

Stonemaier Games apresenta

# SCYTHE

## A ASCENSÃO DOS FENRIS

PROJETADO POR JAMEY STEGMAIER E RYAN LOPEZ DEVINASPREE  
ARTE DE JAKUB ROZALSKI

AUTOMA PROJETADO POR MORTEN MONRAD PEDERSEN, DAVID J. STUDLEY E LINES J. HUTTER

*Baseado nos personagens e no "Mundo de 1920+" criado por Jakub Rozalski.*



A *Ascensão dos Fenris* é a conclusão da trilogia de expansões de Scythe (embora nenhuma expansão anterior seja necessária para jogar *A Ascensão dos Fenris*). Ela pode ser jogada como **expansão de campanha** (8 episódios em sequência, veja abaixo as instruções) e/ou como **expansão modular** (11 diferentes módulos que podem ser combinados conforme a sua preferência).

## EXPANSÃO MODULAR

Os elementos modulares desta expansão são revelados ao longo da campanha, mas a campanha não é necessária para usar os módulos. Se você preferir pular a campanha e ir direto para os módulos (incluindo o modo inteiramente cooperativo, que não faz parte da campanha), veja a página 50 para instruções.

## EXPANSÃO DE CAMPANHA

Cada “episódio” desta campanha permite aos jogadores vivenciar um evento ou uma reviravolta específica na história de Scythe; essas partidas recompensarão os jogadores que se adaptarem aos objetivos do episódio atual, em vez de simplesmente seguir um caminho tradicional para a vitória.

**COMO EVITAR SPOILERS:** Se você escolher jogar a campanha, não abra nem olhe nenhuma das caixas ou cartelas destacáveis. Você pode checar os componentes, em vez disso, certificando-se de que todas as caixas (A-E) e todas as cartelas (1-6) estejam presentes. Se houver alguma peça faltando, faça uma solicitação em <https://galapagosjogos.zendesk.com/hc/pt-br/requests/new>. **Se você decidir revelar o conteúdo das caixas antes da hora, abra TODAS elas — não só ALGUMAS delas — antes de decidir se há componentes faltando.**

A *Ascensão dos Fenris* é uma campanha de 8 partidas, inteiramente rejogável e reiniciável (não é um jogo legacy).

A experiência ideal é jogar com os mesmos jogadores ao longo da campanha, mas não é necessário. Para quantidades variáveis de jogadores, faça da seguinte maneira:

- **Para adicionar um jogador no meio da campanha,** deixe que ele selecione um tabuleiro de facção que não esteja sendo usado e dê a ele um status equivalente em seu registro de campanha (comparado aos outros jogadores no momento).
- **Para retirar um jogador temporariamente no meio da campanha,** simplesmente separe seus marcadores acumulados e seu registro de campanha até que ele volte.
- **Para retirar um jogador permanentemente no meio da campanha,** devolva seu tabuleiro de facção e seus marcadores acumulados para a reserva geral.





## COMO VENCER A CAMPANHA

O vencedor da campanha é o vencedor do episódio final — uma culminação dos eventos e das melhorias das facções individuais que levaram a ele. Também existe a chance de alguns pequenos bônus complementarem a sua pontuação final, o que será revelado após o Episódio 1.

Embora você acumule riqueza de uma partida para outra, ela funciona apenas como uma forma de melhorar sua facção, por meio de modificações adquiridas opcionalmente ao longo da campanha (somente as moedas obtidas no episódio final terão impacto sobre quem será o vencedor geral). Portanto, use seus recursos e sua riqueza, crie uma facção forte e adaptável e prepare-se para decidir o destino da Europa!

## ALGUMAS OUTRAS OBSERVAÇÕES

**SE VOCÊ É NOVO NO SCYTHE:** Recomendamos que os jogadores novos no Scythe joguem uma ou duas partidas normais de Scythe antes de começar a campanha. O primeiro episódio é semelhante a uma partida normal, mas importantes decisões e consequências surgirão desde o início; portanto, será mais fácil se todos os jogadores já estiverem familiarizados com o jogo Scythe.

**COMPATIBILIDADE:** A Ascensão dos Fenris é inteiramente compatível com Invasores das Terras Além. Certos episódios também são compatíveis com os módulos de aeronaves e de resolução em Gambito dos Ventos.

### O AUTOMA

### AUTOMA

Este livro de regras descreve as regras necessárias para jogar Scythe: A Ascensão dos Fenris com o Automa (modo solo).

Recomendamos fortemente não jogar Scythe: A Ascensão dos Fenris com o Automa até que você tenha dominado as regras para o Automa de Scythe.

*Há alguns anos, a pedidos, nós escrevemos uma variante semioficial das regras para jogar com 3 ou mais jogadores, com qualquer quantidade deles sendo Automas. Essas regras estão impressas no fim deste livro de regras.*

*Além disso, há notas de compatibilidade intercaladas, conforme necessário, com as regras principais, em itálico em uma caixa de texto do Automa como esta.*

*Note que ainda consideramos esta variante apenas como semioficial, mas, dada a popularidade dela, a incluímos aqui.*

*Se você só estiver interessado em jogar solo contra um único Automa, ignore as seções em itálico.*

## DETALHES DA CAMPANHA

**TEXTO NARRATIVO:** Cada episódio da campanha inclui um prólogo e um epílogo. Também está incluso um breve resumo do prólogo. Se você não quiser ler a narrativa completa, você pode usar esses breves resumos para aprender os elementos-chave da história de cada episódio.

**TABULEIROS DE FACÇÃO:** Cada jogador usará a mesma facção até que o livro de regras indique o contrário. Você manterá tudo em seu Registro de Campanha se/quando mudar de facção.

**TABULEIROS DE JOGADOR:** Assim como no Scythe normal, selecione aleatoriamente novos **tabuleiros de jogador** a cada episódio.

**DADOS:** Esta expansão inclui 2 dados personalizados. As regras dirão quando usá-los.

**GATILHO DE FIM DA PARTIDA:** Os gatilhos de fim de partida são os mesmos do Scythe normal, exceto quando especificado o contrário em "Regras Especiais."

**RIQUEZA:** Após ganhar moedas de todas as categorias de pontuação no fim de um episódio, adicione suas moedas do fim da partida ao seu total na seção de Riqueza do seu Registro de Campanha.

- Embora a Riqueza se mantenha de uma partida para outra, ela é um recurso global em vez de um recurso dentro da partida; portanto você começará cada episódio apenas com as moedas listadas no seu tabuleiro de jogador, mais quaisquer **Bônus de Preparação** do seu Registro de Campanha.
- Ao gastar Riqueza, risque o total antigo e anote o novo total no seu Registro de Campanha.

**RESULTADOS:** Para cada episódio, há seções de resultados e recompensas. Não leia essas seções até que o episódio termine.

**RECOMPENSAS:** Com base na narrativa e nos mecanismos de cada episódio, os jogadores muitas vezes vão se beneficiar ao explorar diferentes estratégias e buscar os objetivos apresentados a eles pela preparação e pelas modificações do episódio. Esses objetivos concederão uma gama de recompensas, desde um marcador extra ou bônus até o conteúdo de uma das caixas. Elas são permanentes (se mantêm de uma partida para outra) e devem ser anotadas no seu Registro de Campanha. **Use um saco hermético para guardar os novos marcadores que você adquirir.**

## 4

1. **VITÓRIAS:** Na seção “Vitórias”, marque a caixa para cada episódio que você vencer ao longo da campanha.

3. **MODIFICADORES:** Registre seus Modificadores de Mech e Modificadores de Infraestrutura adquiridos aqui para referência futura (eles serão apresentados mais adiante na campanha).

5. **VANTAGENS:** Cada jogador pode usar sua Riqueza para comprar 1 Vantagem durante a preparação de um episódio (subtraia o custo da Riqueza nos Registros de Campanha dos jogadores). Após comprar uma Vantagem, marque-a no seu Registro de Campanha e ganhe imediatamente o benefício.

- Você pode usar cada uma das suas Vantagens exatamente uma vez durante toda a campanha (e somente 1 por episódio).
- Se os jogadores se preocuparem com qual Vantagem é adquirida pelos inimigos, escolha na ordem dos jogadores.
- Para a Vantagem de +2 recursos, coloque os recursos escolhidos em um dos seus territórios iniciais.
- Para a Vantagem de +1 Trabalhador, coloque-o em um dos seus territórios iniciais.

- Você só pode marcar uma estrela em uma coluna uma vez por episódio (ex., Mesmo se a Saxônia colocar mais de uma estrela por Objetivos, ela só pode marcar uma caixa de “Objetivo” para a partida em questão).

- Cada vez que você completar uma linha ou coluna, você desbloqueará um bônus de fim da campanha de \$25. Esse dinheiro só se aplica após o episódio final da campanha e é a única forma de adicionar dinheiro extra à sua pontuação final antes de determinar o vencedor final da campanha.

- O seu total de estrelas no Registro de Triunfo terá um impacto importante perto do fim da campanha. O total de vitórias e a Riqueza restante também desempenharão um papel, embora menor.

[illegible]

Não avance para as seções seguintes sobre Modificadores de Mech e de Infraestrutura até que você seja instruído a fazê-lo durante a campanha.

Se estiver usando o Automa (modo solo) para a campanha, leia primeiro a página 5.



## REGRAS GERAIS DO AUTOMA

O Automa usará um Registro de Campanha próprio, com as mudanças descritas abaixo.

### PREPARAÇÃO DA PARTIDA

1. O Automa não compra nem usa Vantagens.
2. Do episódio 3 em diante, faça o seguinte:
  - a. Dê ao Automa tudo o que está listado nas seções de Modificadores do Registro de Campanha dele (veja Modificadores).
  - b. Esses ganhos não podem fazer com que o Automa exceda o número de itens que ele normalmente pode ter. Por exemplo, ele não pode ter mais que 8 trabalhadores, mesmo se os Modificadores disserem o contrário.

### TRIUNFOS

Em Scythe, o Automa coloca estrelas de duas formas: cumprindo um objetivo na Trilha de Triunfo (da mesma forma que um jogador humano) ou alcançando um espaço de estrela na carta de Trilha de Estrelas. Em A Ascensão dos Fenris, o Automa coloca todas as estrelas dele na Trilha de Triunfo, conforme as seguintes regras:

- A cada episódio, diferentes estrelas podem ser colocadas normalmente pelo Automa. Elas estão identificadas na seção Pular Triunfos. Pule esses espaços na Trilha de Triunfo ao colocar estrelas devido à carta de Trilha de Estrelas.
- Ao colocar uma estrela devido à Trilha de Estrelas:
  - Role 2 dados de seis faces (ou 1 dado duas vezes) e escolha o menor número.
  - Mova essa quantidade de espaços na Trilha de Triunfos, da esquerda para a direita, pulando quaisquer espaços na seção Pular Triunfos, assim como qualquer espaço em que o Automa já tenha uma estrela.
  - Coloque a estrela no espaço em que você terminou a contagem.
  - Se você passar do espaço de Triunfo válido mais à direita, continue a contar a partir do espaço de Triunfo válido mais à esquerda.

**EXEMPLO:** Você precisa colocar uma estrela para o Automa devido a uma carta da Trilha de Estrelas. Você rola 2 dados e escolhe o menor número (5). A partir do primeiro espaço livre, você conta da esquerda para a direita, pulando os espaços em que o Automa já tem uma estrela e os espaços excluídos na seção Pular Triunfos do episódio. Ao alcançar o último espaço válido, continue a contar, novamente do primeiro espaço. Esse é o quinto espaço válido. Coloque a estrela do Automa ali.

## AUTOMA

### O REGISTRO DE TRIUNFO.

O Automa registra as estrelas dele no Registro de Triunfo da mesma forma que você. Quando o Automa ganhar um Triunfo de , ele marcará a coluna de  no Registro de Triunfo dele que tem a maior quantidade de marcas, mas que não está inteiramente preenchida.

Em alguns episódios, os jogadores conquistarão estrelas que podem ser "usadas para qualquer categoria". Para cada uma delas, preencha o primeiro espaço vazio no Registro de Campanha do Automa usando a ordem normal de leitura no Registro de Triunfo.

### BÔNUS DE PREPARAÇÃO

Ao ganhar Bônus de Preparação, o Automa sempre escolhe o bônus de moedas.

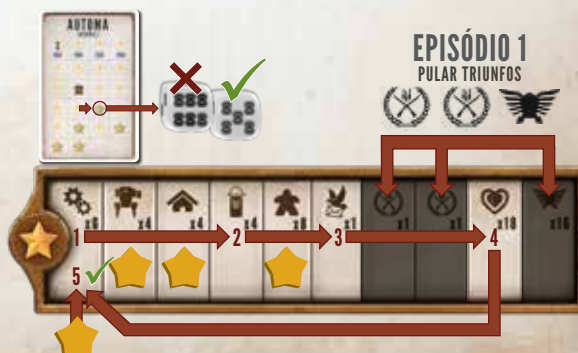
## NÍVEL DE DIFICULDADE

Você pode mudar o nível de dificuldade entre um episódio e outro, se a dificuldade não estiver do seu agrado. Ou, em vez disso, você pode usar essa variante para ajustar automaticamente a dificuldade.

Durante a preparação de cada episódio:

1. Subtraia o número de episódios que o Automa venceu do número que você venceu.
2. Avance o marcador da Trilha de Estrelas essa quantidade de espaços na trilha (além de qualquer outra movimentação do marcador).
3. Se o número total de espaços ficar negativo, vai ser preciso um ou mais turnos para o marcador da Trilha de Estrelas entrar na trilha. Use alguns dos marcadores de aprimoramento do Automa para ajudá-lo a manter a contagem.

Com 3 ou mais jogadores, se um Automa terminar abaixo de um humano que é seu vizinho mais próximo, ele ganhará +1 em sua Trilha de Estrelas. Se ele terminar acima de um humano que é seu vizinho mais próximo, ele receberá -1 em sua Trilha de Estrelas. Se ele terminar entre os 2 humanos mais próximos, a Trilha de Estrelas não muda.



# MODIFICADORES DE MECH

Modificadores de Mech são melhorias permanentes que serão desbloqueadas em certos momentos da campanha. Esses 41 marcadores oferecem habilidades de mech variadas que substituem as habilidades no seu tabuleiro de facção.



## COMPRANDO MODIFICADORES DE MECH (\$50 CADA)

1. No fim de cada episódio, após adicionar as moedas obtidas nessa partida, use sua Riqueza total para comprar Modificadores.
2. Cada jogador saca aleatoriamente 2 Modificadores de Mech da reserva geral e pode comprá-los. Todos os jogadores sacam e fazem suas decisões de compra ao mesmo tempo.
  - Ao sacar Modificadores de Mech, descarte quaisquer duplicatas (ou seja, ao sacar dois iguais, Modificadores que você já tem e habilidades no seu tabuleiro de facção atual) e saque outros para substituí-los. Você só pode ter 1 de cada Modificador.
  - Compre quaisquer Modificadores que você sacou a um custo de \$50 cada. Você pode optar por não comprar nenhum deles.
  - Devolva os Modificadores que não foram comprados à reserva geral.
3. Você tem um limite total de 6 Modificadores de Mech, conforme indicado no seu Registro de Campanha. Modificadores de Mech comprados são mantidos entre as partidas (anote-os no seu Registro de Campanha e guarde-os no seu saco hermético). Modificadores de Mech que não foram comprados continuam na reserva geral.
4. Lembre-se de que o propósito da sua Riqueza é comprar Modificadores, Vantagens etc. Sua Riqueza total não contará para vencer a campanha.

## USANDO MODIFICADORES DE MECH

- Durante a preparação, você *pode* optar por **substituir** as habilidades de mech no seu tabuleiro de facção por seus Modificadores de Mech. Separe quaisquer Modificadores que sobram (que podem ser todos—você não é obrigado a usá-los).
- Certos Modificadores de Mech têm um símbolo para indicar que não podem ser usados contra unidades que não sejam de outros jogadores.
- Após o início de um episódio, você não pode reorganizar seus Modificadores para o episódio atual.

## ESCLARECIMENTOS SOBRE MODIFICADORES DE MECH:

- **ARMADURA:** O atacante decide qual carta descartar.
- **FINTA:** Depois de ajustar seu Disco de Poder, você precisa ser capaz de pagar o novo total de Poder. Você não paga o valor original.
- **FURTIVIDADE:** Se você usar Furtividade e outra habilidade (Velocidade, uma carta da Fábrica etc.) para se mover através de um território em que normalmente você iniciaria um combate, forçaria trabalhadores a recuar ou ativaria um marcador de penalidade, você ignora completamente tudo o que estiver nesse território.
- **TÁTICA:** Limite de uma vez por combate.

## MODIFICADORES

Remova as peças de Modificador de Infraestrutura “Espião” de qualquer partida que você jogar contra o Automa.

No fim do Episódio 2 e de todos os episódios seguintes, o Automa compra todos os Modificadores que puder — sem o limite de saque de um jogador humano — até o máximo de 6 de cada tipo desbloqueado. Diferente de você, o Automa não saca peças de Modificador para escolher. Em vez disso, ele ganha um benefício para cada Modificador que ele ganhar, usando as seguintes etapas e a tabela de Benefícios de Modificadores (veja a próxima seção).

1. O Automa sempre usará a coluna de Modificadores de Infraestrutura se os Modificadores de Infraestrutura estiverem desbloqueados e se ele tiver menos de 6 no Registro de Campanha dele.
2. Caso contrário, ele escolherá a coluna de Modificadores de Mech.
3. Nesse caso, se ele já tiver 6 Modificadores de Mech no Registro de Campanha dele, ou se os Modificadores de Mech ainda não estiverem desbloqueados, ele não ganhará nenhum outro Modificador.

4. Para cada Modificador obtido, o Automa saca uma peça de Modificador aleatória (de Infraestrutura ou de Mech, conforme for apropriado) e a remove da campanha.

Toda vez que o Automa ganhar um Modificador, anote o benefício mostrado na Tabela de Benefícios de Modificadores no espaço apropriado no Registro de Campanha dele, mesmo se for “Sem Efeito”.

## TABELA DE BENEFÍCIOS DE MODIFICADORES

O benefício de Modificador obtido pelo Automa depende do tipo do Modificador e de quantos desse tipo já foram obtidos. Cada tipo de benefício é descrito na próxima seção, Benefícios de Modificador.

| MODIFIC. | MODIFICADOR DE INFRAESTRUTURA | MODIFICADOR DE MECH |
|----------|-------------------------------|---------------------|
| 1º       | +1 na Trilha de Estrelas      | Ganhar coisas       |
| 2º       | Ganhar coisas                 | Sem efeito          |
| 3º       | Remova a carta 4              | Ganhar coisas       |
| 4º       | +1 na Trilha de Estrelas      | Sem efeito          |
| 5º       | Ganhar coisas                 | Ganhar coisas       |
| 6º       | Remova a carta 15             | Sem efeito          |



# MODIFICADORES DE INFRAESTRUTURA

Modificadores de Infraestrutura são melhorias permanentes que serão desbloqueadas em certos momentos da campanha. Esses 32 marcadores oferecem habilidades de uso único por episódio que impulsionam sua economia.



## COMPRANDO MODIFICADORES DE INFRAESTRUTURA (\$50 CADA)

- No fim de cada episódio, após adicionar as moedas obtidas nessa partida, use sua Riqueza total para comprar Modificadores.
- Cada jogador saca aleatoriamente 2 Modificadores de Infraestrutura da reserva geral e pode comprá-los. Todos os jogadores sacam e fazem suas decisões de compra ao mesmo tempo.
  - Ao sacar Modificadores de Infraestrutura, descarte quaisquer duplicatas (ou seja, ao sacar dois iguais e Modificadores que você já tem) e saque outros para substituí-los. Você só pode ter 1 de cada Modificador.
  - Compre quaisquer Modificadores que você sacou a um custo de \$50 cada. Você pode optar por não comprar nenhum deles.
  - Devolva os Modificadores que não foram comprados à reserva geral.
- Você tem um limite total de 6 Modificadores de Infraestrutura, conforme indicado no seu Registro de Campanha. Modificadores de Infraestrutura comprados são mantidos entre as partidas (anote-os no seu Registro de Campanha e guarde-os no seu saco hermético). Modificadores de Infraestrutura que não foram comprados continuam na reserva geral.
- Lembre-se de que o propósito da sua Riqueza é comprar Modificadores, Vantagens etc. Sua Riqueza total não contará para vencer a campanha.

## USANDO MODIFICADORES DE INFRAESTRUTURA

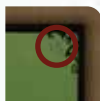
- Durante a preparação, coloque seus Modificadores de Infraestrutura voltados para cima na sua área de jogo.
- Cada Modificador de Infraestrutura pode ser usado UMA VEZ por partida (vire-o para baixo). Você mantém o Modificador para usá-lo nos episódios seguintes.
- Cada Modificador de Infraestrutura tem uma condição que diz quando você poderá usá-lo. Ele só pode ser usado nesse momento.

## ESCLARECIMENTOS SOBRE MODIFICADORES DE INFRAESTRUTURA

- Maquinário, Linha de Montagem, Edificação e Escritório de Recrutamento** permitem que o jogador faça ações sem pagar o custo correspondente. Eles não oferecem ações bônus. Você simplesmente faz a ação da linha de baixo normalmente, mas não precisa pagar o custo correspondente.
- Automáquinas** dobra a produção dos trabalhadores e moinhos somente no turno em que você usá-lo.
- Espião, Propaganda e Cavalaria** são ativados por outras ações. Se você escolher usar Espião, você deve declarar isso logo no início do combate.

## BENEFÍCIOS DE MODIFICADOR

**REMOVA A CARTA X:** A carta com o número de carta indicado é removida do baralho pelo resto da campanha. Observação: O número da carta fica no canto superior direito na metade verde, conforme indicado.



