

# LEIS DA ROBÓTICA



## Conteúdo

1. Alterações na Lei	2	7. Automalandro	10
2. Novas Regras	2	8. Lagartos Lógicos	15
3. Preparação com Autômatos	3	9. Robôs Ribeirinhos	18
4. Marquês Mecânico 2.0	4	10. Ducado Digital	20
5. Rapinas Elétricas	6	11. Corvobôs	22
6. Aliança Automatizada	8	12. Interações no Mapa	24

# 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 alterar 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 menor prioridade é marcada com “12”.

## 2.2 PRIORIDADE DE JOGADORES

Caso um autômato tenha que escolher entre jogadores como alvo para uma ação, ele segue todas as regras listadas para sua ação. Caso um alvo não consiga ser definido baseado nessas regras, ele escolhe o jogador com a maior prioridade de preparação, começando com os Marqueses, com prioridade “A”.

## 2.3 VALIDAÇÃO DO ALVO

Um autômato só pode tomar como alvo uma clareira ou jogador caso as regras permitam isso. Caso um autômato não possa ter como alvo a clareira ou jogador escolhido, ele tentará outra clareira ou jogador empatado na prioridade. Caso ele já tenha tentado como alvo todas estas clareiras ou jogadores, então ele seguirá para tentar como alvo a próxima clareira ou jogador 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 nessa clareira, então ele tentará batalhar em outra clareira empatada com mais*

*guerreiros inimigos. Caso ele tenha tentado batalhar em todas essas clareiras empatadas na maior quantidade, então ele tentará batalhar na clareira com a segunda maior quantidade de guerreiros inimigos. Isso 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 essas ações ocorram, então o autômato realizará essas 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

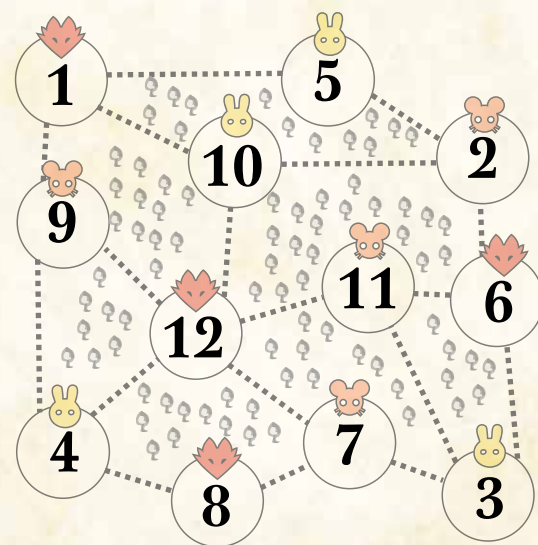
Em seu turno, um autômato compra e revela uma carta, chamada CARTA DE ORDENS, para determinar algumas ações a serem realizadas. O termo ORDENADO significa “que corresponde ao naipe da carta de ordens atual”.

## 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, esse 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 as 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 pesado. Caso escolha uma dificuldade diferente de normal, posicione a respectiva carta de dificuldade, virada para cima, próxima 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 qualquer quantidade de cartas de traço (*mesmo zero*) e posicione-as, viradas 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



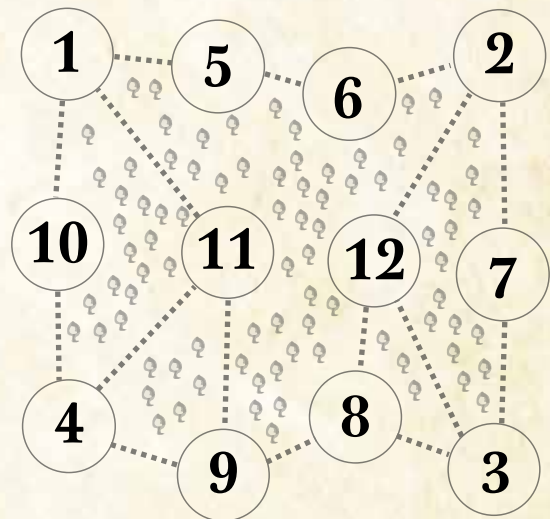
#### Partida Completamente Cooperativa

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.

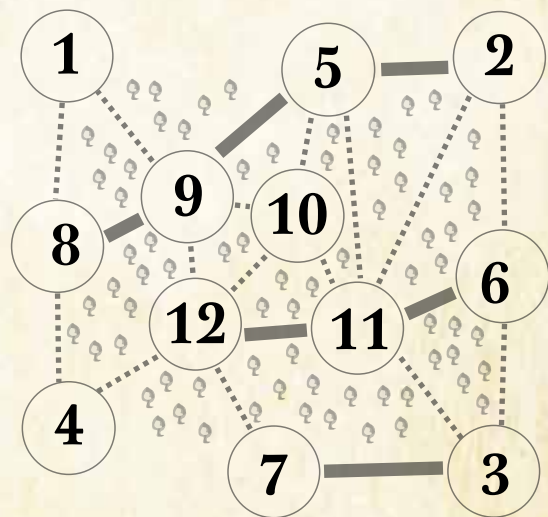
Para ganhar, cada humano deve alcançar 30 PVs antes que qualquer autômato consiga alcançar 30 PVs. Autômatos não tratam peças autômatas como peças inimigas quando escolhem uma clareira para agir e não se atacam uns aos outros em batalha. (*Ainda assim um autômato pode remover peças de outros autômatos 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 essas em Root e nós lhe encorajamos a tentar.

#### Inverno



#### Montanhas



## 4. Marquês Mecânico 2.0

### 4.1 RESUMO

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

### 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 próximo a você de 25 guerreiros.

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 ela, 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 à 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 do Marquês

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 isso. 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.

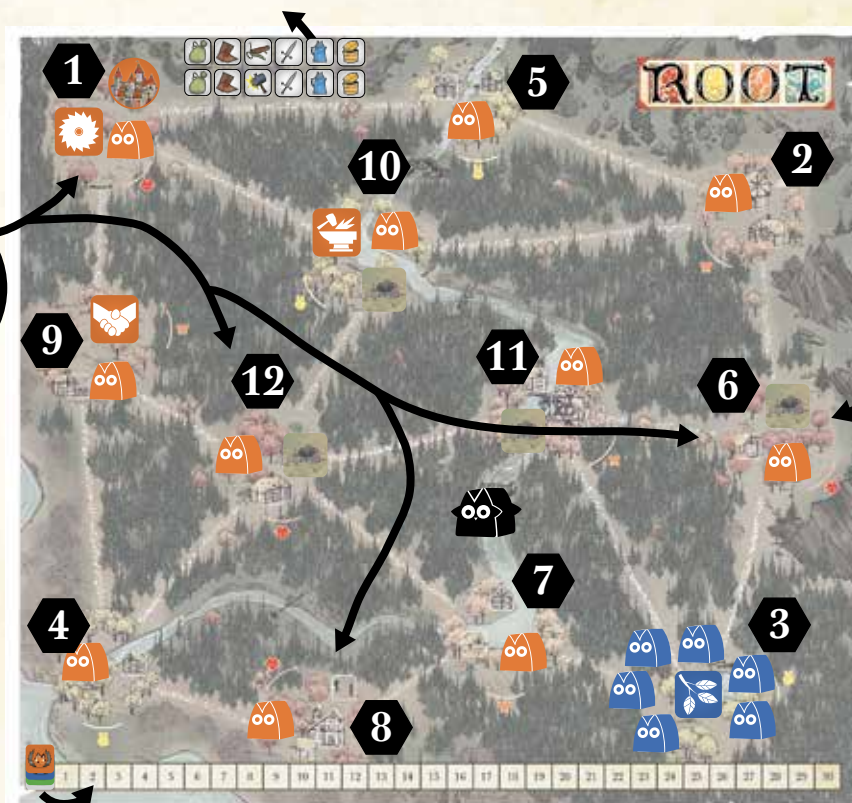
Ele não se move porque nenhuma clareira possui mais que 3 guerreiros marqueses. Da mesma forma, ele não se expande porque ergueu uma construção neste turno.

Durante o Anoiitecer, 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



# 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 próximo a você com 20 guerreiros.

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 essas 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 essas 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 mova-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*). 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 a carta possua 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 coelho do decreto.

