

Patrulha da Floresta



Preparação: Posicione um guerreiro da Patrulha em cada clareira.



Sempre que qualquer número de guerreiros da Patrulha forem removidos, posicione um nesta carta, não no suprimento.



Você pode mover e, depois, você pode batalhar.

—OU—

Posicione todos os guerreiros da Patrulha presentes aqui em uma clareira com quaisquer guerreiros da Patrulha.



Médicos Felinos



Controlador: Sempre que um ou mais guerreiros de sua facção forem removidos, você pode gastar uma carta correspondente à clareira deles para posicionar estes guerreiros em uma clareira com peças de sua facção em vez de colocá-los no seu suprimento (como os Hospitais de Batalha).



R

Última Dinastia



Preparação: Posicione todos os 5 guerreiros da Dinastia em uma clareira na borda do mapa.



Se nenhum guerreiro da dinastia estiver no mapa, posicione todos os 5 guerreiros da Dinastia em qualquer clareira na borda do mapa e batalhe lá.

—OU—

Se eles governarem a clareira deles, mova todos os guerreiros deles e batalhe, caso possível.

—OU—

Se eles não governarem a clareira deles, batalhe duas vezes.





Controlador: Você governa clareiras empatadas com sua presença (*como os Lordes da Floresta*).



Controlador: Receba 1 PV para cada 3 clareiras que você governe.



R



Implacável



Sempre que você avançar o seu Senhor da Guerra e fazer as duas ações mover e batalhar, você pode adicionalmente escolher entre mover **ou** batalhar novamente (*como se fosse metade de avançar*).

Dinastia das Rapinas



✂ PREPARAÇÃO AVANÇADA

- 1º Escolha uma clareira de borda inicial que tenha 2+ clareiras entre ela e clareiras iniciais inimigas.
- 2º Posicione 6 **guerreiros** e 1 **ninho** em sua clareira inicial.
- 3º Posicione qualquer **carta de líder** e a coloque em seu respectivo espaço. Mantenha as outras 3 próximas.
- 4º Aloque seus 2 **vizires leais** nas colunas de seu Decreto, de acordo com sua carta de líder atual.
- 5º Complete os espaços de Ninhos com seus **ninhos**, exceto o espaço mais à esquerda.

Senhor das Centenas



✂ PREPARAÇÃO AVANÇADA

- 1º Escolha uma clareira de borda inicial que tenha 2+ clareiras entre ela e clareiras iniciais inimigas.
- 2º Posicione seu **Senhor da Guerra**, 4 **guerreiros** e 1 **Forte** em sua clareira inicial.
- 3º Posicione a **carta de humor Teimoso** no espaço para Cartas de Humor.
- 4º Posicione os 4 **itens "R"** aleatoriamente abaixo das ruínas, a menos que isso já tenha sido feito.

A Torre

Preparação: Posicione o marco da Torre em uma clareira com uma ruína.

Essa clareira deve estar sem um marco.

Vire esta carta.

*(A Torre é encontrada na **Expansão Submundo** para ser usada no mapa da montanha. Você pode jogar o mapa da montanha sem a Torre.)*



A Torre

Ao final do Anoitecer do jogador, se ele governa a clareira da Torre, ele recebe 1 PV.

