

Tradução e Diagramação: O Górgona

Agradecimentos Especiais:
Paulo César (Obrigado pela mentoria)

Para mais material, visite

<https://cemiteriodosdragoes.blogspot.com/>

Criticas, sugestões, comentários, etc...
rpgerros@hotmail.com

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para
armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... **Distribua!**

A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo
material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo. Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos.



NÃO VENDA!

Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

Dedico este trabalho a meu filho,
que me fez voltar a imaginar outros mundos.

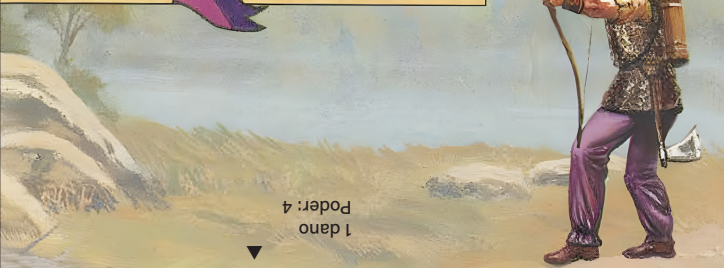


Arqueiros Anuireanos

Movimento: 2
Moral:  



Poder: 6
Caçadores, Distância

1



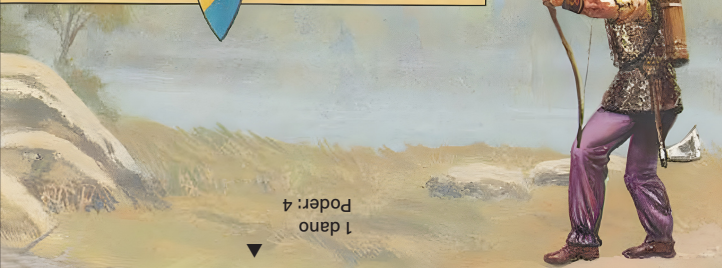
1 dano
Poder: 4

Arqueiros Anuireanos

Movimento: 2
Moral:  



Poder: 6
Caçadores, Distância

2



1 dano
Poder: 4

Arqueiros Anuireanos

Movimento: 2
Moral:  



Poder: 6
Caçadores, Distância

3



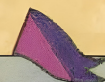
1 dano
Poder: 4

Arqueiros Anuireanos

Movimento: 2
Moral:  



Poder: 6
Caçadores, Distância

4



1 dano
Poder: 4

Arqueiros Anuireanos

Movimento: 2
Moral:  



Poder: 6
Caçadores, Distância

5



1 dano
Poder: 4

Arqueiros Anuireanos

Movimento: 2
Moral:  



Poder: 6
Caçadores, Distância

6



1 dano
Poder: 4

Artilheiros Anuireanos

Movimento: 1
Moral:  



Poder: 6
Artilheiros, Distância

7



1 dano
Poder: 4

Artilheiros Anuireanos

Movimento: 1
Moral:  

Poder: 6
Artilheiros, Distância

8



1 dano
Poder: 4



Artilheiros Anuireanos ▲ # 9
 Movimento: 1 Poder: 6
 Moral: ✂ ➡ *Artilheiros, Distância*



1 dano
 Poder: 4 ▼



Cavalaria Anuireana ▲ # 10
 Movimento: 3 Poder: 6
 Moral: 🛡 ➡ *Distância, Investida*



1 dano
 Poder: 4 ▼



Cavalaria Anuireana ▲ # 11
 Movimento: 3 Poder: 6
 Moral: 🛡 ➡ *Distância, Investida*



1 dano
 Poder: 4 ▼



Cavalaria Anuireana ▲ # 12
 Movimento: 3 Poder: 6
 Moral: 🛡 ➡ *Distância, Investida*



1 dano
 Poder: 4 ▼



Cavalaria Anuireana ▲ # 13
 Movimento: 3 Poder: 6
 Moral: 🛡 ➡ *Distância, Investida*



1 dano
 Poder: 4 ▼



Cavalaria Anuireana ▲ # 14
 Movimento: 3 Poder: 6
 Moral: 🛡 ➡ *Distância, Investida*



1 dano
 Poder: 4 ▼



Cavalaria Anuireana ▲ # 15
 Movimento: 3 Poder: 6
 Moral: 🛡 ➡ *Distância, Investida*



1 dano
 Poder: 4 ▼



Infantaria Anuireana ▲ # 16
 Movimento: 1 Poder: 6
 Moral: ✂ ➡ *Militares*





1 dano
 Poder: 4 ▼





Infantaria Anuireana

Movimento: 1
Moral:  

Poder: 6
Militares



17



1 dano
Poder: 4



Infantaria Anuireana

Movimento: 1
Moral:  

Poder: 6
Militares



18



1 dano
Poder: 4



Infantaria Anuireana

Movimento: 1
Moral:  

Poder: 6
Militares



19



1 dano
Poder: 4



Infantaria Anuireana

Movimento: 1
Moral:  

Poder: 6
Militares



20



1 dano
Poder: 4



Infantaria Anuireana

Movimento: 1
Moral:  

Poder: 6
Militares.




