

SCYTHE

THE WIND GAMBIT: AUTOMA

NÁVRH: MORTEN MONRAD PEDERSEN
A DAVID STUDLEY & LINES J. HUTTER

ÚVOD

Jako součást své agresivní povahy využívá Automa vzducholod' k útoku. To ale naštěstí má i svou cenu, Automa nemůže využívat pasivní schopnosti vzducholodě - a to i přesto že vy ano.

Následující pravidla umožňují používání Automa hráče i s rozšířením The Wind Gambit. Jedinou výjimkou je dílek vzducholodě "Mýtné/Toll", který nelze s Automou používat.

KOMPONENTY

7 Automa karet
vzducholodí.

2 oboustranné Automa
karty konce hry.

POZNÁMKA AUTORA: Nejjednodušší cestou by bylo přidat nové karty do Automa balíčku, které by řídili pohyb vzducholodě. Rozhodli jsme se to ale neudělat, především proto, abych se vyhnuli zvyšování ceny a taky kvůli hráčům, kteří si koupili Automa balíčky navíc. Náš přístup nám tak umožnil neměnit pečlivě testované frekvence jednotlivých akcí Automy.

PŘÍPRAVA

Hru připravte podle běžných pravidel. Výjimkou jsou jen útočné dílky vzducholodí a dílky konce hry:

POKUD CHCETE HRÁT S MODULEM VZDUCHOLODÍ:

- Náhodně nebo cíleně vyberte jednu z Automa kart vzducholodí.
- Najděte k ní odpovídající útočný dílek vzducholodě. Ten budete během hry používat.

POKUD CHCETE HRÁT S MODULEM KONCE HRY: Vyberte dílek konce hry. Poté vezměte odpovídající Automa kartu konce hry, která popisuje případné změny.

PLNÁ ZÁKLADNA AUTOMA HRÁČE

Pokud se na začátku tahu Automy stane, že nemá na územích žádné jednotky a nepřátelské jednotky ovládají všechna území sousedící se základnou Automy, ignorujte první dva řádky Automa karty v tomto tahu a použijte místo nich tyto:



VZDUCHOLODĚ

- Kdykoliv postava Automy provede pohyb, který není útok ( ), tak také pohne se svou vzducholodí. Nejprve se hýbe postava, pak vzducholod'.
- Vzducholod' Automy nemá pasivní schopnost.
- Na rozdíl od ostatních jednotek nemá vzducholod' Automy sousedství (viz strana 5 Automa pravidel v základní hře). To znamená, že vzducholod' Automy neovlivňuje pravidla, které vybírají podle sousedství jednotek.
- Některá Automa pravidla pro vzducholodě užívají pojem "být vedle vzducholodě". Tím je myšleno šest území okolo ní, nepočítá se ale do toho území, na kterém zrovna vzducholod' je.
- Vzducholod' Automy je na začátku hry vázána stejnými omezeními pohybu jako ostatní jednotky. Tím jsou myšlena políčka  na Tabulce obtížnosti. Toto omezení má vliv i na výše uvedení "byť vedle vzducholodě".

POHYB BOJOVÝCH JEDNOTEK AUTOMY

Všechny Automa akce, které hýbou bojovými jednotkami ( ,  ,   ,  , and ) mají následující dvě řešení shod, které jsou předřazené ostatním "V případě shody":

1. Platná území nejbližší vzducholodi Automy.
2. Platná území, na kterých není nepřátelská vzducholod'.

AUTOMA KARTY VZDUCHOLODÍ

Útočné dílky vzducholodí mají vždy odpovídající Automa kartu, která schopnost upravuje pro Automu. Tyto karty mají stejný formát a je na nich přítomen jeden nebo více z těchto prvků:

1. Způsob pohybu Automa vzducholodě.
2. Zvláštní schopnost Automa vzducholodě.
3. Pravidla pro boj.

Kdykoliv se Automa pustí do boje na území, na kterém je i její vzducholod', vycházejte z pravidel na kartě vzducholodě (není-li řečeno jinak).

DÍLKY KONCE HRY

Některé konce hry mají pro Automu upravená pravidla. Ty jsou uvedena na Automa kartách konce hry.

Pro všechny konce hry platí, že Automa ovlivňuje konec hry stejně jako jakýkoliv lidský hráč.

VARIANTA: AKTIVNÍ VZDUCHOLOD'

Pokud chcete, aby vzducholod' Automy byla více pohyblivá, použijte   jako další symbol, který spustí její pohyb.

