt, würfelst du mit dem blauen Würfel und bewegst Mad Tesla entsprechend des Plättchens. Dadurch kann es zu einem Kampf kommen.

BEISPIEL: *Im ersten Kampf gegen Mad Tesla in dieser Partie entscheidet sich Josh für eine Gesamt-Kampfstärke von 11. Teslas Kampfstärke liegt bei 8 (ergibt sich aus einer 3 auf dem Würfel sowie aus Kampfkarten mit den Werten 2 und 3 oben auf dem Ablagestapel). Josh gewinnt, also erhält er 1 Ansehen und darf (wenn möglich) einen Kampf-Stern einsetzen. Anschließend verringert er Teslas Gesundheit von 16 (dem Startwert) auf 13, da Joshs Stärke 11 um 3 höher war als Teslas Stärke 8.*

BOX E: MAD TESLA

AUTOMA

BESONDERE REGELN

- Der Automa wirft Kampfkarten in zufälliger Reihenfolge ab.
- Für alle Bewegungsaktionen des Automa gilt Tesla als gegnerische Kampfeinheit.
- Wie du auch, erhält der Automa Ansehen (vergiss nicht, dass er bei 10 startet), wenn er Tesla angreift oder besiegt.
  - Abgesehen davon ändert sich das Ansehen des Automa nie.
- Würde sich Tesla in eine Region bewegen, die eine Automa-Einheit enthält, würfelt er den blauen Bewegungswürfel 1 Mal neu und richtet sich dann nach diesem Ergebnis.
- Gewinnt der Automa auf der Fabrik einen Kampf gegen Tesla und es gibt mehr als 1 nicht besetzte angrenzende Region, dann würfel einen 6-seitigen Würfel und nutze dann das Mad Tesla-Plättchen, um zu ermitteln, in welche Region sich Tesla bewegt. Würfle so lange neu, bis eine nicht besetzte Region gewählt wird.

SPIELENDE

Vergiss nicht, dass sich das Ansehen des Automa in dieser Episode verändern kann. Dies beeinflusst u.U. auch, wie viele Münzen er bei Spielende erhält.

DER AUFSTIEG VON…

Benutzt die Übersicht auf dieser Seite, um zu berechnen, wer die Kampagne gewonnen hat. Im Endeffekt läuft es darauf hinaus, dass ihr euren Endwert aus Episode 8a bzw. 8b verdoppelt und anschließend die 25$-Boni hinzuaddiert, die ihr für vollständig angekreuzte Zeilen und Spalten in euren Erfolgschroniken erhaltet.

Weitere Exemplare dieser Übersicht zum Download und Druck findet ihr unter www.feuerland-spiele.de/spiele/scythe_fenris.php

KAMPAGNENSIEG-BERECHNUNG UND FÜHRUNG WIRTSCHAFT

	SPIELER 1	SPIELER 2	SPIELER 3	SPIELER 4	SPIELER 5	SPIELER 6	SPIELER 7
ENDWERT EPISODE 8							
ENDWERT EPISODE 8							
ERFOLGSCHRONIK 25$-BONI							
GESAMT							

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert in dieser Übersicht ist der Sieger der gesamten Kampagne (im Falle eines Gleichstands teilen sich die Beteiligten den Sieg). Du hast dich als dominante Großmacht in Osteuropa durchgesetzt!

Jeder Spieler kann nun seinen Führungsstil ermitteln. Um dies zu tun, müsst ihr noch 2 weitere Kategorien miteinbeziehen: Staatsführung und Militär. Dein Rang unter allen Spielern in diesen beiden Kategorien wird die 3 Aspekte deines Führungsstils bestimmen.

RANG „A“: Du hast den HÖCHSTEN Gesamtwert in der Kategorie.

RANG „B“: Du hast den ZWEITHÖCHSTEN Gesamtwert in der Kategorie.

RANG „C“: Du hast den DRITTHÖCHSTEN Gesamtwert oder niedriger in der Kategorie.



FÜHRUNG STAATSFÜHRUNG

	SPIELER 1	SPIELER 2	SPIELER 3	SPIELER 4	SPIELER 5	SPIELER 6	SPIELER 7
INFRASTRUKTUR-MODIFIKATIONEN (#)							
STERNE INSGESAMT: ENTWICKLUNGEN AUF DEM KAMPAGNEN-BOGEN							
STERNE INSGESAMT: GEBÄUDE AUF DEM KAMPAGNEN-BOGEN							
STERNE INSGESAMT: ARBEITER AUF DEM KAMPAGNEN-BOGEN							
STERNE INSGESAMT: ZIELKARTEN AUF DEM KAMPAGNEN-BOGEN							
STERNE INSGESAMT: ANSEHEN AUF DEM KAMPAGNEN-BOGEN							
GESAMT							

FÜHRUNG MILITÄR

	SPIELER 1	SPIELER 2	SPIELER 3	SPIELER 4	SPIELER 5	SPIELER 6	SPIELER 7
MECH-MODIFIKATIONEN (#)							
STERNE INSGESAMT: MECHS EINSETZEN AUF DEM KAMPAGNEN-BOGE							
STERNE INSGESAMT: REKRUTIEREN AUF DEM KAMPAGNEN-BOGE							
STERNE INSGESAMT: KAMPF AUF DEM KAMPAGNEN-BOGE							
STERNE INSGESAMT: STÄRKE AUF DEM KAMPAGNEN-BOGE							
GESAMT							

Um die Auswirkungen deiner Führung zu ermitteln, liest du die Textabschnitte durch, die deinen Rängen in den drei Kategorien entsprechen. Fange dabei mit deinen „A"-Rängen an. Danach kommen die „B"-Ränge und schließlich die „C"-Ränge. Hast du in mehreren Kategorien den gleichen Rang, darfst du dir die Reihenfolge frei aussuchen.

