

LEIS DA  
**ROOBÓTICA**





# 1. Alterações na Lei

Partidas contendo autômatos seguem as regras mostradas na Lei de Root (partes 1 a 4), exceto as seguintes mudanças.

## 1.1 CRIAR

- 1.1.1 **Custo.** Autômatos criam itens artesanais sem ativar peças artesanais. *(O item ainda deve se encontrar no estoque do tabuleiro para ser criado.)*
- 1.1.2 **Itens.** Sempre que um autômato criar um item, ele ignora os PVs listados e recebe apenas 1 PV.
- 1.1.3 **Efeitos Permanentes.** Autômatos não podem criar cartas com efeitos permanentes.

## 1.2 BATALHA

- 1.2.1 **Recebendo Danos.** Quando recebe danos, um Autômato remove todos os seus marcadores na clareira da batalha antes de remover quaisquer construções lá. Caso existam múltiplos tipos de construções que podem ser removidas, a escolha entre elas é aleatória.

## 1.3 CARTAS DE DOMÍNIO

Autômatos não podem jogar cartas de domínio para alterarem suas condições de vitória.

# 2. Novas Regras

## 2.1 PRIORIDADE DE CLAREIRAS

Caso um autômato tenha que escolher entre clareiras como alvo para uma ação, ele segue todas as regras listadas para sua ação. Caso um alvo não consiga ser definido baseado nestas regras, ele escolhe a clareira com maior PRIORIDADE dentre as clareiras que poderiam ser o alvo conforme as regras, de acordo com os marcadores de prioridade posicionados no mapa. A clareira com a **maior** prioridade é marcada com “1” e a clareira com a **menor** prioridade é marcada com “12”.

## 2.2 PRIORIDADE DE FACÇÕES

Caso um autômato tenha que escolher entre facções como alvo para uma ação, ele segue todas as regras listadas para sua ação. Caso um alvo não consiga ser definido baseado nestas regras, ele escolhe a facção com maior prioridade de preparação, na seguinte ordem, da maior para a menor: Marqueses, Rapinas, Aliança, Malandro, Malandro (expansão Ribeirinha), Cultistas, Ribeirinhos, Ducado e Conspiração.

## 2.3 VALIDAÇÃO DO ALVO

Um autômato só pode tomar como alvo uma clareira ou facção caso as regras permitam isso. Caso um autômato não possa ter como alvo a clareira ou facção escolhida, ele tentará outra clareira ou facção empatada na prioridade. Caso ele já tenha tentado como alvo todas estas clareiras ou facções, então ele seguirá para tentar como alvo a próxima clareira ou facção segundo a prioridade. *(Por exemplo, se um autômato for instruído a batalhar na clareira com maior quantidade de guerreiros inimigos, mas ele mesmo não possui nenhum guerreiro nesta clareira, então ele tentará batalhar em outra clareira empatada com mais guerreiros inimigos. Caso ele*

*tenha tentado batalhar em todas estas clareiras empatadas na maior quantidade, então ele tentará batalhar na clareira com a segunda maior quantidade de guerreiros inimigos. Isto continua até que ele batalhe ou que tenha tentado batalhar em todas as clareiras.)*

## 2.4 ORDEM DE AÇÕES

Se um autômato iria realizar diversas ações com diferentes alvos e que possam produzir diferentes resultados baseado na ordem em que estas ações ocorram, então o autômato realizará estas ações segundo a ordem de prioridade do alvo, do maior para o menor. Quando em movimento, leve em consideração a prioridade da clareira de origem *(não de destino)*.

## 2.5 “COMO ESTA”

As regras frequentemente usarão a terminologia “CLAREIRA COMO ESTA”. Isto significa “a clareira que segue todos os critérios para ser o alvo conforme previamente listados nesta ação”. As regras também fazem uso de JOGADOR COMO ESTE, JOGADORES COMO ESTE e CLAREIRAS COMO ESTA.

## 2.6 “HUMANOS” E “AUTÔMATOS”

O termo JOGADOR inclui tanto jogadores humanos quanto jogadores autômatos. A diferenciação é feita se referindo especificamente aos termos HUMANOS e AUTÔMATOS.

## 2.7 CARTAS DE ORDENS

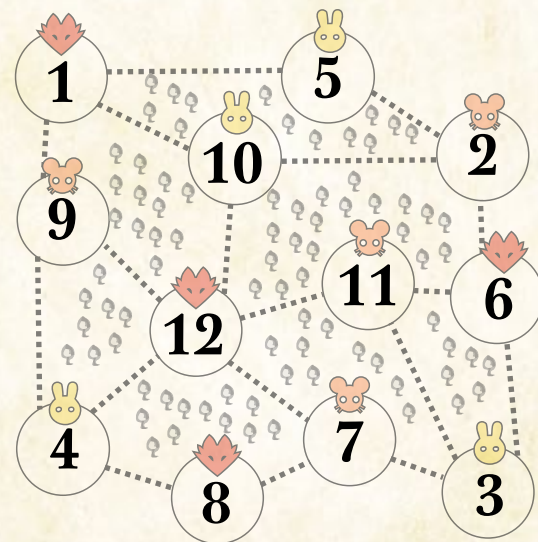
Em seu turno, um autômato compra e revela uma carta, chamada CARTA DE ORDENS, para determinar algumas ações a serem realizadas. O termo ORDENADO significa “que corresponde ao naipe da carta de ordens atual”.

## 2.8 HABILIDADES

Cada autômato possui as seguintes habilidades.

- 2.8.1 **Pouca Destreza Manual.** Os autômatos não possuem uma mão de cartas. Autômatos não podem descartar cartas. Se um humano for pegar uma carta de um autômato, este humano compra uma carta ao invés disso. Caso um humano for entregar uma carta para um autômato, descarte esta carta e o autômato recebe 1 PV.
- 2.8.2 **Odeia Surpresas.** Cartas de emboscada não podem ser jogadas contra os autômatos. *(A Aliança Automática não possui esta habilidade listada porque ela nunca inicia uma batalha.)*

## Outono





### 3. Preparação com Autômatos

Siga a preparação alternativa (C3) e a preparação padrão (5.1) das Leis de Root.

#### 3.1 POSICIONE MARCADORES DE PRIORIDADE

Depois de escolher o mapa, posicione um marcador de prioridade em cada clareira, conforme ilustrações apresentadas.

#### 3.2 “5.1.1 1º PASSO: ATRIBUIR FACÇÕES E JOGADOR INICIAL”

Durante este passo da preparação padrão, você pode substituir qualquer quantidade de facções com as correspondentes facções autômatas.

#### 3.3 ESCOLHA DIFICULDADE E TRAÇOS

Depois do 1º passo e antes do 2º passo da preparação padrão, escolha a dificuldade e os traços de cada autômato, da forma a seguir.

3.3.1 **Dificuldade.** Escolha a dificuldade entre fácil, normal, desafiador ou pesadelo. Caso escolha uma dificuldade diferente de normal, posiciona a respectiva carta de dificuldade, com a frente para cima, próximo do tabuleiro do autômato.