### GANHAR COISAS:

- Compre uma carta do Automa.
- No espaço correspondente no Registro de Campanha dele, registre os itens listados na seção "Ganhar Coisas" do Esquema I (a metade verde) da carta. Ignore quaisquer itens específicos de facção.
- O Automa ganhará esses benefícios durante a fase de preparação de cada episódio pelo resto da campanha.



**+1 NA TRILHA DE ESTRELAS:** Durante a preparação, avance o marcador da Trilha de Estrelas 1 espaço para cada +1 registrado no Registro de Campanha. Isso se soma a outros efeitos que possam mover o marcador da Trilha de Estrelas durante a preparação.

**SEM EFEITO:** Este Modificador não dá nenhum benefício ao Automa, mas ainda conta como um Modificador obtido. Anote "Sem efeito" no espaço de Modificador apropriado no Registro de Campanha.

## AUTOMA



# PANO DE FUNDO

Quando o século XIX se aproximava de seu fim, a Revolução Industrial estava a todo vapor, com engenheiros e cientistas testando os limites da energia gerada pelo vapor, o carvão e o petróleo. Ao redor do globo, nações disputavam para encontrar o meio mais forte e mais eficiente de direcionar essa energia. Parecia que a cada ano uma nova tecnologia revolucionava uma indústria ou outra. A indústria agrícola, madeireira, de mineração—cada uma era transformada, tornada mais eficiente e mais lucrativa. Em meio a essa corrida tecnológica, um cientista chamado Nikola Tesla audaciosamente gastou as economias de uma vida — e o dinheiro de vários investidores— para construir uma “Fábrica” do tamanho de uma cidade no coração da Transilvânia. Pouco tempo depois que ela foi construída, começaram a surgir boatos vindos da Fábrica, falando da criação de experimentos insensatos e máquinas extravagantes, todas elas sem valor observável.

Então, em 1901, um emissário da “Fábrica” solicitou uma audiência com o imperador da Saxônia, oferecendo a ele a chance de “ser o primeiro a testemunhar a mais nova invenção da mente genial do Dr. Nikola Tesla—uma criação que mudará o mundo, como nunca antes vista pela humanidade”. O imperador, sabendo da reputação de Tesla de sonhador irresponsável, se divertiu com a audácia do pedido e aceitou, mais por curiosidade que por acreditar de qualquer forma nas alegações do emissário. Um mês depois, o emissário chegou, junto com uma pequena comitiva que trazia uma grande caixa de madeira. Um ar de espetáculo pairava sobre eles, tingido pela confiança de quem guarda um precioso segredo. A curiosidade do imperador foi estimulada e ele ficou inquieto com a expectativa. Ele sabia que não passava de um efeito teatral, mas aos poucos foi ficando intrigado.

“Se eles vão desperdiçar nosso tempo, pelo menos sabem fazer um bom show!”, ele riu para sua esposa. Ela sorriu com condescendência enquanto os observava posicionando a caixa para a grande revelação. Seu marido a havia forçado a abandonar um compromisso rotineiro para participar dessa farsa, e ela não via a hora de terminar.

A frente da caixa foi afrouxada. O emissário, parado ao lado dela, se virou para olhar para o imperador, com uma sombria expressão de reverência. Depois, sem mais delongas, o emissário falou.

“Honorável Imperador da grande nação da Saxônia”, ele entou solenemente, “eu humildemente apresento, para seu estudo e aprovação, a primeira máquina ambulante automatizada do mundo.” Sem que o emissário a tocasse, a frente da caixa caiu no chão e dela surgiu uma máquina com quatro pernas. Ela tinha aproximadamente a altura de um homem e se movia sobre ameaçadoras pernas aracnídeas. Ela parou, se virou e então subiu os degraus em direção ao imperador, finalmente parando em frente à corte imperial, em silêncio, exceto pelo vago zumbido da maquinaria dentro dela. Uma silenciosa admiração desceu sobre os presentes. Até mesmo a esposa do imperador se viu com sua boca — e sua mente — paralisada diante do que ela presenciava.

“O grande cientista Nikola Tesla passou os últimos cinco anos de vida e trabalho aperfeiçoando a ‘automáquina’”, o emissário disse com a silenciosa confiança de quem não se intimida diante dos poderosos e influentes. “Disponíveis como ‘trajes mecanizados utilitários’ de larga escala, operados manualmente, ou como ‘automáquinas’ menores e independentes como esta, o Sr. Tesla dominou todas





as formas de energia conhecidas pelo homem. Logo ele explorará também as ainda desconhecidas. Ele mostrou, em todos os aspectos, ser o cientista e inventor definitivo. Todas as outras tecnologias podem se manter úteis, em um sentido estrito, mas agora se tornaram obsoletas. A Fábrica é o ventre do qual nascerá o futuro. As automáquinas são o futuro. Tesla é o futuro.”

O imperador ficou parado, atônito. *Não passo de uma criança*, ele pensou. *Tudo o que eu sempre soube é nada*. Lentamente ele se virou da automáquina para olhar para esse emissário “do futuro” que havia abalado toda sua visão de mundo em questão de segundos.

“Obrigado por compartilhar isso comigo hoje”, ele conseguiu dizer, apoiando-se em décadas de treinamento de etiqueta para se reorientar. “É muito impressionante.”

“É apenas um protótipo”, disse o emissário. “Neste exato momento, o Sr. Tesla continua a aperfeiçoar seus projetos e desenvolver novas visões para remoldar o mundo.”

“Entendo”, respondeu o imperador, “E essas... automáquinas, você as chama? Elas são capazes de substituir o equipamento que temos agora?”

“Para tarefas menores, sim, as automáquinas podem auxiliar de várias formas. Para trabalhos mais extenuantes, como corte de árvores ou mineração, os grandes ‘trajes mecanizados utilitários’, que exigem um operador, são mais apropriados. Eles podem ser configurados para servir a qualquer propósito.”

“Qualquer propósito?” o imperador indagou. Um leve sorriso surgiu no rosto do emissário.

“Qualquer propósito.”

A mente do imperador se ajustou à nova ordem mundial com rapidez surpreendente. A promessa de que essas máquinas serviriam a “qualquer propósito” estimulou sua imaginação sua mente disparou a conceber as possibilidades que pareciam ilimitadas.

“O estimado Sr. Tesla estaria buscando novos investidores?”, ele perguntou. O sorriso do emissário cresceu levemente.

“O Sr. Tesla está aberto a novas relações de negócios”, ele respondeu.

“E sou o primeiro a ver essa nova invenção?” A ganância do imperador começava a se apossar dele. O emissário acenou com a cabeça. “Há planos de compartilhar isso com outros?”

“Várias outras demonstrações como esta já foram acordadas. Emissários estão transportando protótipos por toda a Europa e se encontrarão com os líderes de outras nações ao longo dos próximos dias e semanas.”

Então o tempo urge, o imperador pensou. Ele deu seu sorriso mais diplomático.

“Agradeço novamente pela impressionante demonstração. Eu ficaria honrado se você pudesse se juntar a mim para o jantar, para discutirmos mais a fundo estas questões.”



As demonstrações das automáquinas tiveram o efeito desejado. Embora os protótipos enviados às nações da Europa fossem principalmente curiosidades, eles capturaram as imaginações de todos que as viram e de muitos que não as viram. As notícias se espalharam rapidamente e o entusiasmo se tornou obsessão por esta nova tecnologia desconhecida e quase incompreendida. Cada nação via as possibilidades apresentadas por essas maravilhas mecânicas e logo todas elas haviam negociado contratos com a Fábrica e enviado representantes para supervisionar o projeto de suas próprias automáquinas e trajes mecanizados utilitários, personalizados para propósitos específicos e conforme a estética nacional. O ganho de produtividade possível em todas as indústrias era óbvio desde o início, mas foi o potencial defensivo das máquinas que gerou o maior entusiasmo entre os líderes de diversas nações. E o entusiasmo gerou financiamento.



Os trajes mecanizados utilitários, ou "mechs", eram mais versáteis, mais poderosos e mais imponentes; e se tornaram o foco das nações que buscavam se defender das intenções hostis de seus vizinhos, reais ou imaginadas. Depois que as encomendas iniciais da Fábrica foram entregues, ficou claro para Tesla que ele não era capaz de atender à demanda que só aumentava. Então, seguindo relutantemente o conselho de sua filha, ele vendeu às nações a licença para usar suas patentes. No entanto, ele foi inflexível em vender apenas os projetos mais primitivos, usados nas primeiras encomendas, guardando as automáquinas e os mechs mais avançados para usar como ele decidisse. Com essas patentes licenciadas, cada nação começou a produzir exércitos dos imensos mechs, enquanto Tesla continuava a adquirir uma fortuna que, segundo os boatos, era comparável à de países inteiros.

Em poucos anos, a presença dos mechs e das automáquinas se tornou rotineira até nos mais idílicos campos. O aumento na produção reduziu o custo dos mechs mais velhos e menores, usados como ferramentas de trabalho, e muitos dos mais ricos proprietários de terra da Europa pouco depois já haviam adicionado tropas inteiras de mechs a seus equipamentos de agricultura, corte de árvores e mineração. Mas essa redução de custos só foi possível graças a uma indústria de monstruosidades de guerra que cresciam em tamanho e quantidade. O público se acostumou com essas novas ferramentas e enormes máquinas de guerra com uma rapidez surpreendente. A maioria ainda não era capaz de compreender as máquinas, mas elas foram vistas, aceitas e em pouco tempo se tornaram familiares. Alguns se queixavam do barulho, do cheiro ou do petróleo que poluía a terra. Alguns defendiam as "velhas maneiras", alegando que mais rápido e mais poderoso nem sempre era melhor. Um arado puxado por boi, uma serra manual, uma tropa de cavalaria—essas coisas engendravam sentimentos de dignidade e honra para alguns, enquanto essas novas máquinas representavam um futuro sombrio e sujo, cheio de incógnitas aterrorizantes. No entanto, essas vozes raramente eram ouvidas. E mais raramente recebiam alguma credibilidade dos poderosos.

Mas havia exceções. O Khan da Crimeia apreciava os benefícios agrícolas que essas novas ferramentas ofereciam, mas relutava em confiar demais nelas. Foi sua audaciosa filha que ficou transfixada pelas máquinas. E foi ela que viu seus vizinhos aperfeiçoarem vastamente suas armas e teve medo de ser deixada para trás. No fim, o Khan amava sua filha mais que os métodos do passado, e cedeu à insistência dela para que eles "modernizassem". Os jovens e os poderosos viam entusiasmo e potencial nos mechs, mergulhando de cabeça no fim inevitável de todas as revoluções tecnológicas.





Em 1910, o czar da União Rusviética escapou por pouco de uma tentativa de assassinato. O assassino escapou, mas Grigori Rasputin, conselheiro de confiança do czar, alegou ter visto o acusado e enviou seus homens para executá-lo. Vários dias depois, Rasputin apresentou o corpo de alguém portando documentos com o selo da República da Polônia que, segundo ele, havia confessado a tentativa de assassinato antes de ser executado. A Polônia negou essas "acusações vis e infundadas". O ultraje diante do ataque e da negação cínica cresceu por toda a União, até que, poucas semanas depois, soldados Rusviéticos mataram a tiros vários engenheiros Polaneses nas imediações da Fábrica. A República da Polônia se afrontou com essa violação e, em pouco tempo, havia milícias instigando escaramuças entre as duas nações, com os povos clamando por vingança.

A Europa havia chegado a um ponto de inflexão. Com a abundância de quase uma década de prosperidade e ansiosa por testar suas máquinas de guerra recém-montadas, sem demora essas escaramuças isoladas alimentaram os medos dos povos por todo o continente, que se agarraram ao patriotismo em resposta. As nações começaram a se envolver em disputas territoriais mais abertas. Qualquer ofensa, real ou imaginada, entre mercadores rivais se tornava uma questão de orgulho nacional, segurança e prosperidade. Qualquer oportunidade de testar uma nova arma ou de reivindicar um novo pedaço de terra evoluía para uma operação fundamental em nome da defesa nacional. Poucos meses após a tentativa de assassinato do czar Rusviético, a Grande Guerra começou.

Tudo parecera tão glamouroso durante as primeiras escaramuças da Grande Guerra, mas ninguém estava preparado para uma guerra em escala industrial. Em sua ânsia de experimentar novas armas e táticas, os generais da Europa não consideraram o escopo ou as consequências de seus atos. Nos meses iniciais da guerra, tudo o que as pessoas viam eram imagens de heroísmo e triunfo. As novas armas eram espetaculares, admiráveis e completamente apavorantes. Os mechs causavam uma destruição que a mente não era capaz de compreender. Quando chegaram a um acordo com suas novas capacidades, cada nação tinha tanto medo das terríveis armas de seus inimigos que se recusava a parar de usar as próprias.

Então a guerra continuou, ano após ano. As contagens de mortos chegaram às dezenas de milhares, depois centenas de milhares. Os civis nada podiam fazer se não ficar parados observando, torcendo para que o destino não os colocasse no caminho desses colossos de guerra.

Quando a primavera de 1916 deu lugar a um verão adiantado, os esforços de guerra se intensificaram novamente. Desta vez, no entanto, havia a sensação de um fim se aproximando. Ela permeava a todos, desde os estrategistas de alto escalão até os trabalhadores campesinos. E, embora não houvesse uma diferença visível no estado físico do mundo, o ar parecia ter o zumbido de um momento decisivo. Os povos, os soldados e os líderes estavam cansados dessa guerra. Os principais atores da Grande Guerra atravessaram cambaleantes o verão de 1916, mobilizando o que restava de suas forças e se fortalecendo para o clímax da guerra. Então, como se respondendo a algum sinal invisível, todos eles avançaram em uma explosão final de violência que foi o estertor da morte da Grande Guerra. Quando a fumaça do petróleo se dissipou, só restava desolação. Os sobreviventes rastejaram de volta para casa, letárgicos e feridos.





A Grande Guerra havia arruinado todas as nações envolvidas. Desolado e exausto, o público olhava o fim da guerra com um alívio atônito e cauteloso. Nas primeiras semanas do cessar-fogo, a maioria esperava que as hostilidades se reacendessem a qualquer momento. Aos poucos, ficaram mais confortáveis e até criaram esperanças. Depois, algumas semanas após o fim dos confrontos, tréguas formais foram anunciadas entre várias das nações.

Por enquanto, parecia que os governantes e políticos tinham se cansado da guerra. E os cidadãos das nações estavam mais que felizes em começar os esforços de reconstrução. No entanto, os líderes militares do mundo não esqueceriam as lições que aprenderam. As novas tecnologias desenvolvidas durante a Grande Guerra não ficariam simplesmente paradas em depósitos, acumulando poeira.

Desde o início, Tesla sabia que suas máquinas tinham potencial para a morte e a destruição. Mas, na sede de testar suas invenções e de finalmente lucrar com o potencial delas depois de tantos anos sendo ridicularizado e sofrendo perdas financeiras, ele nunca considerou verdadeiramente o potencial devastador de seus projetos.

Em sua mente, a capacidade destrutiva das máquinas era, na melhor das hipóteses, teórica. Ele saltou à frente dos líderes mundiais em sua ânsia por explorar sua tecnologia. Onde eles buscavam poder, ele simplesmente buscava os limites de sua habilidade.

Talvez ele tenha imaginado simplesmente um mech enfrentando outro em uma batalha honrada, como cavaleiros em duelo usando armaduras mecanizadas e sujas de graxa; as baixas contadas em peças sobressalentes e manchas de óleo, possivelmente até mesmo um operador morto. Talvez ele nunca os tivesse imaginado em uma batalha real, mas parecia claro que ele nunca tinha imaginado tais máquinas industriais de guerra enfrentando a carne humana.





O que quer que ele tivesse imaginado, não correspondia à realidade. Seus mechs certamente eram usados em batalha, mas nunca substituíram os soldados e a cavalaria. Eles os suplementaram. E os sobrepujaram.

Tesla não acreditava completamente nos relatos de seus embaixadores quanto à destruição causada por suas máquinas. Quem enviaria soldados para a batalha junto a tais colossos? Eles eram loucos? Os relatos iniciais da guerra falavam de dezenas de soldados exterminados em questão de minutos.

À medida em que os anos passaram, as táticas se adaptaram, mas era raro que a infantaria ou cavalaria sobrevivesse mais que algumas batalhas que envolvessem mechs. No entanto, foram as mortes de civis que levaram Tesla além do limite. Os exércitos haviam mostrado pouco comedimento em aplicar suas novas máquinas da morte. Havia incontáveis relatos de fazendas como alvo de ataques ou de vilas próximas simplesmente sendo pegas no fogo cruzado.

Por fim, Tesla teve que ver com seus próprios olhos. Ele abandonou seu trabalho e sua Fábrica e foi viajar pelo campo.

Ele viu corpos por toda parte.

Soldados.

Cavalos.

Fazendeiros.

Famílias.

Crianças.

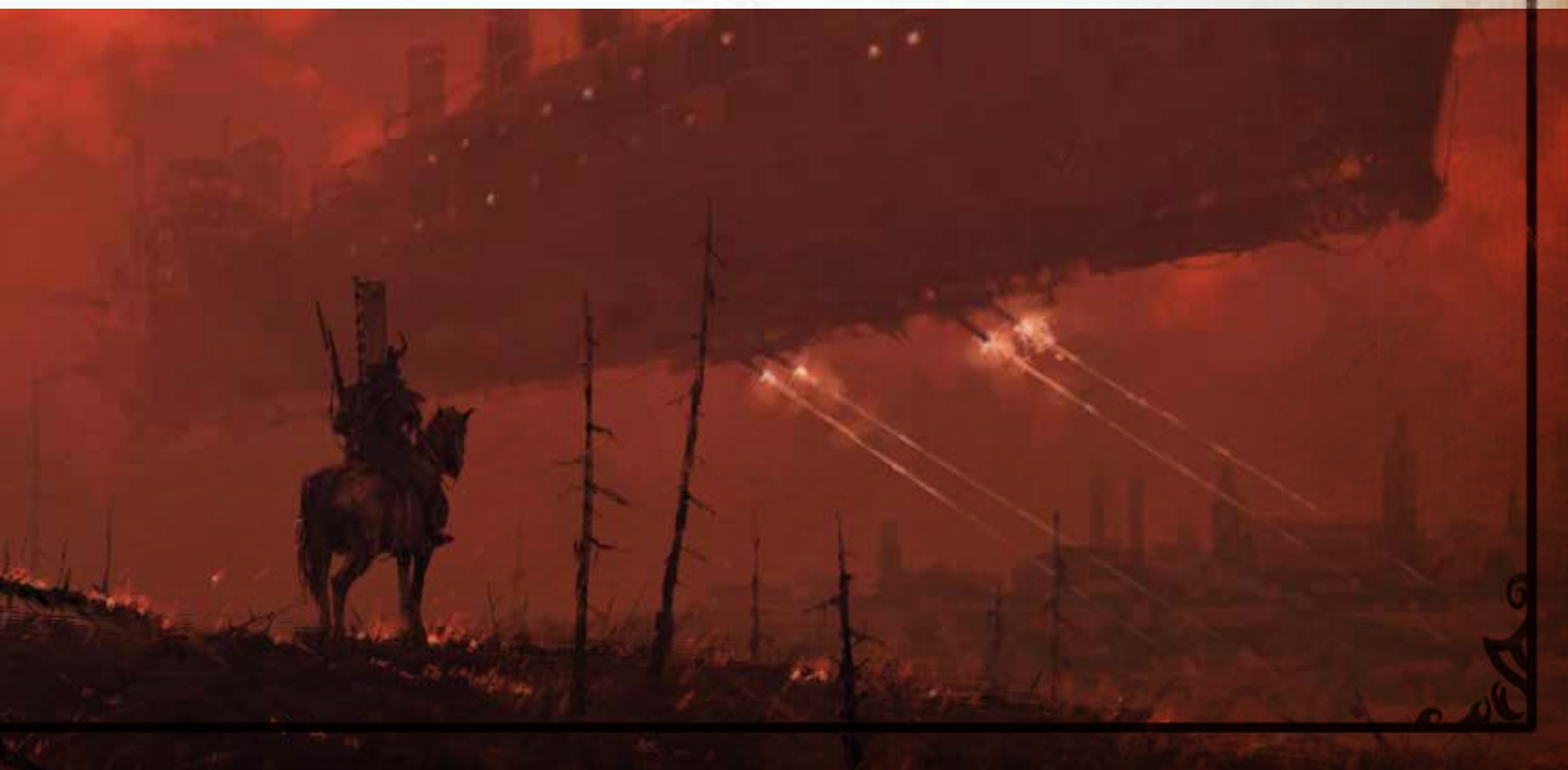
E ele percebeu que esses eram apenas os que não tinham sido recuperados ainda, deixados em campos, valas, riachos, celeiros, casas.

Ele ficou horrorizado. Alguns dizem que enlouqueceu. De qualquer forma, ele retornou à Fábrica, cessando toda a manufatura e dispensando seus operários. Ele levou sua filha, fechou os portões da Fábrica e juntos eles desapareceram.

---

É aqui que começa a história de Scythe. Scythe começou com o jogo base, se expandiu com Invasores das Terras Além e se lançou aos céus com Gambito dos Ventos. Agora é hora de completar a trilogia de expansões de Scythe.

**BEM-VINDO À ASCENSÃO DOS FENRIS.**



# EPISÓDIO 1: UMA NOVA ERA

## MARÇO DE 1921

As nações da Europa se agarraram a uma frágil paz após o fim da Grande Guerra. Ocasionalmente, pequenas escaramuças despontavam aqui e ali entre nações; mas, de forma geral, a paz se mantinha enquanto cada nação se esforçava para se recuperar e reconstruir sua economia, seu governo e suas forças armadas.

A cidade-Estado da Fábrica continuou fechada, embora muito dela ainda fosse acessível. Parecia que Tesla havia se retirado com pressa, uma vez que a Fábrica ainda continha muitas maravilhas que um curioso, com um pouco de engenhosidade, poderia acessar—como vários haviam feito ao longo dos últimos anos. Ainda assim, há uma grande fortaleza interna que continua lacrada, e ninguém a invadiu.