21



1 dano
Poder: 4



Infantaria de Elite Anuireana

Movimento: 1
Moral:   

Poder: 8
Militares

22






2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6



Infantaria de Elite Anuireana

Movimento: 1
Moral:   

Poder: 8
Militares

23






2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6



Infantaria de Elite Anuireana

Movimento: 1
Moral:   

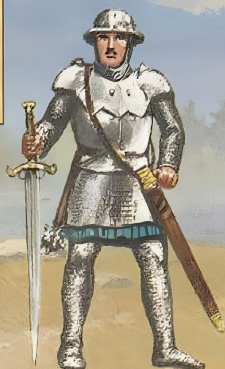
Poder: 8
Militares

24



2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6





Irregulares Anuireanos

Movimento: 2

Moral: ✖ ▶

Poder: 6 ▲

Distância

25



1 dano
Poder: 4 ▼

Irregulares Anuireanos

Movimento: 2

Moral: ✖ ▶

Poder: 6 ▲

Distância

26



1 dano
Poder: 4 ▼

Irregulares Anuireanos

Movimento: 2

Moral: ✖ ▶

Poder: 6 ▲

Distância

27



1 dano
Poder: 4 ▼

Irregulares Anuireanos

Movimento: 2

Moral: ✖ ▶

Poder: 6 ▲

Distância

28



1 dano
Poder: 4 ▼

Irregulares Anuireanos

Movimento: 2

Moral: ✖ ▶

Poder: 6 ▲

Distância

29



1 dano
Poder: 4 ▼

Irregulares Anuireanos

Movimento: 2

Moral: ✖ ▶

Poder: 6 ▲

Distância

30



1 dano
Poder: 4 ▼

Cavaleiros Anuireanos

Movimento: 2

Moral: ✖ ▶



Poder: 8 ▲

Investida

31



2 danos
Poder: 4 ▼

1 dano
Poder: 6 ▼

Cavaleiros Anuireanos

Movimento: 2

Moral: ✖ ▶



Poder: 8 ▲

Investida

32



2 danos
Poder: 4 ▼

1 dano
Poder: 6 ▼



Cavaleiros Anuireanos

Movimento: 2

Moral:   

Poder: 8

Investida

33



2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6



Cavaleiros Anuireanos

Movimento: 2

Moral:   

Poder: 8

Investida

34






2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6



Cavaleiros Anuireanos

Movimento: 2

Moral:   

Poder: 8

Investida

35



2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6



Cavaleiros Anuireanos

Movimento: 2

Moral:   

Poder: 8

Investida

36



2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6



Camponeses

Movimento: 1

Moral: 

Poder: 4

37



Camponeses

Movimento: 1

Moral: 

Poder: 4

38



Camponeses

Movimento: 1

Moral: 

Poder: 4

39



Camponeses

Movimento: 1

Moral: 