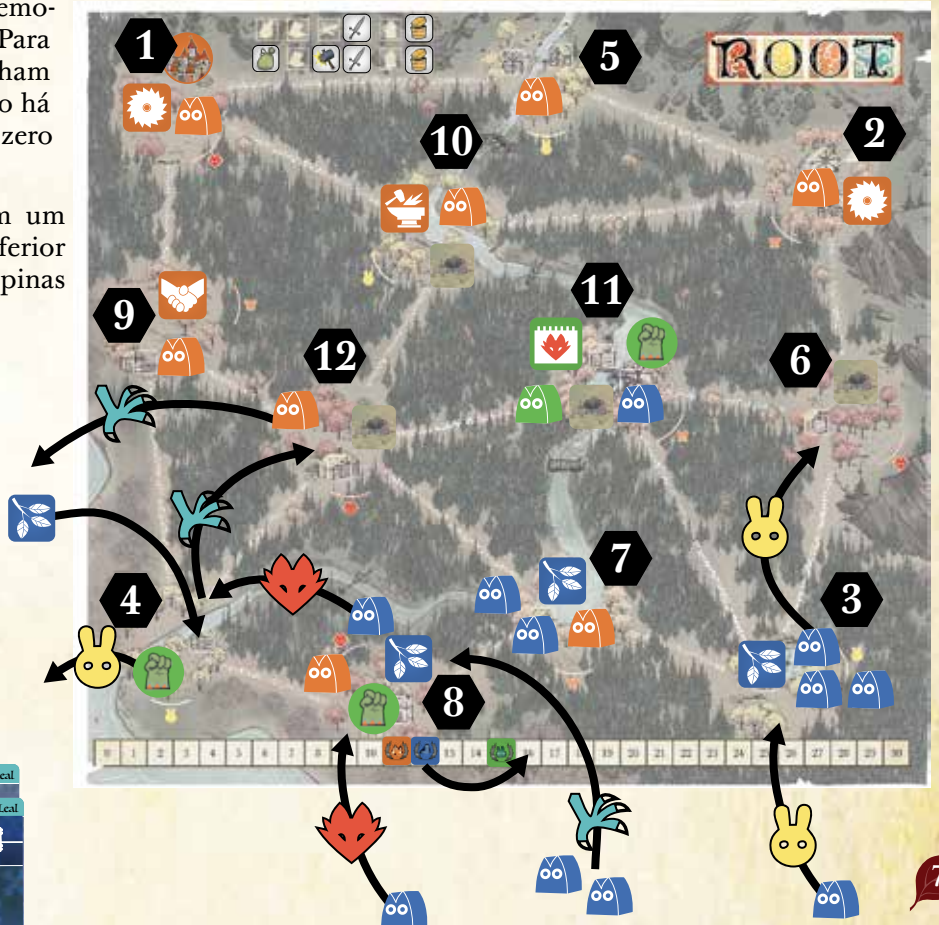
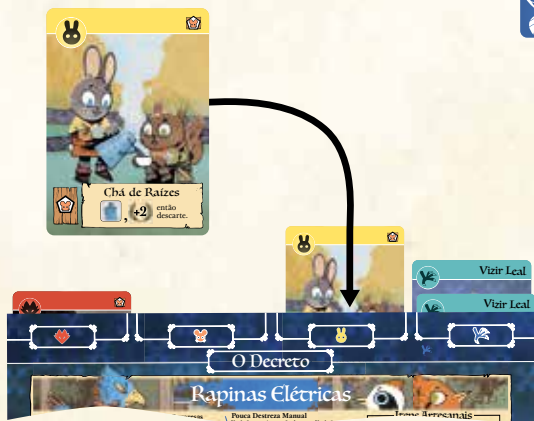
Então as Rapinas resolvem seu decreto, começando com recrutar, da esquerda para a direita. A coluna da raposa possui uma carta, logo elas posicionam um guerreiro na sua única clareira de raposa com ninho (8). A coluna de rato não possui cartas, logo as Rapinas a ignoram e vão para a coluna de coelho, posicionando 1 guerreiro na única clareira de coelho com ninho (3). Agora elas recrutam pela coluna de pássaro, 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 coelho (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 raposa (6), movendo-se para a clareira central de raposa (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 pássaro 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, essa não possui ninhos, está empatada com 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. Para a segunda batalha de pássaro, elas batalham na clareira central de coelho (11) pois não há ninhos lá. Mais um vez elas rolam zero e zero - probabilidades cruéis!

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 próximo a você, com 10 guerreiros.
- 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 dessa facção, essa 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, ela cria a sacola e recebem 1 PV.

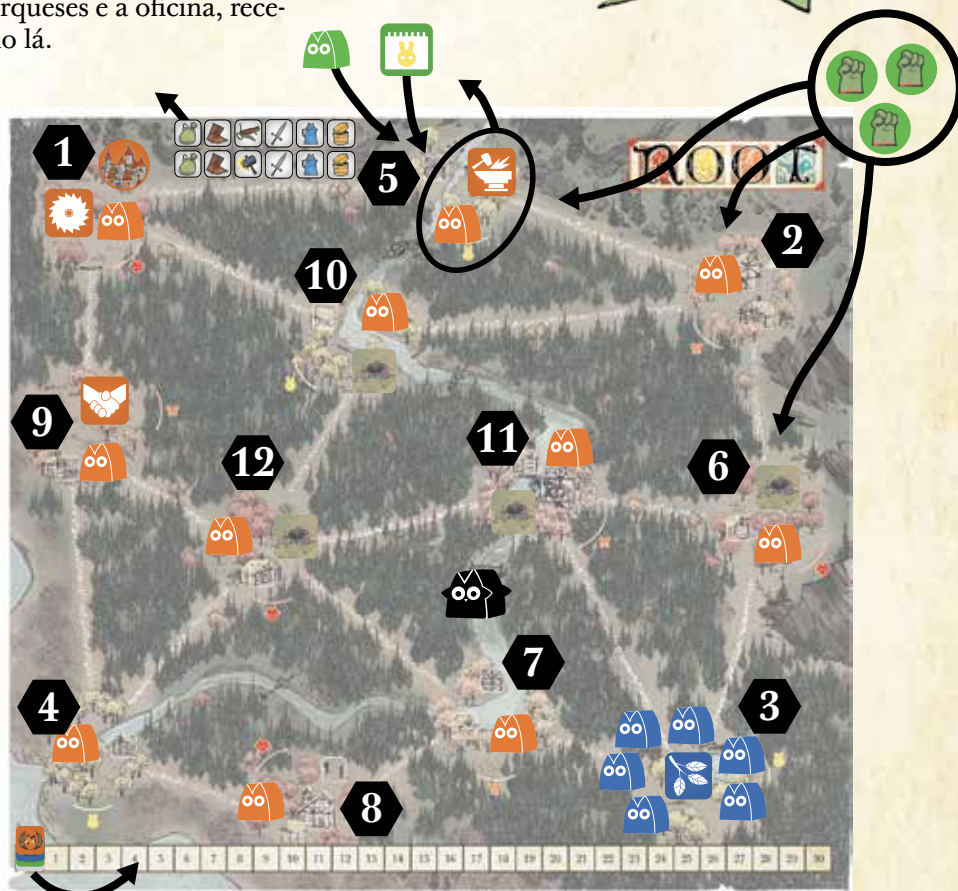
Em seguida ela passa para a revolta. Como a carta de ordens é de pássaro, ela não realiza a revolta imediatamente. Como não se revolta, é acionada a Pena Pública (6.4.4), o que a faz distribuir simpatia. Por enquanto ela não é muito popular – possui menos de 5 marcadores de simpatia no mapa – então, distribui simpatia duas vezes. Como não existe nenhum marcador de simpatia no mapa, ela posiciona um marcador de simpatia na clareira com menos peças. Existem muitas clareiras com apenas 1 guerreiro inimigo, logo ela segue para a clareira com maior prioridade – a clareira de canto de rato (2). Para o segundo marcador de simpatia, ela considera 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). Ela recebe 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. Ela recebe 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 a 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, o Automalandro 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. Essa tarefa só pode ser completada pelo Automalandro.

7.3.4 **4º Passo: Povoe as Ruínas.** Pegue os 4 itens marcados com “R” e, aleatoriamente, posicione um abaixo de cada ruína no mapa (*o mesmo que é feito com um Malandro humano*).

