

VANTAGENS DO TÍTULO

- Tratador Ao atacar Monstros, você recebe um Acerto adicional se rolar algum CRÍTICO.
- Rei da Selva Pode exaustar uma carta do Herói ativo para ativar um Pet Selvagem e fazer seu movimento e/ou atacar um Herói Inimigo ou Pet.
- Guarda Florestal Usar portas ou portais não custa Pontos de Movimento para seus Heróis e Pets.
- Veterinário Pode usar qualquer marcador de Poção ou Baú de Tesouro para receber o efeito de uma Poção de Cura.
- Líder do Bando Quando você move um Pet da sua Guilda, ele causa 1 Ferimento em todos os Heróis Inimigos, Pets inimigos e Lacaios no Espaço onde ele termina o movimento.

Do escuro Coração da Floresta, ela vem atacá-los! As Guildas pensavam que Vexia tinha sido derrotada! Ela é muito boa em se fingir de morta! O segredo é mostrar o branco dos olhos e não mover um músculo. A primeira parte foi fácil; já a segunda foram décadas de muita prática, e ajudou muito a enganar seus bichos mais briguentos. Vexia invocou toda a sua horda para acabar com as Guildas numa invasão fofinha. Quem sairá vitorioso nesta batalha: Vexia ou as Guildas? E que recompensa os espera? A própria cidade de Arcadia! E depois, o mundo! Muaha! Muahahhaa! MUAHAHAHAHAHAHAHAHAAHAAAH!!!!!

MISSÕES CONTRA O JOGO

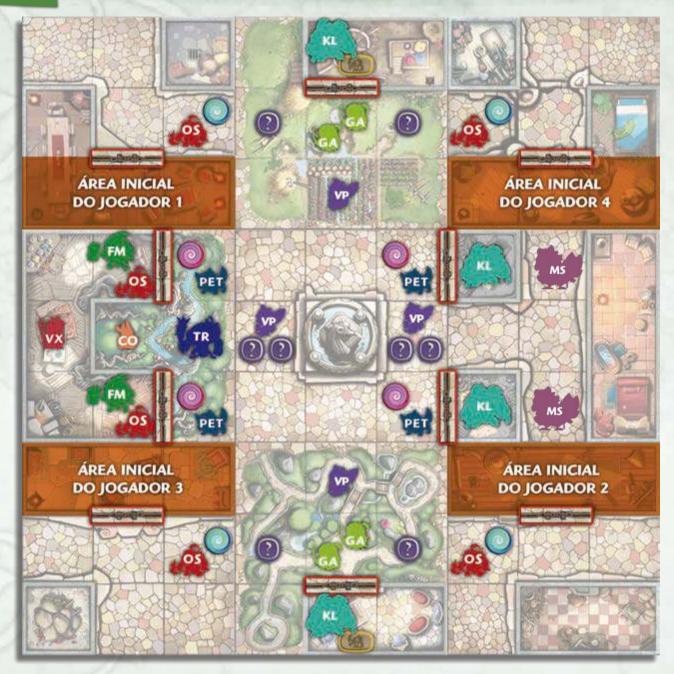
- "Matar Vexia"

REGRAS ESPECIAIS

- Vexia não recebe nenhum Ferimento até que todos os Vespinhos, Korillas e a Coeruja estejam fora do tabuleiro.

- Toda vez que um Vespinho, um Korilla ou a Coeruja é morto, o jogador que o matou pode mover um Pet de uma Guilda Inimiga até 3 Espaços e causar 1 Ferimento em todos os Heróis Inimigos no Espaço onde ele terminar seu movimento.
- Heróis ativos podem gastar 1 moeda para cancelar a Reação de Alerta do Monstro. Limite de uma vez por turno.











Pet Selvagem x4





Portal x4



Marcador de Entrada de Monstro x2



Coeruja x1



































Portal x4













Infernal x8





×4







