

«Stonemaier Games» представляет

СЕРП

ВОСХОЖДЕНИЕ ФЕНРИСА

РАЗРАБОТЧИКИ: ДЖЕЙМИ СТЕГМАЙЕР И РАЙАН ЛОПЕС ДЕВИНАСПРЕ

ХУДОЖНИК: ЯКУБ РОЗАЛЬСКИЙ

РАЗРАБОТЧИКИ МОДУЛЯ «АВТОМА»: МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН, ДЭВИД ДЖ. СТАДЛИ И ЛАЙНС ДЖ. ХАТТЕР

По мотивам «Мира 1920+» и его персонажей, созданных Якубом Розальским.



«Восхождение Фенриса» завершает трилогию дополнений к игре «Серп», тем не менее «Захватчики из далёких земель» и «Небесный гамбит» не являются необходимыми для игры с данным дополнением. «Восхождение Фенриса» можно использовать в **режиме кампании** (8 эпизодов с последовательно развивающимся сюжетом) и/или в **модульном режиме** (11 разных модулей).

МОДУЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Модульные элементы этого дополнения открываются в ходе кампании, но их можно использовать и за её пределами, совмещая в любой конфигурации на своё усмотрение. Более того, вы можете сразу перейти к модулям, в том числе и к кооперативному, который в любом случае не является частью кампании (подробности см. на с. 50).

РЕЖИМ КАМПАНИИ

Каждый *эпизод* кампании позволяет игрокам пережить определённое событие или поворотный момент в истории мира игры «Серп». Игроки, которые сумеют сфокусироваться на целях текущего эпизода, а не на привычных путях к победе над соперниками, будут вознаграждены.

КАК ИЗБЕЖАТЬ СПОЙЛЕРОВ. Если вы хотите играть в режиме кампании, не вскрывайте и даже не переворачивайте никакие коробочки, входящие в данное дополнение. Не заглядывайте и в картонные листы. Для проверки полной комплектации достаточно убедиться в том, что присутствуют все коробочки (обозначенные латинскими буквами от А до Е) и картонные листы (пронумерованные от 1 до 6). Если вы обнаружите, что какой-то компонент отсутствует, пожалуйста, напишите на наш электронный адрес cg@crowdgames.ru.

«Восхождение Фенриса» — кампания из 8 эпизодов, в которую вы можете играть неограниченное количество раз (это не игра формата «наследие»). Самый лучший вариант — играть одним и тем же составом на протяжении всей кампании, хотя это и необязательно. При необходимости варьировать количество игроков делайте следующее:

- **Чтобы добавить игрока посреди кампании,** дайте ему на выбор планшет неиспользуемой нации и присвойте ему объективный статус в его журнале кампании (например, чтобы, войдя в игру, он был в равных условиях с другими игроками, вы можете использовать усредненные параметры остальных игроков: количество модификаторов, богатство, преимущества и т.п.).
- **Чтобы временно вывести игрока посреди кампании,** просто отложите в сторону накопленные им жетоны и журнал кампании, пока игрок не возобновит участие.
- **Чтобы окончательно вывести игрока посреди кампании,** верните его планшет нации и любые накопленные им жетоны в общий запас.



ПОБЕДА В КАМПАНИИ

Победителем кампании становится игрок, победивший в её заключительном эпизоде — кульминации событий и индивидуального прогресса наций на пути к победе. После окончания каждого эпизода может появиться возможность получить небольшие бонусы, способствующие улучшению вашего итогового счёта в конце кампании.

Богатство, которое вы копите от партии к партии, используется исключительно для развития вашей нации и приобретения улучшений в ходе кампании. Учитывайте, что на определение победителя всей кампании влияют только монеты, заработанные в последнем эпизоде. Используйте свои богатства и ресурсы, чтобы создать сильную нацию, легко приспосабливающуюся к изменениям, и приготовьтесь решить судьбу Европы!

НЕКОТОРЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ В «СЕРП» ВПЕРВЫЕ. Игрокам, не знакомым с игрой «Серп», стоит сыграть пару обычных партий в базовую игру, прежде чем начинать кампанию. Первый эпизод очень похож на базовую игру, однако с самого начала кампании игрокам предстоит принимать важные решения, которые могут сказаться впоследствии, поэтому будет лучше, если все игроки заранее получат представление о «Серпе».

СОВМЕСТИМОСТЬ. «Восхождение Фенриса» полностью совместимо с дополнением «Захватчики из далёких земель». Некоторые эпизоды также совместимы с модулями «Дирижабли» и «Резолюции» из дополнения «Небесный гамбит».

АВТОМА

АВТОМА

В данном буклете описаны правила, необходимые для игры с дополнением «Восхождение Фенриса» в режиме Автомы (одиночная игра).

Мы настоятельно не рекомендуем играть с данным дополнением в режиме Автомы, пока вы не освоите базовые правила Автомы из игры «Серп».

Несколько лет назад по просьбам игроков мы написали полуофициальный вариант правил для игры с 3 и более участниками, где любое их число может быть заменено Автомой. Эти правила напечатаны в конце данного буклета (см. с. 48).

Помимо этого, в основных правилах встречаются примечания о совместимости. Они выделены курсивом и заключены в рамку с надписью «Автома», как в этом случае.

Обратите внимание, что мы всё ещё считаем этот вариант полуофициальным, но, учитывая его популярность, включаем его в данный буклет.

Если вас интересует только стандартный вариант одиночной игры против одной Автомы, игнорируйте врезки, выделенные курсивом.

ДЕТАЛИ КАМПАНИИ

ИСТОРИЯ. Каждый эпизод кампании начинается и заканчивается подробным описанием предыстории. Кроме этого, есть и очень краткое её изложение. Если вы не хотите тратить время на чтение художественного текста, можете использовать эти краткие изложения, чтобы ознакомиться с ключевыми элементами истории каждого из эпизодов.

ПЛАНШЕТЫ НАЦИЙ. Каждый игрок использует планшет своей нации, пока в правилах не будет указано иное. Ваш журнал кампании сохраняется без изменений, даже если вы смените нацию.

ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ. Как и в обычной версии «Серпа», в начале каждого эпизода раздавайте новые **планшеты игроков** случайным образом.

КУБИКИ. Это дополнение включает 2 специальных кубика. Правила укажут вам, когда их использовать.

УСЛОВИЕ ОКОНЧАНИЯ ПАРТИИ. Условия окончания партии точно такие же, как и в обычной версии «Серпа», если иное не указано в разделе «Особые правила».

БОГАТСТВО. В конце эпизода, получив монеты по всем категориям подсчёта, прибавьте получившийся капитал к своей общей сумме в разделе «Богатство» вашего журнала кампании.

- Хотя богатство сохраняется от партии к партии, оно считается глобальным ресурсом и не относится к отдельно взятой партии. Каждый новый эпизод вы начинаете с тем количеством монет, которое указано на вашем планшете игрока. В дополнение к нему вы получаете **бонусы подготовки** согласно вашему журналу кампании.
- Если вы тратите богатство, вычеркните предыдущую сумму и впишите новую в свой журнал кампании.

ПОСЛЕДСТВИЯ. В каждом эпизоде есть разделы последствий и наград. Не читайте эти разделы, пока не завершится эпизод.

НАГРАДЫ. Каждый эпизод будет включать в себя различные модификации и ставить перед игроками новые цели. Выполнение этих целей может принести награды: от дополнительных жетонов или бонусов до получения содержимого одной из коробочек. Эти награды переносятся из игры в игру — вы должны отмечать их в своём журнале кампании. **Используйте пластиковый пакетик, чтобы хранить новые жетоны, которые вы получили.**

ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

Каждый игрок должен использовать журнал кампании, чтобы отслеживать свой прогресс от эпизода к эпизоду. Если вы не хотите раскладывать компоненты каждого игрока по пакетикам, можете просто отмечать эти предметы в журнале в соответствующих графах.

- ПОБЕДЫ.** В разделе «Победы» ставьте отметку в клетке за каждый эпизод кампании, в котором одержали победу.
- БОГАТСТВО.** Все свои доходы и расходы по ходу кампании отмечайте в разделе «Богатство». В конце каждого эпизода прибавляйте количество заработанных в партии монет к предыдущей сумме в разделе «Богатство».
- МОДИФИКАТОРЫ.** Отмечайте здесь полученные вами модификаторы роботов и инфраструктуры для дальнейшего использования. Они будут появляться по ходу кампании.
- БОНУСЫ ПОДГОТОВКИ.** Получаемые в некоторых эпизодах награды могут включать бонусы подготовки, которые вы отмечаете в своём журнале кампании. Отметьте крестиком тот бонус, который хотели бы получать при своей подготовке в начале каждого следующего эпизода. Это могут быть: 1 \$, 1 сила или 1 популярность. Некоторые бонусы подготовки имеют максимальный предел, что указано в журнале кампании.
- ПРЕИМУЩЕСТВА.** В ходе подготовки к эпизоду игроки могут расходовать своё богатство на покупку 1 преимущества. Для этого необходимо вычесть его стоимость из суммы богатства в журнале кампании. После покупки преимущества вычеркните его из вашего журнала кампании и немедленно получите вознаграждение.
 - Вы можете использовать каждое своё преимущество исключительно один раз за всю кампанию. В эпизоде может быть использовано не более 1 преимущества.
 - Если для игроков важно, какие преимущества получают соперники, выбирайте их в порядке хода.
 - Преимущество «+2 ресурса» позволяет вам выложить выбранные ресурсы на одну из своих начальных территорий.
 - Преимущество «+1 рабочий» позволяет вам выставить рабочего на одну из своих начальных территорий.
- ТАБЛИЦА ТРИУМФА.** Используйте таблицу триумфа, чтобы отмечать получаемые звёзды. В конце каждой партии зачеркните по одной клетке за каждую категорию, в которой вы выложили звезду на шкалу триумфа. Вы можете вычеркнуть строго не более одной клетки, даже если получили несколько звёзд в этой категории. Зачеркните клетку

в первом ряду, выполнив указанное условие в первый раз, во второй раз — во втором ряду и так далее.

- Вы можете отметить ту или иную звезду лишь раз за эпизод. Например, если игрок за Саксонию выкладывает более одной звезды за выполнение целей, он должен вычеркнуть только одну клетку «Карт целей» в этой игре.
- Каждый раз, вычеркнув ряд или колонку целиком, вы будете открывать бонус в 25 \$, которые можно получить только по окончании последнего эпизода кампании. К слову, это единственный способ увеличить ваш итоговый капитал до определения абсолютного победителя кампании.
- Общее количество ваших звёзд в таблице триумфа будет иметь большое значение ближе к концу кампании. Общее число побед и оставшееся богатство тоже сыграет свою роль, хотя и не столь значительную.

The image shows a digital representation of the campaign journal interface. It includes several sections:

- 1. ПОБЕДЫ:** A grid for tracking wins across 8 episodes.
- 2. БОГАТСТВО:** A vertical column for recording wealth.
- 3. МОДИФИКАТОРЫ ИНФРАСТРУКТУРЫ:** A list for infrastructure modifiers.
- 4. БОНУСЫ ПОДГОТОВКИ:** A section for preparation bonuses with checkboxes for different resources.
- 5. ПРЕИМУЩЕСТВА: 15 \$:** A section for advantages with checkboxes for various resource bonuses.
- 6. ТАБЛИЦА ТРИУМФА:** A grid for tracking stars across different categories.

ОСТАНОВИТЕСЬ ЗДЕСЬ

Не читайте следующие разделы о модификаторах роботов и инфраструктуры, пока на это не будет указано в ходе кампании.

Чтобы начать кампанию «Восхождение Фенриса», переходите к предыстории (с. 8) или к эпизоду 1, если решили пропустить художественную часть текста (с. 14).

Если вы планируете играть в одиночку, предварительно ознакомьтесь с правилами Автомы на с. 5.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА АВТОМЫ

Автома использует свой журнал кампании с некоторыми изменениями, описанными далее.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Автома не покупает и не использует преимуществ.
2. Начиная с эпизода 3 и далее, при подготовке к игре делайте следующее:
 - A. Выдайте Автоме всё указанное в разделах модификаторов в её журнале кампании.
 - B. Полученное не может превышать предельное число предметов, которыми Автома обычно владеет. Например, она не может получить более 8 рабочих, даже если её модификаторы позволяют иное.

ШКАЛА ТРИУМФА

В игре «Серп» Автома выкладывает звёзды двумя способами: либо выполнив условие шкалы триумфа (как и обычный игрок), либо достигнув клетки со звездой на карте звёзд. В дополнении «Восхождение Фенриса» Автома выкладывает все свои звёзды на шкалу триумфа согласно следующим правилам:

- В каждом эпизоде Автома может выкладывать разные звёзды. Они указаны в разделе «Пропуск триумфов». Пропускайте эти клетки на шкале триумфа, когда выкладываете звёзды за карту звёзд.
- Когда Автома выкладывает звезду за карту звёзд:
 - Бросьте 2 шестигранных кубика и выберите наименьшее значение.
 - Переместитесь на это количество клеток по шкале триумфа слева направо, пропуская любые клетки раздела «Пропуск триумфов», равно как и любые из тех, где уже выложена звезда Автомы.
 - Выложите звезду на ту клетку, на которой закончили отсчёт.
 - Если достигли крайней правой клетки триумфа, продолжайте отсчёт с крайней левой допустимой клетки триумфа.

ПРИМЕР. Вы должны выложить звезду Автомы за карту звёзд. Вы бросаете 2 кубика и выбираете наименьшее значение (5). Начиная с первой свободной клетки, считайте слева направо, пропуская те клетки, где у Автомы уже есть звезда, и те, которые исключаются разделом «Пропуск триумфов» этого эпизода. Дойдя до последней допустимой клетки, продолжайте отсчёт с первой клетки. Это и будет пятой допустимой клеткой. Выложите звезду Автомы сюда.

АВТОМА

ТАБЛИЦА ТРИУМФА

Как и вы, Автома ведёт учёт своих звёзд по собственной таблице триумфа. Когда она выкладывает звезду за победу в бою, поставьте отметку в той колонке ☒ её таблицы триумфа, где больше всего отметок, но ещё остались пустые клетки.

В некоторых эпизодах игроки зарабатывают звёзды, за которые можно вычёркивать клетки в любой категории. За каждую такую звезду заполните первую пустую клетку в журнале кампании Автомы, следуя слева направо по таблице триумфа.

БОНУСЫ ПОДГОТОВКИ

Получая бонусы подготовки, Автома всегда выбирает денежный бонус.

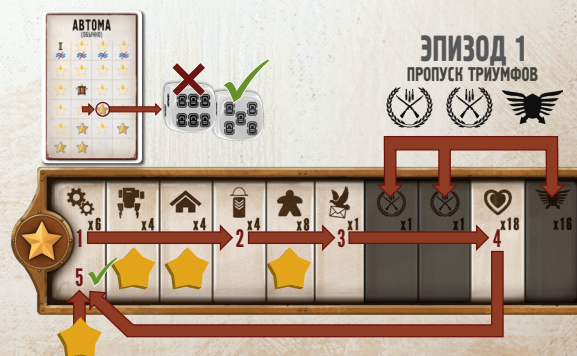
УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Вы можете изменить уровень сложности между эпизодами, если он вам не подходит, либо используйте данный вариант, чтобы выставлять сложность автоматически.

В ходе подготовки к каждому эпизоду:

1. Вычтите число эпизодов, в которых победила Автома, из числа тех, где победили вы.
2. Переместите кубик карты звёзд на столько же клеток по шкале (в дополнение к любым прочим перемещениям кубика).
3. Если результат отрицательный, может потребоваться несколько ходов, чтобы кубик попал на шкалу карты звёзд. Используйте кубик модернизации Автомы для удобства подсчёта.

В игре с 3 и более участниками: если Автома заканчивает игру с меньшим счётом, чем её ближайшие соседи, сдвиньте кубик, выложенный на её карту звёзд, на одно деление вправо. Если она заканчивает игру с большим счётом, чем её ближайшие соседи, сдвиньте кубик, выложенный на её карту звёзд, на одно деление влево. Если же счёт Автомы больше, чем у одного соседа, но меньше, чем у другого, положение кубика на карте звёзд не меняется.



МОДИФИКАТОРЫ РОБОТОВ

Модификаторы роботов — постоянные улучшения, открывающиеся в определённые моменты кампании. В игре присутствует 41 жетон разных свойств роботов, которые могут заменить стандартные свойства вашего планшета нации.



ПОКУПКА МОДИФИКАТОРОВ РОБОТОВ (50 \$ ЗА КАЖДЫЙ)

1. Вы можете приобрести модификаторы роботов в конце каждого эпизода после прибавления полученного капитала к вашему богатству.
2. Случайным образом раздайте каждому игроку по 2 жетона модификаторов роботов. Игрокам предстоит принять решение о покупке одновременно.
 - Вы можете иметь только 1 модификатор каждого вида. Поэтому, если вы вытянули повторяющиеся жетоны, сбросьте их и замените новыми. Это касается также совпадений с ранее купленными модификаторами и свойствами, представленными на вашем планшете нации.
 - Вы можете купить любые из вытянутых модификаторов роботов, уплатив 50 \$ за каждый. Можно не покупать ни одного.
 - Верните в общий запас все невыкупленные модификаторы.
3. Каждый игрок может иметь не более 6 модификаторов роботов, которые отмечаются в журнале кампании. Купленные модификаторы роботов переносятся из игры в игру и хранятся в личных пакетиках игроков. Невыкупленные модификаторы роботов остаются в общем запасе.
4. Помните, что при определении победителя кампании ваше итоговое богатство не играет роли, поэтому используйте его для покупки модификаторов, преимуществ и прочих бонусов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОДИФИКАТОРОВ РОБОТОВ

- В ходе подготовки к игре вы можете **заменить** свойства роботов вашего планшета нации купленными ранее модификаторами роботов. Отложите в сторону всё, что не планируете использовать в этой партии.
- На некоторых модификаторах роботов присутствует символ . Не используйте такие модификаторы против фигурок, не управляемых человеком.
- После начала эпизода вы не сможете переместить или заменить выбранные модификаторы.

УТОЧНЕНИЕ СВОЙСТВ МОДИФИКАТОРОВ РОБОТОВ

- **БРОНЯ.** Агрессор решает, какую карту сбросить.
- **МАНЁВР.** После открытия дисков силы вы должны иметь возможность потерять силу по новому значению. Вы не теряете силу по начальному значению.
- **СКРЫТНОСТЬ.** Используя «Скрытность» в сочетании с любым свойством перемещения, игнорируйте любые объекты на территории, через которую хотите пройти. Не начинайте бои, не заставляйте чужих рабочих отступать и не получайте штрафов за жетоны, если должны.
- **ТАКТИКА.** Может использоваться не более одного раза за бой.

МОДИФИКАТОРЫ

Не используйте модификаторы инфраструктуры «Шпионаж» в любой игре против Автомы.

В конце каждого эпизода, кроме первого, Автома покупает столько модификаторов, сколько может себе позволить. Автома может иметь не более 6 каждого из разблокированных типов модификаторов. В отличие от вас Автома не получает жетоны модификаторов на выбор. Вместо этого она получает вознаграждение за каждый полученный ей модификатор согласно перечисленным ниже пунктам и таблице вознаграждений за модификаторы (см. следующий раздел).

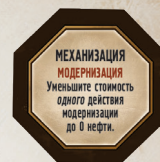
1. Автома всегда использует колонку модификаторов инфраструктуры, если эти модификаторы доступны и их количество в её журнале кампании меньше 6.
2. В ином случае она выбирает колонку модификаторов роботов.
3. Автома больше не получает модификаторы, если имеет 6 модификаторов роботов в журнале кампании или если они ещё недоступны.
4. За каждый полученный модификатор Автома берёт один случайный жетон модификаторов (инфраструктуры или роботов, в зависимости от того, какие доступны по ходу игры) и убирает его из кампании.

Каждый раз, когда Автома получает модификатор, отметьте вознаграждение, указанное в таблице вознаграждений за модификаторы, в соответствующей строке журнала кампании Автомы, даже если написано: «Нет эффекта».

МОДИФИКАТОР	МОДИФИКАТОР ИНФРАСТРУКТУРЫ	МОДИФИКАТОР РОБОТОВ
1-й	Карта звёзд +1	Получите награду
2-й	Получите награду	Нет эффекта
3-й	Уберите карту 4	Получите награду
4-й	Карта звёзд +1	Нет эффекта
5-й	Получите награду	Получите награду
6-й	Уберите карту 15	Нет эффекта

МОДИФИКАТОРЫ ИНФРАСТРУКТУРЫ

Модификаторы инфраструктуры — постоянные улучшения, открывающиеся в определённые моменты кампании. В игре присутствует 32 жетона, каждый из которых позволяет придать быстрый старт вашей экономике один раз за эпизод.