3.3.2 **Traço.** Cada autômato possui 4 cartas de traços, as quais alteram suas regras e, geralmente, aumentam a dificuldade. Escolha entre zero e quatro cartas de traço e posicione-as, com a frente para cima, ao lado do tabuleiro do autômato.

#### 3.4 “5.1.3 3º PASSO: COMPRE SUA MÃO INICIAL”

Altere este passo da preparação padrão da seguinte forma: “se você estiver jogando com 1 ou 2 humanos, remova todas as 4 cartas de domínio do baralho. (Não inclua as cartas de Espião da expansão Ribeirinha.) Embaralhe as cartas restantes. Cada humano compra 3 cartas. (Autômatos não compram cartas.)”



Marcadores de Prioridade de Clareiras

#### Lago



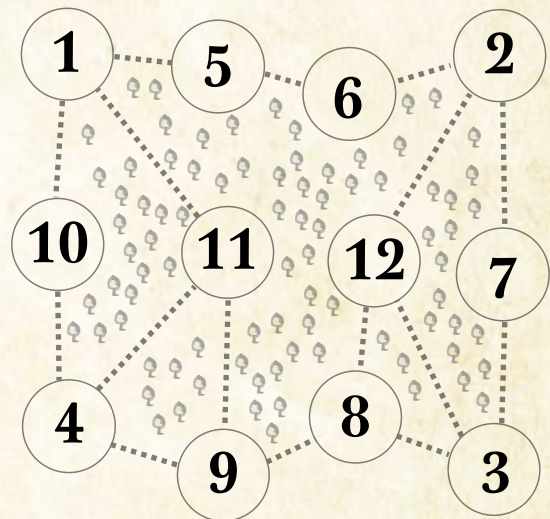
#### Partida Completamente Cooperativa

Caso vocês queiram jogar como um time contra os autômatos, remova todas as 4 cartas de domínio durante a preparação e use as seguintes regras durante a partida.

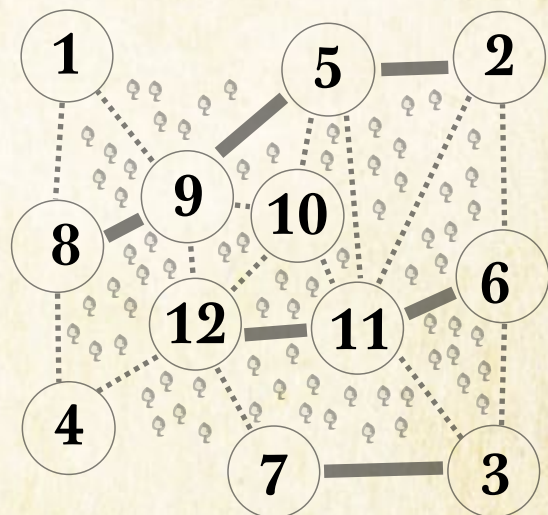
Para ganhar, cada humano deve alcançar 30 PVs antes que qualquer autômato consiga alcançar 30 PVs. Autômatos não tratam peças autômatas como peças inimigas quando escolhem uma clareira para agir e não se atacam uns aos outros em batalha. (Ainda assim um autômato pode remover peças de outros autômatos como dano colateral de efeitos como revoltas, por exemplo.) Os humanos ainda tratam uns aos outros como inimigos (de modo que eles podem remover marcadores e construções para receberem pontos, por exemplo).

Caso você queira uma vantagem em relação aos autômatos, você pode tratar todas as peças humanas como um mesmo “time” de várias formas diferentes, como combiná-las para determinar quem governa uma clareira. Quando o fizer, é necessário que alguns julgamentos de valor sejam tomados no que diz respeito a certas interações (por exemplo, os Cultistas podem converter um guerreiro Rapina através de uma conspiração?). Existem muitas interações como estas em Root e nós lhe encorajamos a tentar.

#### Inverno



#### Montanhas





## 4. Marquês Mecânico 2.0

### 4.1 RESUMO

Este é o mais simples dos autômatos e pode ser usado para completar a quantidade de jogadores em dúzias de configurações diferentes. Embora este autômato seja bem direto, não seja complacente. Pelo menos um jogador deve mantê-lo sempre em xeque.

### 4.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

4.2.1 **A Torre da Guarda.** Apenas os Marqueses podem posicionar peças na clareira que possui a torre da guarda (*mas peças podem ser movidas para esta clareira*). Se a torre da guarda é removida, ela retorna para a caixa do jogo.

### 4.3 PREPARAÇÃO

4.3.1 **1º Passo: Receber Guerreiros.** Forme um suprimento de 25 guerreiros próximos de você.

4.3.2 **2º Passo: Posicione a Torre da Guarda.** Posicione a torre da guarda, aleatoriamente, em uma das clareiras presentes nos cantos do mapa.

4.3.3 **3º Passo: Guarnição.** Posicione um guerreiro em cada clareira, exceto na clareira diagonalmente oposta àquela que encontra-se a torre da guarda. Posicione mais um guerreiro na clareira onde está a torre da guarda.

4.3.4 **4º Passo: Posicione as Construções Iniciais.** Posicione aleatoriamente 1 serraria, 1 oficina e 1 recrutador entre a clareira com a torre da guarda e as clareiras adjacentes a esta, com o limite de apenas uma construção por clareira.

4.3.5 **5º Passo: Preencha as Trilhas de Construção.** Posicione as construções restantes (*5 serrarias, 5 oficinas e 5 recrutadores*) nos espaços correspondentes da trilha de construções, cobrindo todos os espaços, exceto o espaço mais a esquerda de cada trilha.

### 4.4 AMANHECER

Seu Amanhecer possui dois passos, realizados na ordem a seguir.

4.4.1 **Revele as Ordens.** Compre e revele uma carta de ordens.

4.4.2 **Criar.** Caso a carta de ordens mostre um item ainda disponível, crie ele.

### 4.5 DIA

Seu Dia possui cinco passos, realizados na ordem a seguir. Caso a carta de ordens seja uma carta de pássaro, resolva o Dia Expandido (4.7) no lugar desta seção.

4.5.1 **Batalha.** Inicie uma batalha em cada clareira indicada na carta de ordens. O defensor é o jogador com mais peças na clareira da batalha.

1 **Primeiro Desempate para Jogador Alvo.** Jogador como este que possua a maior quantidade de PVs.

4.5.2 **Recrutamento.** Posicione 4 guerreiros entre as clareiras indicadas na carta de ordens que você governa, distribuídos de forma equilibrada. Caso você governe 3 clareiras como esta, posicione o quarto guerreiro na clareira como esta de maior prioridade.