No entanto, os ventos do destino mudam rápido, e as nações arrasadas da Europa sabem que a paz nunca está garantida. Eles mal começaram a se sentir confortáveis de novo, após anos em lenta recuperação, mas sem um vencedor claro após a Grande Guerra, a Europa não tem direção e as tensões internacionais continuam a ferver.

Ninguém quer ser responsável por reacender a guerra, de modo que a maioria das escaramuças continua como fatos isolados, rapidamente abafados. Há relatos vindos do campo de estranhos soldados de olhos brilhantes, mas eles são quase sempre ignorados, como histórias de camponeses procurando causar problemas ou buscando atenção. Os líderes das facções estão muito mais concentrados em fazer seu nome. A Europa está no precipício de uma nova era, mas seu destino continua indefinido.

### RESUMO DA HISTÓRIA

Após o fim da Grande Guerra, as nações da Europa se agarram a uma frágil trégua enquanto continuam seu processo de reconstrução. Relatos de soldados de olhos brilhantes são quase sempre ignorados enquanto cada nação continua a recuperar tanto sua economia quanto sua capacidade defensiva. A Europa está em uma encruzilhada, seu destino permanece indefinido.

### PREPARAÇÃO

1. Prepare a partida normalmente, selecionando/sorteando os tabuleiros de facção e sorteando os tabuleiros de jogador. Não use a expansão **Gambito dos Ventos** nesta partida.
2. Revele 1 carta de objetivo aleatória do baralho e coloque-a próxima à Trilha de Triunfo. Os jogadores podem conquistar o objetivo revelado (colocar uma estrela nele) além do objetivo na Trilha de Triunfo.
3. Coloque 1 marcador de Influência (cartela 1) em cada um dos 10 espaços na Trilha de Triunfo. Coloque também 1 marcador de Influência  na carta de objetivo revelada na Etapa 2.
4. Somente para esta partida, cada jogador poderá usar 1 Vantagem de graça.
  - a. Cada Vantagem só pode ser usada uma vez ao longo da campanha. Marque a Vantagem que você selecionou no seu Registro de Campanha e ganhe imediatamente o benefício.
  - b. Há 7 Vantagens por jogador para serem escolhidas ao longo da campanha de 8 partidas.

### REGRAS ESPECIAIS

Sempre que você colocar uma estrela, se você for o primeiro jogador a colocar uma estrela nessa categoria, pegue o marcador de Influência da Trilha de Triunfo e coloque-o em seu tabuleiro de facção. Esses marcadores serão usados no fim da partida para determinar que caminho o próximo episódio seguirá.

As duas categorias de vitória em combate na Trilha de Triunfo estão disponíveis para que o mesmo jogador ou diferentes jogadores ganhem os marcadores de Influência por ser "o primeiro a conquistar" (veja o exemplo de jogo abaixo -- tanto o jogador azul quanto o vermelho venceram combates e conquistaram marcadores de Influência).

### OBJETIVOS DO EPISÓDIO

- Ganhar marcadores de Influência.
- Vencer a partida



**A PARTIDA TERMINA IMEDIATAMENTE QUANDO UM JOGADOR COLOCAR SUA 6ª ESTRELA NA TRILHA DE TRIUNFO.**



## EPISÓDIO 1 PULAR TRIUNFOS



### REGRAS ESPECIAIS

- O objetivo extra age como o primeiro espaço na Trilha de Triunfo ao colocar estrelas obtidas por meio da carta da Trilha de Estrelas.
- O Automa ganha marcadores de Influência assim como você.
- Ao vencer um combate, o Automa colocará a estrela dele em um espaço de Triunfo por combate que tenha um marcador de Influência, se possível.

### RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

O Automa ganha 1 marcador de Influência extra conforme as regras normais e vota conforme o número de marcadores de Influência que ele tem:

1. Se o número de marcadores dele for par, ele usa todos os marcadores dele para votar pela GUERRA (Episódio 2a).
2. Caso contrário, o Automa vota pela PAZ (Episódio 2b).

## AUTOMA

## RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

1. Registre a vitória (se você venceu), as estrelas e moedas (sua pontuação final) no seu Registro de Campanha.
2. As estrelas obtidas devido à carta de objetivo revelada podem ser usadas para qualquer 1 categoria no seu Registro de Triunfo.
3. Dê a cada jogador 1 marcador de Influência (além de quaisquer marcadores obtidos ao colocar estrelas durante a partida). Se não houver marcadores suficientes em uma quantidade maior de jogadores, substitua-os por moedas de \$1 para este propósito.
4. Os jogadores agora usam seus marcadores de Influência para votar no curso do próximo episódio: As facções da Europa buscam a GUERRA ou a PAZ?
  - Se você quiser que a próxima partida se concentre em combate e interação, vote pela Guerra (esconda os marcadores na sua mão esquerda).
  - Se você quiser que a próxima partida se concentre em construção de motores e infraestrutura, vote pela Paz (esconda os marcadores na sua mão direita).
  - Você pode ter marcadores nas duas mãos.

Todos os jogadores decidem secretamente e revelam simultaneamente. Se a maioria dos marcadores indicar uma preferência pela Guerra, vá para o Episódio 2a. Se a maioria dos marcadores indicar uma preferência pela Paz, vá para o Episódio 2b. Se houver um empate, o jogador que venceu o episódio 1 decide entre a Guerra e a Paz.

5. Depois da votação, devolva todos os marcadores de Influência à reserva geral. Os jogadores não mantêm seus marcadores de Influência para as próximas partidas.
6. Não há recompensas especiais para esta partida.



# EPISÓDIO 2A: GUERRA

## OUTUBRO DE 1921

*O crescimento nacional trouxe com ele conforto, e, com conforto, as pessoas se tornaram inquietas. Não mais diante de uma ameaça mortal, e se aquecendo em meio a outro boom repentino, suas prioridades mudaram e as histórias da Grande Guerra assumiram um ar mítico, romântico. Ainda assim, governos temiam uns aos outros, e a possibilidade de ser vítima de um ataque ajudou a turvar as lições do passado. E assim, escaramuças levaram a batalhas e agora a guerra parece iminente uma vez mais.*

*Muitas nações temem a possibilidade de uma nova guerra tão próxima da anterior, mas outras provocam e instigam e a ameaça que elas representam logo apaga esses medos, substituindo-os por preocupações mais críticas. Uma vez mais, a Europa se vê à beira da guerra.*

### RESUMO DA HISTÓRIA

Em meio ao mais dramático boom na história da Europa, a memória dos horrores da Grande Guerra desbotou, e o medo de se tornar uma vítima conduz o mundo novamente em direção à guerra.

### PREPARAÇÃO

1. Prepare a partida normalmente, mantendo os tabuleiros de facção anteriores e sorteando os tabuleiros de jogador. Não use a expansão **Gambito dos Ventos** nesta partida.
2. Remova os Objetivos 7, 13, 15, 20, 22, 23 e 27 desta partida.
3. Coloque a Trilha de Triunfo na Guerra por cima da Trilha de Triunfo.
4. Coloque 1 trabalhador adicional em cada um dos seus territórios iniciais.
5. Coloque 1 Estrutura em cada um dos seus territórios iniciais.
6. Pegue 3 Aprimoramentos à sua escolha do seu tabuleiro de jogador.
7. Adicione 4 à sua Popularidade inicial.
8. Se desejar, reduza 15\$ da sua Riqueza para comprar uma Vantagem para usar nesta partida.
9. Continue com as regras para Rivals a seguir.

### OBJETIVOS DO EPISÓDIO

- Acionar mechs
- Vencer batalhas
- Vencer a partida

### RIVALS

**PREPARAÇÃO:** Depois que todas as outras etapas da preparação estiverem concluídas, você pode declarar "rivals", colocando 1 ou mais de suas estrelas nas bases de outros jogadores. Você pode colocar até 4 estrelas dessa maneira e pode colocar mais de uma estrela na mesma base. Todos os jogadores fazem isso simultaneamente.

**COMO JOGAR:** Um jogador é seu rival enquanto 1 das suas estrelas estiver na base dele. Se você vencer um combate contra um rival, remova 1 das suas estrelas da base desse jogador, coloque-a na Trilha de Triunfo e então ganhe \$5.

- Sempre que você vencer um combate, você pode remover 1 das suas estrelas da base de QUALQUER inimigo e colocá-la na Trilha de Triunfo, mas você só ganha o bônus de \$5 se a estrela vier da base do inimigo derrotado.
- As estrelas em uma base inimiga só podem ser recuperadas e colocadas na Trilha de Triunfo através do combate.

### TRILHA DE TRIUNFO NA GUERRA

A Trilha de Triunfo na Guerra tem várias diferenças da Trilha de Triunfo tradicional:

- Coloque uma estrela por 6 Aprimoramentos OU 4 Estruturas. Você não pode colocar estrelas pelos dois.
- Cada jogador pode colocar até 4 estrelas por combate. A Saxônia ainda pode colocar uma quantidade ilimitada de estrelas por combate e por objetivos.
- Coloque uma estrela por ter 8 Cartas de Combate na sua mão no fim do seu turno.
- Na Trilha de Triunfo na Guerra não há estrelas por colocar todos os 8 trabalhadores nem por maximizar sua Popularidade.



**A PARTIDA TERMINA IMEDIATAMENTE QUANDO UM JOGADOR COLOCAR SUA 6ª ESTRELA NA TRILHA DE TRIUNFO NA GUERRA.**



## RESULTADOS

Não levou muito tempo até que os horrores da guerra retornassem, vívidos e violentos, às mentes de todos na Europa. Mesmo os que tinham mais fome de glória logo perderam sua visão de lentes cor de rosa da Grande Guerra depois que as hostilidades se acenderam novamente, com a violência chegando a um fim rapidamente, mas sem um resultado definido.

Dessa vez, o dano às relações internacionais levaria ainda mais tempo para cicatrizar. Muitos, até nos mais altos escalões dos governos, se surpreenderam com a rapidez com que o conflito reacendeu. O medo e a suspeita grassavam enquanto líderes tentavam avaliar as intenções de suas contrapartes por

todo o continente. Para aumentar a suspeita, havia rumores de atividades dentro da Fábrica e nos territórios em torno dela. Muitos intrusos invadiram a Fábrica desde seu fechamento, mas grande parte dela continua selada. E esse mistério alimentou todo tipo de medo e especulação.

Para aumentar as preocupações, havia o fato de que as pessoas ainda não faziam ideia do paradeiro de Tesla; a curiosidade quanto a essa questão se tornou uma obsessão internacional. Até que um dia, pombos mensageiros começaram a chegar às capitais de cada nação que havia negociado com Tesla no prenúncio da Grande Guerra.

## RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

1. Registre a vitória (se você venceu), as estrelas e moedas (sua pontuação final) no seu Registro de Campanha.
2. As estrelas obtidas através das novas categorias na Trilha de Triunfo na Guerra (2 estrelas extras por combate, uma estrela por 8 cartas de combate e uma estrela pela combinação de estruturas/aprimoramentos) podem ser usadas para qualquer 1 categoria no seu Registro de Triunfo.
3. **MODIFICADORES DE MECH:** Revele o conceito de Modificadores de Mech lendo suas regras (página 6) e deixe os marcadores acessíveis a partir da cartela destacável. Apenas os Modificadores de Mech estão disponíveis para os jogadores neste momento.
  - a. Saque 2 Modificadores, mais 1 Modificador para cada mech que você acionou nesta partida. Mantenha 1 de graça. Além disso, você também pode comprar quaisquer outros dos Modificadores que você sacou por \$50 cada.
  - b. Lembre-se, a Riqueza conquistada nos Episódios 1-7 não é usada para determinar o vencedor da campanha; então gaste-a para melhorar seu império!
4. Você não usará as regras da Trilha de Triunfo na Guerra nem as de Rivals nas partidas seguintes.

### EPISÓDIO 2A: GUERRA

Para os fins de compatibilidade com as regras modulares no fim do livro de regras, algumas das regras aqui estão marcadas com

**RIVAIS** ou **TRILHA DA GUERRA**.

**TRILHA DA GUERRA**

#### PULAR TRIUNFOS



#### PREPARAÇÃO

- Coloque a popularidade do Automa no espaço 14 da trilha de popularidade (portanto ele ganha mais moedas).
- Coloque 2 trabalhadores na base dele, além dos 2 já colocados no tabuleiro.
- Coloque 1 mech na base do Automa.
- Avance o marcador da Trilha de Estrelas em 3 espaços.
- Compre 3 cartas do Automa aleatoriamente:
  - Dê ao Automa tudo indicado na seção "Ganhar Coisas" do Esquema II (metade vermelha) de cada carta, ignorando os ganhos específicos de facção.
  - Reembaralhe o baralho do Automa depois disso.

**RIVAIS** Coloque 2 estrelas do Automa na sua base.

Com 3 ou mais jogadores, coloque 1 estrela de cada Automa na base de cada um dos dois inimigos adjacentes a ele.

#### REGRAS ESPECIAIS:

##### Triunfos

**TRILHA DA GUERRA** O Automa não coloca uma estrela por ter 8 cartas de combate (ele pode colocar uma estrela nesse espaço ao rolar um posicionamento aleatório de estrela).

#### AUTOMA

**RIVAIS** O Automa ganha \$5 ao colocar uma estrela da sua base.

Se houver 3 ou mais jogadores e o Automa tiver uma estrela em alguma base, mas não na do jogador que ele venceu em combate, pegue a estrela da base mais próxima em sentido horário a partir da base desse jogador.

#### RIVAIS Movimento

Para todas as ações de Mover, o seguinte desempate especial é adicionado antes de todos os outros desempates ao escolher o território de destino:

**DESEMPATE 0:** O território mais próximo de qualquer unidade de um jogador cuja base o Automa tenha uma estrela.

#### RIVAIS Ação de Encontro/Fábrica

1. Se o Automa tiver uma estrela na base de um inimigo e 5 ou mais de Poder, em vez disso faça um Movimento da Ataque Contra Unidade de Combate tendo como alvo esse inimigo.
2. Se o Automa estiver jogando com Albion ou Togawa e vencer um combate, ele colocará uma bandeira/armadilha, mesmo se o Automa tiver usado um Mech.
3. Se a etapa 1 não tiver levado a um combate, o Automa faz a ação de Encontro/Fábrica normalmente.

#### RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

- O Automa ganha 1 Modificador de graça, além de comprá-os normalmente (veja Modificadores).
- Se o Automa conquistar o Triunfo , marque um espaço no Registro de Triunfo para aprimoramentos ou estruturas —o que tiver mais marcas, mas não estiver cheio. Se estiverem empatados, escolha .

# EPISÓDIO 2B: PAZ

## OUTUBRO DE 1921

A paz continuou a prevalecer, por algum tempo. As pessoas se lembravam bem dos horrores da guerra e poucas tinham interesse em voltar àqueles dias.

Havia os que tentassem empurrar o mundo para a guerra, mas a maioria continuava receosa diante do potencial dessas grandes armas. A pressão da maioria conteve as tendências violentas de poucos. No fim das contas, os incentivos para a guerra eram simplesmente baixos demais e o custo alto demais. E assim até mesmo as escaramuças praticamente desapareceram.

Em vez da guerra, esses líderes mundiais focaram sua atenção na produtividade contínua, e sua infraestrutura cresce exponencialmente. Eles estabeleceram novos objetivos nacionais e priorizaram a expansão de sua influência através de laços com o povo local por todo o território. Suas economias crescem, e a prosperidade traz nova confiança e novas alianças. Parece que eles serão capazes de alcançar uma era iluminada de paz e prosperidade.

### RESUMO DA HISTÓRIA

As nações da Europa conseguiram evitar um retorno à guerra, por ora. Em vez disso, a maioria se concentra na prosperidade crescente que essas novas máquinas podem oferecer e seguem erguendo sua infraestrutura.

### PREPARAÇÃO

1. Prepare a partida normalmente, mantendo os tabuleiros de facção anteriores e sorteando os tabuleiros de jogador. Não use a expansão **Gambito dos Ventos** nesta partida.
2. Destaque os marcadores de Aliança da cartela e deixe-os disponíveis.
3. Coloque a Trilha de Triunfo na Paz por cima da Trilha de Triunfo.

4. Se desejar, reduza 15\$ da sua Riqueza para comprar uma Vantagem para usar nesta partida.

### OBJETIVOS DO EPISÓDIO

- Construir estruturas
- Vencer a partida

18

### ALIANÇAS

**PREPARAÇÃO:** Cada jogador começa com um marcador de Aliança que tem a facção dele e uma quantidade de moedas na frente e -\$10 no verso. Devolva à caixa os outros marcadores de Aliança.

**COMO JOGAR:** A qualquer momento durante o seu turno, se você tiver o marcador de Aliança da sua facção, você pode propor uma aliança com outro jogador que tenha seu próprio marcador de Aliança. Se ele concordar, troque de marcador com ele e ganhe o bônus em moedas no marcador que você recebeu. Pegue essas moedas da reserva geral. Você agora tem a habilidade da facção dele, conforme indicado no marcador, além da habilidade no seu tabuleiro de facção.

Em uma partida com uma quantidade ímpar de jogadores, no momento em que você ficar "de fora", ganhe \$5.

Se você atacar um jogador que tenha o **marcador de Aliança da sua facção** ou forçar os trabalhadores dele a recuar de um território, você deve virar o marcador que está com você. Você não tem mais a habilidade dessa facção (mas o outro jogador mantém o seu marcador, com a habilidade voltada para cima).

Durante a pontuação no fim da partida, se o marcador que está com você estiver mostrando -\$10 (ou seja, você rompeu a aliança), perca \$10.

### TRILHA DE TRIUNFO NA PAZ

Ao usar a Trilha de Triunfo na Paz, remova o Objetivo 23 do baralho de Objetivos. A Saxônia começa com 3 cartas de objetivo em vez de 2 (isso compensa a remoção das estrelas de combate).

A Trilha de Triunfo na Paz apresenta as seguintes mudanças:

- Coloque uma estrela por 4 mechs OU 4 recrutas, mas não os dois.
- Todos os jogadores podem colocar estrelas por 2 Objetivos. Após colocar uma estrela por objetivo, em vez de descartar sua outra carta de objetivo, compre outra carta de objetivo (se houver alguma disponível—não reembalarhe os objetivos descartados).
- Coloque uma estrela por reivindicar 3 marcadores de encontro.
- Coloque uma estrela por alcançar 13 de popularidade.
- Coloque uma estrela por ganhar uma carta da Fábrica (coloque sua estrela no mesmo turno em que você ganhar a carta da Fábrica).
- Coloque uma estrela por controlar 16 recursos no total (eles não precisam estar no mesmo território).
- Não coloque estrelas por vitórias em combate nem por ter 16 de Poder.



**A PARTIDA TERMINA IMEDIATAMENTE QUANDO UM JOGADOR COLOCAR SUA 6ª ESTRELA NA TRILHA DE TRIUNFO NA PAZ.**



## RESULTADOS

*O moral continuou a crescer e, ainda que lentamente, a economia de cada nação se recuperou. Riqueza e segurança pessoal sempre foram maneiras rápidas de melhorar o humor dos cidadãos. A medida em que começou a parecer que a paz duraria, a população da Europa relaxou e se aquietou no prazer de uma vida segura e rotineira.*

*A Fábrica continuou fechada. Ocasionalmente, pessoas entravam e exploravam, buscando alguma nova tecnologia em que Tesla estivera trabalhando. Embora partes da Fábrica continuassem inacessíveis, a maioria dos invasores voltava com alguma nova maravilha tecnológica.*

*Ninguém fazia ideia do paradeiro de Tesla. A curiosidade quanto a essa questão tornou-se obsessão internacional. Até que um dia, pombos mensageiros começaram a chegar às capitais de cada nação que havia negociado com Tesla no prenúncio da Grande Guerra.*

## PONTUAÇÃO DE FIM DA PARTIDA

Se você rompeu sua Aliança durante a partida, diminua \$10 da sua pontuação final. Sua pontuação no fim da partida nunca poderá ser menor que \$0.

## RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

1. Registre a vitória (se você venceu), as estrelas e moedas (sua pontuação final) no seu Registro de Campanha.
2. As estrelas obtidas através das novas categorias da Trilha de Triunfo na Paz (a estrela por 16 recursos, a estrela por uma carta da Fábrica, a estrela por 3 encontros, a segunda estrela por um objetivo e a estrela por 4 mechs/4 recrutas) podem ser usadas para qualquer 1 categoria no seu Registro de Triunfo.
3. **MODIFICADORES DE INFRAESTRUTURA:** Revele o conceito de Modificadores de Infraestrutura lendo suas regras (página 7) e deixe os marcadores acessíveis a partir da cartela destacável. Apenas os **Modificadores de Infraestrutura** estão disponíveis para os jogadores neste momento.
  - a. Saque 2 Modificadores, mais 1 Modificador para cada estrutura que você construiu nesta partida. Mantenha 1 de graça. Além disso, você também pode comprar quaisquer outros dos Modificadores que você sacou por \$50 cada.
  - b. Lembre-se, a Riqueza conquistada nos Episódios 1-7 não é usada para determinar o vencedor da campanha; então gaste-a para melhorar seu império!
4. Você não usará as regras da Trilha de Triunfo na Paz nem as de Alianças nas partidas seguintes.

## EPISÓDIO 2B: PAZ

**AUTOMA**

Para os fins de compatibilidade com as regras modulares no fim do livro de regras, algumas das regras aqui estão marcadas com **ALIANÇAS** ou **TRILHA DA PAZ**.

**TRILHA DA PAZ** **PULAR TRIUNFOS**



**ALIANÇAS** **PREPARAÇÃO**

Você pode escolher formar uma aliança com o Automa durante a preparação. As regras para Alianças se aplicam a você normalmente, mas não ao Automa. Ele não ganha nada com o marcador de Aliança. Em vez disso, ele ganha \$8.