7.3.5 **5º Passo: Receba 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 possuir 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, exaura 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, exaura 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. Exaura tantos itens quantos forem possíveis, até a quantidade de itens na seção de itens artesanais dele. Receba esta mesma quantidade de itens desse jogador e receba essa quantidade de PVs. Então, o jogador alvo compra essa 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, exaura 1 item para iniciar uma batalha contra esse jogador. Caso quaisquer peças desse

jogador permaneçam no mapa, exaura 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, exaura 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.** Exaura 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.

*Os próximos quatro Automalandros encontram-se na Expansão Autômata 2.*

7.7.4 **Vagabundo.** Inicie uma batalha em sua clareira. Você escolhe tanto o atacante quanto o defensor e você remove as peças de ambos.

7.7.5 **Patife.** Caso sua clareira possua 3 ou mais peças inimigas, incluindo 1 construção ou marcador, remova todas as peças inimigas lá. Posicione um item seu qualquer na sua clareira, cobrindo um local de construção. Construções não podem mais ser erguidas neste local de construção. Receba 1 PV.

7.7.6 **Árbitro.** Antes de rolar em batalha, o defensor pode alistar o Árbitro, caso ele esteja na clareira da batalha. *(Caso outros autômatos estejam em jogo, eles irão interagir com o Árbitro da mesma forma, independente de jogado por um humano ou por um autômato).* O Árbitro recebe 1 PV e adiciona a quantidade de itens em sua Tripla de Batalha ao dano máximo rolado do defensor. Autômatos defensores irão alistar o Árbitro caso ele cumpra as seguintes 3 condições:

- I **Um.** A quantidade máxima de dano rolado, do defensor, é menor que 3.
- II **Dois.** A quantidade máxima de dano rolado, do defensor, é menor que a quantidade de peças inimigas dele nesta batalha.
- III **Três.** O defensor possui mais PVs que o Árbitro.



# Exemplo de Turno do Automalandro

Depois de algumas rodadas, é o turno do Automalandro. Nessa altura da partida ele possui 5 itens. Lembre-se, todos os itens para esse 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. Esse 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 isso. 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. Isso 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 Anoitecer. Como o Automalandro possui pelo menos um item danificado, ele reanima apenas quatro itens.

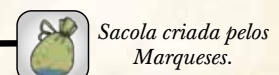
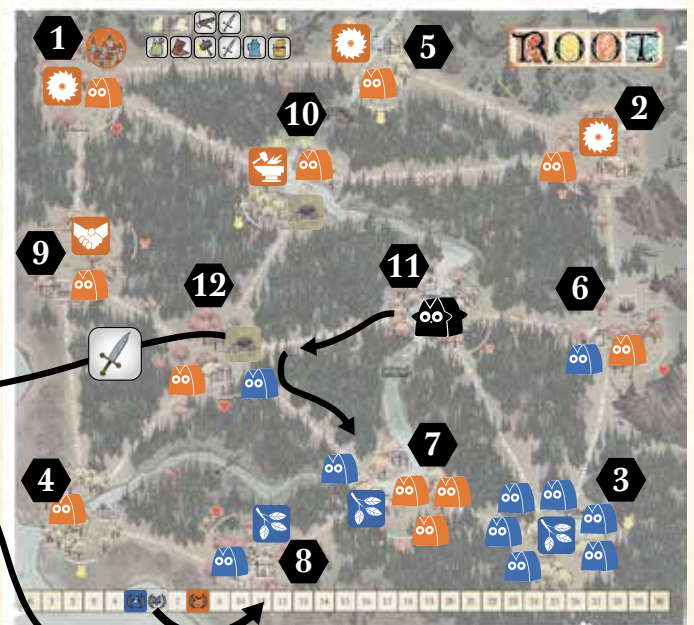
## Carta de Ordens



## Carta de Tarefa



As partes a seguir encontram-se na expansão Autômata 2.



Sacola criada pelos Marqueses.





## 8. Lagartos Lógicos

### 8.1 RESUMO

Os Lagartos converterão os incrédulos para sua causa, queiram eles ou não. Fique de olho nas Almas Perdidas e se prepare para um mar de guerreiros, caso você encontre muitas cartas correspondentes à sua clareira. Tente machucá-los sempre que possível, removendo seus jardins, e cuide para não dar muitos acólitos para eles.

### 8.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

- 8.2.1 **Peregrinos.** Você governa clareiras que tenham um jardim (*conforme usual*).
- 8.2.2 **Vingança Robótica.** Sempre que qualquer quantidade de guerreiros Lagartos forem removidos fora de seu turno, posicione um deles no espaço para acólitos em vez de no suprimento.
- 8.2.3 **Jardins.** Quando um jardim é removido do mapa, descarte a carta superior das Almas Perdidas.
- 8.2.4 **Almas Perdidas.** Sempre que uma carta for gasta ou descartada, posicione-a no topo do baralho das Almas Perdidas, com a face para cima.

### 8.3 PREPARAÇÃO

- 8.3.1 **1º Passo: Receber Guerreiros.** Forme um suprimento com 25 guerreiros.
- 8.3.2 **Passo: Posicionar Guerreiros.** Posicione 4 guerreiros e 1 jardim correspondente ao naipe impresso em uma clareira de canto aleatória, que não seja a clareira de canto inicial de outro autômato e, se possível, seja diagonalmente oposta a uma clareira inicial. Depois, posicione 1 guerreiro em cada clareira adjacente.
- 8.3.3 **Passo: Ajuste a Conspiração.** Posicione o marcador de conspiração no espaço Santificar da Trilha de Conspiração de seu tabuleiro de facção.
- 8.3.4 **Passo: Complete as Trilhas de Jardins.** Posicione os 14 jardins restantes nos espaços correspondentes das trilhas de jardins, da direita para a esquerda.
- 8.3.5 **Passo: Compre Almas Perdidas.** Compre 3 cartas e posicione-as, viradas para cima, em suas Almas Perdidas, na ordem comprada.

### 8.4 AMANHECER

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

- 8.4.1 **Ajuste a Ordem.** A ordem é o naipe mais comum em suas Almas Perdidas. Em caso de empate, a ordem é pássaro.
- 8.4.2 **Realize Conspirações.** Caso você possua acólitos, mova o marcador de conspiração um espaço para a direita. Caso o mova para fora da trilha, leve-o para o espaço mais à esquerda. Depois, realize a conspiração do espaço coberto, caso possível, e remova um acólito caso tenha realizado uma conspiração. Continue este processo até que você não tenha

mais acólitos. Determine o jogador alvo primeiro e, depois, a clareira alvo.

- I **Conversão.** Em uma clareira ordenada, substitua um guerreiro inimigo por um guerreiro Lagarto.
  - a **Primeiro Desempate para Jogador Alvo.** Jogador com mais PVs.
  - b **Primeiro Desempate para Clareira Alvo.** Clareira com a maior quantidade de construções inimigas.
- II **Cruzadas.** Batalhe em cada clareira ordenada com 2 ou mais guerreiros Lagartos.
  - a **Primeiro Desempate para Defensor.** Jogador na clareira da batalha com mais PVs.
- III **Santificação.** Em uma clareira ordenada, substitua uma construção inimiga por um jardim do naipe impresso correspondente.
  - a **Primeiro Desempate para Jogador Alvo.** Jogador com mais PVs.
  - b **Primeiro Desempate para Clareira Alvo.** Clareira com a menor quantidade de guerreiros inimigos.

### 8.5 DIA

Revele as 4 primeiras cartas do baralho de Almas Perdidas, uma de cada vez. (*Elas já estão com a face para cima, então, simplesmente coloque-as na área de jogo*). Para cada uma, realiza um ritual baseado em seu naipe.

- 8.5.1 **Carta de Coelho, Raposa ou Rato.** Posicione 1 guerreiro em uma clareira correspondente. Depois, se você governar esta clareira, posicione um jardim correspondente lá.
  - I **Primeiro Desempate para Clareira Alvo.** Posicione o guerreiro em uma clareira com espaços de construção vazios e, depois, maior quantidade de construções inimigas.
- 8.5.2 **Carta de Pássaro.** Remova 1 guerreiro Lagarto da clareira com mais guerreiros Lagartos e coloque-o no espaço de acólitos. Coloque a carta revelada no monte de descarte (*não nas Almas Perdidas*).