4.5.3 **Erguer.** Posicione uma construção na clareira que você governa com a maior quantidade de guerreiros seus, mesmo que seja diferente das clareiras indicadas na carta de ordens. Posicione uma serraria, caso a carta de ordens seja de raposa, uma oficina para coelho ou um recrutador para rato. (*A carta de ordem determina qual construção será erguida, não em qual clareira ela será posicionada.*)

4.5.4 **Marcha.** Mova todos menos 3 de seus guerreiros de cada clareira indicada na carta de ordens, para a clareira adjacente com a maior quantidade de peças inimigas.

4.5.5 **Expandir.** Caso você não tenha erguido uma construção neste turno e tenha 5 ou menos construções no mapa, descarte a atual carta de ordens, compre e revele uma nova carta de ordens (*mas não crie seu item*) e retorne para o início do Dia.

### 4.6 ANOITECER

Seu Anoitecer possui dois passos, realizados na ordem a seguir.

4.6.1 **Pontue.** Receba os PVs mostrados no espaço revelado mais a direita da trilha de construções indicada na carta de ordens. Caso a carta de ordens seja pássaro, então escolha a trilha que mais trará PVs. (*Ao contrário dos Marqueses, você não recebe PVs imediatamente ao erguer construções.*)

4.6.2 **Descarte as Ordens.** Descarte a atual carta de ordens.

### 4.7 DIA EXPANDIDO

Caso a carta de ordens seja uma carta de pássaro, resolva os seguintes passos ao invés do Dia (4.5) e, depois, siga para o Anoitecer (4.6).

4.7.1 **Batalha.** Inicie uma batalha em cada clareira. O defensor é o jogador com mais peças na clareira da batalha.

1 **Primeiro Desempate para Jogador Alvo.** Jogador como este que possua a maior quantidade de PVs.

4.7.2 **Recrutamento.** Posicione 2 Guerreiros em cada uma de 2 Clareiras que você governe e tenham menor prioridade (*4 guerreiros no total*). Caso você só governe uma clareira, posicione todos os 4 guerreiros lá.

4.7.3 **Erguer.** Posicione uma construção do tipo mais presente no mapa na clareira que você governa com a maior quantidade de guerreiros seus. Caso exista empate entre serraria e outro tipo de construção, posicione uma serraria. Caso o empate seja entre recrutadores e oficinas, mas não serrarias, posicione um recrutador.

4.7.4 **Marcha.** Mova todos menos 3 de seus guerreiros de cada clareira, para a clareira adjacente com a maior quantidade de peças inimigas. Então batalhe em cada clareira para a qual você se moveu.



# Exemplo de Turno dos Marqueses

O Marquês Mecânico 2.0 tem o primeiro turno do jogo. Primeiro ele compra e revela uma carta: Chá de Raízes. Esta será a carta de ordens. Como esta carta possui um item o autômato cria ele, pegando-o do suprimento. Ele não precisa ativar ou mesmo ter oficinas para fazer isto. Ele recebe 1 PV, mesmo que o Chá de Raízes mostre 2 PVs.



Então o autômato segue para o Dia. Ele deveria batalhar, mas não pode – a carta de ordens é de raposa e nenhuma clareira de raposa possui peças inimigas. Em seguida, o autômato recruta quatro guerreiros, colocando um em cada uma das quatro clareiras de raposa.

Depois, o autômato constrói. Diversas clareiras possuem, agora, dois guerreiros (1, 6, 8 e 12). A clareira 1 não possui locais livres, logo, é pulada e o autômato passa para a próxima clareira com maior prioridade (6). A carta de ordens é de raposa, logo ele posiciona uma serraria lá.

Ele não se move porque nenhuma clareira possui mais que 3 guerreiros marqueses. Da mesma forma, ele não se expande porque ergueu uma construção neste turno.

Durante o Anoi-tecer, o autômato recebe 1 PV. A carta de ordens mostra uma raposa, o que significa que ele pontua por serrarias e ele possui uma serraria no mapa. Finalmente, a carta de ordens é descartada.

**Prioridade de Clareiras**  
Lembre-se, se um autômato realiza uma ação e precisa escolher entre diversas clareiras e as regras da ação não listam nenhum outro critério, o alvo será a clareira com maior prioridade!

**Carta de Ordens**

Chá de Raízes  
+2 então descarte.

The map shows a forest landscape with various locations marked with numbers 1 through 12. Location 1 is at the top left, 2 at the top right, 3 at the bottom right, 4 at the bottom left, 5 at the top center, 6 at the middle right, 7 at the middle center, 8 at the bottom center, 9 at the middle left, 10 at the top center, 11 at the middle center, and 12 at the middle left. A fox icon is shown at location 1. A saw icon is shown at location 6. A 'ROOT' label is at the top right. A card titled 'Carta de Ordens' is shown at the bottom left, featuring a fox character and the text 'Chá de Raízes' with a '+2' and 'então descarte.' Arrows indicate the movement of the automaton from location 1 to 6, and the placement of a saw icon at location 6.



# 5. Rapinas Elétricas

## 5.1 RESUMO

As Rapinas Elétricas inspirarão o medo aos mais robustos jogadores. Da mesma forma que a Dinastia das Rapinas, este autômato pode acelerar suas ações de uma forma potencialmente agressiva.

## 5.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

5.2.1 **Lordes da Floresta.** As Rapinas Elétricas governam uma clareira a partir do momento que estejam empatadas pela maior quantidade combinada de guerreiros e construções nela. Elas não governam clareiras vazias.

## 5.3 PREPARAÇÃO

5.3.1 **1º Passo: Receber Guerreiros.** Forme um suprimento de 20 guerreiros próximos de você.

5.3.2 **2º Posicione Ninhos e Guerreiros Iniciais.** Posicione 1 ninho e 6 guerreiros na clareira diagonalmente oposta à clareira onde encontra-se a torre da guarda. Caso os Marqueses não participem desta partida, posicione estas peças em uma clareira aleatória dos cantos do mapa.

5.3.3 **3º Passo: Aloque os Vizires.** Posicione as duas cartas de vizires leais, mostrando seu naipe, na coluna mais a direita de seu decreto.

5.3.4 **4º Passo: Preencha as Trilhas de Ninhos.** Posicione os ninhos restantes nos espaços correspondentes da trilha de ninhos, cobrindo todos os espaços, exceto o espaço mais à esquerda desta trilha.

## 5.4 AMANHECER

Seu Amanhecer possui quatro passos, realizados na ordem a seguir.

5.4.1 **Revele as Ordens.** Compre e revele uma carta de ordens.

5.4.2 **Criar.** Caso a carta de ordens mostre um item ainda disponível, crie ele.

5.4.3 **Adicione ao Decreto.** Adicione a carta de ordens ao decreto, na coluna correspondente ao seu naipe.

5.4.4 **Um Novo Ninho.** Se você não possui nenhum ninho no mapa, posicione um ninho e 4 guerreiros na clareira ordenada com a maior prioridade e onde todas estas peças possam ser posicionadas.

## 5.5 DIA

Seu Amanhecer possui dois passos, realizados na ordem a seguir.