*Com 3 ou mais jogadores, decida se aliar ou não com o Automa na ordem inversa dos turnos.*

### REGRAS ESPECIAIS

**TRILHA DA PAZ** **Triunfos**

O Automa coloca uma estrela por remover 3 marcadores de encontro e por obter uma carta da Fábrica.

**ALIANÇAS** **Alianças**

● Depois da preparação, o Automa não aceita nenhuma aliança.

*Com 3 ou mais jogadores, a regra do "jogador de fora" se aplica ao único jogador humano sem um marcador de Aliança.*

● O Automa não perder \$10 por romper a Aliança dele.

● Se o Aliança estiver jogando como Togawa e você tiver o marcador de Aliança dele voltado para cima, ele não colocará armadilhas.

● O Automa adiará a mudança para o Esquema II enquanto tiver um marcador de Aliança com o lado ativo para cima e o próprio marcador de Aliança dele também estiver com o lado ativo para cima. Isso também adia o reembaralhamento que acontece ao mesmo tempo que a mudança.

### RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

● O Automa ganha 1 Modificador de graça, além de comprá-los normalmente (veja Modificadores).

● Se o Automa conquistar o Triunfo , marque um espaço no Registro de Triunfo do Registro de Campanha para mechs ou recrutas — o que tiver mais marcas, mas não estiver cheio. Se estiverem empatados, escolha .

# EPISÓDIO 3: UM APELO DE VESNA

## MARÇO DE 1922

*Estimado Patrono e Amigo de Nikola Tesla,*

*Eu sou Vesna, filha de Nikola Tesla. Escrevo solicitando sua ajuda. Por favor, entenda que este é um último recurso. Não desejo me aproveitar da relação que você cultivou com meu pai. Ele e eu somos pessoas capazes e engenhosas, como tenho certeza de que você sabe. Ainda assim, me encontro em uma situação para a qual não vejo saída.*

*Desde o fechamento da Fábrica, meu pai e eu vivemos na segurança do compartimento interno, trabalhando em uma nova tecnologia que meu pai espera que seja a salvação dele. Pouco depois do Ano Novo, um bando de mercenários conseguiu adentrar a fortaleza e nos capturar. Eles separaram meu pai de mim, mas, pelo que entendo, eles querem que meu pai conclua o trabalho em seus mais novos e mais poderosos mechs. Meu pai nunca faria tal*

*coisa, nem mesmo se sua vida dependesse disso. Mas, em vez disso, é a minha vida que eles ameaçam. Meu pai não me deixará morrer.*

*Peço a sua ajuda, não para me proteger, mas meu pai. Se eu puder escapar deste lugar, ele poderá parar de trabalhar naquelas máquinas horríveis. Sei que, além da minha segurança, esse é o maior desejo dele. Não sei quando eu poderei enviar estas mensagens por nossos pombos-mensageiros, de modo que o tempo é da maior importância. Talvez já seja tarde demais.*

*Com meu mais profundo respeito e esperança de paz,*

*Vesna Tesla*

*23 de Janeiro de 1922*

### RESUMO DA HISTÓRIA

Vesna, filha de Nikola Tesla, está presa na Fábrica com seu pai. Você deve chegar à Fábrica e encontrá-la!

### PREPARAÇÃO

1. Prepare a partida normalmente, mantendo os tabuleiros de facção anteriores e sorteando os tabuleiros de jogador. Não use a expansão **Gambito dos Ventos** nesta partida.
2. Se você tiver Modificadores de Infraestrutura (talvez eles ainda não tenham sido desbloqueados), coloque-os voltados para cima próximos à sua área de jogo.
3. Se você tiver Modificadores de Mech (talvez eles ainda não tenham sido desbloqueados), você pode escolher colocá-los por cima das habilidades no seu tabuleiro de facção.
4. Tire a Caixa A da caixa do jogo (sem abrir a Caixa A). Há uma carta de Vesna presa ao fundo (se não houver, escolha aleatoriamente uma carta da Fábrica para representar Vesna).
5. Embaralhe a carta de Vesna, mais 4 cartas da Fábrica ADICIONAIS, no baralho da Fábrica (portanto, se houver

5 jogadores, você terá 6 cartas da Fábrica +1 Vesna + 4 outras cartas aleatórias, um total de 11 cartas da Fábrica).

6. Coloque os marcadores de Influência próximos ao tabuleiro.
7. Se a Rusviética estiver na partida, dê a ela a peça de Povoado revisada da cartela. Ela precisa usá-la no lugar da habilidade Povoado padrão (ou, se estiverem desbloqueados, cobri-la com um Modificador de Mech).
8. Se desejar, reduza 15\$ da sua Riqueza para comprar uma Vantagem para usar nesta partida.

### OBJETIVOS DO EPISÓDIO

- Acumular marcadores de Influência
- Encontrar Vesna
- Vencer a partida

### REGRAS ESPECIAIS

- Quando seu personagem entrar na Fábrica, o movimento dele termina. Antes de continuar (combate, ativar Armadilha etc.), faça as seguintes etapas em ordem:
  - a. Ganhe 1 marcador de Influência e embaralhe o baralho da Fábrica.
  - b. Compre X cartas da Fábrica aleatoriamente, sendo X o número de seus marcadores de Influência. Revele essas cartas para todos os jogadores.
    - Se a carta de Vesna estiver entre as cartas reveladas, ganhe essa carta. Vesna não é considerada uma carta da Fábrica.
    - Se Vesna não estiver entre as cartas reveladas e você ainda não tiver uma carta da Fábrica, você pode selecionar uma das cartas da Fábrica reveladas para ganhar.
  - c. Devolva as cartas da Fábrica ao local designado no tabuleiro, voltadas para baixo.
  - d. Complete sua ação de Mover (movendo outras unidades, entrando em combate e ativando Armadilhas).
- Se seu personagem estiver na Fábrica no início do seu turno, você não ganha um marcador de Influência (e não pode procurar na Fábrica). No entanto, você pode usar Velocidade ou a ação de Mover de uma carta da Fábrica para sair da Fábrica e entrar nela novamente, prosseguindo com as etapas a – d.
- Neste episódio, você nunca olha o baralho inteiro de cartas da Fábrica (ao contrário de partidas normais).
- Uma vez que Vesna tenha sido “encontrada”, os jogadores podem continuar ganhando Influência e procurando na Fábrica da mesma forma. O significado de Vesna é revelado no fim da partida.

**A PARTIDA TERMINA IMEDIATAMENTE QUANDO UM JOGADOR COLOCAR SUA 6ª ESTRELA NA TRILHA DE TRIUNFO.**



## RESULTADOS

Ao procurar Vesna na Fábrica, seus salvadores descobriram algo inesperado e incrível. É claro que todos que a estavam procurando sabiam que não poderiam deixar passar a oportunidade. Escondidos em um pátio na Fábrica estavam enormes navios. À primeira vista, parecia estranho ter barcos tão longe do mar, mas, após o resgate, Vesna explicou o verdadeiro segredo — eram aeronaus, a chave para sua fuga.

Após seus salvadores pousarem com Vesna em sua capital, sua história rapidamente se espalhou, e eram más notícias. Embora o resgate de Vesna tivesse sido bem-sucedido, havia levado tempo demais; ela tinha certeza de que o trabalho de seu pai estava quase completo. Além disso, ninguém havia encontrado seu pai durante a invasão à Fábrica; ela crê que ele pode não saber de sua fuga. Embora ela ainda não tivesse determinado quem era o líder da organização, ela sabia o bastante para ficar muito preocupada, e estava ansiosa para estabelecer sua própria resistência a esse grupo, que ela via como uma ameaça em especial à recém-estabelecida paz na Europa.

### EPISÓDIO 3 PULAR TRIUNFOS



#### REGRAS ESPECIAIS

##### Cartas da Fábrica

- O Automa ganha marcadores de Influência e compra cartas da Fábrica da mesma forma que você.
- Se ele comprar cartas da Fábrica, não pegar a carta de Vesna e não tiver uma carta da Fábrica antes de comprar, então ele fica com a primeira carta comprada.

##### Movimento de Unidades de Combate do Automa

Ao mover unidades de combate do Automa:

- Se Vesna ainda não tiver sido encontrada e a unidade puder se mover para a Fábrica:
  - O destino é a Fábrica.
  - Ignore essa regra se isso for levar a um combate e o Automa tiver menos que 5 de Poder.
- Se, no fim de uma ação de Mover Personagem Sem Atacar (👤👤) ou de Encontro/Fábrica (👤🏭), houver uma unidade de combate do Automa na Fábrica, ela ativará uma procura, além do efeito normal da ação. Nesse caso, um mech na Fábrica age como personagem.

#### RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

Se o Automa pegou pego a facção de Vesna:

- Role um dado de seis faces.
- Se você rolar 4-6, o Automa devolverá o tabuleiro de facção dele. Quando for a vez do Automa pegar uma nova facção (conforme a Riqueza dele), ele pegará aleatoriamente uma das facções disponíveis. É possível que seja a mesma facção que ele tinha anteriormente.

## RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

1. Registre a vitória (se você venceu), as estrelas e moedas (sua pontuação final) no seu Registro de Campanha.
2. Para cada 2 marcadores de Influência que você tiver (arredondado para cima), aumente um Bônus de Preparação no seu Registro de Campanha em 1 (observando os limites de Poder e Popularidade).
3. Os jogadores agora determinarão quem se tornará uma nova facção, Vesna:
  - a. Se um jogador tiver encontrado a carta de Vesna, ele ganha o controle da facção de Vesna.
  - b. Se ninguém encontrou Vesna, então o jogador que venceu a partida ganha o controle da facção de Vesna.
4. O novo jogador de Vesna ganha todas as peças na cartela de Vesna e o conteúdo da Caixa A. O jogador de Vesna mantém tudo o que ganhou até o momento (Modificadores, Riqueza etc.) e muda o nome da facção dele no Registro de Campanha dele. Ele pode remover do jogo a carta de Vesna—ela não será mais necessária. Veja as instruções para a facção de Vesna na página seguinte.
5. Todos os outros jogadores podem escolher trocar de facção neste momento. Se você decidir trocar de facção, você manterá seu Registro de Campanha atual e tudo o que você já ganhou. Mude o nome da sua facção no seu Registro de Campanha e use o novo tabuleiro de facção nas partidas seguintes. Para trocar de facção, siga essas etapas:
  - a. O jogador de Vesna não pode trocar de facção neste momento.
  - b. Qualquer outro jogador que decidir trocar de facção adiciona o tabuleiro de facção dele aos tabuleiros de facção que não estão sendo usados.
  - c. Calcule a Riqueza total de cada jogador (para esse propósito apenas, cada Modificador comprado conta \$50 para a RIQUEZA TOTAL do jogador). O jogador com a Riqueza total MAIS BAIXA é o primeiro a escolher uma nova facção. Depois o jogador com a segunda mais baixa escolhe e assim por diante.
  - d. Após a seleção das facções, o jogador de Vesna escolhe uma entre as bases das facções que não estão sendo usadas (colocando a peça da base dele lá nas partidas seguintes).
6. Seguindo as regras normais para Modificadores, cada jogador saca 2 Modificadores da reserva e pode comprá-los (\$50 cada). Como bônus, o vencedor da partida saca +1 Modificador, um total de 3 Modificadores para escolher.



A primeira declaração pública de Vesna após escapar da Fábrica foi curta, direta, e muito esperada. Em pé, destemida, ao lado de uma “automáquina” projetada por ela própria, os olhos de Vesna Tesla brilhavam para o público. A jovem Tesla falou alto e firme:

*"Meu pai ficou arrasado em descobrir a verdadeira capacidade destrutiva de suas invenções. Ele buscou apenas ajudar o mundo, e quando viu com seus próprios olhos a tragédia que havia desencadeado, ele se afastou da vida pública para buscar novas tecnologias que possam finalmente nos levar a um novo mundo de paz. O grupo que nos capturou e que, até onde sei, ainda o mantém cativo, representa uma verdadeira ameaça à existência da Europa. De fato, creio que eles buscam nada menos que o domínio do mundo."*

*“Meu pai continua desaparecido, mas juro continuar sua obra, mesmo enquanto continuo a procurar por ele. Estou formando uma coalizão em defesa da paz, por qualquer meio necessário. Convido todas as pessoas que amam a paz a se juntar a mim. Vamos nos opor a qualquer ameaça às condições em que todos prosperamos nesta época. Deteremos a organização que capturou meu pai. Resistiremos a quaisquer outras nações que tentem impor sua vontade sobre a Europa. A paz está aqui e a paz vai durar. Esta é minha promessa.”*

## PREPARAÇÃO

1. O jogador de Vesna coloca a base dele no mapa, na posição selecionada anteriormente.
    - a. Para partidas normais de Scythe (não em campanha), selecione uma peça de base aleatória das que não estão sendo usadas por outros jogadores e coloque a base da facção de Vesna no lugar dela.
  2. Depois de colocar o número normal de cartas da Fábrica no tabuleiro, compre aleatoriamente 3 cartas da Fábrica entre as que não estão sendo usadas. Coloque-as voltadas para cima próximas ao seu tabuleiro de jogador (veja na habilidade da facção de Vesna como elas são usadas).
  3. Ao contrário das outras facções, Vesna tem apenas duas habilidades de mech latentes (Travessia de Rio e Velocidade). Os outros espaços estão em branco. No entanto, a facção dela também vem com 18 marcadores de habilidade de mech (com borda azul). Vesna pode escolher entre essas habilidades para usar na partida atual — essa seleção ocorre depois que os Modificadores de Mech são selecionados (em uma partida que não seja de campanha) mas antes que quaisquer Modificadores/habilidades sejam colocados no tabuleiro de facção de Vesna.
    - a. Selecione aleatoriamente 6 marcadores de habilidade de mech da reserva de Vesna de 18 marcadores. Devolva os outros à caixa — eles não serão usados nesta partida.
    - b. Entre seus marcadores de habilidade de mech e seu Modificadores de Mech, você pode escolher 2–4 marcadores. Coloque 2 desses marcadores nos espaços em branco do seu tabuleiro de facção; se você escolher um 3º ou 4º marcador, coloque-os por cima das suas habilidades de mech impressas (Travessia de Rio e Velocidade). Esses marcadores estão travados nesses espaços durante a partida atual; separe os marcadores não utilizados.

**NOTA DO DESIGNER:** *Vesna é uma facção avançada, altamente variável e que beneficiará um jogador flexível em suas estratégias. É uma facção complicada para você, como jogador, e também para seus inimigos, já que as habilidades dela mudam de uma partida para outra.*





## HABILIDADE DE FACÇÃO

**TECNÓFILA:** As 3 cartas da Fábrica selecionadas estão disponíveis para você desde o início da partida. Elas são usadas como cartas da Fábrica normais (coloque seu marcador de ação em uma carta da Fábrica para usar a ação de cima e/ou a de baixo). Cada vez que você usar uma carta da Fábrica (inclusive uma adquirida da Fábrica), devolva-a à caixa. Você ainda pode adquirir apenas 1 carta da Fábrica ao longo de cada partida.

**OBSERVAÇÃO:** As cartas da Fábrica iniciais de Vesna não contam para completar Objetivos.

### CAIXA A: REGRAS PARA VESNA O AUTOMA JOGANDO COMO VESNA

**AUTOMA**

Se o Automa jogar como Vesna:

- Se a qualquer momento o Automa precisar escolher uma base, misture os marcadores de ícone de todas as bases que não foram selecionadas e compre uma para o Automa.
- Ele não ganha as 3 cartas da Fábrica extras durante a preparação.
- Como primeira etapa da preparação de cada partida:
  - Misture os marcadores de ícone de todas as 7 facções do jogo base e Invasores das Terras Além e compre 2 aleatoriamente (devolva o resto à caixa).
  - Coloque esses 2 marcadores voltados para cima ao lado do baralho do Automa.
  - Ao resolver as cartas do Automa, o Automa realizará as ações específicas de facção (entre colchetes) para essas duas facções.

## HABILIDADES DE MECH

1. **TRAVESSIA DE RIO:** Você pode mover seu personagem e seus mechs através de rios de/para um território adjacente que contenha uma estrutura de qualquer jogador.
2. **VELOCIDADE:** Seu personagem e seus mechs podem se mover 1 hexágono adicional para cada ação de Mover.

As habilidades de alguns dos marcadores de habilidade de mech de Vesna estão explicadas nas instruções para Modificadores de Mech.

**AERONAU:** Vesna só pode usar sua aeronau em partidas em que as aeronaus estão em uso (ou seja, ao jogar com a expansão **Gambito dos Ventos**). Bases para aeronaus estão incluídas em **Gambito dos Ventos**, não nesta expansão.



# EPISÓDIO 4: FENRIS

## SETEMBRO DE 1922

Pouco depois do resgate de Vesna da Fábrica, os relatos vindos do campo de "estranhos soldados de olhos brilhantes" começaram novamente a se espalhar pelas terras. Era dito que esses assustadores agentes infernais de olhos vazios se denominavam "Fenris". Dado o relato de Vesna, essas histórias foram levadas muito mais a sério que antes.

Sempre houve bandos de mercenários e bandoleiros perturbando os povos da Europa, mas os Fenris são muito mais organizados e usam novas armas aterrorizantes. Ninguém sabe ao certo o que eles querem, mas, à medida em que se espalham pelas terras e sua influência cresce, eles se mostraram um grande obstáculo no processo de recuperação e reconstrução, e ainda não está claro qual é o seu objetivo final.

Os Fenris parecem atacar aleatoriamente e, até onde se sabe, nenhuma nação permaneceu intocada por sua violência e caos. Eles surgem, aparentemente

vindos de lugar nenhum, para atacar patrulhas de soldados ou para saquear uma fazenda ou mercado, depois parecem desaparecer. Seu trabalho semeou uma considerável discórdia e os exércitos iniciaram esforços conjuntos para subjugar-los, levados em parte pelo patriotismo, mas principalmente pelas recompensas monetárias que os governos oferecem por esses agentes, vivos ou mortos.

Enquanto isso, Vesna está a passos largos estabelecendo sua coalizão, rapidamente ampliando sua força e influência. Sua popularidade internacional se mostra um forte atrativo e sua facção cresce rapidamente. Com seus recursos tecnológicos dinâmicos e influência crescente, ela começou a se estabelecer como uma espécie de "polícia mundial", impedindo qualquer nação de acumular poder demais. Mas, embora continue popular, não são poucos os líderes nacionais que ficam inquietos com sua rápida ascensão ao poder, e agora a observam com crescente suspeita.

### RESUMO DA HISTÓRIA

Uma nova estirpe de arruaceiros, que se autodenominam "Fenris", surgiu. Eles ameaçam os povos da Europa, o que irrita os governos, que decidiram que é hora de colocar esses agentes no seu lugar.

### PREPARAÇÃO

1. Prepare a partida normalmente. O jogador de Vesna usa o mesmo local para sua base que foi selecionado antes, mantendo todos os Modificadores, Bônus de Preparação etc. listados no Registro de Campanha dele. Distribua aleatoriamente os tabuleiros de jogador.
2. Você pode jogar este episódio com as aeronas e/ou as peças de resolução Relógio do Apocalipse ou Plano B de **Gambito dos Ventos**.
3. Ganhe todos os bônus conquistados em Bônus de Preparação no seu Registro de Campanha.

4. Abra a Caixa B e coloque 1 agente Fenris (meeples de trabalhadores em madeira—8 no total) em cada túnel e 2 na Fábrica.
5. Se você tiver Modificadores de Infraestrutura (talvez eles ainda não tenham sido desbloqueados), coloque-os voltados para cima próximos à sua área de jogo.
6. Se você tiver Modificadores de Mech (talvez eles ainda não tenham sido desbloqueados), você pode escolher colocá-los por cima das habilidades no seu tabuleiro de facção.
7. Se desejar, reduza 15\$ da sua Riqueza para comprar uma Vantagem para usar nesta partida.



### REGRAS ESPECIAIS

Quando uma das suas unidades de combate (personagem ou mechs) se mover para um território que contenha agentes Fenris, o movimento dela termina. Antes de continuar com outros movimentos e/ou com outros aspectos do seu turno, você precisa tentar subjugar o(s) agente(s):

1. Compre a revele 1 carta de combate para cada unidade dos Fenris no território (**isso não é um combate**).
2. Perca, à sua escolha, Poder, moedas e/ou Popularidade em qualquer combinação, com um total igual à soma dos números nas cartas de combate compradas.

### OBJETIVOS DO EPISÓDIO

- Subjugar os agentes Fenris
- Vencer a partida

- a. Se você puder pagar o custo (você deve pagar se puder), você teve sucesso em subjugar o(s) agente(s) Fenris! Ganhe a(s) carta(s) de combate do(s) Fenris e coloque o(s) agente(s) Fenris no seu tabuleiro de facção (os agentes contarão para um bônus de fim da partida). **Isso não é um combate e não concede a você uma estrela por combate.**
- b. Se você não puder pagar o custo, não pague nada, descarte a(s) carta(s) de combate do(s) Fenris e devolva sua unidade para o território de onde ela veio.

Você não pode mover um trabalhador sozinho para um território que contenha agentes Fenris (mas seus mechs podem transportar trabalhadores normalmente).

**A PARTIDA TERMINA IMEDIATAMENTE QUANDO TODOS OS 8 AGENTES FENRIS TIVEREM SIDO SUBJUGADOS OU QUANDO UM JOGADOR COLOCAR SUA 6ª ESTRELA NA TRILHA DE TRIUNFO.**



## RESULTADOS

Embora os governos estejam agora pagando regimento pela captura ou morte dos agentes Fenris, eles se mostraram alvos difíceis — não impossíveis, de forma alguma, mas fortes o bastante para ser um estorvo. Ainda assim, as nações aos poucos os expulsaram, e começou a parecer que os Fenris seriam eliminados em um futuro próximo. O progresso contínuo contra os Fenris ajudou os cidadãos a relaxar e se sentir mais seguros do que haviam sentido em meses. Vesna se mantinha cautelosa, mas as nações da Europa se sentiam confiantes em seu sucesso contra a ameaça dos Fenris.