ПОКУПКА МОДИФИКАТОРОВ ИНФРАСТРУКТУРЫ (50 \$ ЗА КАЖДЫЙ)

1. Вы можете приобрести модификаторы инфраструктуры в конце каждого эпизода после прибавления полученного капитала к вашему богатству.
2. Случайным образом раздайте каждому игроку по 2 жетона модификаторов инфраструктуры. Игрокам предстоит принять решение о покупке одновременно.
 - Вы можете иметь только 1 модификатор каждого вида. Поэтому, если вы вытянули повторяющиеся жетоны, сбросьте их и замените новыми. Это касается также совпадений с ранее купленными модификаторами.
 - Вы можете купить любые из вытянутых модификаторов инфраструктуры, уплатив 50 \$ за каждый. Можно не покупать ни одного.
 - Верните в общий запас все невыкупленные модификаторы.
3. Каждый игрок может иметь не более 6 модификаторов инфраструктуры, которые отмечаются в журнале кампании. Купленные модификаторы инфраструктуры переносятся из игры в игру и хранятся в личных пакетиках игроков. Невыкупленные модификаторы остаются в общем запасе.
4. Помните, что при определении победителя кампании ваше итоговое богатство не играет роли, поэтому используйте его для покупки модификаторов, преимуществ и прочих бонусов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОДИФИКАТОРОВ ИНФРАСТРУКТУРЫ

- В ходе подготовки к игре выложите свои модификаторы инфраструктуры лицевой стороной вверх перед собой.
- Каждый модификатор инфраструктуры можно использовать ОДИН РАЗ за эпизод. Примените его, перевёрните жетон. Модификатор сохранится у вас для использования в следующих эпизодах.
- В игре будут происходить определённые события, позволяющие использовать модификаторы. Каждый модификатор можно использовать только в указанный момент.

УТОЧНЕНИЕ СВОЙСТВ МОДИФИКАТОРОВ ИНФРАСТРУКТУРЫ

- **Механизация, Конвейер, Реконструкция и Призыв** позволяют выполнить соответствующие действия нижнего ряда бесплатно. Данные модификаторы не дают бонусных действий. Вы, как обычно, выполняете действие нижнего ряда, но не платите его стоимость.
- **Автоматизация** удваивает производство ресурсов рабочими и мельницей только в тот ход, когда вы применяете этот модификатор.
- **Шпионаж, Пропаганда и Кавалерия** активируются другими действиями. Если хотите воспользоваться «Шпионажем», вы должны объявить об этом в самом начале боя.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ ЗА МОДИФИКАТОРЫ

УБЕРИТЕ КАРТУ X. Уберите карту с указанным номером из колоды Автомы в коробку до конца кампании. Номер карты указан на зелёной половине карты в правом верхнем углу, как показано на рисунке.



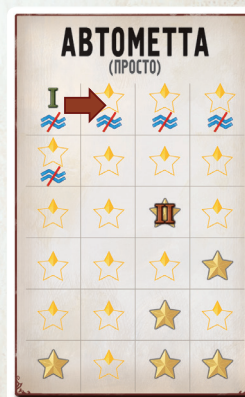
ПОЛУЧИТЕ НАГРАДУ:

- Возьмите карту Автомы.
- В подходящей строке модификаторов в журнале кампании отметьте награду, указанную в строке награды Автомы схемы I на карте (зелёная половина). Игнорируйте любые награды определённой нации.
- Автома будет получать эти вознаграждения в ходе фазы подготовки каждого эпизода до завершения кампании.



АВТОМА

КАРТА ЗВЁЗД +1. В ходе подготовки к игре переместите кубик на 1 клетку вправо по карте звёзд за каждое «+1», записанное в журнале кампании. Это делается в дополнение к прочим эффектам, которые могут привести к перемещению кубика карты звёзд в ходе подготовки к игре.



НЕТ ЭФФЕКТА. Этот модификатор не даёт Автоме никаких вознаграждений, но всё равно считается полученным модификатором. Напишите «Нет эффекта» в подходящей клетке модификаторов журнала кампании.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Деятнадцатый век подходил к концу, и промышленная революция находилась в самом расцвете, когда инженеры и учёные пытались достичь предельных возможностей энергии, производимой паром, углём и нефтью. По всему земному шару целые государства соревновались в попытке открыть самые надёжные и эффективные способы для применения этой энергии. Каждый год казалось, что происходит новая революция то в одной отрасли, то в другой. Сельское хозяйство, лесозаготовка, добыча полезных ископаемых — преобразование коснулось каждой отрасли, делая их всё эффективней и прибыльней. В пылу этой технологической гонки учёный по имени Никола Тесла дерзнул потратить все свои сбережения, а заодно и деньги многих инвесторов, чтобы построить Фабрику размером с город в самом сердце Трансильвании. Очень быстро после строительства Фабрики из неё поползли слухи о проведении безумных экспериментов и создании причудливых механизмов непонятного предназначения и ценности.

Затем, в 1901 году, эмиссар Фабрики попросил аудиенции у императора Саксонии, посулив тому возможность «стать первым свидетелем новейшего изобретения гениального разума господина Николы Теслы — меняющего мир творения, какого ещё не видывал свет». Император, хорошо осведомлённый о репутации Теслы как бестолкового фантазёра, был заинтригован дерзостью просьбы и принял её скорей из любопытства, чем поверив в обещания эмиссара. Месяцем позже эмиссар прибыл в сопровождении небольшой группы лиц, привезя с собой огромный деревянный ящик. Эти люди словно участвовали в театральной

постановке, бесценный секрет которой должен был открыться единственному зрителю. Любопытство императора разгорелось сильнее, и он слегка подался вперёд в предвкушении. Он понимал, что всё происходящее выглядит чересчур театрально, но не мог совладать с захватившей его интригой.

— Раз уж они намерены потратить наше время, я рад, что они сумели обставить это столь прелюбопытно! — усмехнулся он, обращаясь к супруге. Она ответила снисходительной улыбкой, наблюдая, как устанавливается ящик перед торжественным открытием. Супруг вынудил её оставить привычную компанию, чтобы поучаствовать в этом фарсе, и она мечтала, чтобы всё это поскорее закончилось.

Передняя стенка ящика ослабла, и эмиссар встал возле него, обратив своё лицо к императору с мрачным выражением почтительности. Затем он заговорил:

— Досточтимый император великой саксонской нации! — торжественно провозгласил он. — Нижайше прошу принять для вашего изучения и одобрения первую в мире автоматическую самоходную машину.

Без лишней помощи передняя стенка ящика упала на землю, и из него появилась машина на четырёх ногах. Она была ростом с человека и передвигалась на зловещих, точно паучьих лапах. Машина замерла, повернулась, затем поползла по ступенькам к императору и наконец остановилась перед императорским двором. Повисла тишина, наполненная восхищением всех присутствующих, и лишь механизм внутри машины слегка жужжал. Даже супруга императора, словно заворожённая, замерла от увиденного.



— Великий учёный Никола Тесла потратил последние пять лет и целое состояние, стремясь довести «автомашину» до совершенства, — сказал эмиссар со спокойной уверенностью человека, не теряющего самообладания в присутствии людей влиятельных и властных. — Доступны как крупномасштабные, управляемые вручную «вспомогательные механизированные облачения», так и самоходные малые «автомашины», похожие на представленную вам. Господин Тесла обуздал энергию во всех формах, известных человечеству. Вскоре он сумеет использовать и неизвестные доселе формы. Так или иначе, он показал себя уникальным учёным и изобретателем. Все существующие технологии могут, строго говоря, всё ещё считаться годными, но теперь уже станут безусловно устаревшими. В недрах Фабрики рождается будущее. Автомашины и есть будущее. Тесла — будущее.

Император был ошеломлён. «Я всего лишь дитя, — думал он. — Всё, что я знал прежде, — ничтожно». Он медленно отвернулся от автомашины и взглянул на посланника из «будущего», который вмиг сокрушил весь его прежний мир.

— Благодарю вас за представленное мне сегодня, — наконец смог произнести он. Лишь многолетняя практика придворного этикета помогла ему совладать с собой. — Выглядит весьма впечатляюще.

— Это лишь опытный образец, — сказал эмиссар. — Пока мы беседуем, господин Тесла продолжает совершенствовать свои разработки и открывать новые способы изменения мира.

— Разумеется, — отвечал император. — А эти... «автомашины» — так Вы их называете? Смогут ли они заменить собой всё то, чем мы пользуемся сегодня?

— Если задача небольшая, да, автомашины способны помочь разными способами. Для тяжёлого труда вроде лесозаготовки или шахтёрских работ лучше подойдут «вспомогательные механизированные облачения»; для управления ими нужен человек. Их можно сконструировать для выполнения любой цели.

— Для любой цели? — поинтересовался император. Лёгкая улыбка озарила лицо эмиссара.

— Для любой цели.

Сознание императора на удивление быстро приняло новый мировой уклад. Обещание, что эти машины пригодны для любой цели, словно вспышкой озарило его воображение, и оно умчалось вперёд, рисуя картины поистине безграничных возможностей.

— Не ищет ли достопочтенный господин Тесла новых инвесторов? — спросил император. Улыбка эмиссара стала чуть заметней.

— Господин Тесла открыт новым деловым связям, — ответил тот.

— Довелось ли мне первому лицезреть данное изобретение? — жадность стала овладевать императором. Эмиссар кивнул. — Планируется ли ознакомить с ним кого-то ещё?

— Несколько подобных демонстраций уже организовано. Другие эмиссары везут прототипы по всей Европе, и в грядущие дни и недели они встретятся с главами других государств.

«Так значит, времени совсем мало», — подумал император. Он ответил своей самой учливой улыбкой.

— Ещё раз благодарю Вас за столь впечатляющую демонстрацию. Я буду польщён, если вы изволите отобедать со мной и обсудить дальнейшие подробности.



Демонстрации автомашин произвели желаемый эффект. Хотя отправленные европейским правительствам опытные образцы и были в диковинку, они поразили воображение всех, кто их видел, и многих из тех, кому увидеть их не удалось. Молва разнеслась быстро, и всеобщее возбуждение превратилось в одержимость новой, практически неизвестной и совершенно непонятной технологией. Правитель каждой нации узрел в этих необычных механизмах возможности для своей страны, и вскоре все они обсуждали контракты с Фабрикой. Представители всех стран стекались в сердце Трансильвании для наблюдения за разработкой их собственных, уникальных автомашин и вспомогательных механизированных облачений, сконструированных для выполнения особых целей в соответствии с национальными особенностями. С самого начала стали очевидны потрясающие возможности для каждой отрасли промышленности, но именно оборонительный потенциал машин больше всего будоражил умы глав многих государств. И именно это заставляло их раскошелиться.



Вспомогательные механизированные облачения, или «роботы», оказались более универсальными, более мощными и более впечатляющими, поэтому правительства государств, которые стремились защитить свой народ от настоящих или выдуманных врагов, сконцентрировали своё внимание именно на них. Уже после выполнения первых заказов Тесла осознал, что в одиночку он не справится со всевозрастающим спросом. Его дочь предлагала продать патенты заказчикам, и он неохотно последовал этому совету. Однако он категорически настоял на том, чтобы продать лишь самые примитивные разработки, которые использовались в первых заказах, а более совершенных роботов и автомашин он благоразумно приберёт для себя. Пользуясь своими патентами, каждая нация начала штамповать армии неуклюжих роботов, в то время как Тесла продолжал копить богатство, по слухам, сопоставимое с казной целых стран.

Всего через пару лет присутствие роботов и автомашин стало обыденностью даже в самых идиллических сельских уголках. Производство всё увеличивалось, и это снижало стоимость устаревших, менее крупных роботов, использовавшихся для работы. Они начали пополнять инвентарь многих процветающих европейских землевладельцев, заполняя собой целые ангары. Роботы эффективно способствовали развитию фермерского, лесозаготовительного и шахтёрского дела. Но истинное понижение цен стало возможно лишь благодаря производству готовых к бою чудовищ, которые только прибывали числом и становились всё больше в размерах. Народ с удивительной быстротой привык к этому новому инвентарю и боевым машинам. Большинство всё так же не могло постичь сути машин, но роботы постоянно были на виду, и их начали принимать как должное. Кто-то жаловался на шум, или запах, или капающее на землю машинное масло. Кто-то сокрушался о «былых деньках», утверждая, что быстрее и мощнее ещё не значит лучше. Некоторые испытывали неописуемую гордость, запрягая в плуги быков, используя ручные пилы или просто видя конную кавалерию, поскольку новые машины являли собой тёмное и угрюмое будущее, полное ужасающей неизвестности. Но голоса этих людей едва ли были слышны и едва ли имели хоть какое-то значение для высокопоставленных лиц.

Но встречались и исключения. Крымский хан осознавал те преимущества в сельском хозяйстве, которые могли предложить новые устройства, но был слишком осторожен, чтобы полностью довериться им. Однако его пылкая и отважная дочь как замороженная наблюдала за машинами и, видя, как их соседи усиленно совершенствуют свои орудия войны, опасалась безнадежно от них отстать. Поскольку хан любил свою дочь сильнее устоев прежних дней, в конце концов он отступил перед её настойчивой жаждой «модернизации». Юная властительница увидела впечатляющий потенциал этих роботов, и её нация бросилась навстречу неизбежному концу всех технологических революций.



В 1910 году царь Руссвета едва выжил после покушения. Подосланный убийца скрылся, но Григорий Распутин, доверенный советник царя, утверждал, что видел его и послал за ним своих людей. Несколько дней спустя Распутин представил тело человека и найденные у него документы с печатью Республики Полянии. Со слов Распутина, перед казнью этот человек признался в попытке покушения. Поляния отрицала эти «гнусные и беспочвенные обвинения». По всей стране закипело возмущение из-за покушения на царя и дерзких отрицаний причастности Полянии к нему. Спустя всего пару недель солдаты Руссвета застрелили нескольких полянских инженеров возле Фабрики. Республика Поляния яростно отреагировала на этот акт агрессии, и вскоре народные ополченцы начали провоцировать стычки между двумя нациями: люди жаждали отмщения.

Настроения в Европе достигли переломного момента. Почти десятилетие процветания и жгучее желание испытать всю мощь своих недавно собранных боевых машин подпитывали конфликты, которые в мгновение ока оживили страхи жителей всего континента, и народный патриотизм в ответ всколыхнул сердца. Каждое государство пыталось всё жёстче укрепить свои границы. Любое малозначительное проявление неуважения, настоящего или надуманного, между представителями соперничающих сторон становилось вопросом национального престижа, безопасности и процветания. Любая возможность испытать новое оружие или заявить права на новый кусочек земли превращалась в ключевую операцию во имя защиты нации. Спустя всего пару месяцев после попытки покушения на царя Руссвета началась Великая война.

На раннем этапе столкновений Великая война казалась весьма притягательной, но никто не был готов к тому, что она выйдет на глобальный уровень. Отчаянно желая испытать новое оружие и тактики, военачальники Европы не учли целой цепочки последствий своих действий. В первые месяцы войны всё, что видел народ, являло собой образцы героизма и триумфа. Новое оружие выглядело зрелищно, вызывало восхищение и ужасало до глубины души. Роботы несли разрушение, которое разум не мог даже осознать. К моменту, когда нации уже прекратили упиваться собственной мощью и признали новые возможности друг друга, люди были настолько запуганы чудовищным оружием своих врагов, что никто не решился отказаться от использования своего собственного.

Война стала тянуться год за годом. Число жертв исчислялось сперва десятками тысяч, а потом и сотнями тысяч и даже миллионами. Мирные граждане не могли ничего поделать и с ужасом следили за происходящим, надеясь, что судьба не позволит им оказаться на пути этих убийственных гигантов.

Когда весна 1916 года уступила место лету, обстановка накалилась вновь. Однако на этот раз воцарилось ощущение близкого завершения войны. Оно охватило всех — от военных высокого ранга до крестьян, работавших в полях, и, хотя разница не была зримой, она ощущалась физически, воздух словно пропитался решимостью. Народ, армия и главы государств устали от этой войны. Основные участники Великой войны готовились к её апогею, собрав остатки сил. Затем, словно в ответ на какой-то невидимый сигнал, они бросились в последнюю ожесточённую битву, ставшую предсмертным хрипом Великой войны. Когда густой дым рассеялся, вокруг воцарилось опустошение, а выжившие поползли домой, сломленные и равнодушные.





Великая война искалечила все вовлечённые нации. Измотанный народ, который потерял всё, что имел, встретил окончание войны с ошеломлением и осторожным облегчением. В первые недели после прекращения огня большинство ожидало, что военные действия могут вновь вспыхнуть в любой момент. Постепенно спокойствие нарастало, и даже появилась надежда. Спустя несколько недель после окончания боёв были провозглашены первые формальные перемирия между некоторыми государствами.

В тот момент казалось, что правители и политические деятели по горло сыты войной, а их народы бесконечно рады начать восстановление своих стран. Однако главнокомандующие во всём мире получили серьёзные уроки, которые будет сложно забыть. И конечно, новые технологии, развивавшиеся в ходе Великой войны, не отправятся в долгий ящик.

Тесла знал с самого начала, что его машины обладали смертоносным и разрушительным потенциалом. Но ученого ослепляло страстное желание испытать свои изобретения и получить наконец от них прибыль после стольких лет невероятных финансовых потерь. Он просто не мог признать до конца всю сокрушительную мощь плодов своего великолепного разума.

Он полагал, что способность машин к разрушению была в лучшем случае теоретической. В своём желании исследовать собственную новую технологию он мчался впереди мировых лидеров. Там, где они искали силы, он просто искал предел своих способностей.

Быть может, он рисовал себе в уме, как один робот принимает боевую стойку против другого в некоем подобии благородного сражения, эдакой дуэли рыцарей в измазанной машинным маслом механизированной броне, где потери исчислялись бы деталями на замену да пятнами мазута, и лишь иногда — случайно погибшим механиком. Быть может, он никогда и не представлял их в настоящем бою; ясно было лишь одно: он никогда не думал, что эти промышленные боевые машины будут направлены против существ из плоти и крови.



Что бы ни представлял себе Тесла, действительность была иной. Его роботы, безусловно, участвовали в боях, но заменить солдат и кавалерию они так и не смогли. Они были лишь приложением к ним. И они побеждали их.

Тесла не мог до конца поверить в первые доклады его эмиссаров, говоривших о разрушении, которое учиняли его машины. Кому могло прийти в голову отправить солдат сражаться бок о бок с этими гигантами? Разве только безумцам? Первые военные рапорты доклады вали о множестве солдат, убитых в считанные мгновения.

Шли годы, и тактическое мастерство совершенствовалось и адаптировалось к участию роботов в боевых действиях. Тем не менее редко когда пехоте или кавалерии удавалось продержаться хотя бы в нескольких битвах против механических гигантов. Но дух Теслы сломило не это. Его творения приносили всё больше и больше жертв среди мирного населения. Военные ощущали свободу действий, применяя новейшие машины смерти, и вскоре посыпались нескончаемые доклады о фермах, выбранных в качестве объектов атаки, или о жителях близлежащих деревень, просто попавших под перекрёстный огонь.

В конечном счёте Тесла должен был сам во всём убедиться. Он оставил свою работу и Фабрику и отправился в сельскую местность.

Он видел тела повсюду.

Солдаты.

Лошади.

Крестьяне.

Семьи.

Дети.

И он осознал, что это были лишь те погибшие, тела которых не успели убрать. Они лежали в полях, оврагах, ручьях, амбарах и домах.

Тесла был сломлен. Некоторые говорят, что он сошёл с ума. Но как бы то ни было, он вернулся на Фабрику, прекратил весь производственный процесс и распустил рабочих. Забрав с собой дочь, он запер двери Фабрики, и они оба исчезли.

Здесь начинается история мира игры «Серп». Сперва появилась базовая игра «Серп», которую затем дополнили «Захватчики из далёких земель», а после взмыли ввысь дирижабли из «Небесного гамбита». Пришло время завершить трилогию дополнений к этой игре.

ВСТРЕЧАЙТЕ «ВОСХОЖДЕНИЕ ФЕНРИСА».



ЭПИЗОД 1. НОВАЯ ЭПОХА

МАРТ 1921 г.

После завершения Великой войны народы Европы цеплялись за свой хрупкий мир. То и дело случались мелкие стычки между соседними странами, но в целом поддерживался мир, пока каждый народ трудился в поте лица, восстанавливая экономику, политическую систему и армию.

Город-государство Фабрика оставался закрытым, хотя большая его часть всё ещё была доступна. Казалось, что Тесла поторопился с уходом, ведь на Фабрике оставалось множество диковинок, которые без труда мог добыть любопытствующий прохожий, и за последние годы некоторые уже успели там поживиться. Однако обширное внутреннее пространство Фабрики оставалось надёжно запертым, и никому не удалось проникнуть за закрытые двери.