„A"-FÜHRUNG (HÖCHSTER WERT)

WIRTSCHAFT

Es braucht Zeit und harte Arbeit, doch du führst Europa wirtschaftlich in ein Goldenes Zeitalter. Schneller als erwartet hat deine Führung für Wohlstand in allen Schichten der Gesellschaft gesorgt. Die Börsen boomen, Industrien florieren, und der Lebensstandard beginnt für alle zu steigen. In einer Welt der Möglichkeiten im Überfluss und einer leuchtenden Zukunft schlafen die Bürger nun ruhiger als sie es jemals getan haben.

STAATSFÜHRUNG

Mit sorgfältiger Planung und Weitsicht unternimmst du einen ehrgeizigen Wiederaufbau-Plan. Deine fast schon unnatürliche Fähigkeit, Ziele zu erreichen, hilft dir, die Infrastruktur schnell wieder auf Vordermann zu bringen und ein starkes Gefühl der Gemeinschaft zwischen den Nationen aufzubauen. Die Menschen sind froh über den schnellen Wiederaufbau sowie über das Gefühl des internationalen Zusammenhalts, das es seit Jahren nicht mehr gegeben hat. Kunst und Kultur gedeihen und alle loben deine Vision und deine Hingabe zum Wohl der Welt.

MILITÄR

In der großen Konfrontation hast du deine Feinde am Ende mit schierer Gewalt vernichtet. Nun siehst du keinen Anlass, an deinen Methoden etwas zu ändern. Zurschaustellung von Macht ist zu deinem Markenzeichen geworden, und so zwingst du Europa nun in ein Zeitalter des Friedens, in dem die gewaltigsten Mechs der Welt konstant patrouillieren, um für die Einhaltung deiner Gesetze zu sorgen. In ganz Europa verübeln dir alle deine eiserne Hand, von den Anführern bis hin zu den Arbeitern. Doch niemand ist gewillt, dich herauszufordern.

INZWISCHEN ...

„B"-FÜHRUNG (ZWEITHÖCHSTER WERT)

Europas Wirtschaft zu verwalten ist ein harter Kampf, doch du schaffst es, sie am Laufen zu halten. Mit der Zeit wird es klar, wo deine Prioritäten liegen: Deine Freunde und Verbündeten gedeihen, während der Rest Europas stagniert. Außerdem blühen die Aristokratien im ganzen Kontinent unter deiner Herrschaft auf, während das gemeine Volk auch nur leichtes Wachstum kaum erfährt. Stimmen der Unzufriedenheit bleiben bestehen, auch wenn kaum etwas daraus wird. Vorerst.

Du tust dich schwer damit, für ein globales Gefühl von Bedeutung zu sorgen. Unter deiner Führung schaffen es manche Nationen, ihre Infrastruktur neu aufzubauen, jedoch ohne klare Ziele oder Augenmerk auf globale Einheit. Die Menschen sind erleichtert über das Ende des Krieges und daher größtenteils zufrieden. Doch das Fehlen einer einheitlichen Führung führt immer mehr zu Besorgnis. Die Beziehungen zwischen den Ländern bleiben ambivalent – zwar hält der Frieden, doch wirkliches Wohlwollen ist bisher noch nicht erreicht worden.

Du legst Wert auf militärische Stärke, scheust dich aber davor, sie als erstes Mittel einzusetzen. Während die Nationen sich weiterhin erholen, erkennst du den Wert davon, die eigene Politik mit einer leisen aber unübersehbaren Machtdemonstration zu untermauern. Du erstickst Aufstände schnell und umfassend. Solange die Staatsoberhäupter und ihre Bevölkerungen jedoch friedlich bleiben, reicht es dir, dein Militär still zusehen zu lassen, allzeit zum Einsatz bereit.

„C"-FÜHRUNG (DRITTHÖCHSTER WERT ODER NIEDRIGER)

Das Chaos des vergangenen Konfliktes hatte wirtschaftlich verheerende Folgen und du hast es nicht geschafft, deine Fraktion wieder auf Kurs zu bringen. In den Jahren seitdem du die Führung übernommen hast, ist die Wirtschaft bestenfalls vorangekrochen und die Landbevölkerung ist immer unzufriedener geworden. Zu allem Überfluss gibt es Gerüchte, dass die Führer Europas das Vertrauen in dich verloren haben, und so bleibt deine Autorität auf ewig prekär. Mit der Zeit wird man sehen, ob deine anderen Stärken genügen, um die Welt zusammenzuhalten.

Staatsführung ist nicht deine Stärke und deine beschränkte Weitsicht hat dazu geführt, dass die internationalen Beziehungen weiterhin angespannt sind. Straßen und Bahngleise sind baufällig. Die Infrastruktur wird vernachlässigt. Mit nur sehr eingeschränkten Möglichkeiten des Menschen- und Warentransports schwindet das letzte Bisschen guter Wille zwischen den Nationen dahin. Die dauerhaft zerbrochene Infrastruktur, kombiniert mit dem Fehlen internationaler Sinnstiftung und Einigkeit, führt zu einer Unzufriedenheit, die mit jedem Jahr wächst.