5.5.1 **Resolver o Decreto. Recrute** em cada coluna do decreto com pelo menos uma carta, da esquerda para a direita. Então **mová-se**, da mesma forma. Então **batalhe**, da mesma forma.

i **Recrutar.** Posicione guerreiros em quantidade igual a quantidade de cartas nesta coluna, em uma clareira com ninho na qual o naipe corresponda ao naipe da coluna.

a **Primeiro Desempate para Clareira Alvo.** Clareira como esta com a maior quantidade de peças inimigas.

b **Segundo Desempate para Clareira Alvo.** Clareira como esta com a menor quantidade de guerreiros das Rapinas.

c **Terceiro Desempate para Clareira Alvo.** Clareiras como esta com a menor prioridade.

ii **Mover.** Mova a partir da clareira que você governe, cujo naipe corresponda a coluna do decreto e que possua mais guerreiros Rapinas. Mova-se para uma clareira adjacente sem ninho. Caso todas as clareiras adjacentes tenham ninhos, mova-se para uma clareira adjacente com um ninho, de acordo com os desempates mostrados a seguir. Deixe guerreiros exatamente suficientes na clareira de origem de modo a governá-la ou que seja igual a quantidade de cartas na coluna do decreto, o que for maior.

a **Primeiro Desempate para Clareira de Destino.** Clareira como esta com a menor quantidade de peças inimigas.

b **Segundo Desempate para Clareira de Destino.** Clareira como esta com a menor prioridade.

iii **Batalha.** Inicie uma batalha em uma clareira cujo naipe corresponda a coluna do decreto. O defensor é o jogador com a maior quantidade de construções lá (*mesmo zero*). Se esta coluna do decreto tiver mais cartas que qualquer outra coluna, você realiza um dano adicional.

a **Primeiro Desempate para Clareira da Batalha.** Clareira como esta e sem ninhos.

b **Segundo Desempate para Clareira da Batalha.** Clareira como esta com mais construções indefesas.

c **Terceiro Desempate para Clareira da Batalha.** Clareira como esta com a menor prioridade.

d **Primeiro Desempate para Defensor.** Jogador como este com mais peças lá.

e **Segundo Desempate para Defensor.** Jogador como este com mais PVs.

5.5.2 **Construir.** Posicione um ninho em uma clareira que você governe e que não possua um ninho. (*Caso existam várias, escolha a clareira com maior prioridade. Esta ação não depende de haver cartas nas colunas.*) Caso você não consiga posicionar um ninho por qualquer motivo, você imediatamente entra em tumulto.

## 5.6 ANOITECER

Receba os PVs listados no espaço livre mais a direita de sua trilha de ninhos.

## 5.7 TUMULTO

Caso você deva posicionar um ninho mas, por qualquer razão que seja, não consiga, você cai em tumulto, da seguinte forma.

5.7.1 **1º Passo: Humilhar.** Perca 1 PV por carta de pássaro (*incluindo os vizires leais*) presentes no decreto.

5.7.2 **2º Passo: Expurgar.** Descarte todas as cartas do decreto, exceto os vizires leais. Mantenha ambos os vizires leais na coluna de Pássaro.

5.7.3 **3º Passo: Descansar.** Termine o Dia e comece o Anoitecer (*como usual*).



# Exemplo de Turno das Rapinas

Estamos na metade da partida e começa o turno das Rapinas Elétricas. Primeiro elas compram e revelam uma carta: Chá de Raízes. Esta será a carta de ordens. Embora esta carta possuir um item, ele não pode ser criado já que não existem mais bules de chá disponíveis no suprimento do mapa. Elas adicionam a carta de ordens à coluna de coelhos do decreto.

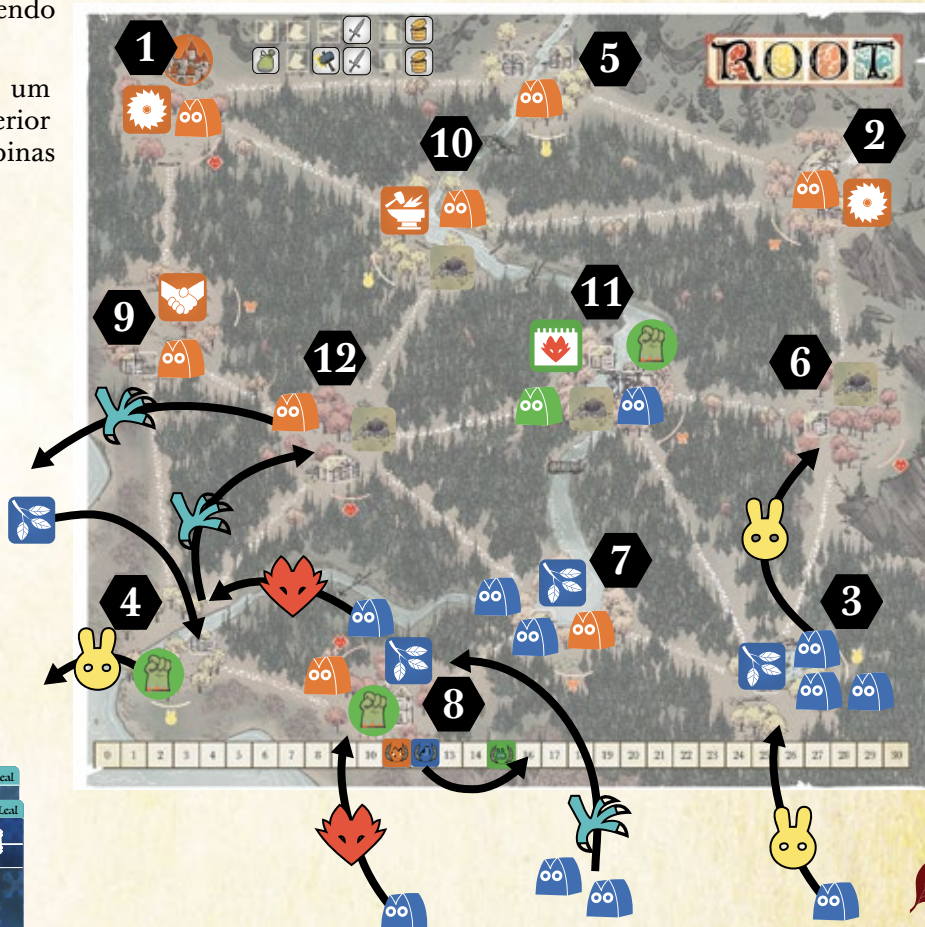
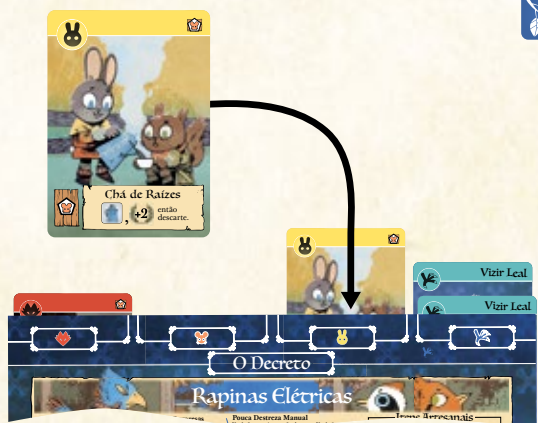
Então as Rapinas resolvem seu decreto, começando com recrutar, da esquerda para a direita. A coluna da raposa possui uma carta, logo elas posicionam um guerreiro na sua única clareira de raposa com ninho (8). A coluna de rato não possui cartas, logo as Rapinas a ignoram e vão para a coluna de coelho, posicionando 1 guerreiro na única clareira de coelhos com ninho (3). Agora elas recrutam para a coluna de pássaros, posicionando 2 guerreiros na mesma clareira de raposa (8), já que aquela clareira possui mais peças inimigas que as outras duas clareiras que possuem ninhos, a clareira de coelhos (3) e a de rato (7).