Как бы то ни было, ветер настроений переменчив. Истерзанные нации Европы прекрасно понимают: ничто не может

гарантировать вечное перемирие. Шли годы медленного восстановления, и люди лишь недавно вновь почувствовали себя комфортно. Однако никто так и не вышел победителем из Великой войны, поэтому у Европы нет чёткого направления для дальнейшего развития, а международная напряжённость продолжает нарастать.

Никто не желает брать на себя ответственность за разжигание войны, поэтому большинство конфликтов изолируется и быстро гасится. Из деревень доносятся слухи о странных солдатах со светящимися глазами, но на это мало кто обращает внимание, считая это рассказами крестьян, которые придумывают проблемы или ищут внимания. Лидеры наций сосредоточены на создании собственных громких имён. Новая эпоха — словно пропасть, на краю которой оказалась Европа, чья судьба остаётся нерешённой.


КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ

По окончании Великой войны народы Европы цепляются за хрупкое перемирие, продолжая восстанавливать утраченное. Слухи о солдатах со светящимися глазами в основном игнорируются, пока каждая из наций стремится восстановить не только свою экономику, но и силы обороны. Европа на перепутье, и её судьба остаётся нерешённой.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

14

1. Подготовьте игру как обычно: выберите или раздайте случайным образом планшеты наций и случайным образом раздайте планшеты игроков. Не используйте в этом эпизоде дополнение «Небесный гамбит».
2. Откройте 1 случайную карту цели из колоды и выложите рядом со шкалой триумфа. Игроки могут выполнить объявленную цель и выложить звезду прямо на эту карту, в дополнение к звезде за выполнение цели, выкладываемой на шкалу триумфа.

3. Выложите по 1 жетону влияния на каждую из 10 клеток шкалы триумфа. Также выложите 1 жетон влияния  на карту цели, открытую в п. 2.
4. Только в этом эпизоде все игроки могут бесплатно использовать 1 преимущество.
 - А. Помните, что каждое преимущество можно использовать только один раз за всю кампанию. Отметьте выбранное вами преимущество в своём журнале кампании и немедленно получите данный бонус.
 - Б. Кампания состоит из 8 эпизодов. Каждый игрок сможет использовать только 7 преимуществ на выбор.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Выкладывая звезду первым в данной категории, заберите жетон влияния с соответствующей клетки шкалы триумфа и положите на свой планшет нации. В конце игры эти жетоны помогут определить, в каком ключе будет развиваться следующий эпизод.

Жетоны влияния за победы в битвах может получить один или два игрока, которые первыми выложат звёзды в соответствующих категориях. В примере ниже и синий, и красный игроки получили жетоны влияния, выиграв бой.

ЦЕЛИ ЭПИЗОДА

- Получить жетоны влияния.
- Победить в игре.



ИГРА НЕМЕДЛЕННО ЗАВЕРШАЕТСЯ, КОГДА ИГРОК ВЫКЛАДЫВАЕТ СВОЮ 6-Ю ЗВЕЗДУ НА ШКАЛУ ТРИУМФА.

ЭПИЗОД 1

ПРОПУСК ТРИУМФОВ



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Дополнительная карта цели становится первой клеткой шкалы триумфа, когда выкладываются звёзды, полученные за карту звёзд.
- Автома получает жетоны влияния так же, как и вы.
- Выигрывая бой, Автома выкладывает свою звезду на ту клетку боя шкалы триумфа, где есть жетон влияния (если это возможно).

НАГРАДЫ ЭПИЗОДА

Автома получает 1 дополнительный жетон влияния согласно обычным правилам и голосует, исходя из числа имеющихся у неё жетонов влияния:

1. Если у неё чётное число жетонов, она использует их все и голосует за **ВОЙНУ (эпизод 2а)**.
2. В ином случае Автома голосует за **МИР (эпизод 2б)**.

АВТОМА

НАГРАДЫ ЭПИЗОДА

1. Каждый игрок отмечает в своём журнале кампании все выложенные звёзды и итоговый капитал. Победитель также отмечает свою победу.
2. Если вы выложили звезду на общую открытую цель, вычеркните 1 клетку любой категории в вашей таблице триумфа (см. с. 4).
3. Раздайте каждому игроку по 1 жетону влияния в дополнение к тем, что вы заработали за выкладывание звёзд в течение игры. Если при большом количестве игроков жетонов не хватает, используйте монеты в 1 \$.
4. Игроки используют свои жетоны влияния, чтобы проголосовать за направление следующего эпизода. Вам предстоит решить, хотят ли нации Европы **ВОЙНЫ** или **МИРА**?
 - Если в следующей игре вы хотите сконцентрироваться на бое и взаимодействии, голосуйте за **ВОЙНУ**. Для этого спрячьте жетоны в левой руке.
 - Если в следующей игре вы хотите сконцентрироваться на развитии экономики, голосуйте за **МИР**. Для этого спрячьте жетоны в правой руке.
 - Вы можете спрятать жетоны и в обеих руках.Все игроки принимают решение втайне, а затем одновременно раскрывают руки. Если большинство жетонов укажет на выбор **ВОЙНЫ**, переходите к эпизоду 2а. Если большинство жетонов укажет на выбор **МИРА**, переходите к эпизоду 2б. Если возникла ничья, игрок, победивший в эпизоде 1, принимает решение о дальнейшем направлении.
5. После голосования верните все жетоны влияния в общий запас. У игроков не должно остаться жетонов влияния.
6. Особых наград в этой игре нет.



ЭПИЗОД 2А. ВОЙНА

ОКТАБРЬ 1921 г.

Рост национального благополучия привнёс комфорт в жизнь европейцев. Люди наслаждались очередным внезапным экономическим подъёмом, не ощущая никакой смертельной угрозы. Постепенно рассказы о Великой войне обрели мифический, романтический флёр, а жизненные приоритеты народов начали меняться. Правительства стран всё ещё опасались друг друга, и возможность стать жертвой атаки потихоньку затмевала

уроки прошлого. Стычки всё активнее превращались в сражения, и дух войны вновь начал витать в воздухе.

Многие государства страшились перспективы очередной войны. Однако другие страны напирали и подталкивали, представляя собой ужасную угрозу. Правители стали забывать о последствиях недавнего прошлого, и всё сильнее их привлекали перспективы активных действий. И вновь Европа оказалась на грани войны.

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ

На пике самого драматического подъёма в истории Европы воспоминания об ужасах Великой войны стали затухать, и страх пасть жертвой агрессора вновь толкает страны к войне.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Подготовьте игру как обычно, сохранив предыдущие планшеты наций и случайным образом раздав планшеты игрокам. Не используйте в этом эпизоде дополнение «Небесный гамбит».
2. Уберите карты целей 7, 13, 15, 20, 22, 23 и 27 из этой игры.
3. Выложите шкалу военного триумфа поверх шкалы триумфа.
4. Выставьте по 1 дополнительному рабочему на каждую свою начальную территорию.
5. Выставьте по 1 зданию на свой выбор на каждую свою начальную территорию.

6. Выполните 3 модернизации по выбору на своём планшете игрока.
7. Добавьте 4 к своей начальной популярности.
8. Если хотите, можете приобрести преимущество, уплатив 15 \$ из своего богатства. Отметьте это в своём журнале и тут же получите указанный бонус.
9. Переходите к правилам модуля «Противники».

ЦЕЛИ ЭПИЗОДА

- Собрать роботов.
- Выиграть бои.
- Победить в игре.

16

ПРОТИВНИКИ

ПОДГОТОВКА. После завершения всех предыдущих этапов подготовки объявите своих противников. Для этого выложите от 1 до 4 своих звёзд на базы других игроков. Вы также можете выложить несколько звёзд на одну и ту же базу. Все игроки делают это одновременно и независимо от действий других игроков (можно скрытно записать на листках бумаги распределение звёзд, одновременно открыть записи и разложить звёзды).

ХОД ИГРЫ. Игрок считается вашим противником, пока на его базе лежит хотя бы 1 ваша звезда. Если вы победили в бою с противником, уберите 1 из ваших звёзд с базы этого игрока и переместите на шкалу триумфа, а затем получите 5 \$.

- Каждый раз, выигрывая бой, вы можете убрать 1 свою звезду с базы ЛЮБОГО соперника и выложить её на шкалу триумфа. Однако бонус в 5 \$ вы получите, только снимая звезду с базы побеждённого противника.
- Звёзды с базы противника можно забирать и выкладывать на шкалу триумфа только после боя.

ШКАЛА ВОЕННОГО ТРИУМФА

Шкала военного триумфа имеет несколько отличий от обычной шкалы триумфа:

- Выложите звезду либо за 6 модернизаций, либо за строительство 4 зданий. Вы не можете выложить звезду и за то, и за другое.
- Каждый игрок может выложить до 4 звёзд за победу в боях. Саксония всё так же может выкладывать неограниченное число звёзд за победы в боях и выполнение карт целей.
- Выложите звезду, если у вас 8 карт боя на руке в конце вашего хода.
- На шкале военного триумфа не предусмотрено получение звёзд за размещение всех 8 рабочих или накопление максимальной популярности.



ИГРА НЕМЕДЛЕННО ЗАВЕРШАЕТСЯ, КОГДА ИГРОК ВЫКЛАДЫВАЕТ СВОЮ 6-Ю ЗВЕЗДУ НА ШКАЛУ ВОЕННОГО ТРИУМФА.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Не потребовалось много времени, чтобы ужасы войны ярко напомнили о своей кровожадности каждому жителю Европы. Как только вспыхнули военные действия, даже те, кто больше всего мечтал о славе, очень быстро перестали видеть Великую войну в розовом цвете. Проявления жестокости были подавлены весьма быстро, хотя и нерешительно.

На возмещение ущерба, нанесённого международным отношениям, в этот раз потребуется гораздо больше времени. Многие, даже из числа занимающих самые ключевые позиции в правительствах, были поражены тому, как быстро конфликт разгорелся вновь. Страх и недоверие укреплялись в сознании людей, пока главы государств пытались предугадать намерения своих сопер-

ников по всему континенту. Всё больше нарастала подозрительность, спровоцированная слухами о некоем оживлении внутри и вокруг Фабрики. Много непрошенных гостей проникло за её двери с момента закрытия, но большая её часть всё ещё была недоступна, и эта таинственность давала почву разным страхам и сплетням.

Беспокойство людей подогревалось тем фактом, что никто не знал о местонахождении Теслы, и простое любопытство постепенно превращалось в одержимость международного масштаба. И вот однажды к лидерам государств, имевших дело с Теслой накануне Великой войны, начали прилетать почтовые голуби.

НАГРАДЫ ЭПИЗОДА

1. Каждый игрок отмечает в своём журнале кампании все выложенные звёзды и итоговый капитал. Победитель также отмечает свою победу.
2. Если вы выложили звёзды за выполнение новых условий шкалы военного триумфа, зачеркните по 1 любой клетке вашей таблицы триумфа за каждую новую категорию. Это касается следующих достижений: 2 дополнительные победы в боях, 8 карт боя на руке и строительство 4 зданий ИЛИ выполнение 6 модернизаций.
3. **МОДИФИКАТОРЫ РОБОТОВ.** Прочтите правила использования модификаторов роботов на с. 6, затем извлеките эти жетоны из картонных листов. В этот раз игрокам доступны только **модификаторы роботов**.
4. Случайным образом возьмите 2 модификатора роботов и дополнительно по 1 модификатору за каждого робота, которого вы собрали в этом эпизоде. Вы можете оставить себе бесплатно 1 из них, а остальные — по цене 50 \$ за каждый.
5. Помните, что богатство, заработанное в эпизодах 1—7, не используется для определения победителя кампании, поэтому тратьте его на развитие вашей империи.
6. Шкала военного триумфа и правила модуля «Противники» не используются в следующих эпизодах.

ЭПИЗОД 2А. ВОЙНА

Для совместимости с модульными правилами в конце этого буклета некоторые правила здесь имеют пометки **ПРОТИВНИКИ** или **ШКАЛА ВОЕННОГО ТРИУМФА**.

ШКАЛА ВОЕННОГО ТРИУМФА ПРОПУСК ТРИУМФОВ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Выложите фишку популярности Автомы на 14-ю клетку шкалы популярности (чтобы она получила больше монет).
- Выставьте 2 рабочих на её базу в дополнение к 2 уже выставленным на поле.
- Выставьте 1 робота на базу Автомы.
- Переместите кубик карты звёзд на 3 клетки.
- Возьмите 3 случайные карты Автомы:
 - Выдайте Автоме всё указанное в строке награды Автомы схемы II каждой из карт (красная половина). Игнорируйте символы с эмблемами наций.
 - После этого заново перемешайте колоду Автомы.

ПРОТИВНИКИ Выложите 2 звёзды Автомы на вашу базу.

В игре с 3 и более участниками: выложите по 1 звезде каждой Автомы на домашнюю базу каждого из двух её соседних соперников.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Шкала триумфа

ШКАЛА ВОЕННОГО ТРИУМФА Автома не выкладывает звезду за обладание 8 картами боя. Звезда туда может быть выложена за карту звёзд (при броске кубиков).

ПРОТИВНИКИ Автома получает 5 \$, когда выкладывает звезду с вашей базы.

АВТОМА

В игре с 3 или более участниками: если на базе побеждённого Автомой игрока нет звёзды, возьмите звезду с ближайшей базы в направлении по часовой стрелке от базы этого игрока.

ПРОТИВНИКИ Перемещение

Для всех действий перемещения, когда выбираете территорию назначения, если таких территорий несколько, воспользуйтесь указанным ниже способом определения территории, прежде чем применять все прочие:

ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО (0). Выбирайте территорию, ближайшую к любой фигурке игрока, на чьей базе лежит звезда Автомы.

ПРОТИВНИКИ Приключение или Фабрика

1. Если у Автомы есть звезда на базе соперника и 5 или более силы, вместо этого переместитесь с атакующей боевой фигурки этого соперника.
2. Если Автома играет за Альбион или Тогаву и выигрывает бой, она выставляет флаг/ловушку, даже если использовала робота.
3. Если шаг 1 не привёл к бою, Автома выполняет действие **приключения/Фабрики** , как обычно.

НАГРАДЫ ЭПИЗОДА:

- Автома получает 1 бесплатный модификатор помимо тех, что купит обычным образом (см. раздел «Модификаторы» на с. 6).

ПРОТИВНИКИ Если Автома выложила звезду на клетку шкалы триумфа, вычеркните в её таблице триумфа клетку за модернизацию или за здания (выберите ту категорию, где больше всего отметок, но при этом категория не заполнена). Если результаты одинаковы, выберите .

ЭПИЗОД 2Б. МИР

ОКТАБРЬ 1921 г.

На какое-то время воцарился мир. Народ слишком хорошо помнил об ужасах войны, и возвращаться к ним не хотелось.

Некоторые пытались снова развязать войну, однако большинство осознавало жуткий потенциал смертельно опасных машин, поэтому провокации жестокости не увенчались успехом. Так или иначе, желающих развязать войну было слишком мало, а цена конфликта была чересчур велика, поэтому быстро пресекались даже незначительные перепалки.

Вместо войны главы мировых государств сосредоточили своё внимание на росте производства, и деловое сотрудничество начало стремительно развиваться. Были обозначены новые национальные идеи и основным приоритетом стало установление связей с местным населением. Экономика устремилась ввысь, и этот подъём приносит новую уверенность и новые альянсы. Складывается ощущение, что они действительно могут достичь эпохи, в которой будут царить мир и процветание.

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ

Народы Европы пока смогли удержаться от возобновления военных действий. Вместо этого главы государств сосредотачивают все силы на росте благополучия своих стран, используя новые машины для улучшения экономики.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Подготовьте игру как обычно, сохранив предыдущие планшеты наций и случайным образом раздав планшеты игрокам. Не используйте в этом эпизоде дополнение «Небесный гамбит».
2. Извлеките жетоны альянсов из картонных листов.
3. Выложите шкалу мирного триумфа поверх шкалы триумфа.

4. Если хотите, можете приобрести преимущество, уплатив 15 \$ из своего богатства. Отметьте это в своём журнале и тут же получите указанный бонус.

ЦЕЛИ ЭПИЗОДА

- Построить здания.
- Победить в игре.

18

Альянсы

ПОДГОТОВКА. Каждый игрок получает жетон альянса с изображением его нации с одной стороны и надписью «-10 \$» с другой. Уберите в коробку жетоны альянсов неиграющих наций.

ХОД ИГРЫ. Вы можете предложить альянс другому игроку в любой момент своего хода, если вы оба сохранили жетоны альянса своей нации. Если он согласен, обменяйтесь жетонами с этим игроком и получите из общего запаса столько монет, сколько указано на полученном жетоне. Отныне вы оба обладаете двумя свойствами наций: своим собственным и полученным в результате создания альянса.

В играх с нечётным числом игроков, когда вы оказываетесь «третьим лишним», получите 5 \$.

Если в какой-то момент вы атакуете игрока, у которого есть **жетон альянса вашей нации**, либо вынуждаете его рабочих покинуть территорию, переверните имеющийся у вас жетон. Вы разорвали альянс и больше не можете использовать свойство этой нации. Ваш бывший союзник по-прежнему держит ваш жетон стороной со свойством вверх.

Если при подсчёте капиталов в конце эпизода жетон лежит перед вами стороной с надписью «-10 \$» вверх, ваш итоговый капитал уменьшается на 10 \$.

ШКАЛА МИРНОГО ТРИУМФА

Если вы используете шкалу мирного триумфа, уберите карту цели 23 из колоды. Саксония начинает эпизод с 3 картами целей вместо 2 (это компенсация за отмену дополнительных звёзд за бои).

На шкале мирного триумфа представлены следующие изменения:

- Выложите звезду либо за сборку 4 роботов, либо за вербовку 4 рекрутов. Вы не можете выложить звезду и за то, и за другое.
- Все игроки могут выкладывать звёзды за 2 карты достигнутых целей. Выложив первую звезду за карту достигнутой цели, не сбрасывайте вторую, а возьмите дополнительную карту цели. Не перемешивайте сброшенные карты целей и не используйте их повторно.
- Выложите звезду за получение 3 жетонов приключений.
- Выложите звезду за достижение 13 популярности.
- Выложите звезду за получение карты Фабрики (выложите звезду в тот же ход, когда получаете карту Фабрики).
- Выложите звезду, если контролируете 16 ресурсов (эти ресурсы могут находиться на разных территориях).
- Звёзды за победу в бою или накопление 16 силы не выкладываются.



ИГРА НЕМЕДЛЕННО ЗАВЕРШАЕТСЯ, КОГДА ИГРОК ВЫКЛАДЫВАЕТ СВОЮ 6-Ю ЗВЕЗДУ НА ШКАЛУ МИРНОГО ТРИУМФА.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Духовный подъём в Европе продолжался, и постепенно восстанавливалось экономическое положение каждого государства. Богатство и личная безопасность всегда способствовали улучшению настроения людей, и, пока складывалось впечатление, что мир продержится и дальше, народы Европы расслабились, окунувшись в прелесть безопасной обыденности.

Фабрика оставалась закрытой. Время от времени кто-то забирался внутрь и обследовал её, отыскивая что-нибудь из последних наработок Теслы. Несмотря на частичную недоступность Фабрики, многие незваные гости возвращались оттуда с какой-нибудь технологической диковинкой.

Никто не знал о местонахождении Теслы, и простое любопытство по этому поводу постепенно превращалось в одержимость международного масштаба. И вот однажды к лидерам государств, имевших дело с Теслой накануне Великой войны, начали прилетать почтовые голубы.

ПОДСЧЁТ ИТОВЫХ КАПИТАЛОВ

Если в ходе партии вы разрушили альянс, вычитите 10 \$ из вашего итогового капитала.

НАГРАДЫ ЭПИЗОДА

1. Каждый игрок отмечает в своём журнале кампании все выложенные звёзды и итоговый капитал. Победитель также отмечает свою победу.
2. Если вы выложили звёзды за выполнение новых условий шкалы мирного триумфа, зачеркните по 1 любой клетке вашей таблицы триумфа за каждую новую категорию. Это касается следующих достижений: 16 ресурсов, получение карты Фабрики, 3 приключения, выполнение второй карты цели и сборка 4 роботов ИЛИ вербовка 4 рекрутов.
3. **МОДИФИКАТОРЫ ИНФРАСТРУКТУРЫ.** Прочтите правила использования модификаторов инфраструктуры на с. 7, затем извлеките эти жетоны из картонных листов. В этот раз игрокам доступны только **модификаторы инфраструктуры**.
 - А. Случайным образом возьмите 2 модификатора инфраструктуры и дополнительно по 1 модификатору за каждое здание, которое вы построили в этом эпизоде. Вы можете оставить себе бесплатно 1 из них, а остальные — по цене 50\$ за каждый.
 - Б. Помните, что богатство, заработанное в эпизодах 1—7, не используется для определения победителя кампании, поэтому тратьте его на развитие вашей империи.
4. Шкала мирного триумфа и правила модуля «Альянсы» не используются в следующих эпизодах.