### 8.6 ANOITECER

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

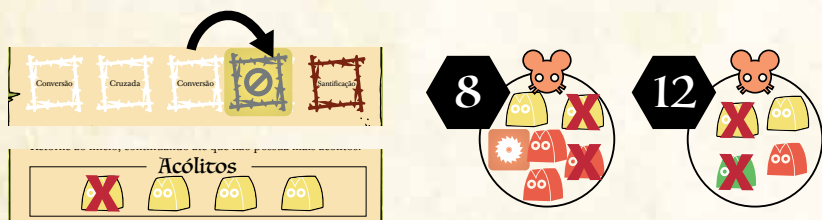
- 8.6.1 **Pontos.** Receba os PVs mostrados acima do espaço livre mais à direita da trilha de jardins ordenada (*caso sua ordem seja pássaro, pontue a trilha que tem menos jardins*).
- 8.6.2 **Descarte as Almas Perdidas.** Descarte todas as cartas em seu baralho de Almas Perdidas.
- 8.6.3 **Retorne as Cartas Reveladas.** Retorne todas as cartas reveladas para formar um novo baralho de Almas Perdidas, mantendo a ordem em que as mesmas foram reveladas (*a primeira carta revelada fica no topo*).
- 8.6.4 **Criar.** Revele a primeira carta do baralho e, caso ela mostre um item ainda disponível, crie ele, recebendo 1 PV. Depois, coloque a carta revelada no topo de seu baralho de Almas Perdidas (*mesmo que você não tenha criado ele*).

## Exemplo de Turno dos Lagartos Lógicos

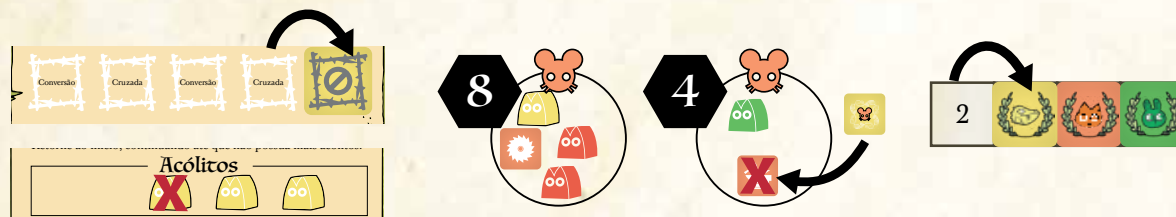
É seu amanhecer. Você possui as seguintes cartas em seu baralho de almas perdidas: 1 pássaro, 2 raposas e 3 ratos. A ordem é rato. Você possui 4 acólitos, logo você irá realizar 4 conspirações neste turno. A pontuação atual é:



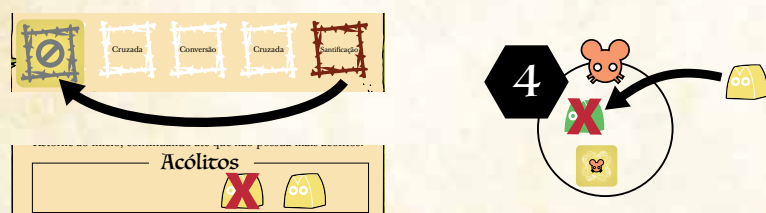
Primeiro, mova o marcador de conspiração para o espaço de Cruzada. Existem duas clareiras de rato com pelo menos 2 guerreiros Lagartos, então você batalha em ambas, começando com a clareira com maior prioridade. Você batalha com os Marqueses na primeira clareira e com a Aliança na segunda, já que ela é a facção com mais PVs naquela clareira. Remova um acólito.



Segundo, Mova o marcador de conspiração para o espaço de Santificação da direita. A Aliança possui mais PVs, mas ela não tem nenhuma construção no mapa em uma clareira da ordem. Os Marqueses estão em segundo e eles possuem construções em duas clareiras de rato. A que possui a oficina tem menos guerreiros inimigos, então ela será santificada. Você remove um acólito. Você recebe 1 PV por ter removido uma construção inimiga.



Terceiro, mova o marcador de conspiração para o primeiro espaço da esquerda da trilha de conspiração. A Aliança tem mais PVs, logo você converte 1 guerreiro da Aliança da clareira de rato 4. Remova um acólito.



Quarto, mova o marcador de conspiração para a direita, para o espaço de Cruzada. Porém, não existe nenhuma clareira da ordem que possua 2 ou mais guerreiros Lagartos. Como você não consegue realizar a conspiração, você não remove um acólito.



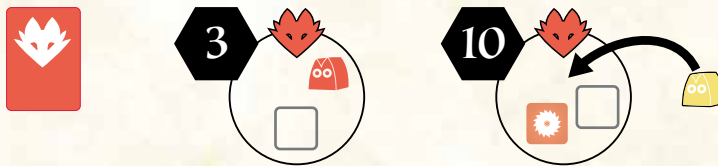
\*observação: Este exemplo está usando os marcadores que alteram os naipes das clareiras.



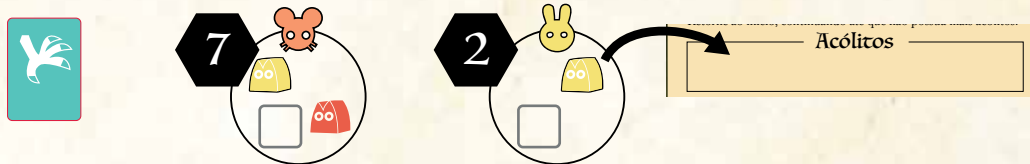
Quinto, mova o marcador de conspiração para a direita, sobre o espaço de converter. A Aliança tem mais PVs, mas ela não tem nenhum guerreiro em clareiras de rato. Os Marqueses estão em segundo e a clareira de rato 8 possui a maior quantidade de construções inimigas, logo você converte um guerreiro Marquês lá. Você remove seu último acólito. Como você não possui mais acólitos, você termina a realização de conspirações.



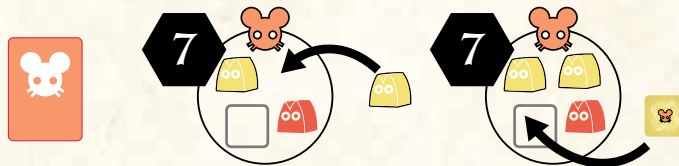
Agora começa seu Dia e você está jogando no nível fácil, logo você realizará 3 rituais. Primeiro, você revela uma raposa. Existem duas clareiras de raposa com locais de construção vazios. Você posiciona 1 guerreiro na clareira 10, que é a que possui a maior quantidade de construções inimigas. Você não governa esta clareira, então não posiciona um jardim.



Segundo, você revela um pássaro. Essa clareira tem o mesmo número de guerreiros que a clareira de rato 7, mas a clareira de coelho está acima na prioridade. Você remove 1 guerreiro Lagarto da clareira 2 e o coloca no espaço de acólitos.



Terceiro, você revela um rato. Dentre as clareiras de rato, a clareira 7 é a única com local de construção livre, logo você posiciona 1 guerreiro Lagarto lá. Como você agora governa aquela clareira, você posiciona 1 jardim.



Agora chega seu Anoitecer. Você recebe 2 PVs, já que você possui 3 jardins de rato no mapa. Depois, descarte todas as cartas restantes no baralho de Almas Perdidas. Em seguida, retorne as cartas reveladas, colocando o rato abaixo, seguido do pássaro e da raposa, acima.



Por fim, você revela a carta Táticas Brutais do baralho de compra. Como ela não possui um item, você não a cria. Ainda assim, você a posiciona no topo de seu baralho de Almas Perdidas.



# 9. Robôs Ribeirinhos

## 9.1 RESUMO

Caso você precise de uma espada brilhando ou de um bom barco, os Ribeirinhos podem lhe fornecer. Quanto mais serviços você comprar deles, mais fortes eles se tornam, mas eles serão bem desagradáveis se ninguém comprar nada deles. Cuidado, pois estes robôs não enferrujam!

## 9.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

9.2.1 **O Mercado.** O Mercado é a linha de 5 cartas com a face para cima. A posição relativa destas cartas não pode ser alterada.

9.2.2 **Entrepósitos Comerciais.** Diferente de com um jogador humano, os entrepostos comerciais removidos do mapa retornam para o tabuleiro de facção dos Ribeirinhos.

9.2.3 **Serviços.** No início do Amanhecer de outro jogador, aquele jogador pode comprar um serviço dos Ribeirinhos, mais um serviço para cada clareira que tenha peças suas e um entreposto comercial. Ele paga pelos serviços posicionando guerreiros provenientes de seu suprimento, na seção de pagamentos dos Ribeirinhos. Se sua facção não possui guerreiros, os Ribeirinhos posicionam uma quantidade de guerreiros próprios no lugar. O custo de um serviço depende da quantidade atual de PVs do comprador: 2 guerreiros caso tenha entre 0 e 9 PVs, 3 guerreiros para 10 a 19 PVs e 4 guerreiros para 20 ou mais PVs.