Dass du die große Konfrontation am Ende gewonnen hast, verblüfft viele in Europa, und dein Militär bereitet dir weiterhin Schwierigkeiten. Du hast dich stattdessen dafür entschieden als Vorbild zu regieren. Durch diese zweite Wiederaufbauphase seit dem Großen Krieg lässt du dich von Wirtschaftswachstum leiten sowie von einer klaren Vision eines friedlichen Europas. Trotzdem bleibst du angreifbar, z.B. durch Aufstände, und verlässt dich stark auf die Zusammenarbeit mit anderen Fraktionen und ihren Anführern, um den Frieden aufrechtzuerhalten.



DIE HORDE: EIN KOOPERATIVES MODUL

Die Horde ist ein vollständig kooperatives Modul für Scythe. In einem Wettlauf gegen die Zeit arbeiten die Spieler zusammen, um globale Ziele zu erfüllen (mindestens 1 Stern in jeder Erfolgs¬kategorie haben oder alle Einheiten der Horde besiegen), bevor die Horde gewinnt!

AUFBAU

1. Baut das Spiel wie gewohnt auf. Ihr könnt dabei jede beliebige Kombination von Fraktionen spielen.
   a. Verwendet nicht die alternativen Erfolgsleisten, die Rivalen, Mad Tesla oder die Endbedingungsplättchen.
   b. Für weitere Optionen, wie z.B. Luftschiffe, lest den Abschnitt „Varianten".
2. Mischt die 21 Erfolgsplättchen – inklusive der 5, die nur für dieses Modul verwendet werden – und deckt davon eine bestimmte Anzahl auf, abhängig von der Spielerzahl. Deckt mit ihnen die Felder der Erfolgsleiste ab (evtl. benötigt ihr auch noch mehr Platz). Eine mögliche Art zu gewinnen ist es, auf jedem Erfolgsplättchen mindestens 1 Stern liegen zu haben.

1 SPIELER: 5 Plättchen (benutze nicht das 5-Sterne-Plättchen; zieh einen Ersatz, falls du ein 2. Zielkarten-Plättchen ziehst)	**2 SPIELER:** 8 Plättchen **3 SPIELER:** 10 Plättchen **4 SPIELER:** 12 Plättchen **5 SPIELER:** 14 Plättchen **6 SPIELER:** 16 Plättchen **7 SPIELER:** 18 Plättchen

3. Legt das Horde-Plättchen neben den Spielplan (bzw. bei 1-2 Spielern so, dass es die noch nicht abgedeckten Felder der Erfolgsleiste verdeckt).
4. Wählt eine beliebige unbenutzte Fraktion, um die Horde darzustellen (aus ästhetischen Gründen empfehlen wir hierfür die Fenris-Fraktion, sofern sie verfügbar ist).
   a. Stellt die 4 Mechs der Horde, deren Anführer sowie die Tesla-Figur in beliebiger Anordnung auf die 6 Regionen, die die Fabrik umgeben.
   b. Legt den Horde-Ansehensmarker auf Feld 18 und den blauen Würfel auf Feld 12 der Ansehensskala. (Das Ansehen ist eine Art Zeitmesser für das Spiel. Bei 12 beginnen die Horde-Einheiten, sich zu bewegen.)
   c. Legt die 6 Sterne der Horde sowie den orangefarbenen Würfel neben das Horde-Plättchen.
   d. Zieht die oberste Kampfkarte vom Stapel und legt sie neben das Horde-Plättchen. Legt den Stärkemarker der Horde auf das entsprechende Feld der Stärkeskala. Dies ist die aktuelle Stärke der Horde.
5. Es beginnt der Spieler, dessen Spielertableau die niedrigste Zahl hat. Die Horde ist immer als letztes am Zug.

KOOPERATION

Jeder Spieler kontrolliert nur seine eigene Fraktion: man kann nur eigene Einheiten bewegen/trans-portieren, nur das eigene Ansehen erhöhen, nur die eigenen Gebäude bauen, sich nur ins eigene Heimatgebiet zurückziehen etc.

Geht es jedoch darum, wer eine Region beherrscht, gelten alle Spieler als zur selben Fraktion gehörig. Das heißt:

- Du darfst Ressourcen beliebiger Spieler ausgeben (mit deren Zustimmung), und deine Mechs dürfen die Ressourcen anderer Spieler transportieren.
- Mehrere Spieler dürfen Einheiten in derselben Region haben (sie kontrollieren gemeinsam die Ressourcen in dieser Region). Du kannst nicht gegen andere Spieler kämpfen (oder anderweitig in Konflikt treten). Jede Region darf weiterhin nur 1 Gebäude enthalten.
- Deine Mühle produziert auch dann noch Ressourcen, wenn Einheiten anderer Spieler in ihrer Region stehen. Jeder Spieler darf die Funktion jedes Stollens nutzen.
- Spieler dürfen gemeinsam defensiv gegen die Horde kämpfen, um mehr Kampfkarten spielen zu können.
- Plättchen, deren Funktion von „Gegnern" abhängt (z.B. Fallen und Einflussplättchen), werden von allen Spielern ignoriert, da sie keine Gegner sind. Die jeweiligen Fraktionen dürfen diese Plättchen dennoch verwenden, um deren Bewegungsvorteile zu nutzen.