ЭПИЗОД 25. МИР

АВТОМА

Для совместимости с модульными правилами в конце этого буклета некоторые правила здесь имеют пометки **АЛЛЯНСЫ** или **ШКАЛА МИРНОГО ТРИУМФА**

ШКАЛА МИРНОГО ТРИУМФА **ПРОПУСК ТРИУМФОВ**



АЛЛЯНСЫ **ПОДГОТОВКА**

В ходе подготовки вы можете сформировать альянс с Автомой. Правила альянсов к игроку-человеку применяются как обычно, а к Автоме — нет. Она не получает бонусов с жетона альянса. Вместо этого выдайте ей 8 \$.

В игре с 3 или более участниками: принимайте решение о заключении альянса с Автомой в обратном порядке хода.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

ШКАЛА МИРНОГО ТРИУМФА **Шкала триумфа**

Автома выкладывает звезду и за то, что убирает 3 жетона приключений, и за получение карты Фабрики.

АЛЛЯНСЫ **Альянсы**

- После фазы подготовки Автома не заключает альянсов.

В игре с 3 или более участниками: правило «третьего лишнего» применяется к единственному игроку-человеку, у которого нет жетона альянса.
- Автома не теряет 10 \$ за разрушение альянса.
- Если Автома играет за Тогаву и у вас её жетон альянса выложен активной стороной вверх, она не выставляет ловушек.
- Автома не переключается на схему II до тех пор, пока жетон альянса у неё выложен стороной со свойством вверх и её собственный жетон альянса тоже не перевернут. Это откладывает и перемешивание колоды, которое происходит одновременно с переключением схемы.

НАГРАДЫ ЭПИЗОДА

- Автома получает 1 бесплатный модификатор в дополнение к тем, которые купит обычным образом (см. раздел «Модификаторы» на с. 6).
- Если Автома выложила звезду на клетку шкалы триумфа, вычеркните в её таблице триумфа клетку за роботов или за рекрутов (выберите ту категорию, где больше всего отметок, но при этом категория не заполнена). Если результаты одинаковы, выберите .

ЭПИЗОД 3. МОЛЬБА ВЕСНЫ

МАРТ 1922 г.

«Досточтимый господин и друг Николы Теслы!»

Меня зовут Весна, я дочь Николы Теслы. Я пишу Вам, прося о помощи. Пожалуйста, поймите, что это крайняя мера. Я не желаю пользоваться преимуществами отношений, которые установились у Вас с моим отцом. Он и я — люди находчивые и изобретательные, что, я уверена, Вы и так знаете. Но невзирая на это, я оказалась в ситуации, из которой не вижу выхода.

С тех пор как закрылась Фабрика, мы с моим отцом жили в безопасном помещении в её недрах, работая над новой технологией, которая, как надеется отец, станет его спасением. Вскоре после Нового года банда наёмников смогла проникнуть в это помещение, и мы оказались их заложниками. Они разделили нас с отцом, и, насколько я понимаю, они хотят, чтобы отец завершил свою работу над новейшими и самыми мощными роботами. Мой

отец никогда бы не сделал этого, даже если бы на карту была поставлена его жизнь. Но вместо этого они угрожают расправой мне. Отец не позволит мне погибнуть.

Я прошу вашей помощи не для себя, но для отца. Если он сможет сбежать отсюда, он прекратит свою работу над этими чудовищными машинами. Я знаю, что кроме моей безопасности это его самое большое желание. Мне неизвестно, когда я смогу отправить это сообщение с нашими почтовыми голубями, поэтому время сейчас важнее всего. Может статься, что уже слишком поздно.

С глубочайшим почтением и надеждой на мир,
Весна Тесла
23 января 1922 г.»

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ

Дочь Николы Теслы Весна удерживается в плену вместе со своим отцом. Отправьтесь на Фабрику и разыщите её!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Подготовьте игру как обычно, сохранив предыдущие планшеты наций и случайным образом раздав планшеты игрокам. Не используйте в этом эпизоде дополнение «Небесный гамбит».
2. Если у вас есть модификаторы инфраструктуры (они могут пока быть недоступны), выложите их лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне.
3. Если у вас есть модификаторы роботов (они могут пока быть недоступны), можете выложить их поверх свойств вашего планшета нации.
4. Достаньте коробочку «А» из коробки с игрой, но не открывайте её. К её донышку приклеена карта Весны. Если карта Весны отсутствует, просто выберите случайную карту Фабрики, чтобы она представляла Весну.
5. Замешайте карту Весны и 4 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ карты Фабрики в колоду Фабрики (таким образом, если в

партии 5 игроков, получится 6 карт Фабрики, 1 карта Весны и ещё 4 случайных карты — итого 11 карт Фабрики).

6. Положите жетоны влияния рядом с полем.
7. Если Руссвет участвует в партии, извлеките из картонного листа и выдайте ему жетон с изменённым свойством «Урбанизация». Руссвет обязан использовать этот жетон вместо своего обычного свойства «Урбанизация».
8. Если хотите, можете приобрести преимущество, уплатив 15 \$ из своего богатства. Отметьте это в своём журнале и тут же получите указанный бонус.

ЦЕЛИ ЭПИЗОДА

- Накопить жетоны влияния.
- Найти Весну.
- Победить в игре.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Когда ваш герой перемещается на Фабрику, его перемещение заканчивается. Прежде чем продолжать (в том числе до начала боя, активации ловушки и т. п.), сделайте следующее по порядку:

А. Получите 1 жетон влияния и перемешайте колоду карт Фабрики.

Б. Возьмите X случайных карт Фабрики, где X — число ваших жетонов влияния. Покажите эти карты всем игрокам.

- Если карта Весны присутствует среди показанных карт, возьмите её себе. Весна не считается картой Фабрики.
- Если карта Весны отсутствует и у вас ещё нет карты Фабрики, можете выбрать 1 из показанных карт и взять себе.

В. Верните все оставшиеся карты Фабрики на соответствующее место на поле лицевой стороной вниз.

Г. Завершите ваше действие перемещения: переместите другие фигурки, вступите в бой и активируйте ловушки.

- Если к началу вашего хода ваш герой уже находится на Фабрике, вы не получаете жетон влияния и не можете обыскивать Фабрику. Однако вы можете использовать свойство «Скорость» или действие перемещения с карты Фабрики, чтобы покинуть Фабрику и снова туда зайти. В этом случае выполните шаги А—Г.
- В отличие от обычной игры в этом эпизоде вы не можете просматривать всю колоду карт Фабрики.
- Как только Весна «обнаружена», игроки могут продолжать получение влияния и обыск Фабрики тем же способом. Значение Весны раскрывается в конце эпизода.

ИГРА НЕМЕДЛЕННО ЗАВЕРШАЕТСЯ, КОГДА ИГРОК ВЫКЛАДЫВАЕТ СВОЮ 6-Ю ЗВЕЗДУ НА ШКАЛУ ТРИУМФА.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Осматривая Фабрику в поисках Весны, её спасители обнаружили нечто неожиданное и невероятное, и, разумеется, никто из искавших её не мог упустить такой возможности. В обширном дворе Фабрики были спрятаны огромные корабли. Сперва показалось странным, что судна находились так далеко от воды, но после своего спасения Весна раскрыла эту тайну: корабли были летающими, и именно эти дирижабли стали ключом к её вызволению.

После того как Весна со своими спасителями приземлилась в их столице, её история быстро разлетелась по округе, но новости оказались слишком скверными. Хотя спасение и прошло успешно, оно заняло слишком много времени. Весна была убеждена, что отец уже почти завершил свою работу. Кроме того, пока Фабрику обыскивали, никто не смог обнаружить Теслу, и девушка полагала, что отец мог даже не знать, что она на свободе. И пусть она ещё не разобралась, кто же возглавил организацию, державшую их в плену, Весна жаждала оказать сопротивление этой группе, представлявшей собой угрозу для недавно установившегося хрупкого мира в Европе.

ЭПИЗОД 3

ПРОПУСК ТРИУМФОВ



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Карты Фабрики

- Автома получает жетоны влияния и берёт карты Фабрики так же, как и вы.
- Если Автома, взяв карты Фабрики, не обнаружила карту Весны и не имела до этого момента ни одной карты Фабрики, она оставляет себе первую взятую карту.

Перемещение боевых фигурок Автомы

Когда Автома перемещает боевые фигурки:

- Если Весна не обнаружена и фигурка может переместиться на Фабрику:
 - Фабрика становится целью перемещения.
 - Игнорируйте это правило, если оно приведёт к бою и у Автомы меньше 5 силы.
- Если в конце действия перемещения героя без атаки (👤) или приключения/Фабрики (🏭) боевая фигурка Автомы находится на Фабрике, в дополнение к обычному эффекту действия запустится процесс поиска. В этом случае робот на Фабрике считается героем.

НАГРАДЫ ЭПИЗОДА

Если Автома не получила нацию Весны:

- Бросьте шестигранный кубик.
- Если выпало 4, 5 или 6, Автома возвращает свой планшет нации. Когда приходит очередь Автомы выбирать новую нацию (в зависимости от её богатства), она выбирает доступную нацию случайным образом. Таким образом, она может вновь получить предыдущую нацию.

АВТОМА

НАГРАДЫ ЭПИЗОДА

1. Каждый игрок отмечает в своём журнале кампании все выложенные звёзды и итоговый капитал. Победитель также отмечает свою победу.
2. За каждые 2 жетона влияния (округление в большую сторону) увеличьте любой бонус подготовки в вашем журнале кампании на 1. Обратите внимание на ограничения по силе и популярности.
3. Игроки должны определить, кто получит планшет нации Весна:
 - A. Если игрок нашёл карту Весны, он получает контроль над нацией Весна.
 - B. Если никто не нашёл карту Весны, победитель эпизода получает контроль над нацией Весна.
4. Этот игрок получает все жетоны с картонного листа Весны и всё содержимое коробочки «А». Предыдущая база этого игрока становится базой Весны. Играющий за Весну игрок сохраняет всё заработанное до этого момента (модификаторы, богатство и т. п.) и меняет название своей нации в журнале кампании. Уберите карту Весны из игры — она больше не нужна. Инструкции по использованию нации Весна см. на следующей странице.
5. Все остальные игроки могут сменить свои нации. Если вы меняете нацию, то сохраняете свой текущий журнал кампании и всё заработанное. Измените название вашей нации в своём журнале кампании и используйте планшет этой нации в следующих играх. Чтобы сменить нацию, сделайте следующее:
 - A. Играющий за Весну не может сменить нацию сейчас.
 - B. Любой другой игрок, желающий сменить нацию, кладёт свой планшет нации вместе с неиспользованными планшетами наций.
 - B. Суммируйте богатство каждого из игроков. ТОЛЬКО В ЭТОТ РАЗ считайте каждый купленный модификатор эквивалентом 50 \$ и добавьте их к СУММАРНОМУ БОГАТСТВУ игрока. Игрок с НАИМЕНЬШИМ суммарным богатством первым выбирает новую нацию. Затем выбирает следующий игрок с наименьшим богатством и далее по восходящей.
6. Согласно стандартным правилам, каждый игрок берёт по 2 модификатора из общего запаса, после чего может купить их, уплатив 50 \$ за каждый. В качестве бонуса победитель эпизода берёт 1 дополнительный модификатор и может выбрать из 3 полученных модификаторов.

НАЦИЯ ВЕСНА

(КОРОБОЧКА «А» И КАРТОННЫЙ ЛИСТ)

Первое публичное обращение Весны после её спасения с Фабрики было коротким, своевременным и долгожданным. Она держалась дерзко, стоя рядом с «автомашинной» её собственной разработки, и глаза её, устремлённые на аудиторию, горели. Юная Тесла говорила громко и уверенно:

«Мой отец был обескуражен, узнав истину о разрушительной мощи, которой наделены его изобретения. Он стремился лишь помочь миру, а когда увидел своими глазами трагические последствия того, к чему невольно был причастен, он решил покинуть общество и посвятить себя созданию новых технологий, которые помогли бы наконец установить мир во всём мире. Те люди, которые пленили нас и, насколько мне известно, всё ещё удерживают моего отца, являют собой истинную угрозу Европе. Я убеждена, что их цель — подчинение себе всего мира.»

Мой отец до сих пор числится пропавшим без вести, но я клянусь продолжать его дело, не прекращая поисков ни на минуту. Я хочу сформировать коалицию, которая будет отстаивать мир и защищать его любой ценой. Я приглашаю присоединиться ко мне всех дорожающих миром людей. Мы окажем отпор любому, кто станет угрозой нашему процветанию в эти дни. Люди, удерживающие моего отца в плену, будут остановлены. Мы воспротивимся любым нациям, пытающимся навязать свою волю Европе. Сейчас мы живём в мире, и этот мир сохранится. Даю вам слово.»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Выложите жетон базы нации Весна поверх базы вашей предыдущей нации на карте.
В обычной партии в «Сerp» (не в кампании) случайным образом выберите базу из тех, что не использовали другие игроки, и выложите жетон базы Весны на её место.
- Выложив обычное количество карт Фабрики на поле, случайным образом возьмите 3 карты Фабрики из неиспользованных. Выложите их лицевой стороной вверх рядом с планшетом игрока за Весну. Подробно принцип их действия описан в свойстве нации Весна.
- В отличие от других наций на планшете Весны напечатаны только 2 свойства роботов: «Переправа» и «Ускорение». Остальные клетки пустые. Однако у этой нации есть 18 жетонов свойств роботов с голубой каёмкой. Весна может использовать некоторые из этих свойств в текущей партии. Вне кампании выбор этих жетонов делается после выбора модификаторов роботов, но до того, как любые модификаторы или свойства будут выложены на планшет Весны. Окончательный выбор всегда делается из выбранных ранее модификаторов и вытянутых свойств роботов Весны. В данном эпизоде предпримите следующие шаги:
 - Случайным образом возьмите 6 жетонов свойств роботов из 18 жетонов в запасе Весны. Остальные жетоны положите в коробку — они в этой игре не используются.
 - Можете выбрать 2—4 жетона из ваших жетонов свойств роботов и модификаторов роботов. Выложите 2 из этих жетонов на пустые клетки на вашем планшете нации. Если выбираете 3-й или 4-й жетон, выложите их поверх напечатанных свойств роботов («Переправа» и «Ускорение»). Эти жетоны остаются на местах в текущей партии. Неиспользованные жетоны отложите в сторону.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Весна является более прогрессивной нацией. Она обладает крайне вариативными свойствами и подойдёт тому игроку, кто гибок в своих стратегиях. Это непростая нация и для игрока, и для его соперников, поскольку её свойства меняются от партии к партии.



СВОЙСТВО НАЦИИ

ТЕХНОФИЛИЯ. С самого начала партии вам доступны 3 полученные карты Фабрики, однако использовать их можно только один раз: как обычно, выложите свою фишку действия на одну из карт, чтобы использовать верхнее и/или нижнее действие. После использования верните эту карту в коробку. Данное правило распространяется и на карту, получаемую на Фабрике. В течение партии вы всё так же можете брать только 1 карту с Фабрики.

ПРИМЕЧАНИЕ. При выполнении карт целей начальные карты Фабрики у Весны не учитываются.

КОРОБОЧКА «А». ПРАВИЛА ВЕСНЫ

АВТОМА

АВТОМА ИГРАЕТ ЗА ВЕСНУ

Если Автома играет за Весну:

- В ходе подготовки она не получает 3 дополнительные карты Фабрики.
- В качестве первого этапа подготовки каждой партии:
 - Перемещайте жетоны Автомы с изображением 7 наций из базовой игры и дополнения «Завхватчики из далёких земель» (размещены на картонном листе Весны) и возьмите 2 случайным образом (остальные верните в коробку).
 - Выложите эти 2 жетона лицевой стороной вверх рядом с колодой Автомы.
 - Разыгрывая карты Автомы, она применяет действия в скобках, отмеченные эмблемами этих двух наций.

СВОЙСТВА РОБОТОВ

1. **ПЕРЕПРАВА.** Вы можете перемещать вашего героя и роботов через реки на соседнюю территорию со зданием любого игрока или с таких территорий.
2. **УСКОРЕНИЕ.** За одно перемещение ваш герой и роботы могут перемещаться на одну территорию дальше.

В правилах по использованию модификаторов роботов описаны некоторые жетоны свойств роботов Весны (см. с. 6).

ДИРИЖАБЛЬ. Весна может использовать свой дирижабль только в тех партиях, где используются дирижабли, например, играя с дополнением «Небесный гамбит». Подставки для дирижаблей включены только в дополнение «Небесный гамбит».



ЭПИЗОД 4. ФЕНРИС

СЕНТЯБРЬ 1922 Г.

Вскоре после спасения Весны с Фабрики слухи о «странных солдатах со светящимися глазами» вновь стали доноситься из деревень и быстро распространялись по всей Европе. Эти жуткие посланцы из преисподней с пустыми глазницами называли себя Фенрис, и в свете речи Весны рассказы стали восприниматься куда серьёзней, чем прежде.

Банды наёмников и головорезов, терроризирующих жителей Европы, существовали всегда, но Фенрис оказался более организованным и вооружённым новейшим пугающим оружием. Никому доподлинно не было известно, чего конкретно жаждали эти люди. Чем больше их солдаты наводняли земли, тем сильнее укреплялось влияние Фенриса, и постепенно стало очевидно, что они выступают против восстановления Европы, хотя конечная их цель была всё так же не ясна.

Создавалось впечатление, что Фенрис атакует случайным образом, и, насколько стало известно, не было такой нации, которая бы не пострадала от их жестокости и непредсказуемости. Они появлялись из ниоткуда, нападали на солдатские

патрули или грабили фермы и рынки, после чего словно испарялись. Ситуация накалилась настолько, что правительства стран обещали денежную награду за поимку этих преступников, живыми или мёртвыми. Действия Фенриса создавали хаос, и военные, движимые отчасти патриотизмом, но преимущественно ради денежной награды, начали проводить согласованные попытки усмирить этих людей.

В это же самое время Весна полным ходом формировала свою коалицию, быстро набирающую силу и влияние. Её популярность на международной арене оказалась огромным преимуществом, и численность её сторонников разрасталась молниеносно. Многообразие возможностей роботов и всевозрастающее влияние помогли Весне создать подобие «мировой полиции», стоявшей на пути любой из наций, нарушающей баланс сил. Но несмотря на её популярность, главы государств один за другим с озабоченностью стали наблюдать стремительное усиление её влияния, и теперь она казалась им поводом для беспокойства.

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ

Новая опасная группировка, члены которой называют себя Фенрис, терроризирует жителей Европы. Раздражённые их поведением, главы государств решают, что пора указать бандитам их место.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Подготовьте игру как обычно. Играющий за Весну использует базу своей предыдущей нации, сохраняя все модификаторы, бонусы подготовки и прочее, указанное в его журнале кампании. Случайным образом раздайте планшеты игроков.
2. В этом эпизоде вы можете использовать дирижабли и/или жетоны резолюций «Часы судного дня» или «Запасной план» из дополнения «Небесный гамбит».
3. Получите все бонусы подготовки согласно вашему журналу кампании.

4. Откройте коробочку «В» и выставьте по 1 агенту Фенриса (деревянные фигурки рабочих, всего 8 штук) на каждый туннель и 2 на Фабрику.
5. Если у вас есть модификаторы инфраструктуры, выложите их лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне.
6. Если у вас есть модификаторы роботов, можете выложить любые из них поверх свойств на вашем планшете нации.
7. Если хотите, можете приобрести преимущество, уплатив 15 \$ из своего богатства. Отметьте это в своём журнале и тут же получите указанный бонус.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Когда одна из ваших боевых фигурок (герой или роботы) перемещается на территорию с агентами Фенриса, её перемещение завершается. Перед тем как продолжить свой ход, в том числе переместить любую другую фигурку, вы должны попытаться вытеснить агента(ов):

1. Возьмите и откройте по 1 карте боя за каждую фигурку Фенриса на этой территории. **Вытеснение агентов не считается боем.**
2. Потеряйте в любом сочетании по выбору силу, монеты и/или популярность в количестве, равном сумме значений на открытых картах боя.

ЦЕЛИ ЭПИЗОДА

- Вытеснить агентов Фенриса.
- Победить в игре.

А. Если вы уплачиваете эту стоимость, вы успешно вытесните агента(ов) Фенриса! Если у вас есть, чем заплатить, вы обязаны это сделать. Заберите карту(ы) боя Фенриса и положите фигурки агента(ов) на ваш планшет нации. Агенты сыграют свою роль при получении бонуса в конце эпизода. **Это не бой, поэтому вы не получаете звезду за бой.**

Б. Если не можете заплатить эту стоимость, не платите ничего, сбросьте карту(ы) боя Фенриса и верните свою фигурку на территорию, с которой она была перемещена.