I **Carta da Mão.** O comprador toma uma carta do Mercado, adicionando-a à sua mão (*conforme usual*).

II **Botes.** O comprador trata rios como caminhos até o final de seu turno (*conforme usual*).

III **Mercenários.** Durante o Dia e o Anoitecer deste turno, o comprador trata guerreiros Ribeirinhos como se fossem seus, apenas para o propósito de governar e batalhas contra facções diferentes dos Ribeirinhos. O comprador deve dividir igualmente os danos recebidos entre sua facção e os Ribeirinhos (*conforme usual*).

9.2.4 **Protecionismo.** Sempre que você Organizar (9.5.3), você verifica se você cumpriu as condições de protecionismo de espada e de escudo, da seguinte forma. Caso a seção de pagamentos esteja vazia, você cumpriu a condição de protecionismo de escudo. Caso você não tenha guerreiros em seu suprimento, você cumpriu a condição de protecionismo de espada. Caso tenha cumprido alguma delas, você realizará cada ação mostrada no ícone correspondente pelo resto de seu turno.

## 9.3 PREPARAÇÃO

9.3.1 **1º Passo: Receber Guerreiros.** Forme um suprimento de 15 guerreiros.

9.3.2 **2º Passo: Posicione Guerreiros.** Posicione 1 guerreiro em cada clareira com rio.

9.3.3 **3º Passo: Preencha as Trilhas de Entrepósitos Comerciais.** Posicione 9 entrepostos comerciais nos espaços correspondentes de sua trilha de entrepostos comerciais.

9.3.4 **4º Passo: Recebendo Pagamentos Iniciais.** Posicione 1 guerreiro em sua seção de pagamentos.

9.3.5 **5º Passo: Crie o Mercado.** Compre 5 cartas e coloque-as no seu mercado.

## 9.4 AMANHECER

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

9.4.1 **Preencha o Mercado.** Compre cartas e coloque-as, virada para cima, no lado direito do mercado, até ele possuir 5 cartas.

9.4.2 **Crie.** Crie a primeira carta adicionada ao mercado neste turno e que possua um item disponível, recebendo 1 PV. Depois, descarte a carta, ficando apenas com quatro.

9.4.3 **Defina a Ordem.** A carta de ordens é a carta mais à direita no mercado.

## 9.5 DIA

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

9.5.1 **Construa com Guarnição.** Posicione 1 entreposto comercial e 1 guerreiro em uma clareira ordenada sem um entreposto comercial.

I **Primeiro Desempate para Clareira Alvo.** Clareira com quaisquer peças de facção do jogador com mais guerreiros na seção de pagamentos.

9.5.2 **Recrutar.** Posicione 1 guerreiro em cada clareira ordenada. Caso a carta de ordem seja pássaro, posicione, ao invés disto, 1 guerreiro em cada clareira do rio.

I **Limite de Guerreiros.** Caso acabem os guerreiros em seu suprimento durante esse posicionamento, posicione nas clareiras com maior prioridade primeiro.

9.5.3 **Organize. Verifique se você cumpriu condições de protecionismo (9.2.4).** Caso as condições de protecionismo de espada ou de escudo tenham sido cumpridas, receba 1 PV e posicione 2 guerreiros em uma clareira que tenha peças dos Ribeirinhos, e a maior quantidade de peças inimigas.

9.5.4 **Batalhe.** Caso a condição de escudo tenha sido cumprida, batalhe em cada clareira e pule o Anoitecer (*ignorando a condição de espada*). Depois, se a condição de espada for cumprida, batalhe em cada clareira ordenada.

I **Primeiro Desempate para Defensor.** Batalhe com o jogador com a menor quantidade de guerreiros na seção de pagamentos.

## 9.6 ANOITECER

Seu Anoitecer possui três passos, realizados na seguinte ordem.

9.6.1 **Pontuar.** Receba 1 PV para cada guerreiro na seção de pagamentos, proveniente do jogador que mais tem guerreiros na seção de pagamento. Remova todos estes guerreiros (*retornando-os para o respectivo suprimento da facção*).

9.6.2 **Extorsão.** Caso a condição de protecionismo de espada tenha sido cumprida, recolha, de cada clareira com guerreiros Ribeirinhos, todos os guerreiros Ribeirinhos presentes menos 2, posicionando todos os guerreiros recolhidos na seção de pagamentos.

9.6.3 **Descarte.** Descarte a carta mais à esquerda no mercado. Se a condição de protecionismo de escudo foi cumprida, descarte mais uma vez a carta mais à esquerda do mercado.

## 9.7 SERVIÇOS PARA AUTÔMATOS

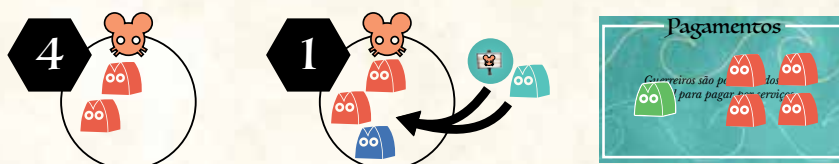
As regras para interação de autômatos com os serviços dos Ribeirinhos, independente de eles serem humanos ou autômatos, estão listados em dois conjuntos de cartas: 3 Serviços Básicos e 8 Serviços Avançados. Você pode usar apenas os Serviços Básicos ou você pode usar ambos (*básicos e avançados*) para qualquer autômato em jogo.

## Exemplo de Turno dos Robôs Ribeirinhos

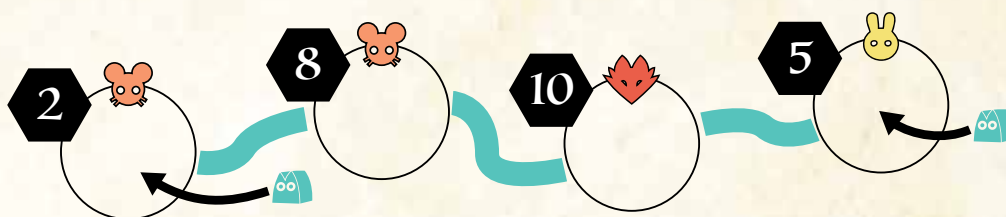
É seu Amanhecer. Seu mercado possui 3 cartas, logo você adiciona 2 cartas à direita dele. A primeira delas mostra uma bota que, como ainda está disponível, você cria e descarta a carta, recebendo 1 PV. Agora seu mercado possui 4 cartas. A carta mais à direita é de pássaro, então sua ordem é de pássaro.



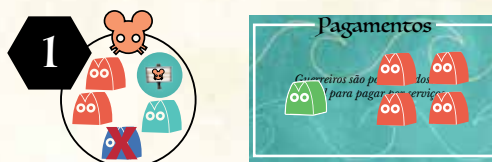
Agora começa seu Dia. Primeiro, você constrói com guarnição. Você deve posiciona 1 guerreiro e 1 entreposto comercial em uma clareira qualquer, já que a ordem é pássaro. Em sua seção de pagamentos, os Marqueses tem a maior presença, então você deve posicionar em uma clareira com peças dos Marqueses.



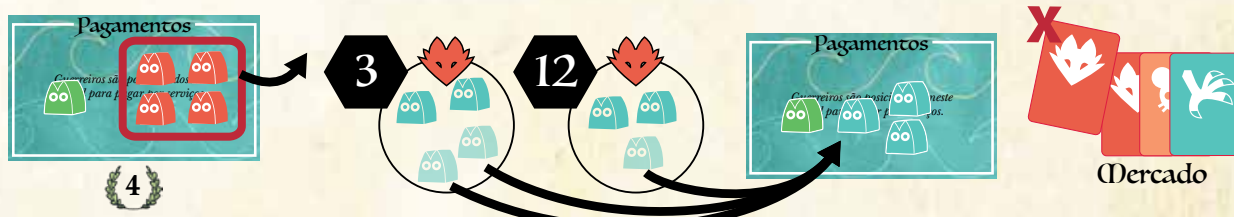
Em seguida você recruta. Você posiciona 1 guerreiro em cada clareira com rio, já que a carta de ordem é pássaro. Como você possui apenas 2 guerreiros em seu suprimento, você os posiciona nas clareiras com maior prioridade, 2 e 5. Agora você não tem mais nenhum guerreiro em suprimento.