### EPISÓDIO 4 PULAR TRIUNFOS



#### AUTOMA

#### REGRAS ESPECIAIS

Para a ação Mover Trabalhador, os territórios com agentes Fenris não podem ser válidos. Para TODAS as outras ações de movimentos do Automa, os agentes Fenris são ignorados ao identificar territórios válidos.

#### Movimento de Unidade de Combate Sem Atacar

Após qualquer movimento sem ataque de qualquer unidade de combate do Automa (

- Se houver agentes Fenris no território da unidade, ela tentará subjugar-los.
  - Se não houver, mas houver agentes Fenris nas imediações dessa unidade, ela tentará subjugar todos em 1 território. Se houver mais de um território nessas condições, use a ordem normal de leitura para resolver a ação.
- OBSERVAÇÃO:** A unidade não se move para o território com agentes Fenris; ela tenta subjugar-los do território em que ela está.

#### SUBJUGAÇÃO DE AGENTES FENRIS

- Quando o Automa subjugar um agente Fenris, compre cartas conforme descrito nas regras. Se houver alguma carta de poder 5 entre elas, o Automa perde; caso contrário, ele vence.
- Se o Automa vencer, ele ganha o(s) agente(s) Fenris, mas ele não ganha a(s) carta(s) de combate, nem perde Poder, moedas ou Popularidade.

## RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

1. Registre a vitória (se você venceu), as estrelas e moedas (sua pontuação final) no seu Registro de Campanha.
2. Para cada 2 agentes Fenris que você subjugou (arredondado para cima), aumente um Bônus de Preparação no seu Registro de Campanha em 1 (observando os limites de Poder e Popularidade).
3. Adicione os marcadores de Modificadores que você não desbloqueou no Episódio 2a/2b (Modificadores de Mech ou Modificadores de Infraestrutura) da cartela para a reserva geral. Leia as regras para o tipo de Modificador em questão (página 6 ou 7) e deixe esses marcadores disponíveis.
4. Seguindo as regras normais para Modificadores, cada jogador saca 2 Modificadores de cada tipo (um total de 4 marcadores) da reserva e pode comprá-los (\$50 cada). Como bônus, o vencedor da partida saca +1 Modificador de um tipo, um total de 5 Modificadores para escolher.



# EPISÓDIO 5: A FORTALEZA NA FÁBRICA

## ABRIL DE 1923

Os Fenris se mostraram mais resilientes do que o esperado. Após uma série de sucessos iniciais das nações da Europa, eles se tornaram difíceis de rastrear e mais difíceis ainda de eliminar. Aos poucos, persistentemente, os Fenris espalharam mais discórdia e mais influência, o que causou muita preocupação por toda a Europa, com governos se tornando ainda mais desconfiados e lutando com ainda mais afino para derrotá-los.

Ainda assim, à medida em que os Fenris continuavam ganhando influência poder, vários eventos catastróficos ocorriam. O imperador da Saxônia e o czar da União Rusviética foram assassinados. Por toda a Europa, tragédias ocorreram nas nações de maneiras suspeitas demais para serem mera coincidência.

Em um primeiro momento, as nações abatidas culpavam umas às outras pela espionagem e violência. No entanto, aos poucos se tornou claro que havia outra força envolvida, e muitos começaram a suspeitar que os Fenris estavam por trás disso.

Em meio a todo esse caos, a Fábrica se tornou uma verdadeira fortaleza e ninguém colocou os pés nela durante muitos meses. Muitos acreditam que os Fenris se estabeleceram lá, e gradualmente cada nação foi chegando à mesma preocupante conclusão: é preciso atacar o coração dos Fenris, antes que eles ganhem mais poder e influência.

### RESUMO DA HISTÓRIA

Enquanto o caos assola a Europa, ninguém se aproximou da Fábrica por meses, e muitos creem que os Fenris tomaram o controle da Fábrica e a trancaram. O que eles estarão fazendo? O tempo é crucial e é preciso descobrir.

### PREPARAÇÃO

1. Prepare a partida normalmente, mantendo os tabuleiros de facção anteriores e sorteando os tabuleiros de jogador. O jogador de Vesna usa o mesmo local para sua base que foi selecionado antes, mantendo todos os Modificadores, Bônus de Preparação etc. listados no Registro de Campanha dele.
2. Você pode jogar este episódio com as aeronas e/ou as peças de resolução Relógio do Apocalipse ou Plano B de **Gambito dos Ventos**.
3. Ganhe todos os bônus conquistados em Bônus de Preparação no seu Registro de Campanha.
4. Coloque seus Modificadores de Infraestrutura voltados para cima próximos à sua área de jogo.
5. Coloque qualquer quantidade dos seus Modificadores de Mech sobre as habilidades no seu tabuleiro de facção.
6. Coloque 1 marcador de Influência em cada túnel (6 no total) e em cada um dos três territórios de terra adjacentes à Fábrica (3 no total).
7. Coloque a Caixa C na Fábrica. Não a abra até receber instruções para isso.
8. Se a Rusviética estiver na partida, dê a ela a peça de Povoado revisada. Ela precisa usar essa em vez da habilidade de Povoado normal.
9. Se desejar, reduza 15\$ da sua Riqueza para comprar uma Vantagem para usar nesta partida.



### REGRAS ESPECIAIS

- Sempre que uma unidade (mech, personagem ou trabalhador) que você controla se mover para um território que contenha um marcador de Influência, o movimento da unidade termina e você ganha o marcador de Influência (coloque-o em seu tabuleiro de facção).
- Cada marcador de Influência vale -\$1 no fim da partida.
- Na primeira vez em que qualquer jogador mover uma unidade para a Fábrica, a ação de Mover dele termina e ele abre a Caixa C. Quando ela for aberta, leia as instruções para a Caixa C na página 28.

### OBJETIVOS DO EPISÓDIO

- Chegar à Fábrica e desvendar o mistério que reside nela.
- Vencer a partida.

**A PARTIDA TERMINA IMEDIATAMENTE QUANDO UM JOGADOR COLOCAR SUA 6ª ESTRELA NA TRILHA DE TRIUNFO.  
A CAIXA C TAMBÉM INCLUI UMA CONDIÇÃO ALTERNATIVA DE FIM DA PARTIDA.**



## EPISÓDIO 5 PULAR TRIUNFOS

**AUTOMA**



### REGRAS ESPECIAIS

Para todas as ações de Mover Mech Sem Atacar ou Mover Personagem Sem Atacar (🔨🛠️/🔨🛠️), o Automa se move em direção à Fábrica em vez de se mover em direção às unidades de combate inimigas.

### RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

O Automa não perde moedas por marcadores de Influência.

**NÃO VIRE ESTA PÁGINA ENQUANTO VOCÊ NÃO ABRIR A CAIXA C. QUANDO VOCÊ A ABRIR,  
DOBRE O LIVRO DE REGRAS DE MODO QUE SÓ VOCÊ POSSA VER A PÁGINA 28.**

# ANIQUEILADOR

## (CAIXA C)

O Aniquilador é um mech autônomo que guarda a Fábrica, nunca a deixando. Os jogadores agora podem terminar a partida **colocando sua 6ª estrela ou derrotando o Aniquilador em combate**, o que concederá uma recompensa adicional.

As seguintes regras (páginas 28 e 29) só se aplicam ao Episódio 5.

### REVELAÇÃO ORIGINAL

1. Coloque o Aniquilador na Fábrica. Se foi você quem o descobriu, role os dois dados de 6 faces e escolha um para representar o poder de combate do Aniquilador. Coloque o dado selecionado no espaço correspondente da trilha de poder.
2. Se algum jogador tiver os objetivos 5, 7 ou 22, ele deve agora descartá-los e comprar substitutos.
3. Se você moveu um trabalhador sozinho para a Fábrica, ele retorna para a sua base.
4. Se você moveu uma unidade de combate (personagem ou mech) para a Fábrica e revelou o Aniquilador, você deve lutar contra ele. Termine sua ação de Mover (se restarem movimentos de outras unidades, você pode usá-los, inclusive movendo-as para a Fábrica para participar do combate). Depois, prossiga para o combate contra o Aniquilador.



### COMBATE

28

Siga essas etapas para combater o Aniquilador:

1. Depois de selecionar e revelar seu poder e quaisquer cartas de combate, compre as 4 cartas do topo do baralho de combate e adicione-as ao poder do Aniquilador (conforme mostrado pelo dado na trilha de poder). Descarte essas cartas de combate.
2. Determine o vencedor do combate normalmente. Em caso de empate, o atacante vence.
3. Se você derrotar o Aniquilador, remova-o do tabuleiro, coloque uma estrela por combate na Trilha de Triunfo (até o limite normal) e a partida termina imediatamente.

- Modificadores de Mech, Modificadores de Infraestrutura e habilidades de mech que afetam o poder ou as cartas de combate do inimigo não se aplicam ao combate contra o Aniquilador (eles estão marcados com o ícone ) . Habilidades de combate que afetam o jogador podem ser usadas, mas não há como reduzir o poder ou as cartas de combate do Aniquilador.



### COMO JOGAR

- O jogador que descobriu o Aniquilador é o "controlador" dele na partida atual—ele tem algum controle sobre o Aniquilador, embora ele seja inimigo de todos os jogadores. O "turno" do Aniquilador acontece imediatamente antes do turno do controlador (então, após o Aniquilador ser descoberto, todos os outros jogadores terão um turno antes do primeiro turno do Aniquilador).
- No turno do Aniquilador, o controlador rola dois dados de 6 faces. O controlador escolhe 1 dos dados para representar o poder de combate do Aniquilador até o próximo turno dele. Coloque o dado selecionado no espaço correspondente da trilha de poder, então encerre o turno do Aniquilador (ele não é móvel).



## RESULTADO

*Ninguém estava preparado para o Aniquilador. Na verdade, a maioria se esqueceu da promessa de uma máquina definitiva de destruição que Tesla estaria projetando para os Fenris—esquecido ou nunca havia acreditado desde o início. Mas ele era real e monstruoso.*

*Enão estava só.*

### CAIXA C: REGRAS PARA O ANIQUILADOR (APENAS PARA O EPISÓDIO 5) COMBATE E MOVIMENTO

**AUTOMA**

- Se o Automa for o primeiro a lutar contra o Aniquilador, ele perderá esse combate juntamente com 4 de Poder e 1 carta de combate aleatória. Faça isso em vez de comprar uma carta do Automa e as cartas de combate do Aniquilador para resolver o combate.
- O resultado do combate é resolvido como qualquer outro combate.
- Se o Automa controlar o Aniquilador, ele sempre escolherá o menor dos 2 dados como o poder do Aniquilador.
- Para todas as ações de Mover do Automa, o Aniquilador é tratado como qualquer outra unidade de combate.

### POPULARIDADE

Quando a Caixa C for aberta, se o marcador da Trilha de Estrelas estiver na linha 1, 2 ou 3 da carta da Trilha de Estrelas, mova o marcador de Popularidade do Automa para o espaço 2 da trilha de Popularidade. Quando o marcador da Trilha de Estrelas chegar à linha 4, coloque o marcador de Popularidade do Automa no espaço 10.

**NOTA DO DESIGNER:** Em alguns casos, este episódio pode acabar muito rápido com uma corrida para a Fábrica e você não terá uma chance razoável de aumentar sua Popularidade até o nível 2.

## RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

1. Registre a vitória (se você venceu), as estrelas e moedas (sua pontuação final) no seu Registro de Campanha.
2. Seguindo as regras normais para Modificadores, cada jogador saca 2 Modificadores de cada tipo da reserva e pode comprá-los (\$50 cada). Como bônus, o vencedor da partida saca +1 Modificador de um tipo, um total de 5 Modificadores para escolher.
3. Os jogadores agora determinarão quem se tornará uma nova facção, os Fenris. Isso pode fazer com que a facção de Vesna não seja usada durante uma partida, mas os jogadores terão a oportunidade de mudar de facção no fim do Episódio 6.
  - a. Se um jogador derrotou o Aniquilador em combate, ele ganha o controle da facção dos Fenris.
  - b. Se ninguém derrotou o Aniquilador, o vencedor dessa partida ganha o controle da facção dos Fenris.
4. O novo jogador dos Fenris ganha o mech Aniquilador, todas as peças da cartela dos Fenris e o conteúdo da Caixa D. A base anterior desse jogador passa a ser a base dos Fenris. O jogador dos Fenris mantém tudo o que ele conquistou até esse momento (Modificadores, Riqueza etc.) e muda o nome da facção no Registro de Campanha dele.
5. A cartela dos Fenris também contém marcadores de Aliança para Vesna e para os Fenris. Dê os marcadores às respectivas facções, para serem usados em Episódios que incluam o módulo de Alianças.
6. Continue lendo as regras para os Fenris na próxima página.



# FACÇÃO DOS FENRIS

## (CAIXA D E CARTELA)

### PREPARAÇÃO

1. Coloque a peça da base da facção dos Fenris sobre a base da sua facção anterior no mapa.
  - Para partidas normais de Scythe (não em campanha), selecione uma peça de base aleatória das que não estão sendo usadas por outros jogadores e coloque a base da facção dos Fenris no lugar dela.
2. Coloque todos os 16 marcadores de Influência na sua reserva e prepare sua facção normalmente.

**NOTA DO DESIGNER:** Os Fenris são uma facção poderosa, mas com algumas desvantagens. O movimento é importante para os Fenris e a facção provavelmente beneficiará mais um jogador agressivo que um passivo.

### HABILIDADE DE FACÇÃO

**INFLUÊNCIA:** Após mover seu personagem (e resolver combate e/ou encontros), você pode colocar um marcador de Influência nesse território. Se o fizer, você pode colocar mais 1 marcador de Influência em qualquer outro território de terreno primário que esteja desocupado e sem marcadores.

- Um território que contenha apenas uma estrutura ou aeronau não é considerado "ocupado" (apenas trabalhadores, personagens e mechs podem ocupar territórios).
- Não é possível colocar Influência em um território que tenha um marcador de Armadilha, Bandeira, Encontro ou Influência.
- Para o segundo marcador de Influência, são considerados "territórios de terreno primário" montanhas, fazendas, tundras, florestas e vilas (não lagos, a Fábrica nem bases).



### MARCADORES DE INFLUÊNCIA

- Para jogadores que não sejam dos Fenris, sempre que uma das suas unidades (personagem, mech ou trabalhador) se mover para um território com um marcador de Influência, o movimento dela termina. Ganhe o marcador de Influência (coloque-o no seu tabuleiro de facção).
  - Se seu Moinho produzir um trabalhador em um território com um marcador de Influência, você ganha a Influência imediatamente.
  - As aeronaus, e os trabalhadores carregados por elas, não ocupam territórios nem reivindicam Influência. Se sua aeronau deixar um trabalhador em um território com um marcador de Influência, você ganha a Influência imediatamente.
- As unidades dos Fenris não ganham marcadores de Influência do tabuleiro (exceto com a habilidade de mech Fanático) e não precisam parar ao chegar a um marcador de Influência.
- Cada marcador de Influência vale -1 no fim da partida para o jogador que o tem. (Isso significa que, efetivamente, o jogador dos Fenris começa cada partida com -\$16).



## HABILIDADES DE MECH

- **SALTO:** Ao se mover, você pode "saltar" um território se o destino estiver em uma linha reta (isso permite cruzar rios e lagos, e também evitar unidades inimigas). Você pode fazer isso duas vezes no mesmo turno, usando a ação de Mover de uma carta da Fábrica.
- **HORRORIZAR:** Como atacante, você pode dar a um inimigo 1 marcador de Influência para cada unidade (personagem, mech ou trabalhador) que você forçar a recuar. Isso se aplica a forçar trabalhadores a sair de um território em uma situação sem combate, assim como ao vencer um combate como atacante. O marcador de Influência deve vir da sua reserva pessoal.
- **RAIO DA MORTE:** Em combate, jogue qualquer quantidade de cartas de combate com o mesmo valor. Uma vez que esta habilidade esteja ativa, você só pode usar cartas idênticas em cada combate (independentemente da quantidade de suas unidades de combate), mas não há limite para a quantidade que você pode jogar.
- **FANÁTICO:** Seus mechs e seu personagem podem se mover para qualquer território não adjacente que tenha um marcador de Influência. Ganhe o marcador.
  - Você só ganha um marcador de Influência se você se mover para ele com a habilidade Fanático. Movimentos normais e de Salto não forçam você a ganhar marcadores de Influência.

**AERONAU:** Os Fenris só podem usar sua aeronau em partidas em que as aeronaus estejam em uso (ou seja, em partidas usando a expansão Gambito dos Ventos). Bases para aeronaus estão inclusas em Gambito dos Ventos, não nesta expansão.

## FIM DA PARTIDA

A menor quantidade de moedas com as quais você pode terminar a partida é \$0, mesmo após contar os marcadores de Influência que podem reduzir seu total para menos que \$0.

## CAIXA D: REGRAS PARA OS FENRIS O AUTOMA JOGANDO COMO OS FENRIS

**AUTOMA**

A qualquer momento em que o Automa precisar escolher uma base, misture os marcadores de ícone de todas as bases que não foram selecionadas e compre uma para o Automa. O Automa não usa nenhuma ação específica de facção (aquelas marcadas entre colchetes nas cartas do Automa).

Para cada unidade inimiga (mech, personagem ou trabalhador) que o Automa forçar a recuar, ele dá 1 marcador de Influência (se tiver algum restante) ao dono da unidade que recua.

Cada vez que mover o personagem dele, o Automa colocará o máximo de marcadores de Influência possível, até um máximo de 3 marcadores:

1. Primeiro, ele coloca 1 marcador de Influência no território do personagem (se já não houver um).
2. Se ele estiver em um território de terreno primário, ele coloca um segundo e um terceiro marcador de Influência, conforme o seguinte procedimento:
  - Coloque um marcador de Influência em um território desocupado e sem marcadores do mesmo tipo que o território em que o personagem está.
  - **DESEMPATE 1:** O território mais próximo de uma unidade de combate inimiga.
  - **DESEMPATE 2:** Ordem normal de leitura.

Durante as recompensas do episódio, o Automa não perde moedas por marcadores de Influência.

## O AUTOMA JOGANDO CONTRA OS FENRIS

- O Automa pega marcadores de Influência e perde moedas por eles conforme as regras normais.
- Ao escolher territórios de destino, todas as ações de Mover do Automa usam o seguinte desempate especial antes de todos os desempates normais, mas depois dos desempates específicos de episódio:
  - **DESEMPATE 1/2:** O território sem nenhum marcador de Influência, a não ser que ele atualmente conte como mais de um território para fins de pontuação.



# EPISÓDIO 6: ANIQUILAÇÃO

## JULHO DE 1923

*Parecia ser tarde demais; os Fenris acumularam muito mais poder e influência que qualquer um temesse que fosse possível. Enquanto isso, o colossal Aniquilador incutiu o terror absoluto nos corações de cada nação. Ainda assim, ficou clara a importância de atacar os Fenris antes que eles se entrincheirassem ainda mais ou ampliassem sua influência. Com essa percepção, cada nação passou a reunir a força e coragem para tomar a iniciativa. A única esperança era que não tivessem esperado tempo demais para neutralizar a ameaça.*

*E então as coisas pioraram, quando o líder dos Fenris se revelou:*

*Grigori Rasputin.*

*Aparentemente, a base de operações dos Fenris nunca havia sido realmente a Fábrica. Eles tinham forças aquarteladas lá, mas já haviam se infiltrado inteiramente em uma das nações; e, com a aparição de Rasputin, revelaram a magnitude de sua conspiração.*

*O ex-conselheiro do czar da União Rusviética desapareceu pouco depois do assassinato do czar há vários meses. Mas é evidente que ele organiza as atividades dos Fenris há anos. E mais, há rumores de que talvez outras nações soubessem de sua identidade e já juraram lealdade a ele.*

*A desconfiança cresce entre as nações da Europa, mesmo no momento em que começaram a se unir contra um inimigo comum. Agora ninguém sabe se um aliado pode ser, em segredo, um agente dos Fenris. As alianças já frágeis foram estilhaçadas. A aparição de Rasputin – e seu controle do apavorante Aniquilador – renova velhos medos e paranoia quanto a uma nova Grande Guerra, fragmentando uma vez mais o continente.*

*Enquanto isso, o desejo de Vesna de derrotar os Fenris tomou novo vigor. Seu inimigo agora tem um rosto, e um inimigo com um rosto pode ser destruído.*

### RESUMO DA HISTÓRIA

A aparição de Rasputin como líder dos Fenris abalou o continente. Temores de que outras nações já tenham formado alianças secretas com os Fenris estilhaça relações já frágeis.

### PREPARAÇÃO

1. Prepare a partida normalmente. Os jogadores de Vesna e dos Fenris usam os mesmos locais de base escolhidos anteriormente, mantendo todos os Modificadores, Bônus de Preparação etc. listados em seus Registros de Campanha. Distribua aleatoriamente os tabuleiros de jogador.
2. Você pode jogar este episódio com as aeronaus e/ou as peças de resolução Relógio do Apocalipse ou Plano B de **Gambito dos Ventos**.
3. Ganhe todos os bônus conquistados em Bônus de Preparação no seu Registro de Campanha.
4. Coloque seus Modificadores de Infraestrutura voltados para cima próximos à sua área de jogo.
5. Coloque qualquer quantidade dos seus Modificadores de Mech sobre as habilidades no seu tabuleiro de facção.
6. Se desejar, reduza 15\$ da sua Riqueza para comprar uma Vantagem para usar nesta partida.