Agora, elas começam a se mover. Primeiro, a partir da clareira inferior de raposa (8) para uma clareira adjacente sem ninhos. A única possibilidade é a clareira de canto de coelho (4), logo, elas movem 3 guerreiros para lá. Como a coluna de raposa no decreto possui 1 carta, elas devem deixar 1 guerreiro para trás, mesmo que isto não fosse necessário para manter o governo da clareira de origem. A Aliança é um humano logo, mover para uma clareira simpática causa Ultraje – a Aliança compra uma carta do baralho e adiciona-a ao seu baralho de apoiadores (*caso a Aliança fosse um autômato, então o movimento não teria causado um Ultraje*). Para o movimento de coelho, elas se movem a partir da clareira no canto inferior direito (3), pois ela possui a maior quantidade de guerreiros Rapinas, seguindo para a clareira de raposa mais a direita (6) já que ela não tem ninhos e menos peças inimigas que a clareira central de rato (11). Elas movem 3 guerreiros para lá. Finalmente, para o movimento de pássaro, elas se movem a partir da clareira de coelho no canto inferior esquerdo (4) já que ela está empatada na maior quantidade de guerreiros Rapinas e tem uma prioridade maior que a clareira de raposas (6), movendo-se para a clareira central de raposas (12), pois ela possui menos peças inimigas que a clareira de rato a esquerda (9). Elas movem um guerreiro, deixando 2 para trás, pois a coluna de pássaros do decreto possui 2 cartas.

Por último, elas começam a batalhar, primeiramente na clareira de raposa central (12) pois não há um ninho lá, ao contrário da clareira (8), elas rolam zero e zero. Então elas seguem para a clareira de canto de coelho (4) pois é a única clareira de coelho onde podem batalhar. A Aliança é o único defensor possível. Elas removem o marcador de simpatia (*pois o marcador está indefeso*), recebendo 1 PV e causa, mais uma vez, um Ultraje. Para a coluna de pássaro, elas batalham na clareira de raposa central (12) novamente - dentre todas as clareiras onde poderiam batalhar, esta não possui ninhos, está empatada para mais construções indefesas (*zero construções indefesas, empatada com a clareira 11*) e possui a menor prioridade. Elas rolam zero e zero novamente, mas esta coluna possui a maior quantidade de cartas do decreto, logo, elas realizam um dano adicional, removendo o guerreiro dos Marqueses. Ufa.

Ao final do Dia, as Rapinas constroem um ninho na clareira de coelho do canto inferior esquerdo (4). Durante o anoitecer, as Rapinas recebem 3 PVs pelos seus ninhos.

## Carta de Ordens





## 6. Aliança Automatizada

### 6.1 RESUMO

A Aliança Automatizada é especialmente zelosa e se revoltará com frequência. Tenha em mente seus potenciais alvos para evitar surpresas desagradáveis. Uma vez que estabeleça uma raiz, a velocidade é crítica. Não deixe que eles consolidem seus guerreiros ou você estará com sérios problemas!

### 6.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

6.2.1 **Marcadores de Simpatia.** A Aliança possui 10 marcadores de simpatia.

i **Limites de Colocação.** Cada clareira comporta apenas 1 marcador de simpatia.

ii **Terminologia.** Uma CLAREIRA SIMPÁTICA é uma que possua um marcador de simpatia. Uma CLAREIRA NEUTRA é uma que não possua um marcador de simpatia.

6.2.2 **Emboscada Automatizada.** Como defensor em batalha, com pelo menos um guerreiro da Aliança, a Aliança realiza um dano adicional.

6.2.3 **Ultraje Automatizado.** Sempre que um humano remover um marcador de simpatia ou mover guerreiros para uma clareira simpática, ele deve descartar uma carta de sua mão do naipe correspondente à clareira afetada. Caso ele não possua cartas correspondentes, a Aliança recebe 1 PV. *(Isto não aciona a Pouca Destreza Manual 2.8.1.)*

6.2.4 **Repressão.** Sempre que uma base da Aliança for removida, remova também todos os marcadores de simpatia de clareiras correspondentes ao naipe da base removida.

6.2.5 **Lei Marcial.** Se a Aliança posicionar um marcador de simpatia em uma clareira com três ou mais guerreiros pertencentes a um mesmo inimigo, a Aliança recebe 1 PV a menos *(mínimo zero PV)*.

### 6.3 PREPARAÇÃO

6.3.1 **1º Passo: Receber Guerreiros.** Forme um suprimento de 10 guerreiros próximos de você.

6.3.2 **2º Passo: Posicione Bases.** Posicione suas 3 bases nos locais correspondentes de seu tabuleiro de facções.

6.3.3 **3º Passo: Preencha a Trilha de Simpatia.** Posicione seus 10 marcadores de simpatia na trilha correspondente de seu tabuleiro de facção.

### 6.4 AMANHECER

Seu Amanhecer possui quatro passos, realizados na ordem a seguir.

6.4.1 **Revele as Ordens.** Compre e revele uma carta de ordens.

6.4.2 **Criar.** Caso a carta de ordens mostre um item ainda disponível, crie ele.

6.4.3 **Revolta.** Se a carta de ordens não for uma carta de pássaro, remova todas as peças inimigas da

clareira simpática correspondente com a maior quantidade de peças inimigas e que também corresponda a uma base em seu tabuleiro de facção e, a seguir, posicione a base correspondente lá.

#### O Que Pode Impedir a Revolta?

A revolta pode falhar por três motivos. Primeiro, caso a carta de ordens seja de pássaro. Segundo, caso a base correspondente já se encontre no mapa. Terceiro, caso nenhuma clareira simpática corresponda a base ordenada. Como as criaturas da Floresta da Madeira gostam desta facção, esta falha dispara a pena pública (6.4.4).

6.4.4 **Pena Pública.** Caso você não tenha realizado Revolta durante o Amanhecer (6.4.3), distribua simpatia (6.5.1) baseado na quantidade de marcadores de simpatia no mapa, da seguinte forma: se possuir de zero a 4, distribua simpatia duas vezes, se tiver cinco ou mais, distribua simpatia uma vez. *(Você distribuirá simpatia novamente durante o Dia.)*

### 6.5 DIA

Seu Dia possui dois passos, realizados na ordem a seguir.