Agora, organize, verificando as condições de protecionismo. Sua seção de pagamentos não está vazia, logo a condição de escudo não foi cumprida. Porém, você não tem nenhum guerreiro em seu suprimento, então você cumpriu a condição de espada, recebendo 1 PV por isto. Depois, você batalha. A condição de escudo não foi cumprida, mas a de espada sim, logo você batalha em cada clareira ordenada. Como a carta de ordens é pássaro, você batalha em cada clareira que possui guerreiros Ribeirinhos e peças inimigas. Existe apenas uma clareira com estas condições e você escolhe as Rapinas como defensor, já que á quem tem menos guerreiros em sua seção de pagamentos.



Começa seu Anoitecer. Você recebe 4 PVs pelos 4 guerreiros Marqueses em sua seção de pagamentos. Você remove estes guerreiros, devolvendo-os para o respectivo suprimento. Depois, você verifica a extorsão. Independentemente de ter guerreiros Ribeirinhos, provenientes de danos de batalhas, em seu estoque, a condição de espada continua válida pelo restante do turno, então você recolhe 1 guerreiro Ribeirinho da clareira 12 e 2 da clareira 3, colocando-os em sua seção de pagamentos. Por fim, a carta mais à esquerda de seu mercado é descartada.



\*observação: Este exemplo está usando os marcadores que alteram os naipes das clareiras.

# 10. Ducado Digital

## 10.1 RESUMO

O Ducado começou sua invasão à Floresta da Madeira vindo das grandes terras abaixo, emergindo de novos túneis sem aviso prévio. Conforme asseguram suas posições, seus ministros se tornam mais fortes e melhoram as capacidades do Ducado. Puna-os, destruindo suas construções e forçando-os a voltarem para a escuridão.

## 10.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

- 10.2.1 **O Preço da Derrota.** Sempre que qualquer quantidade de construções do Ducado é removida, remova a coroa do ministro com coroa mais próximo da base.
- 10.2.2 **A Toca.** A TOCA é uma clareira sem naípe, que está adjacente a todas as clareiras que possuem um marcador de túnel. Apenas o Ducado pode posicionar peças na Toca ou mover peças para lá. O Ducado sempre governa a Toca (*mesmo sem peças lá*). (Conforme regras usuais).

## 10.3 PREPARAÇÃO

- 10.3.1 **1º Passo: Juntar Peças.** Forme um suprimento com 20 guerreiros, 3 marcadores de túnel e 9 coroas.
- 10.3.2 **2º Passo: Prepare a Toca.** Posicione a Toca próxima ao mapa.
- 10.3.3 **3º Passo: Vá para a Superfície.** Posicione 2 guerreiros e 1 túnel em uma clareira de canto que não seja a clareira de canto inicial de outro autômato e, se possível, diagonalmente oposta a uma clareira de canto inicial. Depois, posicione 2 guerreiros em cada clareira adjacente a clareira de canto escolhida, exceto na Toca.
- 10.3.4 **4º Passo: Complete as Trilhas.** Posicione 3 cidadelas e 3 mercados nos respectivos espaços do tabuleiro de facção.
- 10.3.5 **5º Passo: Influencie Ministros.** Compre 2 cartas e as descarte. Para cada uma, posicione 1 coroa no mais alto ministro correspondente ainda não influenciado de seu tabuleiro de facção.

## 10.4 AMANHECER

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

- 10.4.1 **Revele as Ordens.** Revele a carta superior do baralho. Ela será a carta de ordens.
- 10.4.2 **Crie.** Crie a carta de ordem, recebendo 1 PV caso mostre um item disponível.
- 10.4.3 **Recrute.** Posicione na Toca 2 guerreiros mais 1 por ícone de toupeira válido de seu tabuleiro de facção.

## 10.5 DIA

Seu dia possui quatro passos, realizados na seguinte ordem.

- 10.5.1 **Cavar.** Se a Toca possui 4 ou mais guerreiros, posicione um túnel em uma clareira ordenada que não tenha um túnel e sem construções do Ducado. Depois, mova 4 guerreiros da Toca para essa clareira.
- I **Primeiro Desempate para Clareira Alvo.** Se a ordem não for pássaro, a clareira com a maior quantidade de locais de construção vazios, depois a menor quantidade de guerreiros. Se a carta de ordem é de pássaro, escolha uma clareira com a maior quantidade de construções e marcadores inimigos.
- II **Sem Túneis no Suprimento.** Se você não tem túneis em seu suprimento para posicionar, pegue

o túnel da clareira com a menor quantidade de guerreiros do Ducado, para ser reposicionada.

- 10.5.2 **Batalhe.** Batalhe em cada clareira ordenada.
- I **Primeiro Desempate para Defensor.** Batalhe com o jogador com mais construções lá, depois maior quantidade de peças, depois mais PVs.
- 10.5.3 **Construir.** Na clareira que você governa com a maior quantidade de guerreiros do Ducado, posicione 1 cidadela, caso possua 9 ou mais guerreiros no suprimento, ou 1 mercado, caso contrário. Caso você não possa posicionar nenhuma construção e possua construções em seu tabuleiro de facção, receba 1 PV.
- 10.5.4 **Acione os Ministros.** Realize as ações de todos os ministros influenciados, de cima para baixo. (*O Capitão e o Capataz possuem habilidades. Não realize ações para eles*).

## 10.6 ANOITECER

Seu Anoitecer possui quatro passos, realizados na seguinte ordem.

- 10.6.1 **Agrupe.** Em cada clareira ordenada sem construções do Ducado e com 2 ou menos guerreiros do Ducado, mova todos os guerreiros do Ducado de lá para uma clareira adjacente com construções do Ducado. Depois, em cada clareira que você governa, pegue todos os guerreiros do Ducado, exceto 4, e posicione-os na Toca.
- I **Primeiro Desempate para Destino.** Clareira com a menor quantidade de guerreiros do Ducado.
- II **Nenhum Destino Como Este.** Caso não exista uma clareira adjacente com construções do Ducado e 2 ou menos guerreiros do Ducado, então, no lugar disto, pegue todos os guerreiros do Ducado que seriam movidos e posicione-os na Toca.
- 10.6.2 **Pontue.** Receba 1 PV por mercado no mapa.
- 10.6.3 **Influencie.** Posicione 1 coroa no ministro ordenado mais acima que ainda não possua uma coroa. Caso nenhum ministro tenha sido ordenado (*incluindo caso a ordem seja pássaro*), posicione uma coroa no ministro mais baixo que não tenha uma coroa.
- 10.6.4 **Descarte a Ordem.** Descarte a carta de ordens.

## 10.7 MINISTROS

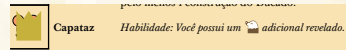
- 10.7.1 **Capitão.** Como atacante em batalhas, realize 1 dano adicional, caso a clareira da batalha possua um túnel (*isso é uma habilidade*).
- 10.7.2 **Marechal.** Posicione 1 guerreiro na clareira que tem a menor quantidade de guerreiros do Ducado e pelo menos 1 construção do Ducado.
- 10.7.3 **Capataz.** No passo de Recrutar (10.4.3), posicione 1 guerreiro adicional na Toca (*isso é uma habilidade*).
- 10.7.4 **Brigadeiro.** Se a Toca possuir 3 ou mais guerreiros, realize a ação de cavar (10.5.1). Para essa ação de cavar, o primeiro desempate para clareira alvo é “clareira com a maior quantidade de construções e marcadores inimigos”.
- 10.7.5 **Banqueiro.** Realize uma ação de construção.
- 10.7.6 **Prefeito.** Remova um guerreiro do Ducado de uma clareira que governe e que tenha a maior quantidade de guerreiros do Ducado. Caso o faça, receba 1 PV.
- 10.7.7 **Conde da Pedra.** Receba 1 PV por cidadela no mapa.
- 10.7.8 **Barão da Terra.** Receba 1 PV por mercado no mapa.
- 10.7.9 **Duquesa da Lama.** Receba 2 PVs caso todos os seus túneis estejam no mapa.