Вы не можете переместиться только рабочим на территорию с агентами Фенриса, однако ваши роботы могут переносить рабочих как обычно.

ИГРА НЕМЕДЛЕННО ЗАВЕРШАЕТСЯ, КОГДА ВЫТЕСНЕНЫ ВСЕ 8 АГЕНТОВ ФЕНРИСА ИЛИ КОГДА ИГРОК ВЫКЛАДЫВАЕТ СВОЮ 6-Ю ЗВЕЗДУ НА ШКАЛУ ТРИУМФА.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Хотя правительства и платили щедрую цену за поимку или уничтожение агентов Фенриса, те оказались трудной мишенью. Конечно, они не были неуязвимыми, но достаточно сильными, чтобы стать серьёзной проблемой. И всё же народам Европы удавалось потихоньку оттеснять их назад, и стало казаться, что в скором времени Фенрис может быть уничтожен. Нараставший успех в борьбе с ними помог населению расслабиться и впервые за несколько месяцев почувствовать себя безопасней. Люди были уверены, что их сил хватит для уничтожения Фенриса, но Весна по-прежнему проявляла осторожность.

ЭПИЗОД 4 ПРОПУСК ТРИУМФОВ



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Перемещение боевой фигурки без атаки



После любого перемещения боевой фигурки Автомы без атаки (☞☞/☞☞/☞☞):

- Если на территории этой фигурки есть агенты Фенриса, она попытается вытеснить их.
- Если на данной территории нет агентов Фенриса, но они присутствуют в окрестности этой фигурки, Автома попытается вытеснить всех агентов с 1 территории. Если таких территорий несколько, определите допустимую территорию по принципу «сверху вниз и слева направо».

ПРИМЕЧАНИЕ. Фигурка не перемещается на территорию с агентами Фенриса; она пытается вытеснить их, находясь на своей территории.

ВЫТЕСНЕНИЕ АГЕНТОВ ФЕНРИСА

- Когда Автома пытается вытеснить агента(ов) Фенриса, возьмите карты боя, как указано в правилах. Если среди них есть карты со значением 5, Автома проигрывает; в ином случае она побеждает.
- Если Автома побеждает, она получает агента(ов) Фенриса, но не получает карту(ы) боя и не теряет силу, монеты или популярность.

АВТОМА

НАГРАДЫ ЭПИЗОДА

1. Каждый игрок отмечает в своём журнале кампании все выложенные звёзды и итоговый капитал. Победитель также отмечает свою победу.
2. За каждых 2 агентов Фенриса, которых вы вытеснили (округление в большую сторону), увеличьте любой бонус подготовки в вашем журнале кампании на 1. Обратите внимание на ограничения по силе и популярности (не более 3).
3. Извлеките оставшиеся жетоны модификаторов инфраструктуры или роботов, которые не были доступны в эпизоде 2а/2б, из картонных листов и добавьте их в общий запас. Ознакомьтесь с правилами для этого типа модификаторов на с. 6 или 7. Теперь эти жетоны доступны для использования.
4. Согласно стандартным правилам каждый игрок берёт из общего запаса по 2 модификатора каждого типа (всего 4), после чего может купить их, уплатив 50 \$ за каждый. В качестве бонуса победитель эпизода берёт 1 дополнительный модификатор любого типа и может выбирать из 5 полученных модификаторов.



ЭПИЗОД 5. ФАБРИКА-КРЕПОСТЬ

АПРЕЛЬ 1923 г.

Фенрис оказался сильнее, чем представлялось поначалу. После первых успешных боёв народы Европы осознали, что их сложно выследить и куда сложнее уничтожить. Медленно и настойчиво Фенрис сеял хаос и неразбериху, а его влияние усиливалось по всей Европе. Беспокойство правителей всё нарастало, и это заставило их сражаться с врагом ещё упорней.

Пока Фенрис вёл свою разрушительную деятельность в Европе, произошло несколько катастрофических событий. На императора Саксонии и царя Руссвета были совершены покушения, и эти несчастья выглядели слишком подозрительными, чтобы оказаться совпадением.

Поначалу соседние государства обвиняли друг друга в шпионаже и враждебности. Вскоре стало очевидно, что в происходящем была замешана некая третья сторона, и многие подозревали, что ей был Фенрис.

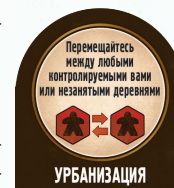
Посреди всего этого хаоса Фабрика казалась настоящей твердыней, и никому за долгие месяцы не удалось ступить и шагу на её территорию. Многие полагали, что Фенрис обосновался здесь, и постепенно в умах правителей сформировался одинаковый замысел: ударить в самое сердце Фенриса, пока он не получил ещё больше влияния и силы.

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ

Хаос охватывает всю Европу, и никому в течение долгих месяцев не удаётся попасть на территорию Фабрики. Многие полагают, что там обосновался Фенрис. Чем же они заняты? Это необходимо выяснить как можно быстрее.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Подготовьте игру как обычно, сохранив предыдущие планшеты наций и случайным образом раздав планшеты игрокам. Играющий за Весну использует ту же базу, что и его предыдущая нация, и сохраняет все модификаторы, бонусы подготовки и прочее, указанное в его журнале кампании.
2. В этом эпизоде вы можете использовать дирижабли и/или жетоны резолюций «Часы судного дня» или «Запасной план» из дополнения «Небесный гамбит».
3. Получите все бонусы подготовки согласно вашему журналу кампании.
4. Если у вас есть модификаторы инфраструктуры, выложите их лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне.
5. Если у вас есть модификаторы роботов, можете выложить любые из них поверх свойств на вашем планшете нации.
6. Выложите по 1 жетону влияния на каждый туннель (всего их 6) и на каждую из трёх соседних с Фабрикой сухопутных территорий (их всего 3).
7. Выложите коробочку «С» на Фабрику. Не открывайте её, пока об этом не будет сказано.
8. Если Руссвет участвует в партии, он получает жетон с изменённым свойством «Урбанизация». Руссвет обязан использовать этот жетон вместо своего обычного свойства «Урбанизация».
9. Если хотите, можете приобрести преимущество, уплатив 15 \$ из своего богатства. Отметьте это в своём журнале и тут же получите указанный бонус.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Каждый раз, когда любая ваша фигурка (робот, герой или рабочий) перемещается на территорию с жетоном влияния, её перемещение завершается, а вы получаете жетон влияния. Выложите его на свой планшет нации.
- В конце эпизода каждый жетон влияния вычитает 1 \$ из вашего финального счёта.
- Когда один из игроков, переместив любую свою фигурку, впервые оказывается на Фабрике, его перемещение завершается, и он открывает коробочку «С». Открыв её, прочитайте инструкции к коробочке «С» на с. 28.

ЦЕЛИ ЭПИЗОДА

- Пробраться на Фабрику и раскрыть её тайну.
- Победить в игре.

ИГРА НЕМЕДЛЕННО ЗАВЕРШАЕТСЯ, КОГДА ИГРОК ВЫКЛАДЫВАЕТ СВОЮ 6-Ю ЗВЕЗДУ НА ШКАЛУ ТРИУМФА. КРОМЕ ТОГО, В КОРОБОЧКЕ «С» ЕСТЬ УСЛОВИЕ АЛЬТЕРНАТИВНОГО ОКОНЧАНИЯ ПАРТИИ.

ЭПИЗОД 5
ПРОПУСК ТРИУМФОВ

АВТОМА



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Выполняя все действия робота или героя без атаки (🔪/🔨), Автома будет продвигаться к Фабрике, а не к боевым фигуркам соперника.

НАГРАДЫ ЭПИЗОДА

Автома не теряет монет за жетоны влияния.

НЕ ПЕРЕВОРАЧИВАЙТЕ ЭТУ СТРАНИЦУ, ПОКА НЕ ОТКРОЕТЕ КОРОБОЧКУ «С». КОГДА ОТКРОЕТЕ, СЛОЖИТЕ БУКЛЕТ ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧТОБЫ БЫЛА ВИДНА ТОЛЬКО СТРАНИЦА 28.

УНИЧТОЖИТЕЛЬ

(КОРОБОЧКА «С»)

Уничтожитель — это самоуправляющийся робот, который охраняет Фабрику и никогда не перемещается. Теперь игра завершается, если **игрок выложит свою 6-ю звезду** либо если **Уничтожитель будет повержен в бою**, что даст победившему его игроку очень важную награду.

Следующие правила на с. 28—29 применяются только к эпизоду 5.

ПЕРВОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ

1. Выставьте фигурку Уничтожителя на Фабрику. Как только вы обнаружили его, бросьте два шестигранных кубика и выберите один из них — он представляет боевую силу Уничтожителя. Выложите этот кубик на соответствующую клетку шкалы силы.
2. Если у игроков есть карты целей 5, 7 или 22, их нужно сбросить и взять другие на замену.
3. Если на Фабрику вошёл ваш рабочий, он возвращается на базу.
4. Если вы переместили боевую фигурку (героя или робота) на Фабрику и обнаружили Уничтожителя, вы должны с ним сразаться. Завершите ваше действие перемещения обычным образом: вы можете выполнить оставшиеся перемещения другими фигурками. В этом случае вы можете передвинуть фигурки на Фабрику, чтобы они приняли участие в бою. После чего переходите к бою с Уничтожителем.



БОЙ

28

Вступая в бой с Уничтожителем, выполняйте следующие шаги:

1. Выберите и откройте выставленное на диске значение силы и приложенные карты боя. Затем возьмите 3 верхние карты боя из колоды и добавьте их значение к силе Уничтожителя, которую представляет кубик на шкале силы. Сбросьте эти карты боя.
 2. Обычным образом определите победителя боя. В случае ничьей побеждает агрессор.
 3. Если Уничтожитель побеждён, уберите его с поля. Игрок, одержавший победу, выкладывает звезду за бой на шкалу триумфа, учитывая обычное ограничение категории, после чего партия немедленно завершается.
- В бою с Уничтожителем не используются никакие модификаторы и свойства, влияющие на силу соперника или карты боя. Они отмечены символом . Боевые свойства, которые оказывают влияние на игрока, можно использовать, но понизить силу Уничтожителя или значение его карт боя нельзя никоим образом.



ХОД ИГРЫ

- Обнаруживший Уничтожителя игрок контролирует его в текущей партии. Он в некоторой степени управляет Уничтожителем, хотя тот является противником для всех игроков. Ход Уничтожителя начинается непосредственно перед ходом контролирующего его игрока. Таким образом, после обнаружения Уничтожителя все остальные игроки сделают свой ход до первого хода Уничтожителя.
- В ход Уничтожителя контролирующий его игрок бросает два шестигранных кубика, после чего выбирает 1 кубик, который представляет силу боя Уничтожителя до следующего хода. Выложите выбранный кубик на соответствующую клетку шкалы силы, затем завершите ход Уничтожителя. Он не может перемещаться.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Никто не был готов ко встрече с Уничтожителем. По правде говоря, большинство позабыло о том, что Тесла трудился под гнётом Фенриса над столь разрушительной машиной. Забыли или же никогда всерьёз в это не верили, но это оказалось правдой, чудовищной правдой.

И эта машина не была единственной.

АВТОМА КОРОБОЧКА «С». ПРАВИЛА УНИЧТОЖИТЕЛЯ (ТОЛЬКО ЭПИЗОД 5)

БОЙ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

- Если Автома впервые сражается с Уничтожителем, она проигрывает бой и теряет 4 силы и 1 случайную карту боя. Не берите карту Автомы для розыгрыша боя и карты боя для Уничтожителя.
- Последствия этого боя применяются так же, как для любого обычного боя.
- Если Автома контролирует Уничтожителя, она всегда выбирает наименьший результат броска 2 кубиков в качестве силы Уничтожителя.
- Для всех действий перемещения Автомы Уничтожитель считается любой боевой фигуркой противника.

ПОПУЛЯРНОСТЬ

В ходе подготовки выложите фишку популярности Автомы на 2-ю клетку шкалы популярности. Когда кубик на карте звёзд достигнет 4-го ряда, переместите фишку популярности Автомы на 10-ю клетку.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. В некоторых случаях гонка к Фабрике может быстро завершить этот эпизод, и у вас не будет возможности повысить свою популярность до 2-го уровня шкалы.

НАГРАДЫ ЭПИЗОДА

1. Каждый игрок отмечает в своём журнале кампании все выложенные звёзды и итоговый капитал. Победитель также отмечает свою победу.
2. Согласно стандартным правилам каждый игрок берёт из общего запаса по 2 модификатора каждого типа (всего 4), после чего может купить их, уплатив 50 \$ за каждый. В качестве бонуса победитель эпизода берёт 1 дополнительный модификатор любого типа и может выбирать из 5 полученных модификаторов.
3. Игроки должны определить, кто получит планшет нации Фенрис. Может получиться так, что нация Весна не будет участвовать в одном эпизоде, но у игроков появится шанс сменить нации в конце эпизода 6.
 - A. Если игрок победил Уничтожителя в бою, он получает контроль над нацией Фенрис.
 - B. Если никто не смог победить Уничтожителя, победитель в этой игре получает контроль над нацией Фенрис.
4. Этот игрок получает робота Уничтожителя, все жетоны с картонного листа Фенриса и всё содержимое коробочки «D». Предыдущая база этого игрока становится базой Фенриса. Играющий за Фенрис игрок сохраняет всё заработанное до этого момента (модификаторы, богатство и т.п.) и меняет название своей нации в журнале кампании.
5. На картонном листе Фенриса также присутствуют жетоны альянсов Весны и Фенриса. Раздайте их соответствующим нациям для применения в эпизодах, где можно использовать модуль «Альянсы».
6. Переходите к инструкциям по использованию нации Фенрис на следующей странице.



НАЦИЯ ФЕНРИС

(КОРОБОЧКА «D» И КАРТОННЫЙ ЛИСТ)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите жетон базы нации Фенрис поверх базы вашей предыдущей нации на карте.

В обычной партии в «Серп» (не в кампании) случайным образом выберите базу из тех, что не использовали другие игроки, и выложите жетон базы Фенриса на её место на поле.

2. Положите все 16 жетонов влияния в свой запас, после чего подготовьте свою нацию к игре как обычно.

СВОЙСТВО НАЦИИ

ВЛИЯНИЕ. Закончив перемещение своего героя (после возможного боя и/или приключения), вы можете выложить жетон влияния на эту территорию. После этого вы можете выложить ещё 1 жетон влияния на любую другую незанятую территорию первичного типа местности без лежащего на ней жетона.

- Территория, на которой есть только здание или дирижабль, не считается занятой (только рабочие, герои и роботы могут занимать территории).
- Жетон влияния нельзя выложить на территорию с ловушкой, флагом, приключением или другим жетоном влияния.
- Территории первичного типа местности, подходящие для выкладывания второго жетона местности, — это горы, фермы, тундры, леса и деревни. К таким территориям не относятся озёра, Фабрика и базы.

ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ

- Как только одна из фигурок игрока (герой, робот или рабочий), не играющего за Фенрис, перемещается на территорию с жетоном влияния, её перемещение завершается. Данный игрок забирает этот жетон и кладет его на свой планшет нации.
 - Если ваша мельница производит рабочего на территории с жетоном влияния, вы немедленно забираете этот жетон.
 - Дирижабли и переносимые ими рабочие не занимают территорий и не вынуждают игроков забирать с них жетоны влияния. Однако, если ваш дирижабль высаживает рабочего на такую территорию, вы должны немедленно забрать с неё жетон влияния.
- Фигурки Фенриса не забирают жетонов влияния с поля (кроме случаев использования свойства роботов «Фанатичность»), и её фигурки не обязаны завершать перемещение, попав на территорию с жетоном влияния.
- В конце партии каждый жетон влияния заставляет владельца потерять 1 \$. Это означает, что играющий за Фенрис фактически начинает каждую игру с -16 \$.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Фенрис — нация, обладающая мощными возможностями, но с некоторыми ограничениями. Перемещение для неё очень важно, поэтому данная нация, скорее, подойдёт для агрессивной игры.



СВОЙСТВА РОБОТОВ

- **ПРЫЖОК.** При перемещении вы можете «перепрыгнуть» через территорию, если территория назначения расположена от неё по прямой. Вы можете пересекать реки и озёра, избегая фигурок соперника. Это можно делать дважды за ход, используя действие перемещения с карты Фабрики.
- **ЗАПУГИВАНИЕ.** Если, будучи агрессором, вы вынудили фигурку соперника отступить, можете дать ему по 1 жетону влияния за каждую отступившую фигурку (героя, робота или рабочего). Это применимо и к небоевым ситуациям, когда вы вынуждаете рабочих отступить с территорий и в случае вашей победы в бою в качестве агрессора. Жетон влияния выдаётся из вашего личного запаса.
- **ЛУЧ СМЕРТИ.** В бою разыграйте с руки любое количество карт боя с одинаковым значением. С момента активации этого свойства вы можете использовать только идентичные карты в рамках одного боя. Вы можете разыграть любое количество карт, независимо от числа ваших боевых фигурок.
- **ФАНАТИЧНОСТЬ.** Ваши роботы и герой могут перемещаться на любые несоседние территории с жетоном влияния. Заберите этот жетон.
 - Вы получаете жетон влияния, только если перемещаетесь на территорию в результате использования свойства «Фанатичность». Обычное перемещение или прыжок не вынуждают вас забирать жетон влияния.

ДИРИЖАБЛЬ. Фенрис может использовать свой дирижабль только в тех партиях, где используются дирижабли, например, играя с дополнением «Небесный гамбит». Подставки для дирижаблей включены только в дополнение «Небесный гамбит».

КОРОБОЧКА «D». ПРАВИЛА ФЕНРИСА АВТОМА

АВТОМА ИГРАЕТ ЗА ФЕНРИС

Автома не использует никаких действий в скобках, отмеченных эмблемами наций на картах.

За каждую фигурку соперника (робота, героя или рабочего), которого Автома вынуждает отступить, она отдаёт 1 жетон влияния (если они у неё остались) владельцу отступающей фигурки.

Каждый раз после перемещения своего героя Автома выкладывает столько жетонов влияния, сколько может, но не более 3:

1. Сперва она выкладывает 1 жетон влияния на территорию героя, если там ещё нет жетонов влияния.
2. Если фигурка героя находится на территории первичного типа местности, то Автома выкладывает второй и третий жетоны влияния согласно этой процедуре:
 - Выложите жетон влияния на незанятую территорию без жетонов того же типа, что и территория с героем.
 - **ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО (1).** Территория, ближайшая к боевой фигурке соперника.
 - **ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО (2).** Сверху вниз и слева направо.

Во время получения наград эпизода Автома не теряет монеты за жетоны влияния.

АВТОМА ИГРАЕТ ПРОТИВ ФЕНРИСА

- Автома собирает жетоны влияния и теряет за них монеты в конце эпизода по обычным правилам.
- При определении территории назначения для всех действий перемещения Автомы в первую очередь применяйте особое условие текущего эпизода, затем — условие, описанное ниже, и уже после него — все обычные условия определения доступной территории.
 - **ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО (1/2).** Территория без жетона влияния, если только в текущий момент она не считается как более чем 1 территория для подсчёта очков.

Распутин и Лихо
Фенрис

ВЛИЯНИЕ
Переместив героя, можете выложить на его территорию жетон влияния. Затем можете выложить ещё 1 жетон на любую незанятую территорию первичного типа без жетонов.

При перемещении можете пропускать соседние территории (по прямой линии)

Можете отдать противнику по 1 жетону влияния за каждую его фигурку, которую вы (как агрессор) вынудили отступить

Ведя бой, разыграйте любое количество карт боя одинакового номинала

Можете перемещаться на любые несоседние территории с жетонами влияния, забирая их себе

ПРЫЖОК **ЗАПУГИВАНИЕ** **ЛУЧ СМЕРТИ** **ФАНАТИЧНОСТЬ**

ЭПИЗОД 6. УНИЧТОЖЕНИЕ

ИЮЛЬ 1923 г.

Похоже, уже было слишком поздно. Фенрис оказался гораздо могущественней и влиятельней, чем могло бы присниться в самом кошмарном сне, а огромный Уничтожитель вселил ужас в сердца людей. Наконец, стало окончательно ясно, что необходимо нанести удар по Фенрису, прежде чем он преуспеет ещё больше. Каждая нация начала копить силы и собираться с духом, чтобы сделать первый шаг. Единственной надеждой людей было то, что они не слишком долго ждали, прежде чем нейтрализовать угрозу.

Но ситуация резко ухудшилась, когда предводитель Фенриса раскрыл свою личину...

Григорий Распутин.

Оказалось, что Фабрика никогда не была центром операций Фенриса. Она оставалась местом их дислокации, но агенты Фенриса давно действовали в тылу одной из наций, а с появлением Распутина они раскрыли масштабы своего заговора.