6.5.1 **Distribua Simpatia.** Posicione um marcador de simpatia em uma clareira neutra correspondente com a menor quantidade de guerreiros inimigos e adjacente a qualquer clareira simpática. Receba os PVs mostrados no espaço revelado de seu tabuleiro de facção *(não esqueça da Lei Marcial 6.2.5)*.

i **Nenhuma Clareira Como Esta.** Caso não exista nenhuma clareira como esta, posicione um marcador de simpatia na clareira com a menor quantidade de peças inimigas.

ii **Não Pode Distribuir.** Caso você não possa posicionar um marcador de simpatia *(porque sua trilha de simpatia está vazia ou porque não existem clareiras onde é possível posicionar um marcador de simpatia)*, receba 5 PVs no lugar.

6.5.2 **Revolta Surpresa.** Caso a carta de ordens seja de pássaro, remova todas as peças inimigas de uma clareira simpática com a maior quantidade de peças inimigas, correspondente a uma base ainda em seu tabuleiro de facção e, então, posicione a base correspondente lá. *(Caso múltiplas clareiras sejam possíveis, realize a revolta na clareira com maior prioridade.)*

### 6.6 ANOITECER

Seu Anoitecer possui três passos, realizados na ordem a seguir.

6.6.1 **Organizar.** Em cada clareira com uma base e três ou mais guerreiros da Aliança, remova todos os guerreiros da Aliança daquela clareira e, em seguida, distribua simpatia (6.5.1).

6.6.2 **Recrutar.** Posicione um guerreiro em cada clareira com uma base.

6.6.3 **Descarte as Ordens.** Descarte a atual carta de ordens.



# Exemplo de Turno da Aliança

A Aliança Automatizada está realizando seu primeiro turno da partida. Primeiro ela compra e revela uma carta: Trouxa do Pássaro. Esta será a carta de ordens. Cartas de pássaro são excepcionalmente fortes para a Aliança, especialmente no seu primeiro turno, já que elas disparam tanto a pena pública quanto a revolta surpresa!

Primeiro, elas criam a sacola e recebem 1 PV.

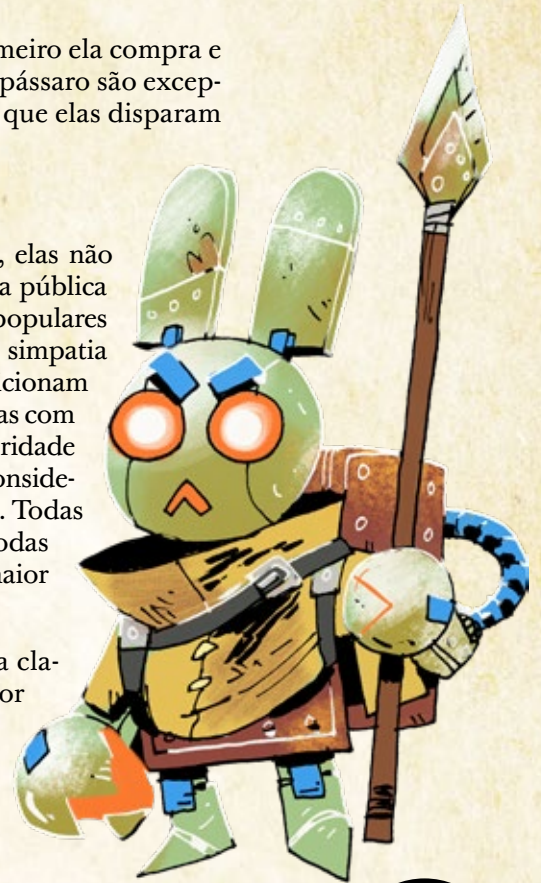
Em seguida ela passa para a revolta. Como a carta de ordens é de pássaro, elas não realizam a revolta imediatamente. Como não se revoltaram, é acionada a pena pública (6.4.4), o que as faz distribuir simpatia. Por enquanto elas não são muito populares – possuem menos de 5 marcadores de simpatia no mapa – então distribuem simpatia duas vezes. Como não existe nenhum marcador de simpatia no mapa, elas posicionam um marcador de simpatia na clareira com menos peças. Existem muitas clareiras com apenas 1 guerreiro inimigo, logo elas seguem para a clareira com maior prioridade – a clareira de canto de rato (2). Para o segundo marcador de simpatia, elas consideram somente clareiras adjacentes a marcadores de simpatia presentes no mapa. Todas as três clareiras correspondem a carta de ordens, já que ela era curinga, e todas possuem um único guerreiro inimigo, logo, partimos para a clareira com maior prioridade – a clareira de coelho (5). Eles recebem 1 PV.

Durante o Dia, a Aliança distribui simpatia uma vez mais, desta vez para a clareira de raposa à direita (6). Embora a clareira de raposa do canto superior esquerdo possui maior prioridade (1), esta ação não é permitida (2.3), já que esta clareira possui a Torre da Guarda. Eles recebem mais 1 PV.

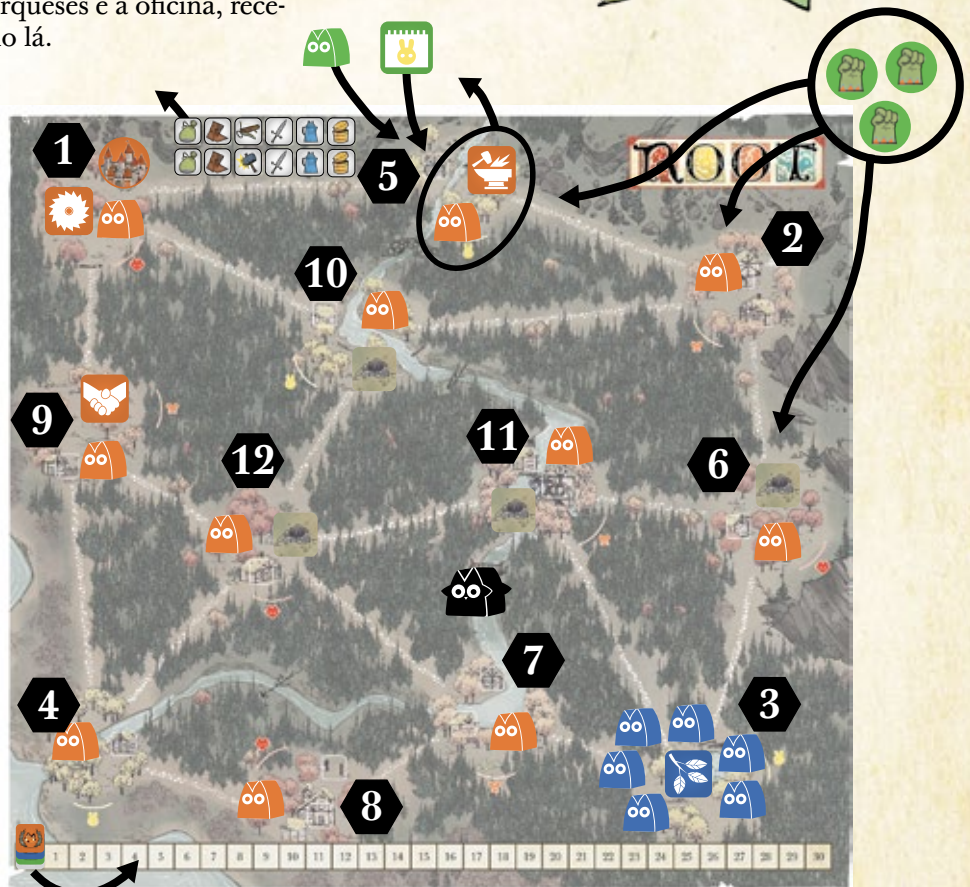
Finalmente, como a carta era de pássaro, ocorre uma revolta surpresa (6.5.2) na clareira simpática com a maior quantidade de peças inimigas (5). A Aliança remove o guerreiro dos Marqueses e a oficina, recebe 1 PV e posiciona sua base de coelho lá.