## Exemplo de Turno do Ducado Digital

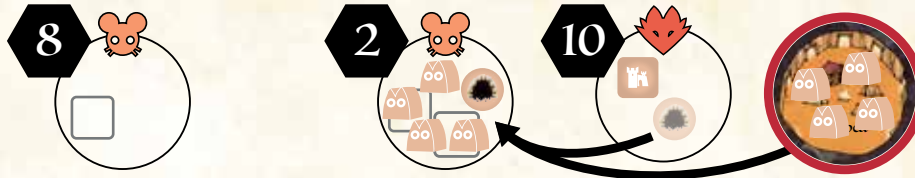
Começa seu Amanhecer. Você revela uma carta de rato, que será a carta de ordens do turno. Você não a cria, já que ela não mostra nenhum item disponível. Por fim, você posiciona 4 guerreiros na Toca (você está jogando na dificuldade fácil, possui 2 cidadelas no mapa e possui o ministro Capataz influenciado).



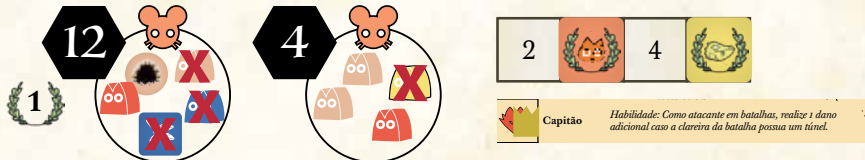
Ordem



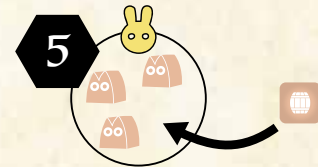
Agora começa seu Dia. Primeiro, cave. Como sua toca possui 4 guerreiros, posicione um túnel na clareira de rato 2 e depois mova 4 guerreiros da Toca para lá. A clareira 2 é escolhida porque não possui nenhum túnel ou construções do Ducado, e possui mais espaços de construção vazios do que as outras clareiras de rato sem túneis e construções do Ducado. Contudo, você não possui túneis restantes no suprimento, logo tem que pegar um da clareira de raposa 10, que é a que possui menos guerreiros do Ducado.



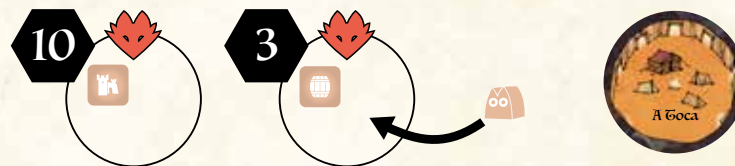
Em seguida, você batalha. Na clareira 12 você escolhe as Rapinas como defensoras, já que elas possuem a única construção lá. Como você influenciou o Capitão e possui um túnel lá, você causa um dano adicional e, ao remover a construção das Rapinas, ainda recebe 1 PV. Na clareira de rato 4 você escolhe batalhar contra os Lagartos (nem os Lagartos, nem os Marqueses possuem construções lá, porém os Lagartos possuem mais PVs).



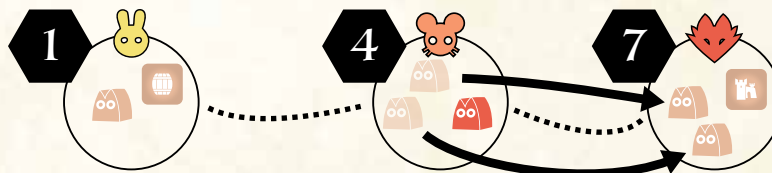
Agora você constrói na clareira de coelho 5, que é a clareira que você governa e possui a maior quantidade de guerreiros seus. Você posiciona um mercado, já que possui apenas 3 guerreiros em seu suprimento.



Por fim, você realiza ações com os seus ministros influenciados. Com o Marechal, você posiciona 1 guerreiro na clareira de raposa 5, que é a qual possui a menor quantidade de guerreiros do Ducado, porém possui pelo menos uma construção do Ducado, desempatando com a clareira 10 pela sua prioridade. Você pula a ação do Brigadeiro, já que sua Toca possui menos de 3 guerreiros.



Começa seu Anoitecer. Primeiro, você agrupa. Apenas a clareira de rato 4 não possui nenhuma construção do Ducado e tem 2 ou menos guerreiros do Ducado, então você move estes 2 guerreiros para a clareira de raposa 7 adjacente, que possui menos guerreiros do Ducado que a clareira 1, também adjacente e também com pelo menos uma construção do Ducado.



Agora você recebe 3 PVs, já que possui 3 mercados no mapa. Você influencia o Prefeito, posicionando uma coroa em seu espaço, já que ele é o mais alto ministro não influenciado do naipe de rato. Por fim, você descarta a carta de ordens.



Ordem

Observação: Este exemplo está usando os marcadores que alteram os naipes das clareiras.

# 11. Corvobôs

## 11.1 RESUMO

Os Corvobôs querem governar pelo medo, e você sentirá isso, a menos que você os destrua com pulso firme. Descubra suas tramas antes que eles tenham a chance de resolvê-las e fique de olho em grandes concentrações de guerreiros, que permitirão criar e resolver tramas imediatamente.

## 11.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

- 11.2.1 **Ágeis.** Os Corvobôs podem mover-se independente de quem governe a clareira inicial e a final (*como usual*).
- 11.2.2 **Agentes Escondidos.** Como defensor em batalha, caso os Corvobôs possuam um marcador de trama virado para baixo na clareira da batalha (*mesmo que esteja indefeso*), eles realizam 1 dano adicional (*como usual*).

## 11.3 PREPARAÇÃO

- 11.3.1 **1º Passo: Receber Guerreiros e Tramas.** Forme um suprimento de 15 guerreiros e 8 marcadores de trama com a face para baixo.
- 11.3.2 **2º Passo: Espalhar.** Posicione 1 guerreiro na clareira de menor prioridade de cada naipe (*3 no total*).

## 11.4 AMANHECER

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

- 11.4.1 **Revele as Ordens.** Revele a carta superior do trabalho. Ele será a carta de ordens.
- 11.4.2 **Crie.** Crie a carta de ordem, recebendo 1 PV caso mostre um item disponível.
- 11.4.3 **Recrute.** Posicione 2 guerreiros em cada uma de 2 clareiras ordenadas.
  - I **Primeiro Desempate para Clareira Alvo.** Clareira sem marcadores de trama, depois com mais guerreiros Corvobôs.
  - II **Sem Guerreiros no Suprimento.** Caso você não possua guerreiros para posicionar (*mesmo que no meio desta ação*), imediatamente Intensifique a Trama (11.5.4) antes de posicionar os guerreiros restantes.
- 11.4.4 **Revele Tramas.** Revele cada marcador de trama virado para baixo, na ordem de prioridade. Nenhum guerreiro é necessário para isso. Cada vez que revelar um marcador de trama, receba 1 PV para cada marcador de trama revelado no mapa e, em seguida, resolva o efeito da trama, caso exista.

## 11.5 DIA

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

- 11.5.1 **Batalhe.** Batalhe em cada clareira ordenada que possua 2 ou mais guerreiros Corvobôs.
  - I **Primeiro Desempate para o Defensor.** Jogador com mais construções e marcadores lá, depois, mais PVs.
- 11.5.2 **Mover.** Mova todos menos 2 guerreiros Corvobôs de cada clareira ordenada, que possua um marcador

de trama revelado para uma clareira adjacente que não possua nenhum marcador de trama.

- I **Primeiro Desempate para Destino.** Clareira com mais guerreiros Corvobôs.
  - II **Nenhum Destino.** Caso todas as clareiras adjacentes possuam marcadores de trama, mova para a clareira adjacente com a menor prioridade.
- 11.5.3 **Trama.** Na clareira ordenada com a maior quantidade de guerreiros Corvobôs e nenhum marcador de trama, remova 1 guerreiro Corvobô e posicione ali um marcador de trama aleatório, virado para baixo.
  - 11.5.4 **Intensifique a Trama.** Caso uma clareira não tenha nenhum marcador de trama e 3 ou mais guerreiros Corvobôs, remova 1 guerreiro Corvobô de lá para posicionar ali um marcador de trama aleatório, virado para baixo.
    - I **Primeiro Desempate para Clareira Alvo.** Clareira com a maior quantidade de guerreiros Corvobôs.

## 11.6 ANOITECER

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

- 11.6.1 **Pontue.** Receba 1 PV por marcador de trama de extorsão revelado no mapa.
- 11.6.2 **Descarte a Ordem.** Descarte a carta de ordens.