WEITERE ERLÄUTERUNGEN:

- Die Zielkarten und das „16 Ressourcen"-Erfolgsplättchen müssen die Spieler allein erfüllen (d.h. ihr dürft euch Ressourcen, Einheiten, Regionen etc. nicht teilen).
- Ziel- und Kampfkarten sind allen Spielern bekannt.
- Für das 5-Sterne-Erfolgsplättchen gilt: Setzt du deinen 5. Stern, dann setzt du auf dieses Plättchen sofort den 6.
- Für das 7-Regionen-Erfolgsplättchen gilt: Du darfst die Bedingung dieses Plättchens nicht während einer Bewegung erfüllen. Für die Erfüllung dieser Bedingung zählt die Fabrik nur als 1 Region, nicht wie 3.
- Für das Gebäudebonus-Erfolgsplättchen gilt: Um es zu erfüllen, musst du alle 4 deiner Gebäude so bauen, dass du damit die maximale Belohnung für die ausliegende Gebäudebonus-Karte erhalten würdest.

DER ZUG DER HORDE

Die Horde ist in jeder Runde als letztes am Zug. Führt in ihrem Zug die folgenden Schritte durch:

1. **ANSEHEN:** Senke das Ansehen der Horde um 1 (dies ist lediglich ein Zeitmesser).
   a. Liegt das Ansehen der Horde bei 13-17, ist ihr Zug sofort beendet.
   b. Liegt das Ansehen der Horde bei 1-12, macht ihr mit Schritt 2 „Bewegung“ unten weiter.
   c. Erreicht das Ansehen der Horde 0, endet das Spiel und die Horde hat gewonnen.
2. **BEWEGUNG:** Würfelt mit dem blauen Würfel. Die gewürfelte Zahl entspricht der jeweiligen Zahl auf dem Horde-Plättchen. Zieht alle Horde-Einheiten in diese Richtung.
   - Eine Horde-Einheit darf sich nicht in eine Region bewegen, in der bereits eine Einheit der Horde steht. Bewegt die Einheiten in einer Reihenfolge, sodass sich so viele Einheiten wie möglich bewegen können.
   - Horde-Einheiten können Flüsse überqueren und sich auf See-Regionen bewegen. Sie können jedoch keine Tunnel nutzen und ignorieren Plättchen in Regionen.
   - Zieht eine Horde-Einheit in eine Region, in der sich Arbeiter eines Spielers (aber keine Kampfeinheiten) befinden, ziehen sich die Arbeiter in ihr Heimatgebiet zurück. Die Horde verliert dabei kein Ansehen.
   - Befinden sich Ressourcen in einer Region mit einer Horde-Einheit (vermutlich infolge eines Kampfes), transportiert sie diese mit sich, wenn sie sich bewegt.

KAMPF

Jeder Spieler darf einen Kampf gegen eine Einheit der Horde beginnen, genauso wie auch eine Einheit der Horde einen Kampf gegen einen Spieler beginnen darf. Beginnen mehrere Einheiten der Horde Kämpfe gegen Spieler, dürfen die Spieler die Reihenfolge dieser Kämpfe bestimmen. Befolgt dabei die folgenden Schritte:

1. Stelle wie immer einen Wert auf deiner Stärkescheibe ein und wähle Kampfkarten aus. Dies geschieht offen, sodass jeder Spieler es verfolgen kann.
   a. Verteidigt ihr euch in einer Region mit Kampfeinheiten mehrerer Spieler gegen die Horde, darf jeder beteiligte Spieler Mech-Fähigkeiten und Kampfkarten für seine Einheiten einsetzen. Allerdings darf nur ein Spieler (ihr entscheidet, wer) Stärke – seine eigene – anhand der Stärkescheibe ausgeben.
   b. Die Grundstärke der Horde-Einheit ist gleich der Summe der Kampfkarten neben dem Horde-Plättchen. Zu Spielbeginn liegt hier nur 1 Karte. (Im Abschnitt „Gewinnst du den Kampf“ wird erklärt, wie sich die Zahl der Karten erhöht.)
   c. Mech-Modifikationen, Infrastruktur-Modifikationen und Mech-Fähigkeiten, die die Stärke bzw. Kampfkarten des Gegners beeinflussen, gelten nicht im Kampf gegen Einheiten der Horde (sie haben das -Symbol). Kampf-Fähigkeiten, die nur den Spieler selbst beeinflussen, dürfen verwendet werden. Allerdings gibt es keine Möglichkeit, die Stärke oder die Zahl der Kampfkarten von Einheiten der Horde zu reduzieren.
3. Würfelt den orangefarbenen Würfel und setzt diesen dann auf das entsprechende Feld auf dem Horde-Plättchen. Addiert die Zahl auf dem Würfel zur Grundstärke der Horde-Einheit (die Summe der Kampfkarten neben dem Horde-Plättchen). Dies ergibt ihre Gesamt-Kampfstärke.
4. Bestimmt den Gewinner. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt wie immer der Angreifer.

VERLIERST DU: Verfahre so wie bei jedem verlorenen Kampf. Die Horde setzt einen Stern auf das Horde-Plättchen. War dies der 6. Stern, verlieren die Spieler sofort das Spiel.

GEWINNST DU: Die Einheit der Horde wird zerstört (entfernt sie vom Spielplan). Zieht dann eine Kampfkarte, legt sie neben das Horde-Plättchen und erhöht die Stärke der Horde um diesen Wert (bis höchstens 16). Einer der am Kampf beteiligten Spieler setzt einen Kampfsieg-Stern auf das entsprechende Erfolgsplättchen, sofern verfügbar (obwohl mehrere Spieler am Kampf beteiligt sein können, darf nur einer einen Stern einsetzen).

SPIELENDE

VERLIEREN: Die Spieler verlieren sofort, wenn die Horde entweder den 6. Stern auf das Horde-Plättchen setzt oder wenn sie 0 Ansehen erreicht (d.h. die Zeit abgelaufen ist).