### REGRAS ESPECIAIS

Não há regras especiais para este episódio, apenas a introdução da facção dos Fenris. Os jogadores poderão trocar suas facções no fim desta partida (com o vencedor podendo escolher primeiro sua nova facção).

#### OBJETIVO DO EPISÓDIO

• Vencer a partida.

A PARTIDA TERMINA IMEDIATAMENTE QUANDO UM JOGADOR COLOCAR SUA 6ª ESTRELA NA TRILHA DE TRIUNFO.



## RESULTADOS

*Em retrospecto, a aparição de Rasputin como líder dos Fenris fazia sentido. Quando ele se revelou, um desalento coletivo se abateu sobre a Europa, mas então começaram os boatos. Os mais críveis alegavam que no início da década de 1900, Grigori Rasputin estabeleceu uma ordem secreta que viria a se tornar os Fenris. Muitos acreditavam que o czar Rusviético não aprovava essa ordem secreta e que foi isso que levou à sua morte. Mas a veracidade dessas alegações nunca ficou clara.*

*A ordem secreta foi estabelecida no rastro da ascensão de Nikola Tesla à fama como projetista—e único distribuidor—das incríveis automáquinas e mechs que revolucionaram tantas indústrias e vieram a dominar a guerra moderna. Em retrospecto, muitos viam uma trilha de coincidências que de repente já não pareciam tão coincidentes assim. A crença geral era que os eventos catalisadores do início da Grande Guerra haviam, de fato, sido orquestrados por Rasputin e seus primeiros devotos Fenris.*

*Desde o fim da guerra, ele vinha trabalhando para subverter a confiança nos líderes das nações da Europa, enfraquecendo-as para que pudesse estabelecer um novo centro de poder e ter o controle único da Cidade-Estado da Fábrica.*

### EPISÓDIO 6 PULAR TRIUNFOS



### AUTOMA

#### RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

Se o Automa jogou como Fenris ou Vesna nesse episódio, ele mantém a facção. Caso contrário:

- Role um dado de seis faces.
- Se você rolar 4-6, o Automa devolve o tabuleiro de facção dele. Quando for a vez do Automa (conforme a pontuação) de escolher uma nova facção, ele pega uma facção aleatória entre as disponíveis. (É possível que seja a mesma facção que ele tinha anteriormente.)

## RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

1. Registre a vitória (se você venceu), as estrelas e moedas (sua pontuação final) no seu Registro de Campanha.
2. Todos os jogadores podem escolher trocar de facção neste momento. Se você decidir trocar de facção, você mantém seu Registro de Campanha atual e tudo o que você já ganhou. Mude o nome da sua facção no seu Registro de Campanha e use o novo tabuleiro de facção nas partidas seguintes. Para trocar de facção, siga essas etapas:
  - a. Qualquer jogador que decidir trocar de facção adiciona o tabuleiro de facção dele aos tabuleiros de facção que não estão sendo usados.
  - b. O VENCEDOR dessa partida escolhe uma nova facção primeiro. Depois o jogador com a segunda maior pontuação e assim por diante.
  - c. Se você escolher Vesna ou os Fenris, você continuará usando a posição atual da sua base, a não ser que ela seja usada pela facção de outro jogador; nesse caso, você pode escolher uma base que não esteja sendo usada.
3. Seguindo as regras normais para Modificadores, cada jogador saca 2 Modificadores de cada tipo da reserva e pode comprá-los (\$50 cada). Como bônus, o vencedor da partida saca +1 Modificador de um tipo, um total de 5 Modificadores para escolher.



# EPISÓDIO 7: A BUSCA POR TESLA

## OUTUBRO DE 1923

Os Fenris não estavam mais operando nos bastidores, manipulando o destino da política. Com a aparição pública de Rasputin como líder dos Fenris, eles lançaram abertamente uma tomada de poder. Durante o verão, os Fenris pareciam um titã inabalável, ganhando momento como uma onda antes de quebrar sobre seus inimigos. Então, eles começaram a perder batalhas, e seus gigantescos Aniquiladores, embora ainda avassaladores, não eram mais as forças inabaláveis que costumavam ser.

À medida que as outras facções na disputa pelo poder começaram a se sair melhor contra os Fenris e até vencer batalhas contra seus Aniquiladores, muitos começaram a se questionar o que havia mudado. Parecia que os Aniquiladores estavam se desgastando. Os maiores estrategistas por todo o continente especulavam o que poderia ter acontecido, mas foi Vesna quem propôs a especulação mais lógica e mais otimista.

"Meu pai escapou ou está morto", ela anunciou secamente. "É a única explicação. Os Aniquiladores são poderosos, mas também intrincados e

complexos. Os Fenris não acionam novos Aniquiladores há algum tempo e os que estão em uso claramente estão menos eficientes do que já foram. Usando a ameaça de violência contra mim como motivação, os Fenris forçaram meu pai a criar essas monstruosidades, mas não tinham como forçá-lo a fazê-los simples. Sem ele para fazer a manutenção, os engenheiros dos Fenris estão claramente tendo dificuldades em mantê-los em condições de operar."

Vesna acredita que seu pai ainda está vivo. Imediatamente após fazer sua declaração pública, ela começou a organizar uma busca por seu pai. Claro, ela própria ainda quer encontrá-lo, mas, se ele ainda estiver vivo, alguém precisa encontrá-lo antes dos Fenris. Para tanto, ela fez a declaração pública, na esperança de que isso incentivasse o resto da Europa a procurá-lo. Seus instintos estavam corretos. Quase tão rápido quanto ela própria, as nações restantes organizaram seus próprios grupos de busca e a caçada a Tesla ficou a todo vapor em questão de dias.

### RESUMO DA HISTÓRIA

Tesla escapou do cativeiro dos Fenris na Fábrica? A caçada começou para encontrá-lo!

### PREPARAÇÃO

1. Prepare a partida normalmente. Os jogadores de Vesna e dos Fenris usam os mesmos locais de base escolhidos anteriormente, mantendo todos os Modificadores, Bônus de Preparação etc. listados em seus Registros de Campanha. Distribua aleatoriamente os tabuleiros de jogador.
2. Você pode jogar este episódio com as aeronas e/ou as peças de resolução Relógio do Apocalipse ou Plano B de **Gambito dos Ventos**.
3. Ganhe todos os bônus conquistados em Bônus de Preparação no seu Registro de Campanha.
4. Coloque seus Modificadores de Infraestrutura voltados para cima próximos à sua área de jogo.
5. Coloque qualquer quantidade dos seus Modificadores de Mech sobre as habilidades no seu tabuleiro de facção.
6. Coloque o 12º marcador de encontro (ou um substituto, se necessário) na Fábrica.
7. Episódio 2a ou 2b, você usou Rivals/Guerra ou Alianças/Paz. A combinação não usada antes é ativada agora.
  - As regras para Rivals e para a Trilha de Triunfo na Guerra são explicadas na página 16.
  - As regras para Alianças e para a Trilha de Triunfo na Paz são explicadas na página 18.
8. Se desejar, reduza 15\$ da sua Riqueza para comprar uma Vantagem para usar nesta partida.

### REGRAS ESPECIAIS

- Siga as regras para Rivals ou para Alianças, conforme as instruções de preparação.
- Sempre que você tiver um Encontro, ganhe o marcador e coloque-o no seu tabuleiro de facção. Os marcadores de encontro são usados na busca por Tesla.
- Para encontrar Tesla, o jogador deve ter a seguinte quantidade de marcadores de Encontro, conforme a quantidade de jogadores.

**SOLO:** 6 encontros

**2 JOGADORES:** 6 encontros

**3 JOGADORES:** 5 encontros

**4 JOGADORES:** 5 encontros

**5 JOGADORES:** 4 encontros

**6 JOGADORES:** 4 encontros

**7 JOGADORES:** 3 encontros

### OBJETIVOS DO EPISÓDIO

- Ter encontros para encontrar Tesla
- Vencer a partida

- O primeiro jogador a conseguir a quantidade de marcadores de Encontro listada anteriormente realiza as seguintes etapas:
  - a. Descarte todos os marcadores de encontro que você adquiriu.
  - b. Abra a Caixa E.
  - c. A partida termina imediatamente. (Se não for uma partida em campanha, ela não termina quando Tesla é encontrado. Ele aparece no território em que foi encontrado e é jogado conforme as regras do Episódio 8a.)
- Caso contrário, a partida termina imediatamente quando um jogador colocar sua 6ª estrela.
- Os territórios de encontro (os territórios que começaram a partida com um marcador de encontro) valem +1 território para a pontuação no fim da partida.

**A PARTIDA TERMINA IMEDIATAMENTE QUANDO UM JOGADOR ENCONTRAR TESLA OU COLOCAR SUA 6ª ESTRELA NA TRILHA DE TRIUNFO.**



## RESULTADOS

Se um jogador encontrou Tesla durante o Episódio 7, prossiga para o Episódio 8a. As regras de como usar Tesla no Episódio 8a estão nas Regras Especiais do episódio.

Se nenhum jogador encontrou Tesla, abra a Caixa E, destaque a peça do Tesla Louco da cartela e prossiga para o Episódio 8b. As regras de como usar Tesla no Episódio 8b estão nas Regras Especiais do episódio.

### EPISÓDIO 7 PULAR TRIUNFOS

#### TRILHA DA GUERRA



#### TRILHA DA PAZ



### REGRAS ESPECIAIS

- Use as regras para o Episódio 2a ou para o 2b, marcadas com **RIVAIS** ou **ALIANÇAS**, conforme for aplicável.
- Quando o Automa pega um marcador de encontro, ele pega 1 adicional (se possível) que esteja a uma distância de até 2 territórios. Use a ordem normal de leitura como desempate. Ele não pega marcadores de encontro de espaços que tenham uma unidade inimiga nem de espaços que ele não possa alcançar devido à restrição inicial da água.

Com 3 ou mais jogadores, os Automas não podem usar essa regra extra para pegar marcadores de encontro da península inicial de outro jogador.

### AUTOMA

## PONTUAÇÃO DE FIM DA PARTIDA

Os territórios de encontro (os territórios que começaram a partida com um marcador de encontro, incluindo a Fábrica nessa partida) valem +1 território para a pontuação no fim da partida.

## RECOMPENSAS DO EPISÓDIO

1. Registre a vitória (se você venceu), as estrelas e moedas (sua pontuação final) no seu Registro de Campanha.
2. Para cada marcador de encontro que você tem no seu tabuleiro de facção, você pode aumentar um Bônus de Preparação em 1. Os marcadores descartados para abrir a Caixa E não contam para essa recompensa.
3. Todas as estrelas conquistadas em categorias únicas da Trilha de Triunfo na Guerra ou da Trilha de Triunfo na Paz nessa partida podem ser usadas para qualquer categoria ao preencher o Registro de Triunfo no seu Registro de Campanha.
4. Seguindo as regras normais para Modificadores, cada jogador saca 2 Modificadores de cada tipo da reserva e pode comprá-los (\$50 cada). Como bônus, o vencedor da partida saca +1 Modificador de um tipo, um total de 5 Modificadores para escolher.



# EPISÓDIO 8A: UMA NOVA ERA

## MARÇO DE 1924

*A tentativa de fuga de Tesla enfureceu Rasputin, e imediatamente os Fenris passaram a trabalhar na etapa final de seu plano. O resto da Europa cerrou os dentes. A Grande Guerra havia sido longa, sangrenta e aberta. Apesar do fim da guerra, as nações permaneceram envolvidas em conflitos, mas era uma guerra silenciosa de subterfúgios e escaramuças.*

*Rasputin vinha influenciando e manipulando governos, e havia fazia apenas um ano que a guerra aberta havia recommençado. Agora, muitos sentem o mesmo momento decisivo no ar que sentiram oito anos antes, logo antes da dramática resolução da Grande Guerra. Dos generais aos camponeses, as pessoas podiam sentir que algo mudaria em breve e que o impacto seria eterno.*

*Há uma nova era no horizonte, e tudo o que os cidadãos das nações podem fazer é torcer para que isso não os afete de forma tão ruim. Os governantes e generais, por outro lado, sentem a mão do destino em seus ombros. Embora muitos estejam nervosos, eles também estão cheios de entusiasmo pela oportunidade. A última guerra terminou principalmente por medo e fadiga. Agora há uma sensação de se estar lutando por algo significativo. Eles lutam pela liberdade. Eles lutam pelo poder. Eles lutam pelo futuro do mundo.*

### RESUMO DA HISTÓRIA

Tudo convergiu para isso. A tentativa de fuga de Tesla enfureceu Rasputin, e os Fenris colocaram em prática sua tentativa final de dominar a Europa. Cada nação luta para sair por cima e ser a que conduzirá o mundo a uma nova era!

### COMO VENCER A CAMPANHA

- No fim desta partida, você dobrará seu total de moedas *apenas desta partida* e depois adicionará quaisquer bônus de \$25 que você tenha conquistado em seu Registro de Triunfo.
- O jogador com o total mais alto vence a partida e a campanha! **A Riqueza acumulada dos episódios anteriores não conta para determinar o vencedor final da campanha.**

36

### PREPARAÇÃO

1. Destaque as Peças de Triunfo da cartela. Selecione-as aleatoriamente e preencha todos os 10 espaços da Trilha de Triunfo com elas.
2. Prepare a partida normalmente. Os jogadores de Vesna e dos Fenris continuam usando os mesmos locais escolhidos anteriormente para suas bases.
3. Para este episódio, os jogadores escolhem seus tabuleiros de jogador. Comece pelo jogador com a maior Riqueza total no início deste episódio e continue até o jogador com a menor Riqueza total. (OBSERVAÇÃO: a Rusviética não pode escolher o tabuleiro Industrial e a Crimeia não pode escolher o tabuleiro Patriótico.)
4. Você pode jogar este episódio com as aeronas e/ou as peças de resolução Relógio do Apocalipse ou Plano B de **Gambito dos Ventos**.
5. Ganhe todos os bônus conquistados em Bônus de Preparação no seu Registro de Campanha.
6. Coloque seus Modificadores de Infraestrutura voltados para cima próximos à sua área de jogo.
7. Coloque qualquer quantidade dos seus Modificadores de Mech sobre as habilidades no seu tabuleiro de facção.
8. Coloque 1 estrela de cada jogador em cada um dos 3 territórios adjacentes à Fábrica.
9. A miniatura de Tesla começa na base do jogador que o encontrou no Episódio 7.
10. Se desejar, diminua \$15 de sua Riqueza para comprar uma Vantagem para usar nesta partida. **Depois, risque qualquer Riqueza restante do seu Registro de Campanha.**

#### DESEMPATES:

- Total de partidas vencidas ao longo da campanha.
- Maior número de estrelas conquistadas no seu Registro de Triunfo pessoal.

**A PARTIDA TERMINA IMEDIATAMENTE QUANDO UM JOGADOR COLOCAR SUA 6ª ESTRELA NA TRILHA DE TRIUNFO.**



## REGRAS ESPECIAIS

- Você deve recuperar 3 das suas estrelas do tabuleiro antes de colocá-las na Trilha de Triunfo. Suas outras 3 estrelas estão disponíveis desde o início da partida.
- Sempre que uma de suas unidades terrestres (ou seja, personagem, mech ou trabalhador) se mover para um território que contenha uma estrela sua, o movimento dela termina e você recupera a estrela. Coloque-a em sua reserva pessoal.
  - Resolva quaisquer Armadilhas ou combate após recuperar sua estrela.
  - Aeronaus não podem recuperar estrelas.
- As estrelas recuperadas do mapa podem ser colocadas na Trilha de Triunfo imediatamente, se os requisitos para colocar a estrela estiverem atendidos no momento em que ela é recuperada.
  - Você não pode colocar uma estrela "retroativamente" por ter vencido um combate em um turno anterior em que você estava sem estrelas.
  - Se você não atender aos requisitos de nenhuma categoria no momento em que pegar uma estrela do mapa, coloque-a em seu tabuleiro de facção para usá-la depois.

**OBJETIVO  
DO EPISÓDIO**  
• VENCER!

## PEÇAS DE TRIUNFO

As Peças de Triunfo (16 no total) criam uma versão inteiramente aleatória e personalizável da Trilha de Triunfo. No início da preparação, selecione aleatoriamente 10 Peças de Triunfo e coloque-as em todos os 10 espaços da Trilha de Triunfo.

Algumas observações específicas sobre as possíveis peças:

- Mesmo se não houver Peças de Triunfo por objetivos ou vitórias em combate, a Saxônia mantém sua habilidade de colocar qualquer quantidade de estrelas para essas categorias.
- Há uma Peça de Triunfo por ter 8 Cartas de Combate na sua mão no seu turno.
- Há uma Peça de Triunfo por pegar 3 marcadores de encontro. Coloque a estrela após completar o encontro.
- Há uma Peça de Triunfo por ganhar uma carta da Fábrica. Coloque a estrela ao ganhar a carta (no fim do turno).
- Há uma Peça de Triunfo por controlar um total de 16 recursos (esses recursos podem estar em diversos territórios que você controla).

## PONTUAÇÃO DE FIM DA PARTIDA

1. Registre as estrelas e moedas no seu Registro de Campanha. Estrelas obtidas devido a Peças de Triunfo podem ser usadas em qualquer categoria no seu Registro de Triunfo.
2. Prossiga para a página 42.

## TESLA (CAIXA E)

Tesla é um **personagem** e um **mech** para os fins de todas as habilidades padrão e especiais (mas ele não conta para o objetivo de Mechs na Trilha de Triunfo). Tesla pode ter encontros, pegar cartas da Fábrica, transportar trabalhadores e usar todas as suas habilidades de facção e de mech.

### EPISÓDIO 8A PULAR TRIUNFOS



(SE FOREM INCLUÍDOS)

#### PREPARAÇÃO

Se o Automa escolher o tabuleiro de jogador dele primeiro, ele escolhe 1 aleatoriamente (ele pode pegar o tabuleiro Industrial ou o Patriótico independentemente da facção com que ele jogar). O único efeito da escolha do Automa é que o tabuleiro de jogador em questão fica indisponível.

*Com 3 ou mais jogadores, cada Automa pegará um tabuleiro aleatório se houver um jogador humano em qualquer posição atrás dele na ordem de jogadores.*

#### REGRAS ESPECIAIS

##### Movimento

Para todas as ações de Mover, o seguinte desempate especial é adicionado antes de todos os outros desempates ao escolher o território de destino:

#### AUTOMA

**DESEMPATE 0:** O território com uma estrela do Automa.

Se não houver, pule esse desempate.

#### Colocação de Estrelas

- Assim como você, se o Automa não tiver uma estrela para colocar ao vencer um combate ou alcançar o máximo de Poder, ele não pode colocar uma retroativamente. Mas se ele recuperar uma estrela enquanto tem 16 de Poder, ele colocará a estrela.
- Por outro lado, quaisquer estrelas desencadeadas pela Trilha de Estrelas são colocadas assim que o Automa tiver uma disponível, até mesmo retroativamente.

#### REGRAS ESPECIAIS

##### O Automa Controlando Tesla

Tesla é considerado um mech — mas não um personagem — quando controlado pelo Automa.

# EPISÓDIO 8B: A LOUCURA DE TESLA

## MARÇO DE 1924

*Ninguém encontrou Tesla. Após uma longa e frenética busca, as nações por fim desistiram, mesmo que relutantemente. Vesna foi a mais feroz em sua busca, mas mesmo ela não foi capaz de localizar seu pai. Quando parecia que ele estava mesmo morto afinal, Vesna foi confrontada com notícias ainda piores. Sem nenhum aviso, seu pai havia surgido da Fábrica. Armado com tecnologia avançadíssima e tomado pela loucura, ele está em uma trilha de destruição pelo continente. Os sobreviventes deixados em seu rastro contam sobre ele delirando sobre "purificar" a terra de suas criações monstruosas.*

*Ficou claro que ele acredita que deve destruir ou desativar cada mech restante para se redimir da destruição que ele sente ter lançado sobre o mundo.*

*A alma de Vesna esmorecia a cada nova história, muitas das quais ela verificou por si própria. Seu pai está verdadeiramente perdido, mas ela não tem tempo para o luto. Ele deve ser detido, e ela tem certeza de que as nações já fizeram planos para tal. Se possível, ela quer detê-lo ela mesma, na esperança de que, talvez, ela possa trazê-lo de volta do precipício. De qualquer forma, não se pode deixar que ele continue a devastar a Europa...*

### RESUMO DA HISTÓRIA

Tesla surgiu da Fábrica, tomado pela loucura graças aos horríveis resultados de suas criações. Determinado a usar suas avançadas tecnologias para dar fim a todas as suas criações anteriores, ele partiu para se redimir do que vê como seus pecados. A luta começou para deter a devastação de Tesla e emergir como poder dominante na Europa!

### COMO VENCER A CAMPANHA

- No fim desta partida, você dobrará seu total de moedas *apenas desta partida* e depois adicionará quaisquer bônus de \$25 que você tenha conquistado em seu Registro de Triunfo.
- O jogador com o total mais alto vence a partida e a campanha! **A Riqueza acumulada dos episódios anteriores não conta para determinar o vencedor final da campanha.**

38

### PREPARAÇÃO

1. Prepare a partida normalmente. Os jogadores de Vesna e dos Fenris continuam usando os mesmos locais escolhidos anteriormente para suas bases.
2. Para este episódio, os jogadores escolhem seus tabuleiros de jogador. Comece pelo jogador com a maior Riqueza total no início deste episódio e continue até o jogador com a menor Riqueza total. (OBSERVAÇÃO: a Rusviética não pode escolher o tabuleiro Industrial e a Crimeia não pode escolher o tabuleiro Patriótico.)
3. Você pode jogar este episódio com as aeronaus e/ou as peças de resolução Relógio do Apocalipse ou Plano B de Gambito dos Ventos.
3. Ganhe todos os bônus conquistados em **Bônus de Preparação** no seu Registro de Campanha.
4. Siga as instruções de preparação para o Tesla Louco antes de selecionar Modificadores.
5. Coloque seus Modificadores de Infraestrutura voltados para cima próximos à sua área de jogo.
6. Coloque qualquer quantidade dos seus Modificadores de Mech sobre as habilidades no seu tabuleiro de facção.
7. Se desejar, reduza 15\$ da sua Riqueza para comprar uma Vantagem para usar nesta partida. **Depois, risque qualquer Riqueza restante do seu Registro de Campanha.**

**OBJETIVO  
DO EPISÓDIO**  
• VENCER!

**A PARTIDA TERMINA IMEDIATAMENTE QUANDO UM JOGADOR DESTRUIR O TESLA LOUCO OU COLOCAR SUA 6ª ESTRELA NA TRILHA DE TRIUNFO.**



## EPISÓDIO 8B PULAR TRIUNFOS



### PREPARAÇÃO

Se o Automa escolher o tabuleiro de jogador dele primeiro, ele escolhe um aleatoriamente (ele pode pegar o tabuleiro Industrial ou o Patriótico independentemente da facção com que ele jogar). O único efeito da escolha do Automa é que o tabuleiro de jogador em questão fica indisponível.