## 11.7 TRAMAS

- 11.7.1 **Bomba.** Quando revelada, remova todas as peças inimigas nessa clareira. Depois, troque esse marcador de trama por um marcador de trama aleatório, proveniente de seu suprimento, posicionando-o revelado no mapa. O marcador posicionado não é ativado e pode ser outra bomba.
- 11.7.2 **Armadilha.** Enquanto um marcador de armadilha estiver revelado, peças inimigas não podem ser posicionadas nessa clareira, tampouco movidas para fora dessa clareira (*como usual*).
- 11.7.3 **Extorsão.** Quando revelado, cada jogador com quaisquer peças de facção em sua clareira deve descartar uma carta.
- 11.7.4 **Ataque.** Quando removido, posicione 1 guerreiro em cada clareira adjacente (*como usual*).

## 11.8 INTERAÇÕES COM AUTÔMATOS

As tramas dos Corvídeos ou Corvobôs, independente de jogadas por humanos ou autômatos, interagem com autômatos da seguinte forma.

- 11.8.1 **Bomba.** Quando revelada, remova 2 peças de cada autômato na clareira, guerreiros primeiro, em vez de todas as suas peças.
- 11.8.2 **Armadilha.** Autômatos ignoram marcadores de armadilha para o propósito de clareiras alvo e para posicionar ou mover peças. Caso um autômato fosse posicionar em uma clareira com um marcador de armadilha ou se mover para fora de uma, remova o marcador de armadilha e não realíze essa parte da ação.

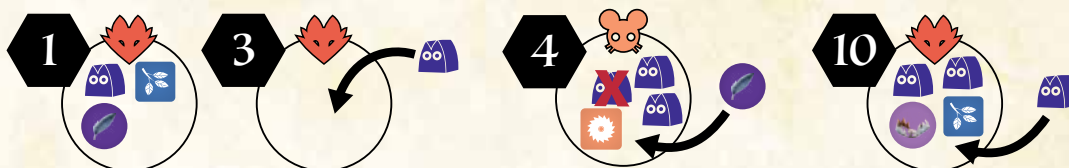
## Exemplo de Turno dos Corvobôs

Começa o seu Amanhecer. Você compra uma carta de raposa como sua carta de ordens. Ela não mostra nenhum item disponível, então você não cria.

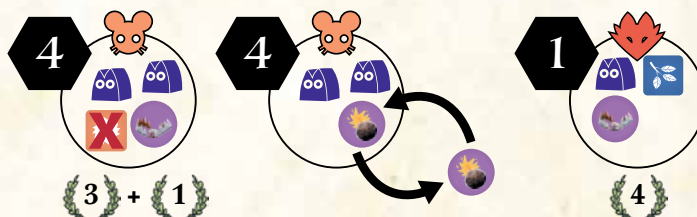


Ordem

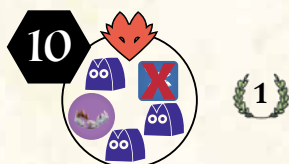
Segundo, você recruta. Você está jogando na dificuldade fácil, então posiciona um guerreiro em 2 clareiras de raposa. Apenas uma clareira de raposa (3) não possui nenhuma trama, então você posiciona 1 guerreiro lá. Os guerreiros de seu suprimento acabaram, mas você deve posicionar mais um, então você intensifica sua trama imediatamente. A clareira de rato 4 possui mais guerreiros seus e nenhuma trama, então você remove um deles para posicionar uma trama lá. Agora você pode continuar a recrutar. Entre as demais clareiras de raposa com tramas, a clareira 10 é a que possui mais guerreiros seus, então você posiciona mais 1 guerreiro lá.



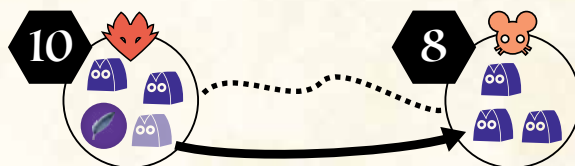
Por fim, revele suas tramas, começando com a clareira de maior prioridade, neste exemplo, a clareira 4. É uma bomba, logo você remove a serraria, recebendo 1 PV mais 3 PVs porque você possui 3 tramas reveladas no mapa. Você pega uma trama aleatória do suprimento e troca pela bomba, revelando-a imediatamente. É uma nova bomba, mas ela não é acionada. Depois revele a trama na clareira 1. É uma armadilha, que lhe traz 4 PVs pelas tramas reveladas no mapa.



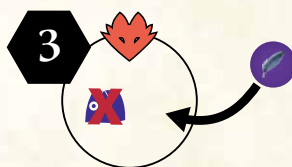
Começa seu Amanhecer. Primeiro, batalhe em cada clareira de raposa com dois ou mais guerreiros Corvobôs. Apenas uma clareira tem esse requisito 10, e você batalha com as Rapinas lá, já que é a única facção com construções lá. Você recebe 1 PV por remover uma construção.



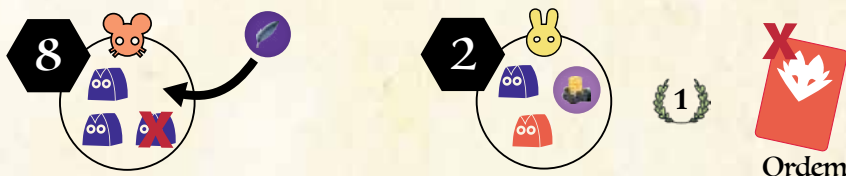
Segundo, mover. A única clareira de raposa com 3 ou mais guerreiros Corvobôs é a clareira de raposa 10. Você move apenas 1 guerreiro para a clareira de rato 8, que é a clareira adjacente sem tramas e com mais guerreiros Corvobôs.



Terceiro, tramas. Apenas uma clareira de raposa não possui tramas, então você remove um guerreiro Corvobô de lá e posiciona uma trama aleatória virada para baixo.



Por fim, intensifique a trama. Existe uma clareira com 3 ou mais guerreiros Corvobôs e sem trama, então remova um desses guerreiros e posicione ali uma trama aleatória, virada para baixo. Agora começa seu anoitecer. Receba 1 PV porque 1 extorsão está revelada e descarte a carta de ordens.



Observação: Este exemplo está usando os marcadores que alteram os naipes das clareiras.

## 12. Interações com Mapas

### 12.1 MAPA DO LAGO

- 12.1.1 **Balsa.** Os autômatos usam a Balsa seguindo as regras usuais de movimento, tratando a clareira onde está a balsa como se tivesse um caminho conectado com todas as demais clareiras costeiras. Os autômatos recebem 1 PV no lugar de comprar uma carta, como é usual para eles.

### 12.2 MAPA DAS MONTANHAS

- 12.2.1 **Caminhos Fechados.** Os autômatos tratam caminhos fechados como caminhos, e ignoram as regras para abrir caminhos fechados.
- 12.2.2 **A Passagem.** Quando um autômato escolhe como algo uma clareira baseada na maior ou menor prioridade, a Passagem sempre atenderá esta condição. (*Autômatos provavelmente usarão a Passagem como alvo e ela ganha os empates*).

**Caso você possua outras questões, entre em contato conosco no site da MeepleBR ou em atendimento@meeplebr.com.**

## CRÉDITOS

### AUTÔMATOS

Benjamin Schmauss (autor), Kyle Ferrin (ilustrador), Joshua Yearsley (edição), Marshall Britt (desenvolvimento), Alex Werner (desenvolvimento), Nick Brachmann (desenvolvimento, design gráfico), Cole Wehrle (desenvolvimento, Layout do Manual).

### AUTÔMATOS 2

Benjamin Schmauss (autor), Kyle Ferrin (ilustrador), Marshall Britt (desenvolvimento), Pati Hyun (design gráfico), Joshua Yearsley (edição), Nick Brachmann (desenvolvimento, design gráfico), Cole Wehrle (desenvolvimento, design gráfico), Alita Robertson (desenvolvimento), Kayli Williams (desenvolvimento).

### EQUIPE

Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Marshall Britt, Clayton Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Alita Robertson, Kayli Williams.

### TESTADORES

Ted Caya, Alita Robertson, Kayli Williams e os muitos jogadores que contribuíram para o projeto Better Bot.

### EDIÇÃO BRASILEIRA

Edição: Thiago Leite

Tradução: Romir G. E. Paulino

Revisão: Romir G. E. Paulino, Renato J. Lopes

Diagramação: Isabela Ferreira