Бывший советник царя Руссвета исчез несколько месяцев назад, вскоре после покушения на монарха. Стало очевидно, что подготовкой Фенриса он занимался многие годы. К тому же ходили слухи, что другим государствам его личность была хорошо известна и многие уже примкнули к нему.

Недоверие среди населения Европы росло даже тогда, когда начались попытки объединения против общего врага. Теперь никто не мог понять, был ли союзник тайным агентом Фенриса. Созданные ранее альянсы разваливались. Появление Распутина и его контроль над Уничтожителем превращали старые страхи людей в настоящую паранойю: народы боялись ещё одной Великой войны, которая растерзала бы континент в клочья.

В это самое время и без того огромное желание Весны победить Фенрис стало ещё сильнее. Её враг наконец обнаружил себя, а враг, имеющий лицо, может быть уничтожен.

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ

Известие о появлении Распутина в качестве главы Фенриса потрясло континент. Страх, что другие государства уже могли заключить тайные союзы с Фенрисом, разрушил прежние альянсы.

32

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Подготовьте игру как обычно. Играющие за Весну и Фенрис используют базы своих предыдущих наций, сохраняя все модификаторы, бонусы подготовки и прочее, указанное в их журналах кампании. Случайным образом раздайте планшеты игроков.
2. В этом эпизоде можете использовать дирижабли и/или жетоны резолюций «Часы судного дня» или «Запасной план» из дополнения «Небесный гамбит».
3. Получите все бонусы подготовки согласно вашему журналу кампании.
4. Если у вас есть модификаторы инфраструктуры, выложите их лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне.
5. Если у вас есть модификаторы роботов, можете выложить любые из них поверх свойств на вашем планшете нации.
6. Если хотите, можете приобрести преимущество, уплатив 15 \$ из своего богатства. Отметьте это в своём журнале и тут же получите указанный бонус.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В этом эпизоде нет особых правил, в нём просто происходит знакомство с нацией Фенрис. Игроки могут сменить нации в конце этой партии (победитель первым выбирает новую нацию).

ЦЕЛИ ЭПИЗОДА

- Победить в игре.

ИГРА НЕМЕДЛЕННО ПРЕКРАЩАЕТСЯ, КОГДА ИГРОК ВЫКЛАДЫВАЕТ СВОЮ 6-Ю ЗВЕЗДУ НА ШКАЛУ ТРИУМФА.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Когда Распутин объявил себя предводителем Фенриса, всё встало на свои места. После его заявления Европу обуял страх, и вскоре континент наводнили слухи. Самым правдоподобным из них казался тот, в котором говорилось, что в начале 1900-х Григорий Распутин якобы основал тайный орден, впоследствии превратившийся в Фенрис. Многие полагали, что царь Руссвета не одобрял существование ордена, за что и поплатился жизнью, но достоверность этих предположений так и не была доказана.

Тайный орден был основан на волне успеха Николая Теслы, который стремительно прославился как изобретатель — и единственный поставщик — невероятных автомашин и роботов, революционным образом изменивших столько отраслей промышленности и ставших основным оружием в современных военных конфликтах. Взглядывая в прошлое, многие обнаруживали цепочку случайных совпадений, которые теперь не казались такими уж случайными. Общее мнение людей сводилось к тому, что события, послужившие катализатором начала Великой войны, были срежиссированы Распутиним и его ранними последователями.

С момента завершения войны он старательно подрывал уверенность в главах европейских государств, ослабляя их авторитет и пытаясь освободить место для себя, как единоличного правителя города-государства Фабрики.

ЭПИЗОД 6 ПРОПУСК ТРИУМФОВ



НАГРАДЫ ЭПИЗОДА

Если в этом эпизоде Автома играла за Фенрис или Весну, она сохраняет свою нацию. В ином случае:

- Бросьте шестигранный кубик.
- Если выпало 4, 5 или 6, Автома возвращает свой планшет нации. Когда приходит очередь Автомы выбирать новую нацию (в зависимости от её богатства), она выбирает доступную нацию случайным образом. Таким образом, она может вновь получить предыдущую нацию.

АВТОМА

НАГРАДЫ ЭПИЗОДА

1. Каждый игрок отмечает в своём журнале кампании все выложенные звёзды и итоговый капитал. Победитель также отмечает свою победу.
2. Все остальные игроки могут сменить свои нации. Если вы меняете нацию, то сохраняете свой текущий журнал кампании и всё заработанное. Измените название вашей нации в своём журнале кампании и используйте планшет этой нации в следующих играх. Чтобы сменить нацию, сделайте следующее:
 - А. Любой другой игрок, желающий сменить нацию, кладёт свой планшет нации вместе с неиспользованными планшетами наций.
 - Б. ПОБЕДИТЕЛЬ этого эпизода первым выбирает новую нацию. Затем это делает следующий игрок с наибольшим капиталом (счёт в конце данной партии) и так далее.
 - В. Если вы выбрали Весну или Фенриса, продолжайте использовать ту же базу, если только она не занята нацией другого игрока. В этом случае необходимо выбрать незанятую базу.
3. Согласно стандартным правилам каждый игрок берёт из общего запаса по 2 модификатора каждого типа (всего 4), после чего может купить их, уплатив 50 \$ за каждый. В качестве бонуса победитель эпизода берёт 1 дополнительный модификатор любого типа и может выбрать из 5 полученных модификаторов.



ЭПИЗОД 7. ПОИСКИ ТЕСЛЫ

ОКТАБРЬ 1923 г.

Фенрис больше не пытался скрываться, решая политическую судьбу Европы словно кукловод, дёргающий за ниточки. После публичного объявления Распутина главой Фенриса организация стала вести открытую игру за власть. До самого лета Фенрис казался непреодолимой волной, которая набирает силу перед тем, как обрушиться на своих противников. Но внезапно он начал проигрывать сражения, и его огромные Уничтожители хотя и обладали невероятной мощью, но уже не были непреодолимыми препятствиями, как раньше.

Когда соперничающие за власть государства начали оттаивать свои позиции в борьбе с Фенрисом и даже побеждать Уничтожителей в бою, народ начал задумываться, что же изменилось. Казалось, что Уничтожители начали изнашиваться. Главные стратеги всего континента размышляли над причиной этого, но самую логичную и самую многообещающую догадку высказала Весна:

— Мой отец бежал или погиб, — сказала она откровенно. — Это единственное объяснение. Уничтожители — мощные машины,

но они технически комплексные и сложные. Уже какое-то время Фенрис не собирает новых Уничтожителей, а те, что используются, очевидно, стали не так эффективны, как прежде. Угрозу моей жизни они использовали как мотивацию, чтобы вынудить отца создать этих чудовищ, но заставить его сделать их проще они не смогли. Без его помощи инженеры Фенриса явно ничего не могут сделать с роботами, чтобы поддерживать их в рабочем состоянии.

Весна верит, что отец ещё жив. Сразу после своего публичного заявления она начала организовывать поиски своего отца. Разумеется, она хочет найти его сама, но, если отец ещё жив, кто угодно должен разыскать его прежде, чем это сделает Фенрис. Поэтому она выступила публично, надеясь, что это подстегнёт всю Европу заняться его поисками. Интуиция не подвела Весну. Почти так же быстро, как она сама, прочие нации организовали собственные поисковые отряды, и буквально через несколько дней охота на Теслу уже шла полным ходом.

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ

Удалось ли Тесле совершить побег из Фабрики, где его удерживал Фенрис? Наша цель — найти его!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Подготовьте игру как обычно. Играющие за Весну и Фенрис используют базы своих предыдущих наций (если только никакой другой игрок не получил планшет данной нации), сохраняя все модификаторы, бонусы подготовки и прочее, указанное в их журналах кампании. Случайным образом раздайте планшеты игроков.
2. В этом эпизоде вы можете использовать дирижабли и/или жетоны резолюций «Часы судного дня» или «Запасной план» из дополнения «Небесный гамбит».
3. Получите все бонусы подготовки согласно вашему журналу кампании.
4. Если у вас есть модификаторы инфраструктуры, выложите их лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне.
5. Если у вас есть модификаторы роботов, можете выложить любые из них поверх свойств на вашем планшете нации.
6. Выложите 12-й жетон приключения (или его замену, если необходимо) на Фабрику.
7. В эпизоде 2а или 2б вы использовали либо правила модуля «Противники» (и шкалу военного триумфа), либо правила модуля «Альянсы» (и шкалу мирного триумфа). В данном эпизоде применяется неиспользованная ранее комбинация.
 - «Противники» и шкала военного триумфа объясняются на с. 16.
 - «Альянсы» и шкала мирного триумфа объясняются на с. 18.
8. Если хотите, можете приобрести преимущество, уплатив 15 \$ из своего богатства. Отметьте это в своём журнале и тут же получите указанный бонус.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- При подготовке следуйте правилам модуля «Противники» или «Альянсы».
 - Всякий раз, когда участвуете в приключении, заберите жетон приключения и выложите его на свой планшет нации. Они используются для поиска Теслы.
 - Чтобы разыскать Теслу, игрок должен собрать определённое количество жетонов приключений в зависимости от числа игроков:
- Первый игрок, набравший указанное количество жетонов приключений, делает следующее:
 - А. Сбрасывает все набранные им жетоны приключений.
 - Б. Открывает коробочку «Е».
 - В. Эпизод немедленно завершается (Если вы играете не в режиме кампании, игра продолжается. Тесла появляется на той территории, где был обнаружен, и управляется согласно правилам эпизода 8а).

ОДИНОЧНАЯ ИГРА: 6 жетонов

2 ИГРОКА: 6 жетонов

3 ИГРОКА: 5 жетонов

4 ИГРОКА: 5 жетонов

5 ИГРОКОВ: 4 жетона

6 ИГРОКОВ: 4 жетона

7 ИГРОКОВ: 3 жетона

ЦЕЛИ ЭПИЗОДА

- Собрать жетоны приключений, чтобы найти Теслу.
- Победить в игре.

ИГРА НЕМЕДЛЕННО ЗАВЕРШАЕТСЯ, КОГДА ИГРОК НАХОДИТ ТЕСЛУ ИЛИ ВЫКЛАДЫВАЕТ СВОЮ 6-Ю ЗВЕЗДУ НА ШКАЛУ ТРИУМФА.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если игрок обнаружил Теслу в ходе эпизода 7, переходите к эпизоду 8а. Правила эпизода 8а, касающиеся Теслы, указаны в «Особых правилах» эпизода.

Если никто из игроков не обнаружил Теслу, откройте коробочку «Е», извлеките жетон Сумасшедшего Теслы из картонного листа и переходите к эпизоду 8б. Правила эпизода 8б, касающиеся Теслы, указаны в «Особых правилах» эпизода.

ЭПИЗОД 7 ПРОПУСК ТРИУМФОВ

АВТОМА

ШКАЛА ВОЕННОГО ТРИУМФА



ШКАЛА МИРНОГО ТРИУМФА



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Следуйте правилам/разделу правил эпизода 2а с пометкой **ПРОТИВНИКИ** или эпизода 2б с пометкой **АЛЬЯНСЫ** там, где это применимо.
- Когда Автома забирает жетон приключения, она получает ещё 1 дополнительный жетон, если он находится на расстоянии 2 территорий. Если таких территорий несколько, определите нужную по принципу «сверху вниз и слева направо». Автома не получает жетонов приключений с тех территорий, где есть фигурка соперника, или с тех территорий, которых она не может достичь из-за первоначального ограничения на перемещение через водную преграду.

В игре с 3 и более участниками: Автома не может использовать это дополнительное правило, чтобы получить жетон приключений с территории, находящейся на полуостровах другого игрока.

ПОДСЧЁТ ИТОВОГЫХ КАПИТАЛОВ

Контролируемые территории с символом приключения (те, на которых в начале игры были выложены жетоны приключений) считаются дополнительной территорией при итоговом подсчёте капиталов.

НАГРАДЫ ЭПИЗОДА

1. Каждый игрок отмечает в своём журнале кампании все выложенные звёзды и итоговый капитал. Победитель также отмечает свою победу.
2. За каждый жетон приключения, который в текущий момент выложен на вашем планшете нации, вы можете увеличить бонус подготовки на 1. Жетоны, сброшенные для открытия коробочки «Е», не учитываются при получении данной награды.
3. Если вы выложили звёзды за выполнение новых условий шкал военного или мирного триумфа, зачеркните по 1 любой клетке вашей таблицы триумфа за каждую новую категорию.
4. Согласно стандартным правилам каждый игрок берёт из общего запаса по 2 модификатора каждого типа (всего 4), после чего может купить их, уплатив 50 \$ за каждый. В качестве бонуса победитель эпизода берёт 1 дополнительный модификатор любого типа и может выбирать из 5 полученных модификаторов.



ЭПИЗОД 8А. НОВАЯ ЭПОХА

МАРТ 1924 г.

Попытка побега Теслы привела Распутина в ярость, и Фенрис немедленно приступил к исполнению ключевой части своего плана. Европа оцетилилась в ответ. Великая война была продолжительной, кровопролитной и велась открыто. И хотя та война завершилась, народы Европы всё ещё находились в состоянии конфликта, но в этот раз война велась тихо, из укрытий.

Распутин манипулировал правительствами точно марионетками, и лишь где-то год спустя военный конфликт снова разразился в полную силу. Теперь атмосфера решимости вновь воцарилась в Европе, как и три года назад, накануне драматической развязки Великой войны. Абсолютно все — от крестьян до

генералов — чувствовали, что вскоре грядут какие-то изменения, последствия которых сохранятся навсегда.

На горизонте замаячила новая эпоха, и народам Европы остаётся лишь надеяться, что она не будет к ним чересчур жестока. Правительства и генералы чувствуют дыхание судьбы у себя за спиной. И пусть многие из них уже на пределе, их всё равно переполняет яростное желание не упустить момент. Предыдущая война закончилась в основном из-за страхов и истощения сил. А теперь возникло ощущение, что целью борьбы стало нечто значимое. Они сражались за свободу. Они сражались за власть. Они сражались за будущее всего мира.

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ

Всё свелось воедино. Попытка побега Теслы привела Распутина в ярость, и Фенрис прикладывает все силы, чтобы в финальной попытке захватить контроль над Европой. Каждое государство сражается, чтобы стать единоличным победителем и ввести мир в новую эпоху!

ПОБЕДА В КАМПАНИИ

- В конце данной партии удвойте своё итоговое количество монет, заработанное только за этот эпизод, после чего прибавьте бонусы конца кампании (по 25 \$), полученные согласно вашей таблице триумфа.
- Игрок с наибольшим итоговым капиталом побеждает в эпизоде и в кампании! **Накопленное за предыдущие эпизоды богатство НЕ определяет победителя кампании.**

36

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Извлеките жетоны триумфа из картонного листа. Перемешайте их и заполните ими все 10 клеток шкалы триумфа.
2. Подготовьте игру как обычно. Играющие за Весну и Фенрис продолжают использовать базы своих предыдущих наций.
3. В этом эпизоде игроки сами выбирают планшеты игроков. Первым выбор делает игрок с наибольшим суммарным богатством к началу эпизода. Продолжайте выбор по убыванию до игрока с наименьшим богатством. (ПРИМЕЧАНИЕ. Руссвет не может использовать промышленный планшет игрока, а Крым — патриотический.)
4. В этом эпизоде вы можете использовать дирижабли и/или жетоны резолюций «Часы судного дня» или «Запасной план» из дополнения «Небесный гамбит».
5. Получите все бонусы подготовки согласно вашему журналу кампании.
6. Если у вас есть модификаторы инфраструктуры, выложите их лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне.
7. Если у вас есть модификаторы роботов, можете выложить любые из них поверх свойств на вашем планшете нации.
8. Выложите по 1 звезде каждого игрока на каждую из 3 соседних с Фабрикой сухопутных территорий.
9. Фигурка Теслы начинает игру с базы того игрока, кто нашёл его в эпизоде 7.
10. Если хотите, можете приобрести преимущество, уплатив 15 \$ из своего богатства. Получите указанный бонус. **После этого вычеркните всё оставшееся богатство из вашего журнала кампании.**

ИГРА НЕМЕДЛЕННО ЗАВЕРШАЕТСЯ, КОГДА ИГРОК ВЫКЛАДЫВАЕТ СВОЮ 6-Ю ЗВЕЗДУ НА ШКАЛУ ТРИУМФА.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Перед тем как выложить на шкалу триумфа одну из 3 ваших звёзд, лежащих на поле, вы должны вернуть её в свой запас. Ваши оставшиеся 3 звезды доступны с самого начала игры.
- Каждый раз, когда одна из ваших наземных фигурок (герой, робот или рабочий) перемещается на территорию с вашей звездой, она завершает своё перемещение, а вы забираете звезду. Добавьте её в свой личный запас.
 - Сначала заберите звезду, а потом разыграйте любые бои или активируйте ловушки.
 - Дирижабли не могут забрать звезду.
- Звёзды, полученные с поля, можно немедленно выложить на шкалу триумфа, если соблюдены условия выкладывания звезды, на момент её получения с поля (например, за выполнение всех модернизаций, сборку роботов и т. д.).
 - Вы не можете постфактум выложить звезду за бой, выигранный в предыдущие ходы, если у вас на тот момент закончились звёзды.
 - Если никакие условия категорий не соблюдены в тот момент, когда вы забираете звезду с поля, выложите её на свой планшет игрока, чтобы использовать позже.

ЦЕЛИ ЭПИЗОДА

- ПОБЕДИТЬ!

ЖЕТОНЫ ТРИУМФА

Жетоны триумфа (всего их 16) создают случайно организованный и настраиваемый вариант шкалы триумфа. В начале подготовки случайным образом выберите 10 жетонов триумфа и выложите их на все 10 клеток шкалы триумфа.

Вот некоторые уточнения относительно использования жетонов триумфа:

- Даже если среди выложенных жетонов триумфа нет жетонов за выполненные цели или победы в бою, Саксония всё так же может выложить любое количество звёзд за эти категории. Выкладывайте их рядом со шкалой триумфа.
- Среди прочих есть жетон за 8 карт боя, имеющихся у игрока на руке в конце его хода.
- Среди прочих есть жетон за получение 3 жетонов приключений. Выложите звезду после завершения приключения.
- Среди прочих есть жетон за получение карты Фабрики. Выложите звезду в конце хода после получения карты.
- Среди прочих есть жетон за контроль над 16 ресурсами (эти ресурсы могут быть на различных территориях, которые вы контролируете).

ПОДСЧЁТ ИТоговых Капиталов

1. Каждый игрок отмечает в своём журнале кампании все выложенные звёзды и итоговый капитал. Победитель также отмечает свою победу. За каждую звезду, выложенную за выполнение условий жетонов триумфа, зачеркните по 1 любой клетке вашей таблицы триумфа.
2. Переходите к с. 42.

ТЕСЛА (КОРОБОЧКА «Е»)

Тесла считается и **героем**, и **роботом** со всеми их обычными и особыми свойствами (однако он не учитывается как робот при выполнении цели за сборку роботов на шкале триумфа). Тесла может участвовать в приключениях, получать карты Фабрики, переносить рабочих и использовать все ваши свойства нации и роботов.

ЭПИЗОД 8А

ПРОПУСК ТРИУМФОВ



(ЕСЛИ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если Автома первой выбирает свой планшет игрока, возьмите случайным образом один планшет и удалите его из игры. Это может быть промышленный или патриотический планшет вне зависимости от того, за какую нацию она играет. Единственный результат выбора Автомы заключается в том, что данный планшет игрока становится недоступен.

В игре с 3 и более участниками: каждая Автома берёт по случайному планшету, если по очередности хода игрок-человек находится после Автомы.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Перемещение

Для всех действий перемещения следующее условие определения территории назначения действует прежде всех прочих:

АВТОМА

ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО (0). Территория со звездой Автомы на ней. Если таких нет, пропустите это условие.

Выкладывание звёзд

- Как и у вас, если у Автомы нет звезды, чтобы выложить её за победу в бою или достижение максимальной силы, она не может выложить такую звезду постфактум. Если же она забирает свою звезду, имея при этом 16 силы, то выкладывает эту звезду.
- Однако любые звёзды, получаемые за карту звёзд, выкладываются сразу, как только у Автомы появляется доступная звезда, даже если это делается постфактум.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Автома контролирует Теслу

Когда Автома контролирует Теслу, он считается роботом, а не героем.

ЭПИЗОД 85. БЕЗУМИЕ ТЕСЛЫ

МАРТ 1924 г.

Никому не удалось отыскать Теслу. После упорных и продолжительных поисков люди постепенно сдавались, хотя и неохотно. Весна искала яростней всех, но даже ей не удалось обнаружить отца. Когда она почти свыклась с мыслью, что отец, вероятнее всего, погиб, куда более скверные новости достигли её. Безо всякого предупреждения её отец вырвался с территории Фабрики, оснащённый новейшими технологическими орудиями смерти, и в неистовстве бушевал по всему континенту. Уцелевшие после встречи с ним говорили, что он буквально бредил «очищением» земли от своих чудовищных творений. Очевидно, Тесла убедил себя в том, что обязан уничтожить или сломать каждую остав-

шуюся машину, чтобы искупить свою вину за все беды и разрушения, которые, по его мнению, он навёл на Европу.