Durante o Anoitecer, a Aliança posiciona 1 guerreiro na clareira com sua base (5).

No total, a Aliança recebeu 4 PVs neste turno – 1 por criar um item, 1 por remover a oficina e 2 por posicionar seu segundo e terceiro marcador de simpatia no mapa.



## Carta de Ordens





# 7. Automalandro

## 7.1 RESUMO



O Automalandro pode ser um caprichoso amigo ou adversário. Assim como um jogador humano, ele recompensará aqueles que criam itens. Mas cuidado, ele pode se tornar um inimigo perigoso uma vez que ele possua itens suficientes para gerar dano máximo.


## 7.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

**7.2.1 Andarilho Solitário.** O peão do Automalandro não é um guerreiro, logo ele não pode governar uma clareira ou impedir que outro jogador governe. O peão do Automalandro não pode ser removido do mapa.

**I Remoção Completa.** Sempre que um jogador inimigo usar um efeito que diga para remover todas as peças inimigas de uma clareira (*como, por exemplo, a revolta da Aliança*) que tenha o Automalandro, então o malando danifica 3 itens.

**7.2.2 Ágil.** O Automalandro pode mover-se independente de quem governe a clareira inicial e a final (Leis de Root 4.2.1).

**7.2.3 Itens.** Para realizar ações o Automalandro deve exaurir itens. Diferente do Malandro, o Automalandro trata todos os itens de forma idêntica (*por exemplo, não existe diferença entre*  *e* ). Os itens no tabuleiro de facção do Automalandro podem estar com a face para cima ou para baixo. Ele EXAURE itens não danificados, virando-os com a face para baixo, para realizar muitas ações. Quando recebidos, todos os itens são posicionados com a face para cima, na sua mochila.

**7.2.4 Trilha de Batalha.** O Dano Máximo (Leis de Root 4.3.2.I) rolado pelo Automalandro em batalha começa em 1. (*O Automalandro não adiciona*  *a este valor.*) Enquanto o Automalandro possuir pelo menos 6, 9 ou 12 itens sem danos, 1, 2 ou 3 deles, exauridos antes dos não exauridos, devem ser posicionados nos espaços da trilha de batalha do Automalandro, da esquerda para a direita. O sexto e nono itens aumentam seu dano máximo em 1, e o décimo segundo item o faz realizar um dano adicional como atacante em batalha. Itens na trilha de batalha não podem ser exauridos, mas podem ser danificados.

**7.2.5 Recebendo Danos.** Quando o Automalandro recebe danos, ele danifica itens exauridos ou, caso não possua itens exauridos, itens ainda não exauridos (*danificar itens pode mover itens da trilha de batalha para a mochila*).

## 7.3 PREPARAÇÃO

**7.3.1 1º Passo: Escolha o Personagem.** Escolha uma carta de personagem e coloque-a no espaço apropriado (*elas são diferentes das cartas de personagens do Malandro*).

**7.3.2 2º Passo: Posicione o Peão.** Posicione seu peão do Automalandro na floresta adjacente a maior quantidade de clareiras. Caso existam diversas florestas como esta, decida aleatoriamente entre elas.

**7.3.3 3º Passo: Receba Tarefas.** Embaralhe as cartas de tarefa, compre 1 e deixe-a, com a frente para cima, próxima de você. Esta tarefa só pode ser completada pelo Automalandro.

**7.3.4 4º Passo: Povoe as Ruínas.** Posicione 1 item marcado com “R” abaixo de cada ruína no mapa.

**7.3.5 5º Passo: Recebe Itens Iniciais.** Receba 4 itens quaisquer marcados com “S” e posicione-os em sua mochila. (*O Funileiro começa com 3 itens ao invés de 4.*)

## 7.4 AMANHECER

Seu Amanhecer possui três passos, realizados na ordem a seguir.

**7.4.1 Revele as Ordens.** Compre e revele uma carta de ordens.

**7.4.2 Criar.** Caso a carta de ordens mostre um item ainda disponível, crie ele.

**7.4.3 Deslizar.** Caso você possua 2 ou menos itens não danificados, deslize para uma floresta adjacente aleatória, não realize o Dia e passe para o Anoitecer.

## 7.5 DIA

A carta de ordens atual determina a sequência de ações que você realizará neste turno, da forma descrita a seguir. Frequentemente você será instruído a realizar uma ação na clareira MAIS PRÓXIMA. Caso você possa realizar a ação sem se mover, permaneça na clareira onde se encontra. Caso não possa, mova-se para a clareira onde você possa realizar a ação, exaurindo 1 item por movimento, de modo a exaurir a menor quantidade de itens. Você se move mesmo que não possua itens não exauridos suficientes para realizar a ação após o movimento.

**I Pássaro: Explorar, Tarefas, Ajuda e Batalhar**

**II Raposa: Explorar Batalhar e Especial**

**III Coelho: Batalhar, Reparar e Especial**

**IV Rato: Tarefas, Ajuda, Batalhar e Reparar**

**7.5.1 Explorar.** Mova-se para a ruína mais próxima. Então, exaure um item para pegar um item aleatório sob a ruína em sua clareira, revelá-lo e posicioná-lo, com a frente para cima, em sua mochila. Caso você remova o último item desta ruína, remova a ruína. (*Não receba PVs por explorar.*)

**7.5.2 Tarefas.** Mova-se para a clareira mais próxima correspondente a sua tarefa atual. Então, exaure 2 itens para completar a tarefa. (*Ignore os tipos de itens mostrados na carta de tarefa.*) Descarte a tarefa e receba 1 PV. (*Ignore o efeito listado na carta.*) Então, compre uma nova carta de tarefa e a coloque, com a frente para cima, próxima de você.