*Com 3 ou mais jogadores, cada Automa pegará um tabuleiro aleatório se houver um jogador humano em qualquer posição atrás dele na ordem de jogadores.*

### AUTOMA

### PONTUAÇÃO DE FIM DA PARTIDA

1. Ganhe \$10 se você destruiu o Tesla Louco.
2. Registre as estrelas e moedas no seu Registro de Campanha.
3. Prossiga para a página 42.



# TESLA LOUCO

## (CAIXA E E PEÇA NA CARTELA)

O Tesla Louco é uma unidade autônoma com a qual os jogadores podem entrar em combate, como atacantes ou defensores. Uma partida que inclua o Tesla Louco termina imediatamente quando o Tesla Louco for destruído ou quando um jogador colocar sua 6ª estrela na Trilha de Triunfo.

### PREPARAÇÃO

1. Coloque a miniatura de Tesla na Fábrica.
2. Descarte as 2 cartas do topo do baralho de Cartas de Combate.
3. Coloque o marcador de Popularidade de uma facção que não está sendo usada no espaço 16 da Trilha de Poder. Isso indica a "vida" de Tesla, não sendo gasta em combate.
4. O Tesla Louco é sempre o ÚLTIMO na ordem dos jogadores. Coloque a Peça do Tesla Louco entre o último jogador e o primeiro como lembrete, alinhada com o resto do tabuleiro. Você usará essa peça para o movimento de Tesla.

### REGRAS CONTÍNUAS

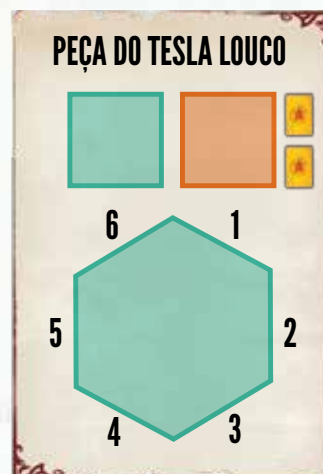
- Depois de qualquer combate (entre jogadores ou entre um jogador e o Tesla Louco), o atacante descarta as cartas de combate primeiro e depois o defensor descarta. Dessa forma, as cartas do defensor estarão no topo da pilha de descarte, o que influencia no próximo combate contra o Tesla Louco.
- O Tesla Louco controla territórios, como qualquer outra unidade.
- O Tesla Louco força trabalhadores a recuar para a base deles, como qualquer outra unidade de combate.
- Qualquer jogador pode iniciar um combate contra o Tesla Louco e ele pode iniciar um combate contra qualquer jogador.

### MOVIMENTO

Tesla, em sua loucura, patrulha pelas terras, tentando se redimir de seus erros destruindo suas criações e aqueles que as usam.

No turno do Tesla Louco, role o dado azul de seis faces, colocando-o sobre a Peça do Tesla Louco. Mova o Tesla Louco conforme a Peça do Tesla Louco. Se esse primeiro movimento não iniciar um combate, role o dado novamente e mova o Tesla Louco novamente. Pare aí—não o mova uma terceira vez.

- Se o Tesla Louco for se mover para fora do mapa, ele retorna à Fábrica. Isso pode iniciar um combate.
- O Tesla Louco não é bloqueado por rios e pode entrar em territórios de lago.
- O Tesla Louco não usa túneis.
- O Tesla Louco é uma unidade de combate para os fins de todos os movimentos e interações entre unidades.
- O Tesla Louco não interage com nenhum marcador (Encontros, Armadilhas, Influência etc.).





## COMBATE CONTRA O TESLA LOUCO

No caso raro de você entrar em 2 combates no mesmo turno e um deles for na Fábrica contra o Tesla Louco, você deve resolver esse combate primeiro.

1. Ganhe 1 de Popularidade.
2. Ajuste seu disco de poder e selecione cartas de combate normalmente.
  - a. O poder base do Tesla Louco é igual às 2 cartas no topo da pilha de descarte de cartas de combate.
  - b. Modificadores de Mech, Modificadores de Infraestrutura e habilidades de mech que afetam o poder ou as cartas de combate do inimigo não se aplicam ao combate contra o Tesla Louco (eles estão marcados com o ícone ). Habilidades de combate que afetam apenas o jogador podem ser usadas, mas não há como reduzir o poder ou as cartas de combate do Tesla Louco.
3. Role o dado laranja de seis faces, colocando-o no espaço de Combate na Peça do Tesla Louco. Adicione o número nesse dado ao poder base do Tesla Louco (a soma das 2 cartas de combate do topo da pilha de descarte) para determinar a força de combate total dele.

4. Determine o vencedor. O atacante vence os empates normalmente.

**SE VOCÊ PERDER:** Trate isso como qualquer outra derrota em combate, mas, além de você recuar, o Tesla Louco também recua (para a Fábrica). Isso pode iniciar outro combate.

**SE VOCÊ VENCER:** O Tesla Louco recua para a Fábrica\*. Isso pode iniciar outro combate, mas primeiro siga essas etapas para encerrar o combate atual.

- a. O Tesla Louco recua para a Fábrica.
- b. Ganhe 1 de Popularidade. (Além da Popularidade obtida no início do combate.)
- c. Coloque uma estrela por combate na Trilha de Triunfo (se possível).
- d. Reduza o poder do Tesla Louco na Trilha de Poder a diferença entre os seus totais (em caso de empate, reduza em 1).

Se você reduzir o poder do Tesla Louco para 0, ele é **destruído** (removido do mapa). Você ganha \$10, completa seu turno e a partida termina imediatamente.

*\*Se você vencer um combate contra o Tesla Louco na Fábrica, ele recua para um território adjacente desocupado à sua escolha. Se todos os territórios adjacentes estiverem ocupados, role o dado, mova o Tesla Louco conforme a Peça do Tesla Louco e ele inicia um novo combate.*

**EXEMPLO:** No primeiro combate da partida contra o Tesla Louco, Josh revela uma força de combate total de 11. A força total de combate do Tesla Louco é 8 (3 no dado e cartas de combate de valor 2 e 3 no topo da pilha de descarte). Josh vence, então ele ganha 1 de Popularidade e pode colocar uma estrela por combate (se possível). Depois, ele reduz o marcador de poder do Tesla Louco de 16 (onde ele começou a partida) para 13, porque a força 11 de Josh é 3 acima da força 8 do Tesla Louco.

## CAIXA E: TESLA LOUCO REGRAS ESPECIAIS

**AUTOMA**

- O Automa descartará cartas de combate em ordem aleatória.
- Em todas as ações de Mover do Automa, Tesla é tratado como qualquer outra unidade de combate inimiga.
- O Automa ganha Popularidade exatamente da mesma forma que você ao lutar contra o Tesla Louco (e só nessas circunstâncias). Lembre-se de que ela começa em 10.
  - Fora isso, a Popularidade do Automa nunca muda.
- Se Tesla for se mover para um território com uma unidade do Automa, rerrole o dado de movimento uma vez e mantenha o novo resultado.
- Se o Automa vencer 1 combate contra Tesla na Fábrica e houver pelo menos 1 território adjacente desocupado, role um dado de seis faces e use a Peça do Tesla Louco para determinar para onde Tesla vai. Rerrole até que um território desocupado seja escolhido.

### FIM DA PARTIDA

Lembre-se de que neste episódio a Popularidade do Automa pode mudar, afetando as moedas que ele ganha no fim da partida.

# A ASCENSÃO...

Use a tabela nesta página para calcular o vencedor geral. Essencialmente, você dobra sua pontuação do Episódio 8a ou 8b e adiciona quaisquer bônus de \$25 de colunas/linhas completas no seu Registro de Triunfo.

Para baixar e imprimir cópias adicionais dessa tabela, visite [www.mundogalapagos.com.br](http://www.mundogalapagos.com.br)

## CÁLCULO DO VENCEDOR DA CAMPANHA E LIDERANÇA ECONÔMICA

|                                               | JOGADOR 1 | JOGADOR 2 | JOGADOR 3 | JOGADOR 4 | JOGADOR 5 | JOGADOR 6 | JOGADOR 7 |
|-----------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| PONTUAÇÃO DO EPISÓDIO 8                       |           |           |           |           |           |           |           |
| PONTUAÇÃO DO EPISÓDIO 8                       |           |           |           |           |           |           |           |
| TOTAL DE BÔNUS DE \$25 NO REGISTRO DE TRIUNFO |           |           |           |           |           |           |           |
| TOTAL                                         |           |           |           |           |           |           |           |

O jogador com o total mais alto na tabela acima é o vencedor geral (se houver empate, os jogadores dividem a vitória). Você se estabeleceu como um poder dominante na Europa Oriental!

Cada jogador agora pode determinar seu estilo de liderança. Para tanto, você precisa considerar 2 categorias adicionais: Política e Militar. Sua posição entre os jogadores nessas categorias determinará os 3 aspectos do seu estilo de liderança.

**NÍVEL "A"** Se você tiver o MAIS ALTO total na categoria.

**NÍVEL "B"** Se você tiver o SEGUNDO MAIS ALTO total na categoria.

**NÍVEL "C"** Se você tiver o TERCEIRO MAIS ALTO total, ou abaixo, na categoria.





## LIDERANÇA POLÍTICA

|                                                           | JOGADOR 1 | JOGADOR 2 | JOGADOR 3 | JOGADOR 4 | JOGADOR 5 | JOGADOR 6 | JOGADOR 7 |
|-----------------------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| MODIFICADOR DE INFRAESTRUTURA (#)                         |           |           |           |           |           |           |           |
| TOTAL DE ESTRELAS: APRIMORAMENTOS DO REGISTRO DE CAMPANHA |           |           |           |           |           |           |           |
| TOTAL DE ESTRELAS: ESTRUTURAS DO REGISTRO DE CAMPANHA     |           |           |           |           |           |           |           |
| TOTAL DE ESTRELAS: TRABALHADORES DO REGISTRO DE CAMPANHA  |           |           |           |           |           |           |           |
| TOTAL DE ESTRELAS: OBJETIVOS DO REGISTRO DE CAMPANHA      |           |           |           |           |           |           |           |
| TOTAL DE ESTRELAS: POPULARIDADE DO REGISTRO DE CAMPANHA   |           |           |           |           |           |           |           |
| TOTAL                                                     |           |           |           |           |           |           |           |

## LIDERANÇA MILITAR

|                                                     | JOGADOR 1 | JOGADOR 2 | JOGADOR 3 | JOGADOR 4 | JOGADOR 5 | JOGADOR 6 | JOGADOR 7 |
|-----------------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| MODIFICADORES DE MECH (#)                           |           |           |           |           |           |           |           |
| TOTAL DE ESTRELAS: ACIONAR DO REGISTRO DE CAMPANHA  |           |           |           |           |           |           |           |
| TOTAL DE ESTRELAS: CONVOCAR DO REGISTRO DE CAMPANHA |           |           |           |           |           |           |           |
| TOTAL DE ESTRELAS: COMBATE DO REGISTRO DE CAMPANHA  |           |           |           |           |           |           |           |
| TOTAL DE ESTRELAS: PODER DO REGISTRO DE CAMPANHA    |           |           |           |           |           |           |           |
| TOTAL                                               |           |           |           |           |           |           |           |

Para ver as consequências da sua liderança, leia as seguintes descrições de cada categoria, começando pelo seu nível "A", continuando para "B" e por fim "C." Se você tiver mais de uma categoria no mesmo nível, você pode lê-las em qualquer ordem.

## ECONOMIA

## POLÍTICA

## FORÇAS ARMADAS

### LIDERANÇA "A" (MAIS ALTA ENTRE TODOS OS JOGADORES)

Leva muito tempo e trabalho duro, mas você conduz a Europa a uma Era de Ouro econômica. Mais rápido que o esperado, sua liderança estabeleceu a prosperidade em todos os níveis da sociedade enquanto mercados de ações têm um boom, indústrias se expandem e a qualidade de vida começa a aumentar para todos. Em um mundo de oportunidades abundantes e perspectivas luminosas para o futuro, os cidadãos da Europa começam a viver com mais tranquilidade do que em qualquer outro momento na memória recente.

Com cuidadoso planejamento e visão, você põe em prática um ambicioso plano de recuperação. Sua capacidade incrível de alcançar seus objetivos ajuda a rapidamente reconstruir a infraestrutura e construir um forte senso de propósito e comunidade entre as nações. As pessoas estão felizes com o ritmo da reconstrução, assim como com a senso de unidade internacional que esteve em falta durante anos. As artes começam a florescer e todos elogiam sua visão e dedicação ao bem-estar global.

Você esmagou seus inimigos no confronto final com pura força e não vê motivos para mudar seus métodos agora. Demonstrações de força são sua assinatura enquanto você força a Europa a adentrar uma era de paz, com os mais poderosos mechs do mundo em patrulha constante, garantindo suas leis. Por toda a Europa, tanto líderes quanto trabalhadores se ressentem de sua mão de ferro, mas ninguém está disposto a desafiar você.

### ENQUANTO ISSO ...

### LIDERANÇA "B" (SEGUNDA MAIS ALTA ENTRE TODOS OS JOGADORES)

Gerir a economia da Europa é uma batalha, mas você consegue impedi-la de afundar. Com o tempo, porém, fica claro onde estão as suas prioridades, à medida em que seus amigos e aliados prosperam enquanto o resto da Europa estagna. Além disso, as aristocracias por todo o Continente prosperam sob sua liderança, mas o público geral tem dificuldades em ver até mesmo um crescimento moderado. Murmúrios de descontentamento persistem, mas pouco vem disso. Por enquanto.

Você tem dificuldades em estabelecer um senso forte de propósito global. Sob a sua orientação, as nações individualmente conseguem reconstruir suas infraestruturas, mas sem objetivos claros nem foco na unidade global. Aliviadas em ver o fim da guerra, as pessoas estão satisfeitas, na maioria, mas há uma preocupação crescente com a falta de uma liderança unificada. As relações entre países continuam incertas—a paz se mantém, mas a boa-vontade global nos escapa.

Você dá valor à força militar, mas rejeita usá-la como primeiro recurso. Com as nações continuando a se recuperar, você reconhece o valor de apoiar suas políticas com uma silenciosa, mas poderosa demonstração de força. Você esmaga quaisquer rebeliões de forma rápida e absoluta, mas, enquanto os líderes nacionais e seus povos se mantiverem pacíficos, você está satisfeito em deixar suas forças armadas vigiarem em silêncio, prontas para intervir em questão de momentos.

### POR FIM ...

### LIDERANÇA "C" (TERCEIRA MAIS ALTA, OU ABAIXO, ENTRE TODOS OS JOGADORES)

O caos deste conflito arrasou a Europa economicamente e você não conseguiu recuperá-la. Nos anos seguintes à sua ascensão, as economias cambaleiam, na melhor das hipóteses, e o campesinato tem se tornado cada vez mais descontente. Para piorar, correm boatos de que os outros líderes da Europa perderam a fé em você. Sua autoridade continua sempre tênue. Só o tempo dirá se suas outras forças serão suficientes para manter o mundo unido.

A política não é seu forte e sua visão limitada permitiu que as relações internacionais continuassem tensas. Estradas e ferrovias jazem abandonadas. A infraestrutura sofre com a negligência. Com meios limitados de transportar pessoas e bens, a boa vontade que resta entre as nações se enfraquece. A estrutura permanentemente fragmentada, junto a uma falta de propósito e unidade internacionais, leva a um descontentamento que cresce a cada ano.

O fato de você ter vencido o confronto final surpreende muitos por toda a Europa, e você continua em dificuldades com suas forças armadas. Você escolheu em vez disso liderar dando o exemplo, confiando no crescimento econômico e em uma visão clara de uma Europa pacífica para guiá-lo por essa segunda recuperação desde a Grande Guerra. Ainda assim, você continua vulnerável a rebeliões e depende intensamente da cooperação de outras nações, e de seus líderes, para manter a paz.





# DESOLAÇÃO: UM MÓDULO COOPERATIVO

Desolação é um módulo inteiramente cooperativo para Scythe. Os jogadores trabalham em equipe em uma corrida para cumprir objetivos globais (ter pelo menos 1 estrela em cada categoria de Triunfo ou destruir todas as unidades da Desolação) antes que a facção da Desolação vença!

## PREPARAÇÃO

1. Prepare a partida normalmente, usando qualquer combinação de facções.

- a. Não use Trilhas de Triunfo alternativas, Rivais, o Tesla Louco nem peças de resolução.
- b. Veja na seção de Variantes outras opções, incluindo aeronas.

2. Misture as 21 Peças de Triunfo—incluindo as 5 peças que só podem ser usadas com este módulo—e revele uma quantidade de peças conforme a quantidade de jogadores, colocando-as por cima da Trilha de Triunfo (e naquela área geral da mesa). Uma das maneiras de vencer é ter pelo menos 1 estrela em cada Peça de Triunfo.

**1 JOGADOR:** 5 peças (não use a peça de 5 estrelas e, se você revelar 2 peças de objetivo, compre e descarte outra peça)  
**2 JOGADORES:** 8 peças

**3 JOGADORES:** 10 peças  
**4 JOGADORES:** 12 peças  
**5 JOGADORES:** 14 peças  
**6 JOGADORES:** 16 peças  
**7 JOGADORES:** 18 peças

3. Coloque a peça da Desolação próxima ao tabuleiro do jogo (ou, em partidas com 1-2 jogadores, cobrindo quaisquer partes expostas da Trilha de Triunfo original).
4. Escolha uma facção inativa para representar a facção da Desolação (esteticamente, recomendamos a facção dos Fenris, se estiver disponível).
  - a. Coloque os 4 mechs e o personagem da Desolação, assim como a miniatura de Tesla, em cada um dos 6 territórios adjacentes à Fábrica.
  - b. Coloque o marcador de Popularidade da Desolação em 18 de Popularidade e o dado azul em 12 de Popularidade. (A Popularidade serve como marcador de tempo do jogo e 12 é o momento em que as unidades da Desolação começarão a se mover.)
  - c. Coloque os 6 marcadores de estrela da Desolação e o dado laranja próximos à peça da Desolação.
  - d. Compre uma carta de combate, coloque-a próxima à peça da Desolação e marque a quantidade na trilha de Poder. Esse é o poder atual da Desolação.
5. O primeiro jogador é, como de costume, o jogador com o tabuleiro de jogador com o menor número. A Desolação joga o último turno de cada rodada.

## COOPERAÇÃO

Cada jogador opera apenas sua própria facção, no sentido em que você só pode mover/transportar suas unidades, aumentar sua popularidade, construir suas estruturas, recuar para sua base etc.

No entanto, o jogo entende todos os jogadores como uma única facção para fins de controle. Por isso:

- Você pode gastar recursos controlados por qualquer jogador (com o consentimento dele) e seus mechs podem transportar recursos de outros jogadores.
- Vários jogadores podem ter unidades no mesmo território (todos controlam os recursos nesse território). Você não pode entrar em combate (nem qualquer outro conflito) com outros jogadores. Cada território ainda pode conter apenas 1 estrutura.
- Seu Moinho produz mesmo se outro jogador tiver unidades no território em que ele está e qualquer jogador pode mover unidades através de qualquer Mina.
- Vários jogadores podem se unir em combate defensivo contra a Desolação para jogar mais cartas de combate.
- Para marcadores que fazem referência a “inimigos” (ex. Armadilhas e marcadores de Influência), todos os jogadores os ignoram, já que não são inimigos neste módulo. Suas respectivas facções ainda podem usá-los para fins de movimento.

## OUTROS ESCLARECIMENTOS:

- Cada jogador só pode conquistar objetivos—e a Peça de Triunfo “controlar 16 recursos”—usando as regras competitivas normais (ou seja, para objetivos, você não pode compartilhar recursos, unidades, territórios etc.).
- Os objetivos e as cartas de combate são de conhecimento público.
- Para a Peça de Triunfo de 5 estrelas, você coloca sua 6ª estrela nela imediatamente após colocar sua 5ª estrela.
- Para a Peça de Triunfo de 7 territórios, você não pode conquistá-la no meio de uma ação de Mover. Para os fins dessa peça, a Fábrica conta como 1 território, não 3.
- Para a Peça de Triunfo de bônus de estruturas, para conquistá-la, você deve construir as 4 estruturas de modo que elas maximizem a recompensa da peça de bônus de estruturas.