Душа Весны болела всё сильнее с каждой новой историей, ведь достоверность многих из них она подтвердила лично. Её отец в самом деле обезумел, но горевать не было времени. Теслу нужно было остановить, и она не сомневалась, что правительства Европы уже подготовили планы на этот счёт. Если бы только было возможно, она попыталась бы сама его остановить в надежде, что поможет ему вернуть рассудок. Но в любом случае позволять ему и дальше терроризировать Европу было нельзя...

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ

Тесла объявился на Фабрике, одержимый безумием из-за катастрофических последствий своих изобретений. Убедённый, что разработанные им новейшие технологии помогут принести смерть предыдущим творениям, он принялся искупать свои прежние грехи. Теперь борьба идёт за то, чтобы остановить Теслу и стать той силой, что возглавит Европу!

ПОБЕДА В КАМПАНИИ

- В конце данной партии удвойте своё итоговое количество монет, заработанное только за этот эпизод, после чего прибавьте бонусы конца кампании (по 25 \$), полученные согласно вашей таблице триумфа.
- Игрок с наибольшим итоговым капиталом побеждает в эпизоде и в кампании! **Накопленное за предыдущие эпизоды богатство НЕ определяет победителя кампании.**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Подготовьте игру как обычно. Играющие за Весну и Фенрис продолжают использовать базы своих предыдущих наций.
2. В этом эпизоде игроки сами выбирают планшеты игроков. Первым выбор делает игрок с наибольшим суммарным богатством к началу эпизода. Продолжайте выбор по убыванию до игрока с наименьшим богатством. (ПРИМЕЧАНИЕ. Руссвет не может использовать промышленный планшет игрока, а Крым — патриотический.)
3. В этом эпизоде вы можете использовать дирижабли и/или жетоны резолюций «Часы судного дня» или «Запасной план» из дополнения «Небесный гамбит».
4. Получите все бонусы подготовки согласно вашему журналу кампании.
5. Следуйте правилам модуля «Сумасшедший Тесла» (см. с. 40), прежде чем выбирать модификаторы.
6. Если у вас есть модификаторы инфраструктуры, выложите их лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне.
7. Если у вас есть модификаторы роботов, можете выложить любые из них поверх свойств на вашем планшете нации.
8. Если хотите, можете приобрести преимущество, уплатив 15 \$ из своего богатства. Получите указанный бонус. После этого вычеркните всё оставшееся богатство из вашего журнала кампании.

ЦЕЛИ ЭПИЗОДА

- ПОБЕДИТЬ!

ЭПИЗОД 85 ПРОПУСК ТРИУМФОВ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если Автома первой выбирает свой планшет игрока, возьмите случайным образом один планшет и удалите его из игры. Это может быть промышленный или патриотический планшет вне зависимости от того, за какую нацию она играет. Единственный результат выбора Автомы заключается в том, что данный планшет игрока становится недоступен.

В игре с 3 и более участниками: каждая Автома берёт по случайному планшету, если по очередности хода игрок-человек находится после Автомы.

АВТОМА

ПОДСЧЁТ ИТОВОГЫХ КАПИТАЛОВ

1. Получите 10 \$, если вы уничтожили Сумасшедшего Теслу.
2. Каждый игрок отмечает в своём журнале кампании все выложенные звёзды и итоговый капитал.
3. Переходите к с. 42.



СУМАСШЕДШИЙ ТЕСЛА

(КОРОБОЧКА «Е» И ЖЕТОН)

Сумасшедший Тесла — это независимая фигурка, которую игроки могут использовать в бою либо как агрессора, либо как защищающегося. При игре с Сумасшедшим Теслой игра немедленно завершается в случае его уничтожения или когда игрок выкладывает свою 6-ю звезду на шкалу триумфа.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выставьте фигурку Теслы на Фабрику.
2. Сбросьте 2 верхние карты боя из колоды.
3. Выложите фишку популярности неиспользуемой нации на 16-ю клетку шкалы силы. Она отображает «здоровье» Сумасшедшего Теслы. Его сила не тратится в бою.
4. Сумасшедший Тесла всегда ходит ПОСЛЕДНИМ. Выложите жетон Сумасшедшего Теслы между первым и последним игроком и ориентируйте его в сторону поля. Не двигайте жетон — он используется для перемещения Теслы.

ПОСТОЯННЫЕ ПРАВИЛА

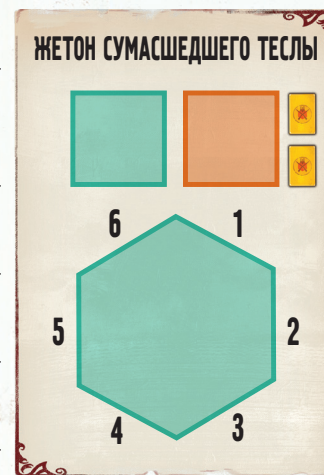
- После любого боя (между игроками или между игроком и Сумасшедшим Теслой) агрессор сбрасывает карты боя первым, после чего их сбрасывает защищающийся. В этом случае карты защищающегося окажутся наверху стопки сброса, что будет иметь значение в следующем бою с Сумасшедшим Теслой.
- Сумасшедший Тесла контролирует территории, как и любая другая фигурка.
- Сумасшедший Тесла вынуждает рабочих отступить обратно на их базу, как и любая другая боевая фигурка.
- Любой игрок может начать бой с Сумасшедшим Теслой, а тот может начать бой с любым игроком.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ


Обезумевший Тесла рыщет по всему континенту и, желая исправить ошибки прошлого, уничтожает свои творения и всех, кто их использует.

В ход Сумасшедшего Теслы бросьте синий шестигранный кубик и выложите его на жетон Сумасшедшего Теслы. Переместите его фигурку согласно жетону. Если первое перемещение не приводит к началу боя, снова бросьте кубик и ещё раз переместите Сумасшедшего Теслу, после чего остановитесь и не перемещайте его в третий раз.

- Если Сумасшедший Тесла должен выйти за пределы поля, он возвращается на Фабрику. Это может привести к бою.
- Сумасшедшего Теслу не останавливают реки, и он может перемещаться на озёра.
- Сумасшедший Тесла не использует туннели.
- Сумасшедший Тесла считается боевой фигуркой для всех перемещений и при взаимодействии с другими фигурками.
- Сумасшедший Тесла не взаимодействует ни с какими жетонами (приключений, ловушек, влияния и т. д.).



БОЙ С СУМАСШЕДШИМ ТЕСЛОЙ

1. Получите 1 популярность.
2. Выберите цифру на своём диске боя и приложите карты боя, как обычно.
 - А. Базовая сила Сумасшедшего Теслы равна значению 2 верхних карт боя в стопке сброса.
 - Б. В бою с Сумасшедшим Теслой не используются никакие модификаторы и свойства, влияющие на силу соперника или карты боя. Они отмечены символом . Боевые свойства, которые оказывают влияние на игрока, использовать можно, но понизить силу Сумасшедшего Теслы или значение его карт боя нельзя никоим образом.
3. Бросьте оранжевый шестигранный кубик и выложите его на клетку боя на жетоне Сумасшедшего Теслы. Прибавьте число на кубике к базовой силе Сумасшедшего Теслы (к сумме 2 верхних карт боя в стопке сброса), чтобы определить его итоговую силу в бою.
4. Определите победителя. Как обычно, в случае ничьей всегда побеждает агрессор.

ЕСЛИ ВЫ ПРОИГРАЛИ. Считайте это обычным проигрышем в бою. Сумасшедший Тесла при этом отступает на Фабрику. Это может спровоцировать ещё один бой.

ЕСЛИ ВЫ ПОБЕДИЛИ. Сумасшедший Тесла отступает на Фабрику*. Это может спровоцировать ещё один бой, но сперва выполните следующие шаги, чтобы завершить текущий бой:

- А. Сумасшедший Тесла отступает на Фабрику.
- Б. Получите еще 1 популярность, в дополнение к популярности, которую вы получили в начале боя.
- В. Выложите звезду за бой на шкалу триумфа (если возможно).
- Г. Понизьте здоровье Сумасшедшего Теслы на шкале силы на разницу между вашими суммарными силами (в случае ничьей понизьте её на 1).

Если здоровье Сумасшедшего Теслы понижается до 0, он **уничтожен** (уберите его с поля). Победивший его игрок получает 10 \$, заканчивает свой ход, после чего партия немедленно завершается.

* Если вы выиграли бой против Сумасшедшего Теслы на Фабрике, он отступает на незанятую соседнюю территорию по вашему выбору. Если все соседние территории заняты, бросьте кубик и переместите его согласно жетону Сумасшедшего Теслы, после чего он начинает бой как агрессор.

ПРИМЕР. В первом бою с Сумасшедшим Теслой в этой партии Поляния открывает суммарную силу боя, равную 11. Суммарная сила Сумасшедшего Теслы равняется 8 (3 выпало на кубике, а значение верхних карт боя в стопке сброса равнялось 2 и 3). Поляния побеждает: получает 1 популярность и выкладывает звезду за бой (если возможно). После этого понижается значение здоровья Сумасшедшего Теслы на шкале силы с 16 (это значение в начале игры) до 13, поскольку сила Полянии, равная 11, на 3 больше силы Сумасшедшего Теслы, равной 8.

АВТОМА

КОРОБОЧКА «Е». СУМАСШЕДШИЙ ТЕСЛА

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Автома сбрасывает карты боя в случайном порядке.
- При всех действиях перемещения Автомы Тесла рассматривается как любая другая боевая фигура соперника.
- Автома получает популярность (помните, что она начинает с 10), атакуя и побеждая Теслу так же, как и вы.
 - Кроме этого случая популярность Автомы никогда не меняется.
- Если Тесла перемещается на территорию с фигуркой Автомы, перебросьте кубик перемещения один раз и используйте последний результат.
- Если Автома побеждает в бою против Теслы на Фабрике и, если есть хотя бы 1 незанятая соседняя с ней территория, бросьте шестигранный кубик и используйте жетон Сумасшедшего Теслы, чтобы определить, куда переместится Тесла. Перебрасывайте кубик, пока не определится незанятая территория.

КОНЕЦ ИГРЫ

Помните, что в этом эпизоде популярность Автомы может измениться, и это повлияет на количество монет, которые она получит в конце игры.

ВОСХОЖДЕНИЕ...

Используйте таблицу на этой странице, чтобы подвести итоги и определить победителя кампании. Вы должны удвоить свой итоговый капитал за эпизод 8а или 8б и добавить к нему бонусы конца кампании (по 25 \$), полученные за заполнение рядов и колонок вашей таблицы триумфа.

Вы можете скачать и распечатать дополнительные экземпляры этой таблицы по ссылке: www.stonemaiergames.com/games/scythe/scythe-the-rise-of-fenris.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ КАМПАНИИ И ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4	ИГРОК 5	ИГРОК 6	ИГРОК 7
КАПИТАЛ В 8-М ЭПИЗОДЕ							
КАПИТАЛ В 8-М ЭПИЗОДЕ							
СУММА ЗА БОНУСЫ КОНЦА КАМПАНИИ СОГЛАСНО ТАБЛИЦЕ ТРИУМФА (ПО 25 \$)							
ИТОГО							

42

Игрок с наивысшим итоговым результатом по таблице выше становится победителем кампании. Вы провозгласили себя гегемоном Восточной Европы!

В случае ничьей игроки делят победу.

Теперь каждый игрок может определить свой стиль лидерства, использованный в кампании. Чтобы это сделать, используйте 2 дополнительные категории: политическую и военную (см. с. 43). В зависимости от вашей позиции относительно других игроков в этих категориях определятся 3 аспекта вашего стиля управления нацией.

УРОВЕНЬ «А», если у вас **НАИБОЛЬШЕЕ** значение в этой категории.

УРОВЕНЬ «В», если у вас **ВТОРОЙ** результат из максимальных в этой категории.

УРОВЕНЬ «С», если у вас **ТРЕТИЙ** результат из максимальных либо ниже в этой категории.



ПОЛИТИЧЕСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4	ИГРОК 5	ИГРОК 6	ИГРОК 7
КОЛИЧЕСТВО МОДИФИКАТОРОВ ИНФРАСТРУКТУРЫ							
КОЛИЧЕСТВО ЗВЁЗД ЗА МОДЕРНИЗАЦИИ В КАМПАНИИ							
КОЛИЧЕСТВО ЗВЁЗД ЗА ЗДАНИЯ В КАМПАНИИ							
КОЛИЧЕСТВО ЗВЁЗД ЗА РАБОЧИХ В КАМПАНИИ							
КОЛИЧЕСТВО ЗВЁЗД ЗА ЦЕЛИ В КАМПАНИИ							
КОЛИЧЕСТВО ЗВЁЗД ЗА ПОПУЛЯРНОСТЬ В КАМПАНИИ							
ИТОГО							

ВОЕННОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4	ИГРОК 5	ИГРОК 6	ИГРОК 7
КОЛИЧЕСТВО МОДИФИКАТОРОВ РОБОТОВ							
КОЛИЧЕСТВО ЗВЁЗД ЗА РОБОТОВ В КАМПАНИИ							
КОЛИЧЕСТВО ЗВЁЗД ЗА ВЕРБОВКУ В КАМПАНИИ							
КОЛИЧЕСТВО ЗВЁЗД ЗА БОИ В КАМПАНИИ							
КОЛИЧЕСТВО ЗВЁЗД ЗА СИЛУ В КАМПАНИИ							
ИТОГО							

Чтобы узнать о последствиях вашего управления, прочтите следующие описания для каждой из категорий, начиная с той, в которой у вас уровень «А», затем «В» и наконец «С». Если в нескольких категориях вы на одном уровне, читайте их описания в любом порядке.

ЭКОНОМИКА

Потребуется немало времени и усердного труда, чтобы вся Европа вступила в золотой век экономического расцвета. Однако Ваше руководство быстрее, чем ожидалось, ведёт общество к процветанию: фондовые рынки растут, промышленность бурно развивается и повышается качество жизни населения. В мире неограниченных возможностей и с перспективами светлого будущего жизнь европейцев возвращается в привычное русло, и воспоминания о недавнем прошлом сходят на нет.

УРОВЕНЬ «А»
(НАИВЫСШИЙ СРЕДИ ВСЕХ ИГРОКОВ)

ПОЛИТИКА

Благодаря умелому планированию и способности предвидеть ход событий вам удаётся выполнить амбициозный план по восстановлению страны. Ваш сверхъестественный талант выполнять поставленные задачи позволяет вам очень быстро восстанавливать инфраструктуру и при этом создавать добрососедские отношения между народами, определяя общую для всех цель. Люди довольны видеть, с каким темпом восстанавливается страна, и ощущать единение со всем миром, чего так не хватало годами. Начинают процветать искусства, а народ восхваляет ваше видение мира и преданность общему благополучию.

ВОЕННАЯ СИЛА

В заключительном противостоянии вы сокрушили своих врагов, продемонстрировав невероятное превосходство сил, и теперь не видите причин менять подход. Ваш фирменный знак — демонстрация силы. Вы заставили Европу заключить мир, а самые мощные роботы контролируют строгое соблюдение ваших законов. Вся Европа — от правителей до простых рабочих — противится вашей железной власти, но никто не осмеливается выступить против.

В ТО ЖЕ ВРЕМЯ...

Управлять экономикой Европы — задача не из лёгких, но вам удаётся держаться на плаву. Однако с течением времени становится ясно, что для вас приоритетно: ваши друзья и союзники процветают, пока остальная Европа топчется на месте. Помимо этого, процветанием под вашим руководством наслаждаются лишь аристократические круги Европы, в то время как народ трудится в поте лица, чтобы достичь хотя бы умеренных темпов развития. Недовольство людей сохраняется, но последствия его едва заметны. По крайней мере пока.

УРОВЕНЬ «В»
(ВТОРОЙ РЕЗУЛЬТАТ СРЕДИ ВСЕХ ИГРОКОВ)

Прикладывая усилия, вы пытаетесь создать у людей чувство глобальной цели. Под вашим руководством отдельным нациям удаётся восстановить свою инфраструктуру, но без видения чётких целей или сфокусированности на единении со всем миром. Завершение войны принесло облегчение, и люди в целом довольны, но обеспокоенность из-за отсутствия единого руководства нарастает. Отношения между странами остаются двоякими: поддерживается мир, но взаимная доброзелательность — лишь иллюзия.

Вы высоко цените военную силу, но не стремитесь прибегать к ней при первой же возможности. Пока страны продолжают развиваться, вы осознаёте необходимость поддерживать свою власть за счёт тихой, но несомненной демонстрации силы. Любые восстания вы пресекаете мгновенно и безоговорочно, и, пока главы государств и их народы ведут себя мирно, вы с удовлетворением позволяете вашей армии наблюдать за ними, будучи готовым вмешаться в любой момент.

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ...

В хаосе этого конфликта экономика Европы была уничтожена, и вам не удалось её восстановить. В последующие годы после вашего становления экономика континента в лучшем случае хромала, а недовольство среди крестьян нарастало всё сильнее. И что хуже всего, ходят слухи, что прочие правители потеряли веру в вас и ваше руководство кажется им безразличным. Только время покажет, найдутся ли у вас иные возможности, чтобы предотвратить раскол мира.

УРОВЕНЬ «С»
(ТРЕТИЙ РЕЗУЛЬТАТ ИЛИ БОЛЕЕ НИЗКИЙ СРЕДИ ВСЕХ ИГРОКОВ)

Политическое руководство — не самая сильная ваша сторона. Из-за недалёковидности вашей политики напряжённость в отношениях между странами сохранилась. Дороги и железнодорожное сообщение пришли в негодность. Инфраструктура страдает от безразличного отношения. Ограничение способов перевозки людей и товаров привело к тому, что дружелюбие между народами тает на глазах. Продолжающееся разрушение инфраструктуры в сочетании с отсутствием общей для мира цели приводит к недовольству, которое растёт год от года.

Тот факт, что именно вы одержали верх в последнем сражении, вызывает недоумение у всей Европы, а вы продолжаете бороться со своей же армией. Вы решили сосредоточить свои усилия на экономическом росте и чётком видении мирного существования Европы, чтобы заново восстановить силы после Великой войны. И всё же ваше правление уязвимо для возможных беспорядков, и вы в значительной степени полагаетесь на сотрудничество с другими нациями и их вождями во имя сохранения мира.



ОПУСТОШИТЕЛИ. КООПЕРАТИВНЫЙ МОДУЛЬ

«Опустошители» — полностью кооперативный модуль для игры «Серп». Игроки действуют вместе ради выполнения глобальных целей, чтобы предотвратить победу Опустошителей! Чтобы победить, игрокам нужно выложить хотя бы 1 звезду на каждую из категорий на шкале триумфа или уничтожить все фигурки Опустошителей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Подготовьте игру как обычно, используя нации в любом сочетании.
 - А. Не используйте альтернативные шкалы триумфа, модуль «Противники», Сумасшедшего Теслу или жетоны резолюций.
 - Б. См. раздел «Варианты игры» (с. 47) для использования прочих игровых возможностей, включая дирижабли.
2. Перемешайте 21 жетон триумфов, включая 5 жетонов, которые можно использовать только с этим модулем. Выложите жетоны поверх шкалы триумфа или рядом с ней в зависимости от количества игроков (см. ниже). Один из способов победить — выложить хотя бы по 1 звезде на каждый из жетонов триумфа.
 - 1 ИГРОК:** 5 жетонов (не используйте жетон за выкладывание 5-й звезды и не используйте больше одного жетона за выполнение целей).
 - 2 ИГРОКА:** 8 жетонов.
 - 3 ИГРОКА:** 10 жетонов.
 - 4 ИГРОКА:** 12 жетонов.
 - 5 ИГРОКОВ:** 14 жетонов.
 - 6 ИГРОКОВ:** 16 жетонов.
 - 7 ИГРОКОВ:** 18 жетонов.
3. Разместите жетон Опустошителей рядом с игровым полем. Если в партии 1—2 игрока, можете накрыть им видимые клетки базовой шкалы триумфа.
4. Выберите неиспользуемую нацию, чтобы она представляла Опустошителей (с эстетической точки зрения лучше подойдет Фенрис, если он доступен).
 - А. Расставьте 4 роботов, героя Опустошителей и фигурку Теслы на каждой из 6 территорий, окружающих Фабрику.
 - Б. Выложите фишку популярности Опустошителей на отметку 18 шкалы популярности, а синий кубик — на отметку 12 там же. Шкала популярности служит таймером в игре, и при достижении отметки 12 фигурки Опустошителей начнут перемещаться.
 - В. Положите 6 звезд Опустошителей и оранжевый кубик рядом с жетоном Опустошителей.
 - Г. Возьмите карту боя, выложите её рядом с жетоном Опустошителей и отметьте её значение на шкале силы. Это текущая сила Опустошителей.
5. Как обычно, первым ходит игрок с наименьшим номером планшета. В каждом раунде Опустошители ходят последними.