GEWINNEN: Die Spieler gewinnen sofort, wenn auf jedem Erfolgsplättchen mindestens 1 Stern liegt oder wenn sie alle 6 Einheiten der Horde zerstört haben.

VARIANTEN

LEICHTER: Verwendet Mech-Modifikationen, Infrastruktur-Modifikationen und/oder Bündnisse.
SCHWERER: Immer, wenn eine Einheit der Horde Arbeiter vertreibt, verliert die Horde 1 Ansehen pro vertriebenem Arbeiter (d.h. der Zeitmesser wird vorgesetzt).

KOLOSSE DER LÜFTE: Ihr könnt die Luftschiffe aus der Erweiterung **Kolosse der Lüfte** verwenden. Allerdings empfehlen wir dies für eure ersten Partien mit diesem Modul nicht, da einige der Luftschiff-Fähigkeiten aufgrund der kooperativen Spielweise zu verwirrenden Wechselwirkungen führen können.

MEHRSPIELER AUTOMA-VARIANTE

SCYTHE MIT MENSCHEN UND AUTOMAS SPIELEN – HALB-OFFIZIELLE VARIANTE

Während der Entwicklung des Automa (Solovariante, virtueller Gegner) für Scythe haben wir die Möglichkeit des Kombinierens von menschlichen Spielern und Automas bereits in Erwägung gezogen. Aus verschiedenen Gründen entschieden wir uns damals jedoch dagegen. Wir wollten uns diese Möglichkeit aber weiterhin offenhalten und sorgten daher dafür, dass die Solo-Regeln uns nicht daran hindern würden, diese Option irgendwann einzuführen. Wir bemühten uns, die ursprünglichen Automa-Regeln mit dieser Option im Hinterkopf zu formulieren.

Im Laufe des Kickstarters für Scythe wünschten sich viele Backer eine Version des Scythe-Automa, die es ermöglicht, sie auch mit mehreren menschlichen Spielern, mehreren Automas, oder beidem zu verwenden. Manche wollten kooperativ spielen, andere wollten zusätzliche Gegner in einem kompetitiven Spiel. Daher entwickelten wir die hier vorgestellte Variante, die all diese verschiedenen Optionen ermöglicht.

Bevor wir loslegen ist es wichtig zu betonen, dass diese Variante kein offizieller Teil der Regeln ist. Sie hat keinen ausgiebigen Test- und Entwicklungsprozess durchlaufen, hat sich innerhalb der Community jedoch als sehr beliebt erwiesen. Wir dachten es wäre schön, eine gedruckte Version davon in dieses Regelheft mitaufzunehmen.

Zusätzlich sollte angemerkt werden, dass wir es empfehlen, diese Variante erst dann zu verwenden, wenn man das Gefühl hat, die normalen Automa-Regeln vollständig verstanden zu haben.

SPIELMODI

In dieser Variante wählst du die Anzahl an Menschen und Automas, mit denen du spielen möchtest – bis hin zur üblichen maximalen Spielerzahl. Die Automas erhalten je eine Fraktion und einen Platz in der Spielerreihenfolge, wie die menschlichen Spieler auch. Sie halten sich an die klassischen Automa-Regeln sowie an die zusätzlichen Regeln die nachfolgend erklärt werden.

Ihr könnt euch entscheiden, diese Variante auf zwei verschiedene Arten zu spielen:

KOOPERATIV, WOBEI ALLE MENSCHLICHEN SPIELER GEMEINSAM GEGEN ALLE AUTOMA-SPIELER ANTRETEN:

- Vergleicht bei Spielende die durchschnittliche Anzahl an Münzen der menschlichen Spieler mit der der Automa-Spieler. Bestimmt dann den Gewinner wie bei einer 2-Spieler-Partie.
- Das Wort „Gegner“, wie es im Regelheft verwendet wird, bezieht sich auf jeden menschlichen Spieler.

KOMPETITIV:

- Bestimmt den Gewinner wie in einer normalen Mehrspieler-Partie.
- Das Wort „Gegner“, wie es im Regelheft verwendet wird, bezieht sich auf jeden anderen Spieler – egal ob menschlich oder Automa.

BEZÜGE AUF AUTOMA-EINHEITEN

In weiten Teilen der Automa-Regeln für Scythe ist von Automa-Einheiten die Rede. Wenn ihr mit den Mehrspieler-Automa-Regeln spielt, ist dies als Bezug nur auf Einheiten des derzeit aktiven Automa zu verstehen. Wenn es z.B. in den „Arbeiter bewegen“-Regeln heißt, dass die Zielregion diejenige ist, „die in der Umgebung der meisten Automa-Einheiten ist“, dann solltest du hierbei nur die Automa-Einheiten betrachten, die dem Automa gehören, welcher gerade die Aktion „Arbeiter bewegen“ ausführt.

AUFBAU

Befolgt die Anweisungen zum Spielaufbau im Hauptregelheft für die menschlichen Spieler und baut dann für jeden Automa das Spiel so auf, wie im Automa-Regelheft beschrieben (z.B. erhält jeder sein eigenes Nationstableau, Einheiten usw.).

Spielt ihr mit mehreren Automas, dann ist es am einfachsten, wenn diese alle die gleiche Schwierigkeitsstufe haben. Sie müssen es aber nicht. Habt ihr mehrere Automas mit der gleichen Schwierigkeitsstufe, dann haben alle einen Marker auf der gleichen Fortschrittskarte.