**7.5.3 Ajuda.** Use como alvo o jogador em sua clareira com pelo menos uma peça lá, pelo menos um item em sua seção de itens artesanais e a menor quantidade de PVs. Exaure tantos itens quanto possíveis, até a quantidade de itens na seção de itens artesanais dele. Receba esta mesma quantidade de itens deste jogador e receba esta quantidade de PVs. Então, o jogador alvo compra esta quantidade de cartas. (*Você pode ajudar outros Autômatos. Devido a sua Pouca Destreza Manual, Autômatos ajudados simplesmente ganham um PV.*)

**7.5.4 Batalhar.** Mova-se para a clareira mais próxima com pelo menos uma peça do jogador com mais PVs. Então, exaure 1 item para iniciar uma batalha contra este jogador.



Caso quaisquer peças deste jogador permaneçam no mapa, exaure 2 itens e batalhe novamente, repetindo até que você não possua itens suficientes para exaurir. Receba 1 PV para cada guerreiro inimigo que você remover. *(Não receba PVs caso você seja o defensor. Você ainda recebe PVs por remover marcadores e construções.)*

I **Primeiro Desempate para Clareira de Destino.** Clareira como esta onde o defensor alvo possui mais construções e marcadores.

II **Segundo Desempate para Clareira de Destino.** Clareira como esta onde o defensor alvo possui menos guerreiros.

7.5.5 **Reparar.** Caso você possua pelo menos 1 item danificado, exaure 1 item para reparar 1 item danificado, preferindo itens não exauridos antes de itens exauridos. *(Não vire-o com a face para cima, caso ele esteja com a face para baixo.)*

7.5.6 **Especial.** Exaure um item para realizar a ação listada em sua carta de personagem. Caso a ação listada lá não tenha efeito algum ou seja impossível, pule esta ação.

## 7.6 ANOITECER

Seu Anoitecer possui três passos, realizados na ordem a seguir.

7.6.1 **Reanimar.** Se você possui pelo menos 1 item danificado, reanime 4 itens não danificados. Caso não possua nenhum item danificado, reanime 6 itens não danificados.

7.6.2 **Reparar.** Caso esteja em uma floresta, repare todos os seus itens. Caso não esteja em uma floresta, repare 1 item. Repare itens não exauridos antes de itens exauridos.

7.6.3 **Descarte as Ordens.** Descarte a atual carta de ordens.

## 7.7 REFERÊNCIA DOS PERSONAGENS

7.7.1 **Ladrão (Fácil).** Pegue uma carta aleatória do inimigo em sua clareira com mais PVs. Em caso de empate, pegue do inimigo como este com mais peças lá.

7.7.2 **Funileiro (Médio).** Procure no monte de descarte pela carta mais recente com um item disponível e crie este item. *(Lembre-se que você recebe apenas 1 PV.)* Você começa a partida com um item a menos.

7.7.3 **Andarilho (Difícil).** Caso você possua 3 ou mais itens danificados, deslize para uma floresta adjacente aleatória.



*Um exemplo de turno do Automalandro pode ser encontrado no verso deste manual.*

## Créditos

Criação dos Autômatos por Benjamin Schmauss

Ilustrações de Kyle Ferrin

Edição de Joshua Yearsley

Desenvolvimento de Marshal Britt, Alex Werner, Nick Brachmann e Cole Wehrle

Design Gráfico de Nick Brachmann

Layout do Manual por Cole Wehrle

Tradução: Romir G. E. Paulino

Diagramação: Isabela Ferreira

Revisão: Márcio Botelho e Thiago Leite



# Exemplo de Turno do Automalandro

Depois de algumas rodadas, é o turno do Automalandro. Nesta altura da partida ele possui 5 itens. Lembre-se, todos os itens para este autômato são tratados de forma idêntica, logo, não importa para ele se um item é uma espada ou uma bota. Para deixar mais claro, as ilustrações deste exemplo não mostram os itens sendo exauridos a medida que o Automalandro realiza as ações.

A carta de ordens é um pássaro. O malandro criará seu item. Normalmente um item vai para sua mochila, mas como é o sexto item dele, ele é posicionado no espaço mais à esquerda de sua trilha de batalha. Este item não pode ser exaurido, mas aumentará o dano máximo do Automalandro para 2. Finalmente, como ele possui muitos itens não exauridos, ele não precisa deslizar. Ele recebe 1 PV pelo item criado.

Agora é hora de seu Dia. A carta de ordens é um pássaro, logo o autômato realizará as seguintes ações: Explorar, Tarefas, Ajuda e Batalha. Cada vez que uma ação é realizada, o Automalandro precisa exaurir um item. Ele continuará realizando ações até que todas as quatro ações tenham sido realizadas ou que ele tenha exaurido todos os seus itens.

Primeiro, ele explora a ruína mais próxima. Isto exige que ele se mova para a clareira de raposa (12), já que é a clareira mais próxima com uma ruína, exaurindo um item. Ele exaure um segundo item para explorar a ruína, recebendo a espada que estava lá. Ela é seu sétimo item, logo é colocada na mochila. Ele, agora, possui 4 itens não exauridos na mochila.

Em seguida ele realiza Tarefas. Ele exaure um item e se move para a clareira de rato ao sul (7) e exaure mais 2 itens. Ele recebe 1 PV e possui ainda 1 item não exaurido na sua mochila.

A terceira ação é ajuda. O Automalandro exaure seu último item para isto. Nessa clareira estão presentes tanto os Marqueses quanto as Rapinas. Apenas os Marqueses possuem itens artesanais, então apenas eles podem ser ajudados (*note que isto é diferente do Malandro humano*). O Automalandro pega o item e recebe 1 PV e os Marqueses compram uma carta. Como ele recebeu outro item, ele pode continuar realizando ações!

A quarta ação é batalhar. Ele exaure seu último item para batalhar com os Marqueses, que possuem mais PVs. Ele não precisa se mover pois já está em uma clareira com peças do defensor. A rolagem resulta em um par de 3. Dois guerreiros dos Marqueses são removidos, pois o dano máximo do Automalandro é 2 no momento, entregando 2 PVs para o Automalandro. Em compensação, ele danifica 3 itens. Isto faz com que ele tenha apenas 5 itens não danificados, o que traz a espada que estava em sua trilha de batalha para sua mochila imediatamente.

Para poder continuar com a batalha ele precisaria de 2 itens não exauridos, mas só possui um, logo chegou o Anoiecer. Como o Automalandro possui pelo menos um item danificado, ele reanima apenas quatro itens.

## Carta de Ordens



## Carta de Tarefa



**Ações Durante o Dia**

Explorar	Batalhar	Especial	
Batalhar	Reparar	Especial	
Tarefas	Ajuda	Batalhar	Reparar
Explorar	Tarefas	Ajuda	Batalhar

**Grilha da Batalha**

Dano Máximo iniciado em um.	9º item	12º item
Dano Máximo: dois.	Dano Máximo: três.	Como atacante: um dano adicional.

**Mochila**

Itens reparados para cima. Itens danificados para baixo.

**Danificados**

Não podem ser usados ou reanimados até serem reparados.



Sacola criada pelos Marqueses.