КООПЕРАЦИЯ

Каждый участник играет только за свою нацию, т. е. может перемещать и переносить только свои фигурки, увеличивать свою популярность, строить свои здания, отступать на свою базу и т. д.

Однако в данной игре с точки зрения контроля все игроки рассматриваются как одна и та же нация. Таким образом:

- Вы можете тратить ресурсы, контролируемые любым игроком (с его согласия), а ваши роботы могут перенести ресурсы другого игрока.
- На одной территории могут быть фигурки нескольких игроков (они все контролируют ресурсы на данной территории). Вы не можете вступать в бои или иные конфликты с другими игроками. На каждой территории всё ещё может быть только 1 здание.
- Ваша мельница производит ресурсы, даже если фигурки другого игрока находятся на одной территории с ней, и любой игрок может перемещать свои фигурки через любую из шахт.
- Несколько игроков могут объединиться, обороняясь в бою против Опустошителей, чтобы сыграть больше карт боя.
- Все игроки игнорируют жетоны, которые ссылаются на «соперников» (например, ловушки и жетоны влияния), поскольку в данном модуле соперников нет. Однако соответствующие нации всё ещё могут использовать такие жетоны для перемещения.

ПРОЧИЕ УТОЧНЕНИЯ

- Каждый игрок по-прежнему может выполнить цели или выложить звезду на жетон триумфа за «контролирование 16 ресурсов», только следуя обычным правилам соревнования. Например, выполняя цели, вы не можете делить с другим игроком ресурсы, фигурки, территории и прочее.
- Карты целей и карты боя являются открытой информацией.
- Используя жетон триумфа за 5-ю звезду, выложите на него свою 6-ю звезду сразу после того, как выложили свою 5-ю звезду.
- Используя жетон триумфа за 7 территорий, вы не можете выложить на него звезду, пока не закончили действие перемещения. Для выполнения этого условия Фабрика считается 1 территорией, а не 3.
- Если вы хотите выложить звезду на жетон триумфа «бонус за здания», вам необходимо построить все 4 здания таким образом, чтобы они принесли максимальную награду за этот жетон.

ХОД ОПУСТОШИТЕЛЕЙ


В каждом раунде нация Опустошителей ходит последней. Выполняйте следующие шаги, чтобы сделать ход за Опустошителей:

1. **ПОПУЛЯРНОСТЬ.** Понизьте их популярность на 1 (это таймер).
 - А. Если популярность Опустошителей 13–17, их ход завершается (без перемещения).
 - Б. Если популярность Опустошителей 1–12, переходите к правилам для перемещения, описанным ниже.
 - В. Если популярность Опустошителей достигла 0, игра завершается победой Опустошителей.
2. **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ.** Бросьте синий кубик. В зависимости от выпавшего на кубике значения переместите ВСЕ фигурки Опустошителей в направлении, соответствующем шестиугольнику на жетоне Опустошителей.
 - Фигурка Опустошителей не может переместиться на территорию, где есть другая их фигурка. Перемещайте их фигурки по очереди, чтобы переместить как можно больше из них.
 - Фигурки Опустошителей могут переправляться через реки и перемещаться на озёра, но они не могут использовать туннели или взаимодействовать с жетонами.
 - Если фигурка Опустошителей переместится на территорию с рабочими игрока (но не боевыми фигурками), рабочие отступают на свои базы. Опустошители не теряют популярность за это.
 - Если на территории с фигуркой Опустошителей есть ресурсы (оставшиеся, скорее всего, после их победы в бою), они перемещаются вместе с фигуркой Опустошителей.

БОЙ

Любой игрок может начать бой с фигуркой Опустошителей, равно как и фигурка Опустошителей может начать бой с любым игроком. Если несколько фигурок Опустошителей начинают бои, игроки выбирают порядок, в котором эти бои проходят. Выполняйте следующие шаги по порядку:

1. Выставьте на диске значение силы и приложите карты боя. Вы делаете это открыто для всех игроков.
 - А. Когда фигурки нескольких игроков на одной территории защищаются в бою против Опустошителей, каждый игрок может использовать свои собственные свойства роботов и прикладывать карты боя за свои фигурки. Однако, только один из игроков по вашему выбору может потратить собственную силу, используя диск силы.
 - Б. Базовая сила фигурки Опустошителей равна сумме карт(ы) рядом с жетоном Опустошителей. В начале игры есть только 1 такая карта (см. раздел «Если вы выиграли бой» ниже, чтобы подробнее узнать о способах увеличения количества карт).

В. В бою с Опустошителями не используются никакие модификаторы и свойства, влияющие на силу соперника или карты боя. Они отмечены символом . Боевые свойства, которые оказывают влияние на игрока, использовать можно, но понизить силу Опустошителей или значение их карт боя нельзя никоим образом.

2. Бросьте оранжевый шестигранный кубик и выложите его на клетку боя на жетоне Опустошителей. Прибавьте число на кубике к базовой силе Опустошителей (к сумме карт боя, лежащих рядом с их жетоном), чтобы определить итоговую силу в бою.
3. Определите победителя. Как обычно, агрессор побеждает при любой ничьей.

ЕСЛИ ВЫ ПРОИГРАЛИ БОЙ. Расценивайте это для себя как обычный проигрыш в бою. Нация Опустошителей выкладывает звезду на жетон Опустошителей. Если это 6-я звезда Опустошителей на их жетоне, все игроки медленно проигрывают.

ЕСЛИ ВЫ ВЫИГРАЛИ БОЙ. Уничтожьте фигурку Опустошителей (уберите её из игры). Возьмите карту боя, выложите её рядом с жетоном Опустошителей и увеличьте за счёт неё силу по шкале силы (предел — 16 силы). Один из игроков, участвовавших в бою, выкладывает звезду за победу в бою на жетон триумфа, если это возможно. В бою может быть несколько защищающихся игроков, но выложить можно только 1 звезду.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

ПРОИГРЫШ. Игроки немедленно проигрывают, если Опустошители выложили 6 звёзд на свой жетон либо достигли 0 популярности (т. е. время вышло).

ПОБЕДА. Игроки немедленно выигрывают, если выложили хотя бы 1 звезду на каждом жетоне триумфа либо если они уничтожили все 6 фигурок Опустошителей.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

УПРОЩЁННЫЙ. Используйте модификаторы роботов и инфраструктуры и/или альянсы.

УСЛОЖНЁННЫЙ. Каждый раз, когда фигурка Опустошителей вытесняет рабочего (при перемещении или в бою), Опустошители теряют 1 популярность за каждого рабочего (т. е. время уменьшается).

«НЕБЕСНЫЙ ГАМБИТ». В этом модуле вы можете использовать дирижабли из дополнения «Небесный гамбит», но мы не рекомендуем так делать первые несколько раз, поскольку некоторые из свойств дирижаблей могут усложнять взаимодействие в кооперативной игре.

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ АВТОМ И ИГРОКОВ

ПОЛУОФИЦИАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ЛЮБОГО СОЧЕТАНИЯ ИГРОКОВ-ЛЮДЕЙ И АВТОМ

Разрабатывая Автому (искусственный соперник для одиночной игры), мы рассматривали возможность игры с разным количеством игроков в разных сочетаниях людей и Автому, но по ряду причин отказались от этого. Однако, создавая правила для одиночной игры, нам хотелось сохранить эту возможность. Мы постарались сформулировать правила обычной Автомы так, чтобы был возможен и такой вариант игры.

Во время кампании на Кикстартере многие поддержавшие игру «Серп» просили нас, чтобы режим игры с Автомой предполагал возможность играть с несколькими игроками-людьми, несколькими Автомами или и с теми и с другими одновременно. Кто-то хотел попробовать кооперативный режим, другим же хотелось, чтобы в соревновательном режиме было больше игроков. И вот так мы создали представленный в этом разделе вариант, который учитывает все подобные комбинации.

Прежде чем мы перейдём к описанию варианта, важно отметить, что он не является официальной частью правил. Этот вариант не проходил многочисленные тестирования и не прорабатывался детально, однако оказался очень популярным в сообществе поклонников игры, и мы подумали, что неплохо было бы напечатать его в буклете правил.

Ко всему прочему хочется добавить, что мы не советуем использовать данный вариант игры, пока вы хорошо не освоите обычные правила Автомы.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

В данном варианте вы выбираете то количество игроков-людей и Автому, с которым хотите сыграть, в пределах обычного количества игроков. Каждая из Автому получает планшет нации и занимает соответствующее место на поле в порядке хода, как и обычные игроки. Действуют и стандартные правила Автомы, и дополнительные, которые описаны далее.

В этом варианте возможны два режима игры:

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ – ВСЕ ЛЮДИ ПРОТИВ ВСЕХ АВТОМ.

- В конце игры сравните среднее количество монет у игроков-людей со средним количеством монет у Автому и определите победителя, как при игре с 2 участниками.
- Термин «противник», использующийся в этих правилах, означает любого игрока-человека.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ.

- Победитель определяется, как в обычной игре с несколькими игроками-людьми.
- Термин «противник», использующийся в этих правилах, означает любого другого игрока — человека или Автому.

ССЫЛКА НА ФИГУРКИ АВТОМЫ

Большая часть правил из основного буклета правил Автомы ссылается на фигурки Автомы. Когда играете с несколькими Автомами, вы должны считать, что эти отсылки относятся лишь к той Автоме, которая активна в текущий момент. Например, когда правила перемещения рабочих говорят, что территория назначения — это «допустимая территория, находящаяся в окрестности большинства фигурок Автомы [...]», вы должны учитывать только те фигурки, которые принадлежат Автоме, выполняющей действие перемещения рабочих.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игроков-людей следуйте инструкциям по подготовке из основного буклета правил, для каждой из Автому следуйте инструкциям из правил Автомы. Например, каждая из них получает свой планшет нации, фигурки и прочее.

При игре с несколькими Автомами ими будет проще управлять, если все они будут на одном уровне сложности, хотя это и необязательно. Если вы играете с несколькими Автомами на одном уровне сложности, у каждой из них должен лежать кубик на карте звёзд.



Лучше всего использовать по одной колоде карт Автомы для каждой из Автомы, но вы вполне можете обойтись одной колодой на всех. Если же вы желаете использовать дополнительные колоды Автомы, сообщество поклонников игры «Серп» поможет вам в этом. Тимоти Черна выпустил приложение для iOS и Android под названием «ScytheKick», а Джонатан Надь создал страницу <http://ai.nagytech.com/scythe/>, где вы можете открыть несколько колод Автомы в отдельных окнах браузера. Если вы предпочитаете иметь дополнительные колоды, можете либо заказать их в магазине «Stonemaier Games», либо скачать, распечатать и вырезать карты, которые найдутся по ссылке: <https://app.box.com/folder/4995749493>.

ПОРЯДОК ХОДА И КАРТЫ АВТОМЫ

Ход выполняется, как и в обычной игре с несколькими игроками-людьми, и каждая из Автомы ходит, как отдельный игрок.

Если у вас достаточно колод Автомы, каждая из них берёт карты из своей колоды. Если нет, все Автомы берут карты из одной и той же колоды, но каждая получает карту только для себя. Одну колоду придётся чаще перемешивать, при этом характер игры Автомы тоже будет часто меняться.

РЕКРУТСКИЕ БОНУСЫ

Ваши постоянные рекрутские бонусы срабатывают только тогда, когда карту берут соседние с вами Автомы — точно так же, как и в обычной игре с несколькими игроками-людьми.

КАРТЫ ЗВЁЗД И СХЕМЫ

Как было сказано ранее, у каждой Автомы на карте звёзд должен лежать свой кубик:

- Кубик на карте звёзд каждой Автомы передвигается вперёд независимо от прочих Автомы. Передвижение зависит исключительно от взятых конкретной Автомы карт во время её хода.
- Автомы выкладывают звёзды независимо друг от друга.
- Каждая Автома начинает использовать схему II независимо от других Автомы.

БОЙ

Если бой случается между двумя Автомами, каждая из них получает по карте Автомы, чтобы определить значение силы и количество карт боя. Победитель определяется как обычно, но ресурсы в результате боя не выкладываются.

Если вы завоёвываете территорию, которую контролировала Автома, количество выкладываемых туда ресурсов зависит от того, использует ли каждая Автома отдельную колоду или нет:

- Если каждая Автома использует отдельную колоду, выложите столько ресурсов, сколько указано на последней использованной этой Автомой карте, но не той, что использовалась в бою.
- Если у вас общая колода для всех Автомы, выложите столько ресурсов, сколько указано на последней использованной любой Автомой карте, но не той, что использовалась в бою.

ИЗМЕНЕНИЕ ПОРЯДКА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ДОПУСТИМЫХ ТЕРРИТОРИЙ

При наличии нескольких допустимых территорий в ряде правил используется принцип «сверху вниз и слева направо». В данном варианте игры пользуйтесь следующим принципом:

1. Выложите фишку рекрута Автомы на базу Альбиона.
2. Вместо принципа «сверху вниз и слева направо» выберите ближайшую к этому жетону территорию.
3. Если две или более территории находятся на равном удалении от этой фишки рекрута Автомы, просто переместите жетон на две базы по часовой стрелке и снова определите допустимую территорию. Повторяйте этот шаг, пока не определится одна из территорий.
4. Определив этим способом допустимую территорию, переместите жетон рекрута Автомы на две базы по часовой стрелке.

Таким образом, во 2-й раз определится территория, ближайшая к базе Руссвета, в 3-й раз — территория, ближайшая к базе Крымского ханства, и так далее.



МОДУЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Здесь содержатся спойлеры к кампании дополнения «Восхождение Фенриса», поэтому, пожалуйста, читайте данный раздел, только если что-то из указанного ниже относится к вам:
















1. **Вы завершили кампанию из 8 эпизодов.** Поздравляем! Теперь вы можете либо сыграть в кампанию повторно, либо с этого момента использовать данное модульное дополнение.
2. **Вы хотите пропустить кампанию и использовать «Восхождение Фенриса» как модульное дополнение.** Это совершенно нормально. Вы упустите элемент последовательного развития событий и открытия новых аспектов игры, но модульное дополнение прекрасно работает и без привязки к кампании.

Модули в дополнении «Восхождение Фенриса» можно смешивать и подбирать по своему усмотрению. Если вашей кампании пришлось по душе какое-то одно из их сочетаний, используйте его! В данной таблице указано, где искать правила для соответствующего модуля и как его лучше использовать. Модули совместимы с первыми двумя дополнениями к игре «Серп»: «Захватчики из далёких земель» и «Небесный гамбит».

МОДУЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АВТОМЫ

АВТОМА

ПРОПУСК ТРИУМФОВ

Когда вы используете модульные правила для игры с дополнением «Восхождение Фенриса» с любой Автомой, звёзды, получаемые за карту звёзд, выкладываются рядом с полем, как и в правилах базовой игры. «Пропуск триумфов» теперь лишь указывает на категории, в которых Автома может выкладывать звёзды по ходу игры, помимо получаемых по карте звёзд. Если не указаны иные, это               

НАЗВАНИЕ	ГДЕ НАЙТИ	РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ
МОДИФИКАТОРЫ РОБОТОВ	Правила кампании на с. 6 (картонный лист 2)	Используйте модификаторы роботов, если хотите добавить разнообразия нациям. Определившись со своей нацией и планшетом игрока, случайным образом возьмите 4 модификатора роботов (заменяя повторяющиеся) и выложите до 2 из них на свой планшет нации. Уберите в коробку все модификаторы роботов, которые не будут использоваться.
МОДИФИКАТОРЫ ИНФРАСТРУКТУРЫ	Правила кампании на с. 7 (картонный лист 3)	Используйте модификаторы инфраструктуры, если хотите добиться большей гибкости в условиях планшетов игроков. Определившись со своей нацией и планшетом игрока, случайным образом возьмите 4 модификатора инфраструктуры (заменяя повторяющиеся) и выложите до 2 из них лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом игрока. Уберите в коробку все модификаторы инфраструктуры, которые не будут использоваться.
ШКАЛА ВОЕННОГО ТРИУМФА	Эпизод 2а на с. 16 (картонный лист 1)	Используйте шкалу военного триумфа, если хотите поощрять бои между игроками.
ПРОТИВНИКИ	Эпизод 2а на с. 16	Модуль «Противники» разработан для использования со шкалой военного триумфа, но его можно использовать и отдельно, если вы хотите лишь чуть больше сосредоточиться на боях. В играх с модулем «Противники» вы можете выложить на базу(ы) соперника(ов) только до 2 звёзд, а не 4. Модуль «Противники» несовместим со шкалой мирного триумфа.
ШКАЛА МИРНОГО ТРИУМФА	Эпизод 2б на с. 18 (картонный лист 1)	Используйте шкалу мирного триумфа, если не хотите поощрять бои между игроками. Шкала мирного триумфа несовместима с модулем «Противники» и картой цели № 23.
АЛЬЯНСЫ	Эпизод 2б на с. 18 (картонные листы 1 и 5)	Используйте модуль «Альянсы», если хотите иметь более формальную систему дипломатии, чем в базовой игре.
НАЦИЯ ВЕСНА	Эпизод 3 на с. 22–23 (коробочка «А» и картонный лист 4)	При каждой игре добавляйте планшет Весны к другим нациям.
НАЦИЯ ФЕНРИС	Эпизод 5 на с. 30–31 (коробочки «В»–«D» и картонный лист 5)	При каждой игре добавляйте планшет Фенриса к другим нациям. В коробочке «В» находятся рабочие Фенриса, в коробочке «С» — 1 Уничтожитель, в коробочке «D» и на картонном листе — все прочие компоненты Фенриса.
ТЕСЛА	Эпизод 7 на с. 34 (коробочка «Е»)	Добавьте Теслу, если хотите поощрять исследование. Первый игрок, собравший 3 жетона приключений, завершает третье приключение, после чего получает контроль над Теслой и выставляет его фигурку на территорию третьего приключения. Вы можете использовать Теслу иным образом, позволив ему в начале игры присоединиться к одной из наций, которую считаете слабее прочих. В этом случае он начинает на базе этой нации.
ЖЕТОНЫ ТРИУМФА	Эпизод 8а на с. 37 (картонный лист 6)	Используйте жетоны триумфа, когда хотите внести разнообразие в способы получения звёзд. Перемешайте их и выложите поверх всех 10 клеток шкалы триумфа.
СУМАСШЕДШИЙ ТЕСЛА	Эпизод 8б на с. 40–41 (коробочка «Е» и картонный лист 6)	Используйте модуль «Сумасшедший Тесла», если хотите добавить неигрового персонажа, чтобы сражаться с ним, а не с другими игроками (или с ними тоже). Тесла начинает на Фабрике. Есть два варианта завершения игры: Тесла побеждён или один из игроков выложил все 6 звёзд. Однако вы можете продолжать играть после победы над Теслой, пока кто-то из игроков не выложит свою 6-ю звезду.
ОПУСТОШИТЕЛИ	С. 46–47 (картонный лист 6)	Этот кооперативный модуль можно использовать в сочетании с любой невыбранной нацией и дополнительными фигурками (всего требуется 6 фигурок). Можно использовать любое сочетание наций из базовой игры и дополнений.
НЕСКОЛЬКО АВТОМ И ЛЮДЕЙ	С. 48–49	Используйте Автому в играх с несколькими участниками тогда, когда вы уже хорошо освоились с правилами Автомы и хотите играть с игроками-людьми и Автомами одновременно.

ИЗДАНИЕ ИГРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА

Максим Истомин
Евгений Масловский

РЕДАКТОР

Ирина Соколова

КОРРЕКТОР

Кирилл Егоров

ПЕРЕВОДЧИК

Татьяна Леонтьева

ВЕРСТАЛЬЩИК

Алина Клеймёнова

Я бы хотел выразить искреннюю благодарность Якубу Розальскому за создание мира альтернативной истории «1920+» и за то, что он позволил мне использовать его в разработке игры. Спасибо всем поддержавшим игру во время кампании на Kickstarter за то, что в 2015 году «Серп» появился на свет, и спасибо сотням тысяч поклонников игры, присоединившимся к нам с тех пор. Эта игра оказала огромное влияние на компанию «Stonemaier Games» и на мою собственную жизнь, и мне немного грустно завершать трилогию дополнений к игре. Но я надеюсь, что герои, роботы и история «Серпа» продолжат свою историю и развитие у игроков по всему миру за счёт самодельных дополнений, уникальных сочетаний модулей и разнообразных цифровых версий игры. От всего сердца благодарю вас за то, что вместе со мной участвовали в этом приключении.

Джейми



STONEMAIER
GAMES