Idealerweise habt ihr einen Automa-Stapel pro Automa. Aber es funktioniert auch mit nur einem. Wenn ihr weitere Automa-Stapel haben möchtet, kann euch die Scythe-Community helfen. Timothy Cherna hat eine App namens ScytheKick für Android und iOS entwickelt, und Jonathan Nagy hat eine Webseite unter http://ai.nagytech.com/scythe/, wo ihr in getrennten Browser-Tabs mehrere Automa-Stapel offen haben könnt. Wollt ihr weitere physische Stapel, könnt ihr diese im Stonemaier-Webstore bestellen oder sie alternativ unter folgendem Link herunterladen, ausdrucken und ausschneiden: https://app.box.com/folder/4995749493.

SPIELREIHENFOLGE UND AUTOMA-KARTEN

Spielt das Spiel reihum, wie in einer Mehrspielerpartie. Jeder Automa führt seinen Zug separat als eigener Spieler aus.

Falls ihr ausreichend Automa-Karten habt, darf jeder Automa von einem eigenen Stapel ziehen. Wenn nicht, ziehen alle Automas vom gleichen Stapel, bekommen aber dennoch eigene Karten. Mit nur einem Stapel werdet ihr öfter mischen müssen und der Spielstil der Automas könnte stärker schwanken.

REKRUTIERUNGSBONI

Eure dauerhaften Rekrutierungsboni können nur durch gezogene Karten von Automas, die zu euch benachbart sind, ausgelöst werden. Dies funktioniert also genauso wie in einer Partie mit nur menschlichen Spielern.

DIE FORTSCHRITTSKARTEN UND AKTIONSPLÄNE

Wie erwähnt hat jeder Automa seinen eigenen Marker auf einer Fortschrittskarte:

- Der Fortschrittsmarker jedes Automas wird unabhängig von den anderen Automas vorgerückt. Die Bewegung ist allein von den Automa-Karten abhängig, die im Zug des jeweiligen Automa gezogen werden.
- Die Automas setzen ihre Sterne unabhängig voneinander.
- Jeder Automa wechselt unabhängig von den anderen in Aktionsplan II über.

KAMPF

Kommt es zwischen zwei Automas zum Kampf, dann ziehen beide einzeln eine Automa-Karte, um die Menge an eingesetzter Stärke und Kampfkarten zu bestimmen. Der Sieger wird wie üblich bestimmt, es werden aber keine Ressourcen infolge des Kampfes auf den Spielplan gelegt.

Eroberst du eine Region von einem Automa, hängt die Anzahl an Ressourcen, die in diese Region gelegt werden, davon ab, ob ihr pro Automa einen Automa-Stapel verwendet oder nicht:

- Benutzt ihr pro Automa 1 Kartenstapel, dann legt diejenige Anzahl an Ressourcen in die Region, die auf der letzten Automa-Karte angegeben ist, die dieser Automa außerhalb dieses Kampfes gezogen hat.
- Benutzt ihr nur 1 Automa-Stapel, dann legt diejenige Anzahl an Ressourcen in die Region, die auf der letzten Automa-Karte angegeben ist, die außerhalb dieses Kampfes vom Automa-Stapel gezogen wurde.

DIE „DEUTSCHE LESERICHTUNG"-REGEL

Viele der Automa-Regeln beziehen sich auf die normale deutsche Leserichtung, um eine Region zu bestimmen. In dieser Variante wird diese Regel durch die folgende ersetzt:

1. Setze einen Automa-Rekrutenmarker auf das Albion-Heimatgebiet.
2. Anstatt die normale deutsche Leserichtung zu verwenden, wähle diejenige Region, die diesem Rekrutenmarker am nächsten ist.
3. Sind 2 oder mehr Regionen gleicht weit vom Rekrutenmarker entfernt, dann bewege den Rekrutenmarker um 2 Heimatgebiete im Uhrzeigersinn weiter. Führe dann Schritt 2 erneut aus. Wiederhole diesen Prozess so lange, bis eine der Regionen gewählt wird.
4. Nachdem eine Region auf diese Weise gewählt wurde, wird der Rekrutenmarker um 2 Heimatgebiete im Uhrzeigersinn weiterbewegt.

Wird diese Regel also zum 2. Mal angewendet, wird die Region gewählt, die dem Rusviet-Heimatgebiet am nächsten ist. Beim 3. Mal diejenige, die dem Krim-Heimatgebiet am nächsten ist usw.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Haltet euch grundsätzlich an die Regeln zum Schwierigkeitsgrad auf Seite 5. Bei 3 oder mehr Spielern erhält der Automa allerdings +1 auf seiner Fortschrittsleiste, falls er schlechter abgeschnitten hat als ein menschlicher Spieler, der direkt neben ihm sitzt. Falls der Automa besser war als sein nächster Nachbar, erhält er -1 auf seiner Fortschrittsleiste. Falls er das Spiel zwischen den beiden nächsten menschlichen Spielern beendet gibt es keine Änderung auf der Erfolgsleiste.



DIE MODULREGELN

Diese Übersicht enthält Spoiler für „Aufstieg der Fenris“. Lest sie euch also bitte nur dann durch, wenn eine der folgenden Bedingungen auf euch zutrifft:

1. **Ihr habt die Kampagne aus 8 Partien bereits abgeschlossen.** Großartig! Ihr könnt jetzt entweder die Kampagne erneut spielen oder dies von nun an als modulare Erweiterung verwenden.
2. **Ihr wollt die Kampagne nicht spielen und Aufstieg der Fenris stattdessen direkt als modulare Erweiterung nutzen.** Das ist absolut kein Problem. Euch entgehen dabei die dauerhaften Elemente und das Gefühl der Entdeckung während der Kampagne. Diese Module funktionieren aber auch sehr gut außerhalb des Kampagnenkontextes.