## TURNO DA DESOLAÇÃO

A facção da Desolação joga o último turno de cada rodada. Siga essas etapas em ordem no turno da facção da Desolação:

1. **POPULARIDADE:** Reduza a Popularidade dela em 1 (isso é só um marcador de tempo).
  - a. Se a Popularidade da Desolação for 13-17, o turno dela termina (sem movimentos).
  - b. Se a Popularidade da Desolação for 1-12, prossiga para as regras de movimentação abaixo.
  - c. Se a Popularidade da Desolação chegar a 0, a partida termina e a facção da Desolação vence.
2. **MOVIMENTO:** Role o dado azul. O número no dado corresponde ao hexágono de direcionamento na peça da Desolação. Mova TODAS as unidades da Desolação nessa direção.
  - Uma unidade da Desolação não pode se mover para um território que contenha outra unidade da Desolação. Mova essas unidades na ordem que permita que a maior quantidade delas possível se mova.
  - As unidades da Desolação podem cruzar rios e entrar em lagos, mas não podem usar túneis nem interagir com marcadores.
  - Se uma unidade da Desolação se mover para um território que contenha trabalhadores de um jogador (mas nenhuma unidade de combate), os trabalhadores recuam para a base dele. A facção da Desolação não perde Popularidade por isso.
  - Se houver recursos em um território com uma unidade da Desolação (provavelmente por ela ter vencido um combate), ela transporta esses recursos ao se mover.

## COMBATE

Qualquer jogador pode iniciar um combate contra uma unidade da Desolação, assim como uma unidade da Desolação pode iniciar um combate contra qualquer jogador (se várias unidades da Desolação iniciarem combates, os jogadores decidem em que ordem os combates acontecem). Siga essas etapas em ordem:

1. Ajuste seu disco de poder e selecione cartas de combate normalmente. Isso é feito revelando o conteúdo para todos os jogadores, não em segredo.
  - a. Se você estiver defendendo contra a desolação com unidades de combate de vários jogadores no mesmo território, cada jogador pode usar habilidades de mech e jogar cartas de combate para suas unidades. No entanto, apenas um jogador envolvido gasta Poder—o dele próprio—através do disco de poder.
  - b. O poder base de uma unidade da Desolação é igual à soma das cartas próximas à peça da Desolação. Há apenas 1 carta no início da partida (veja na seção “Se você vencer o combate” uma explicação de como a quantidade de cartas aumenta).

- c. Modificadores de Mech, Modificadores de Infraestrutura e habilidades de mech que afetam o poder ou as cartas de combate do inimigo não se aplicam ao combate contra a Desolação (eles estão marcados com o ícone ). Habilidades de combate que afetam apenas o jogador podem ser usadas, mas não há como reduzir o poder ou as cartas de combate da Desolação.

2. Role o dado laranja de seis faces, colocando-o no espaço de Combate na Peça da Desolação. Adicione o número no dado ao poder base da Desolação (as cartas de combate próximas à peça da Desolação) para determinar a força de combate total dela.
3. Determine o vencedor. O atacante vence os empates normalmente.

**SE VOCÊ PERDER O COMBATE:** Trate isso como qualquer outra derrota em combate para você. A facção da Desolação coloca uma estrela na peça da Desolação. Se for a 6ª estrela da Desolação na peça, os jogadores perdem a partida imediatamente.

**SE VOCÊ VENCER O COMBATE:** Destrua a unidade da Desolação (remova-a da partida). Depois, compre uma carta de combate, coloque-a próxima à peça da Desolação e marque o aumento na trilha de Poder (máximo de 16 de Poder). Um dos jogadores envolvidos no combate coloca uma estrela por combate, se estiver disponível entre as Peças de Triunfo (pode haver mais de um jogador defensor no combate, mas apenas 1 estrela é colocada).

## FIM DA PARTIDA

**DERROTA:** Os jogadores perdem a partida imediatamente se a facção da Desolação tiver 6 estrelas na peça da Desolação ou o de Popularidade (ou seja, se o tempo acabar).

**VITÓRIA:** Os jogadores vencem a partida imediatamente se houver pelo menos 1 estrela em cada Peça de Triunfo ou se eles destruírem todas as 6 unidades da Desolação.

## VARIANTES

**MAIS FÁCIL:** Use Modificadores de Mech, Modificadores de Infraestrutura e/ou Alianças.

**MAIS DIFÍCIL:** Sempre que uma unidade da Desolação fizer um trabalhador recuar devido a um movimento ou um combate, a Desolação perde 1 de Popularidade por trabalhador (ou seja, o tempo avança).

**GAMBITO DOS VENTOS:** Você pode usar as aeronaus de **Gambito dos Ventos** com este módulo, mas não recomendamos isso nas primeiras partidas, uma vez que algumas habilidades das aeronaus podem criar confusão nas interações em uma partida cooperativa.

# VARIANTES PARA MÚLTIPLOS JOGADORES AUTOMAS

## COMO JOGAR SCYTHE COM QUALQUER COMBINAÇÃO DE HUMANOS E AUTOMAS – VARIANTE SEMIOFICIAL

Enquanto projetávamos o Automa (o modo solo contra um jogador artificial) para Scythe, consideramos tornar possível jogar com diferentes combinações de jogadores humanos e Automas, mas, por várias razões, decidimos não fazer isso. Entretanto, queríamos deixar a porta aberta para essa possibilidade, então, nos certificamos de que as regras solo não nos impediriam de em algum momento implementar essa opção. Tentamos enunciar as regras originais para o Automa com essa opção em mente.

Durante o Kickstarter de Scythe, muitos apoiadores pediram versões do Automa de Scythe que permitissem que fosse usado com mais de um jogador humano, com mais de um Automa ou as duas coisas. Alguns queriam jogar cooperativamente, outros queriam jogadores extras para uma partida competitiva. Então, criamos a variante apresentada nesta seção, que cobre todas as combinações dessas opções.

Antes de começarmos, é importante frisar que esta variante não é uma parte oficial das regras. Ela não passou por um processo extensivo de testes e desenvolvimento, mas se mostrou muito popular na comunidade. Achemos que seria legal incluir uma versão impressa neste livro de regras.

Além disso, é importante notar que não recomendamos usar esta variante enquanto você não sentir que já domina as regras normais do Automa.

## MODOS DE JOGO

Nesta variante, você escolhe o número de humanos de Automas com que quer jogar — até a quantidade máxima normal de jogadores. Cada Automa recebe uma facção e toma seu lugar na ordem de jogadores da mesma forma que um jogador humano. Eles jogam conforme as regras no livro de regras do Automa, assim como as regras adicionais descritas a seguir.

Você pode escolher jogar esta variante de duas formas:

**COOPERATIVAMENTE, COM TODOS OS JOGADORES HUMANOS CONTRA TODOS OS JOGADORES AUTOMAS:**

- No fim da partida, compare a média de moedas dos jogadores humanos com a média dos jogadores Automas e determine o vencedor como se fosse uma partida com 2 jogadores.
- O termo “inimigo”, conforme usado no livro de regras, significa qualquer jogador humano.

**COMPETITIVAMENTE:**

- Determine o vencedor da mesma forma que em qualquer partida com vários jogadores.
- O termo “inimigo”, conforme usado no livro de regras, significa qualquer outro jogador — humano ou Automa.

## REFERÊNCIAS A UNIDADES DO AUTOMA

Várias das regras do Automa de Scythe fazem referência a unidades do Automa. Em uma partida com mais de um automa, você deve interpretar a regra como se referindo apenas às unidades do Automa ativo nesse momento. Ex., quando as regras para Mover Trabalhador dizem que o território de destino é “O território válido que esteja nas imediações do maior número de unidades do Automa [...]”, você só deve considerar como unidades do Automa as que pertencerem ao Automa que está fazendo a ação de Mover Trabalhador.

## PREPARAÇÃO

Siga as instruções de preparação no livro de regras principal para os jogadores humanos e faça as etapas de preparação no livro de regras do Automa para cada Automa (ex., cada um pega seu tabuleiro de facção, unidades etc.).

Se você jogar com vários Automas, é mais fácil gerenciá-los se estiverem todos jogando no mesmo nível de dificuldade, mas não é necessário. Se você tiver vários Automas com o mesmo nível de dificuldade, cada um terá um marcador na Trilha de Estrelas.





O ideal é ter um baralho de cartas do Automa para cada Automa, mas você pode dar um jeito com um só baralho. Se você quiser baralhos extras do Automa, você pode baixar o arquivo contendo as cartas na página do produto em nosso site ([www.mundogalapagos.com.br](http://www.mundogalapagos.com.br)) e imprimir-las.

## ORDEM DOS JOGADORES E CARTAS DO AUTOMA

Jogue os turnos como em uma partida com vários jogadores, com cada Automa jogando o turno dele como um jogador separado.

Se você tiver baralhos suficientes do Automa, deixe que cada Automa compre de um baralho separado. Caso contrário, todos os Automas comprem do mesmo baralho, mas ainda pegam cartas separadas. Com apenas um baralho, você terá que reembalhar mais vezes e pode vir a ter oscilações maiores na forma como os Automas jogam.

## BÔNUS DE RECRUTAMENTO

Seus bônus contínuos de recrutamento são ativados apenas por cartas compradas pelos Automas imediatamente ao seu lado, como se fosse uma partida com vários jogadores, todos humanos.

## A CARTA DE TRILHA DE ESTRELAS E OS ESQUEMAS

Conforme mencionado, cada Automa terá seu próprio marcador em uma carta de Trilha de Estrelas:

- O marcador da Trilha de Estrelas de cada Automa se move independentemente de qualquer outro Automa. O movimento se baseia apenas nas cartas do Automa compradas no turno daquele Automa individual.
- Os Automas colocam estrelas de forma independente.
- Cada Automa começa a usar o Esquema II independentemente dos outros.

## COMBATE

Se ocorrer um combate entre dois Automas, cada um compra sua própria carta do Automa para determinar a quantidade de Poder e cartas de combate usadas. O vencedor é determinado normalmente, mas nenhum recurso é colocado em decorrência do combate.

Se você conquistar um território de um Automa, o número de recursos colocados no hexágono vai depender se você está ou não usando um baralho para cada Automa:

- Se você tiver um baralho por Automa, coloque uma quantidade de recursos igual ao número de recursos na última carta de Automa usada por esse Automa que não foi usada para um combate.
- Se você tiver um baralho para todos os Automas, coloque uma quantidade de recursos igual ao número de recursos na última carta de Automa usada por qualquer Automa que não foi usada para um combate.

## SUBSTITUIÇÃO DO DESEMPATE EM ORDEM NORMAL DE LEITURA

Várias regras usam a ordem normal de leitura como desempate. Para esta variante, esse desempate é substituído pelo seguinte:

1. Coloque um marcador de recruta do Automa na base de Albion.
2. Em vez de usar o Desempate da Ordem normal de leitura, selecione o território mais próximo do marcador de recruta.
3. Se houver dois ou mais territórios à mesma distância do marcador de recruta de desempate do Automa, simplesmente mova o marcador duas bases em sentido horário e faça esse desempate novamente até que um dos territórios seja selecionado.
4. Após usar esse desempate, mova o marcador de recruta duas bases em sentido horário.

Portanto, o 2º uso desse desempate selecionaria o território mais próximo da base da Rusviética, o 3º uso selecionaria o território mais próximo da base da Crimeia e assim por diante.



# REGRAS MODULARES

Este guia contém spoilers de A Ascensão dos Fenris, então leia-o apenas se uma das seguintes condições se aplicar a você:

1. **Você já completou a campanha de 8 partidas.** Ótimo! Você pode agora jogar novamente a campanha ou usá-la como uma expansão modular daqui em diante.
2. **Você quer pular a campanha e usar A Ascensão dos Fenris como uma expansão modular.** Não tem nenhum problema. Você vai perder os elementos permanentes e o aspecto de descoberta da campanha, mas esses módulos funcionam bem fora de um contexto de campanha.

Os módulos em A Ascensão dos Fenris podem ser combinados como você desejar. Se houver uma determinada combinação que proporcione a experiência mais divertida para o seu grupo, jogue com ela! A tabela abaixo ilustra onde você encontra as regras para cada módulo e dá recomendações de uso. Esses módulos são compatíveis com as duas primeiras expansões de **Scythe**, **Invasores das Terras Além** e **Gambito dos Ventos**.

## REGRAS MODULARES PARA O AUTOMA

AUTOMA

### PULAR TRIUNFOS

Ao usar as regras modulares para jogar Scythe: A Ascensão dos Fenris com qualquer Automa, as estrelas obtidas através da Trilha de Estrelas são colocadas ao lado do tabuleiro, conforme as regras do jogo base. As seções de "Pular Triunfos" agora só indicam os Triunfos que o Automa pode conquistar ao longo da partida, além das da Trilha de Estrelas. Exceto quando especificado o contrário, eles serão                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       <



**NOME**
**LOCALIZAÇÃO**
**RECOMENDAÇÃO DE USO**

|                                        |                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>MODIFICADORES DE MECH</b>           | Regras para campanha<br>(cartela 2)<br>Página 6         | Use Modificadores de Mech se você quiser adicionar mais variedade a cada facção. Depois de determinar seus tabuleiros de facção e de jogador, saque 4 Modificadores de Mech aleatoriamente (saque de novo se tirar algum repetido) e coloque até 2 deles no seu tabuleiro de facção. Descarte todos os Modificadores de Mech que você não escolher nem colocar.                                                                                                              |
| <b>MODIFICADORES DE INFRAESTRUTURA</b> | Regras para campanha<br>(cartela 3)<br>Página 7         | Use Modificadores de Infraestrutura se quiser adicionar mais flexibilidade para além dos limites impostos a você pelos tabuleiros de jogador. Depois de determinar seus tabuleiros de facção e de jogador, saque 4 Modificadores de Infraestrutura aleatoriamente (saque de novo se tirar algum repetido) e coloque até 2 deles virados para cima próximos ao seu tabuleiro de jogador. Descarte todos os Modificadores de Infraestrutura que você não escolher nem colocar. |
| <b>TRILHA DE TRIUNFO NA GUERRA</b>     | Episódio 2a<br>(cartela 1)<br>Página 16                 | Use a Trilha de Triunfo na Guerra se quiser incentivar o combate entre jogadores.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>RIVAIS</b>                          | Episódio 2a<br>Página 16                                | Rivais foram projetados para serem usados com a Trilha de Triunfo na Guerra, mas podem ser usados sem ela se você quiser um pouco mais de foco no combate. Em uma partida assim, coloque até 2 estrelas em bases inimigas em vez de 4. Rivais são incompatíveis com a Trilha de Triunfo na Paz.                                                                                                                                                                              |
| <b>TRILHA DE TRIUNFO NA PAZ</b>        | Episódio 2b<br>(cartela 1)<br>Página 18                 | Use a Trilha de Triunfo na Paz se quiser desencorajar o combate entre jogadores. A Trilha de Triunfo na Paz é incompatível com Rivais e com a carta de objetivo #23.                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>ALIANÇAS</b>                        | Episódio 2b<br>(cartelas 1 e 5)<br>Página 18            | Use Alianças se você quiser um sistema de diplomacia mais formal que o normal em Scythe.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>FACÇÃO DE VESNA</b>                 | Episódio 3<br>(Caixa A & cartela 4)<br>Páginas 22-23    | Misture Vesna com as outras facções para cada partida.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>FACÇÃO DOS FENRIS</b>               | Episódio 5<br>(Caixas B-D & cartela 5)<br>Páginas 30-31 | Misture os Fenris com as outras facções para cada partida. A Caixa B contém os trabalhadores dos Fenris. A Caixa C contém 1 mech Aniquilador. A Caixa D e a cartela contém todos os outros materiais para os Fenris.                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>TESLA</b>                           | Episódio 7 (Caixa E)<br>Página 37                       | Inclua Tesla se você quiser incentivar a exploração. O primeiro jogador a ter 3 encontros completa o terceiro encontro e a partir daí controla Tesla, colocando-o no território do 3º encontro. Tesla pode, em vez disso, ser designado no início da partida para qualquer facção que você considere "mais fraca" que as outras. Nesse caso, ele começa na base dessa facção.                                                                                                |
| <b>PEÇAS DE TRIUNFO</b>                | Episódio 8a<br>(cartela 6)<br>Página 37                 | Use as Peças de Triunfo quando você quiser mais variabilidade nas formas de conquistar estrelas. Misture-as e preencha aleatoriamente todos os 10 espaços da Trilha de Triunfo.                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>TESLA LOUCO</b>                     | Episódio 8b<br>(Caixa E & cartela 6)<br>Páginas 40-41   | Use o módulo do Tesla louco se estiver procurando um Personagem Não Jogador para enfrentar em vez dos outros jogadores (ou além deles). Tesla começa na Fábrica. Você pode escolher terminar a partida se Tesla for derrotado (ou se alguém colocar sua 6ª estrela), conforme dito nas regras, ou você pode escolher jogar até alguém colocar sua 6ª estrela.                                                                                                                |
| <b>DESOLAÇÃO</b>                       | (cartela 6)<br>Páginas 46-47                            | Este módulo cooperativo pode ser implementado usando qualquer facção inativa, mais uma miniatura extra (é preciso um total de 6 miniaturas). Os jogadores podem usar qualquer combinação de facções do jogo base e das expansões.                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>AUTOMA COM VÁRIOS JOGADORES</b>     | Páginas 48-49                                           | Use o Automa em partidas com vários jogadores quando você já estiver familiarizado com as regras do Automa e quiser incluir uma mistura de jogadores humanos e autônomos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

## QUER AS REGRAS EM OUTRA LÍNGUA?

Baixe as regras e guias em dezenas de línguas em [stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play](http://stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play)

## TEVE UMA DÚVIDA JOGANDO?

Envie um Tweet para @stonemaiergames com a hashtag #scythe, poste-a no grupo do Facebook Scythe the Boardgame ou pergunte nos fóruns online

## PRECISA DE UMA PEÇA DE REPOSIÇÃO?

Solicite-a em [galapagosjogos.zendesk.com/hc/pt-br/requests/new](http://galapagosjogos.zendesk.com/hc/pt-br/requests/new)

## QUER SE MANTER EM CONTATO?

Assine as atualizações mensais em [stonemaiergames.com/e-newsletter](http://stonemaiergames.com/e-newsletter) e [mundogalapagos.com.br](http://mundogalapagos.com.br)

*Eu gostaria de expressar minha máxima gratidão a Jakub Rozalski por criar a história alternativa de 1920+ e me permitir projetar um jogo nesse mundo. Obrigado a todos os apoiadores do Kickstarter que trouxeram esse jogo à vida originalmente em 2015, e obrigado às centenas de milhares de Scythianos que se juntaram a nós desde então. Este jogo teve um profundo impacto na Stonemaier Games e na minha vida, e é ao mesmo tempo uma alegria e tristeza chegar ao fim da trilogia de expansões de Scythe. No entanto, espero que os personagens, a história e os mecanismos continuem prosperando e evoluindo em mesas ao redor do mundo em expansões caseiras, combinações únicas de módulos e nas várias versões digitais. Do fundo do meu coração, obrigado por me acompanhar nessa jornada.*

—Jamey

### EQUIPE DE TESTE DE SCYTHE: A ASCENSÃO DOS FENRIS

#### PLAYTESTERS-CHEFES

Kristian Bakdal, Jason Beamish, Matt Burton, Mitch Caudill, Jordan Charles Steinbaugh, Ryan Cullen, Rachel Cunningham, Nathan Curry, Andy Englund, Christiaan Goudzwaard, Christopher Hedge, Darris James, Michael Kaae, David Kodeski, Cynthia Landon, David Lipowski, Aniceto Pereira, Chance Rimmel, Nafmi Sanichar-van Herwijnen, Williams Sattin, Williams Sattin, Jacob Sicinski, Irina Sokolova, Sarah Stacy, Rafael Verri

#### PLAYTESTERS

Mydia Abreu, Paolo Andrighetto, Kristian Nedergaard Bakdal, Tara Beamish, Addy Bethany, Richard Bethany, Valeria Boscariol, Madison Brown, Emily Burton, Megan Castagna, Olivia Caudill, Kate Cullen, LJ Cunningham, Christina Curry, Leonard de Jong, Ton de With, Chuck Fantastic, Dino Gasparoni, Jack Hedge, Joseph Hedge, Julie Hedge, Christopher Hedge Jr., Kevin Hodges, Darris W. James, Klaus Norgaard-Jensen, Travis Jones, João José Bois, Allan Meeks, Aleksei Mitskevich, Jasmine Morgado, Malcolm Morgado, Matias Morgado, Mauricio Morgado, Naomi Morgado, Andrew Morgan, Maria Hassing-Nielsen, Emily Palizzi, Jan Pieter Beetz, Dmitrii Pisarevskii, Jesse Plymale, Filippo Riva, Margarita Ryazanova, Caio Salute, Tilly Sanichar-van Herwijnen, David Satterfield, Maksim Savin, Rene Shima, Kelsie Sicinski, Kirsten Sicinski, Cody Silva, Matt Smith, Jamie Specht, Jen Specht, Luke Stacy, Jackson Stanhope, Logan Stein, Filippo Terzo, Edward Thomas-Herrera, Maxim Tsaregorodtsev, Jeroen van den Broek, Emily Visinsky, Ksenia Volkova, Raymond Grady-Walker, Eric Weiss, David Witsaman, Vincent Wu, Heije Wubs

#### REVISORES

Charles Dionne, Dan Hull, David Studley, Ian Tyrrell, Josh Ward

#### PLAYTESTERS-CHEFES DO AUTOMA

James Ataei, Benjamin S Horne IV, Joseph E. Pilkus III, Jeremiah Power, Rick Scholes, Lieve Teugels

#### PLAYTESTERS DO AUTOMA

Casey Bayer, Amy Cook, Dan Cunningham, Marcius Fabiani, Rick Ferreira, Thomas (Azor Ahai) Hall, Candy Mercer, Ben L. Montgomery, Clint Patterson, Tony Perrin, Evan Porch, Nicolas Pupat, Iain Ransome, Jesús Sánchez, Jerry Santos, Adam Saunders, Kelda Sholdice, Franziska Steiner, David Wiley



STONEMAIER  
GAMES



WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

### GALÁPA GOS

TRADUÇÃO  
Rafael Brandão

REVISÃO  
Luis Perdomo

DIAGRAMAÇÃO BR  
Karina Santiago e Tati Hapanchuk