Die Module in Aufstieg der Fenris können nach Belieben kombiniert werden. Stellt ihr fest, dass euch eine bestimmte Kombination besonders viel Spaß macht, dann spielt damit! Die folgende Übersicht gibt an, wo ihr in diesem Heft die Regeln für die einzelnen Module findet sowie wie ihr sie optimal einsetzt. Diese Module sind außerdem mit den ersten beiden **Scythe**-Erweiterungen kompatibel: **Invasoren aus der Ferne** und **Kolosse der Lüfte**.

NAME	SEITE	EMPFOHLENE NUTZUNG
MECH-MODIFIKATIONEN	Kampagnenregeln (Stanzbogen #2), Seite 6	Nutzt die Mech-Modifikationen, wenn ihr die einzelnen Fraktionen abwechslungsreicher gestalten möchtet. Nachdem ihr eure Fraktion und euer Spielertableau ausgewählt habt, zieht ihr zufällig 4 Mech-Modifikationen (zieht ein neues Plättchen, falls ihr eines doppelt zieht) und legt bis zu 2 davon auf euer Nationstableau. Werft alle Plättchen ab, die ihr nicht wählt.
INFRASTRUKTUR-MODIFIKATIONEN	Kampagnenregeln (Stanzbogen #3), Seite 7	Nutzt die Infrastruktur-Modifikationen, wenn ihr euch angesichts der Einschränkungen durch die Spielertableaus etwas mehr Flexibilität wünscht. Nachdem ihr eure Fraktion und euer Spielertableau bestimmt habt, zieht ihr zufällig 4 Infrastruktur-Modifikationen (zieht ein neues Plättchen, falls ihr eines doppelt zieht) und legt bis zu 2 davon offen neben euer Spielertableau. Werft alle Plättchen ab, die ihr nicht wählt.
KRIEG-ERFOLGSLEISTE	Episode 2a (Stanzbogen #1), Seite 18	Nutzt die Krieg-Erfolgsleiste, wenn ihr für mehr Kämpfe zwischen den Spielern sorgen möchtet.
RIVALEN	Episode 2a (Stanzbogen #1), Seite 18	Das Rivalen-Modul ist dafür gedacht, zusammen mit der Krieg-Erfolgsleiste verwendet zu werden. Ihr könnt es aber auch aber auch ohne sie verwenden, wenn ihr einen etwas stärkeren Kampf-Fokus haben möchtet. Setzt in solchen Partien statt 4 nur bis zu 2 Sterne auf gegnerische Heimatgebiete. Mit der Frieden-Erfolgsleiste ist das Rivalen-Modul nicht kompatibel.
FRIEDEN-ERFOLGSLEISTE	Episode 2b (Stanzbogen #1), Seite 20	Nutzt die Frieden-Erfolgsleiste, wenn ihr für weniger Kämpfe zwischen den Spielern sorgen möchtet. Mit dem Rivalen-Modul sowie mit Zielkarte #23 ist die Frieden-Erfolgsleiste nicht kompatibel.
BÜNDNISSE	Episode 2b (Stanzbogen #1 und #5), Seite 20	Nutzt das Bündnis-Modul, wenn ihr ein Diplomatie-System wollt, das etwas formeller ist als im Grundspiel.
VESNA-FRAKTION	Episode 3 (Box A & Stanzbogen #4), Seite 24-25	Mischt das Vesna-Tableau bei jedem Spiel einfach zu den anderen Natiostableaus.

NAME	SEITE	EMPFOHLENE NUTZUNG
FENRIS-FRAKTION	Episode 5 (Boxen B-D & Stanzbogen #5), Seite 32-33	Mischt das Fenris-Tableau bei jedem Spiel einfach zu den anderen Nationstableaus. Box B enthält die Fenris-Arbeiter. Box C enthält 1 Vernichter-Mech. Box D und der Stanzbogen enthalten alle weiteren Fenris-Materialien.
TESLA	Episode 7 (Box E), Seite 36-37	Nutzt Tesla, wenn ihr für mehr Entdeckung und Begegnungen sorgen wollt. Der erste Spieler, der 3 Begegnungsplättchen sammelt, führt die dritte Begegnung zu Ende aus und kontrolliert ab dann Tesla, den er in die Region stellt, wo die Begegnung stattfand. Alternativ könnt ihr schon zu Beginn des Spiels Tesla derjenigen Fraktion geben, die ihr für „schwächer" als die anderen haltet. In diesem Fall beginnt er auf dem Heimatgebiet dieser Fraktion.
ERFOLGSPLÄTTCHEN	Episode 8a (Stanzbogen #6), Seite 39	Nutzt die Erfolgsplättchen, wenn ihr etwas Abwechslung hinsichtlich des Einsetzens von Sternen wollt. Mischt sie verdeckt und legt dann je eines auf jedes der 10 Felder der Erfolgsleiste.
MAD TESLA	Episode 8b (Box E & Stanzbogen #6), Seite 42-43	Nutzt Mad Tesla, wenn ihr statt (oder zusätzlich zu) euren Mitspielern einen vom Spiel gesteuerten Charakter bekämpfen wollt. Tesla startet auf der Fabrik. Ihr könnt im Voraus entscheiden, ob das Spiel enden soll, sobald Tesla besiegt wird (wie in den Regeln beschrieben), oder ob weitergespielt werden soll, bis ein Spieler seinen 6. Stern einsetzt.
DIE HORDE	(Stanzbogen #6), Seite 48-49	Dieses kooperative Modul kann mithilfe des Materials einer beliebigen ungenutzten Fraktion sowie einer weiteren Spielfigur verwendet werden (also insgesamt 6 Figuren). Die Spieler können jede beliebige Kombination verschiedener Fraktionen aus dem Grundspiel sowie den Erweiterungen verwenden.
DER MEHRSPIELER-AUTOMA	Seite 50-51	Nutzt Automa in Partien mit mehreren Spielern, sofern ihr die Automa-Regeln bereits kennst und eine Kombination aus menschlichen und spielgesteuerten Spielern möchtest.



AUTOMA MODULREGELN

ERFOLGE ÜBERSPRINGEN

Spielst du die Modul-Regeln aus Scythe: Aufstieg der Fenris mit beliebigem Automa, dann werden die Sterne, die dieser durch die Fortschrittsleiste erhält, neben den Spielplan gesetzt, wie in den Basisregeln erklärt. Die „Erfolge überspringen"-Abschnitte bieten nun lediglich einen Überblick darüber, welche Erfolge der Automa, unabhängig von der Erfolgsleiste, während des Spiels erreichen kann. Sind diese nicht extra angegeben, dann sind sie

NAME	AUTOMA REGELN
MODIFIKATIONEN	• Benutzt du nur die Infrastruktur-Modifikationen, dann „kauft" der Automa 2 Modifikationen. • Benutzt du nur die Mech-Modifikationen, dann „kauft" der Automa 3 Modifikationen. • Benutzt du beide Arten von Modifikationen, dann „kauft" der Automa 4 Infrastruktur-Modifikationen. Siehe Seite 8 – Modifikationen.
KRIEG-ERFOLGSLEISTE	• Siehe die Abschnitte mit der Markierung KRIEG-LEISTE in Episode 2a, Seite 19. • Abgesehen von Sternen durch die Fortschrittsleiste, kann der Automa die folgenden Erfolge erreichen:
RIVALEN	Siehe die Abschnitte mit der Markierung RIVALEN in Episode 2a, Seite 19.
FRIEDEN-ERFOLGSLEISTE	• Siehe die Abschnitte mit der Markierung FRIEDEN-LEISTE in Episode 2b, Seite 21. • Spielst du ohne Bündnisse, dann wechselt der Automa erst dann in Aktionsplan II, nachdem der Fortschrittsmarker den ersten Stern erreicht hat und der Automa entweder an einem Kampf oder an einer Aktion beteiligt war, bei der ein Arbeiter vertrieben wurde. • Abgesehen von Sternen durch die Fortschrittsleiste, kann der Automa die folgenden Erfolge erreichen:
BÜNDNISSE	Siehe die Abschnitte mit der Markierung BÜNDNISSE in Episode 2b, Seite 21.
VESNA-FRAKTION	Der Automa darf sowohl als Vesna als auch gegen Vesna spielen. Siehe Box A – Vesna-Regeln, Seite 25.
FENRIS-FRAKTION	Der Automa darf sowohl als Fenris als auch gegen Fenris spielen. Siehe Box D – Fenris-Regeln, Seite 33.
TESLA	• Der Automa hat keine besonderen Regeln, um Begegnungsplättchen zu finden. • Wenn der Automa Tesla kontrolliert, gilt dieser für alle Aktionen als Mech. • Spielt der Automa gegen Tesla, behandelt er ihn so wie jede andere gegnerische Kampfeinheit.
ERFOLGSPLÄTTCHEN	Abgesehen von Sternen durch die Fortschrittsleiste, kann der Automa die folgenden Erfolge erreichen: (FALLS IM SPIEL)
MAD TESLA	Siehe Box E – Mad Tesla, Seite 43.
DIE HORDE	Die Horde-Variante kann nicht mit Automa gespielt werden.



MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook in Kontakt, wir freuen uns über ein "Like".
facebook.com/feuerlandspiele

FEHLEN TEILE?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de

Ich möchte mich ganz herzlich bei Jakub Rozalski dafür bedanken, dass er die Alternativwelt 1920+ erschaffen hat und mir erlaubt hat, mein Spiel in dieser Welt anzusiedeln. Danke an alle Kickstarter-Backer, die 2015 dieses Spiel ursprünglich ins Leben gerufen haben. Und vielen Dank an die hunderttausenden Scythianer, die seitdem dazugestoßen sind. Dieses Spiel hatte gewaltige Auswirkungen auf Stonemaier Games sowie auf mein Leben, und so ist es eine bittersüße Entscheidung gewesen, die Scythe-Erweiterungstrilogie abzuschließen. Ich hoffe jedoch, dass die Charaktere, Geschichte und Mechanismen auf Spieltischen in der ganzen Welt weiterhin gedeihen und sich weiterentwickeln werden: mit selbstgestalteten Erweiterungen, einzigartigen Modul¬kombinationen sowie durch die verschiedenen digitalen Versionen dieses Spiels. Von ganzem Herzen sage ich Danke, dass ihr mich auf dieser Reise begleitet habt!

—Jamey

Feuerland Spiele bedankt sich herzlich bei den Korrekturlesern Johannes Grimm und Jens Hüttenrauch, die dieses epische Werk durchgearbeitet haben.



Deutsche Bearbeitung:
Ryan Palfreyman, Frank Heeren
Übersetzung: Ryan Palfreyman
Lektorat: Johannes Grimm,
Jens Hüttenrauch

© 2018 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
www.feuerland-spiele.de