Poder: 4

40





Camponeses

Movimento: 1

Moral: ▶

Poder: 4 ▲

41



Camponeses

Movimento: 1

Moral: ▶

Poder: 4 ▲

42



Cavalaria Mercenária

Movimento: 2

Moral: ✕

Poder: 6 ▲

*Distância(-2 de poder),
Investida*

43



1 dano
Poder: 4 ▼

Cavalaria Mercenária

Movimento: 2

Moral: ✕

Poder: 6 ▲

*Distância(-2 de poder),
Investida*

44



1 dano
Poder: 4 ▼

Cavalaria Mercenária

Movimento: 2

Moral: ✕

Poder: 6 ▲

*Distância(-2 de poder),
Investida*

45



1 dano
Poder: 4 ▼

Infantaria Mercenária

Movimento: 1

Moral: ⚔

Poder: 6 ▲

Militares

46



1 dano
Poder: 4 ▼

Infantaria Mercenária

Movimento: 1

Moral: ⚔

Poder: 6 ▲

Militares

47



1 dano
Poder: 4 ▼

Infantaria Mercenária

Movimento: 1

Moral: ⚔

Poder: 6 ▲

Militares

48



1 dano
Poder: 4 ▼



Mercenários Irregulares ▲ # 49
Movimento: 2 Poder: 6
Moral: ▼ Distância



1 dano
Poder: 4 ▼



Mercenários Irregulares ▲ # 50
Movimento: 2 Poder: 6
Moral: ▼ Distância



1 dano
Poder: 4 ▼



Mercenários Irregulares ▲ # 51
Movimento: 2 Poder: 6
Moral: ▼ Distância



1 dano
Poder: 4 ▼



Lanceiros Anuireanos ▲ # 52
Movimento: 1 Poder: 6
Moral: ✂ Lanceiros



1 dano
Poder: 4 ▼



Lanceiros Anuireanos ▲ # 53
Movimento: 1 Poder: 6
Moral: ✂ Lanceiros



1 dano
Poder: 4 ▼



Lanceiros Anuireanos ▲ # 54
Movimento: 1 Poder: 6
Moral: ✂ Lanceiros



1 dano
Poder: 4 ▼



Lanceiros Anuireanos ▲ # 55
Movimento: 1 Poder: 6
Moral: ✂ Lanceiros



1 dano
Poder: 4 ▼



Lanceiros Anuireanos ▲ # 56
Movimento: 1 Poder: 6
Moral: ✂ Lanceiros





1 dano
Poder: 4 ▼





Lanceiros Anuireanos

Movimento: 1
Moral:  

Poder: 6
Lanceiros



57



1 dano
Poder: 4



Batedores Anuireanos



Movimento: 3
Moral:  

Poder: 4
Incansáveis

58



Batedores Anuireanos



Movimento: 3
Moral:  

Poder: 4
Incansáveis

59



Batedores Anuireanos




Movimento: 3
Moral:  

Poder: 4
Incansáveis

60



Guardas Anões

Movimento: 1
Moral:   

Poder: 8
Indômitos

61






2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6



Guardas Anões

Movimento: 1
Moral:   

Poder: 8
Indômitos

62






2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6



Besteiros Anões

Movimento: 1
Moral:   

Poder: 6
Distância, Indômitos




63



1 dano
Poder: 4



Arqueiros Elfos

Movimento: 2
Moral:   

Poder: 6
Distância, Incansáveis

64



1 dano
Poder: 4





Arqueiros Elfos

Movimento: 2

Moral: ✕ ▶

Poder: 6

Distância, Incansáveis

65



1 dano
Poder: 4



Cavalaria Élfica

Movimento: 4

Moral: ✕ ▶

Poder: 6

Distância, Incansáveis,
Investida

66



1 dano
Poder: 4



Arqueiros Goblins

Movimento: 1

Moral: ✕

Poder: 6

Caçadores, Distância

67



1 dano
Poder: 4



Infantaria Goblin

Movimento: 1

Moral: ▶

Poder: 6

Distância, Militares

68



1 dano
Poder: 4



Infantaria Goblin

Movimento: 1

Moral: ▶

Poder: 6

Distância, Militares

69



1 dano
Poder: 4



Escamuçadores Goblins (Irregulares)

Movimento: 1

Moral: ▶

Poder: 4

Distância

70



1 dano
Poder: 4



Guardas Goblins

Movimento: 1

Moral: ▶ ✕

Poder: 6

Militares

71



1 dano
Poder: 4



Patrulheiros Goblins

Movimento: 2

Moral: ▶

Poder: 6

Distância, Investida

72



1 dano
Poder: 4





**Saqueadores Gnolls
(Irregulares)**

Movimento: 2
Moral: ☒

▲
Poder: 6
Distância

73



▼
1 dano
Poder: 4



**Saqueadores Gnolls
(Irregulares)**

Movimento: 2
Moral: ☒

▲
Poder: 6
Distância

74



▼
1 dano
Poder: 4



Infantaria Gnoll

Movimento: 2
Moral: ☒

▲
Poder: 8
Militares

75



▲
2 danos
Poder: 4

▼
1 dano
Poder: 6

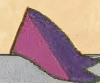


Infantaria Orog

Movimento: 1
Moral: ☒ ☒

▲
Poder: 8
Noturnos

76



▲
2 danos
Poder: 4

▼
1 dano
Poder: 6



Infantaria Orog

Movimento: 1
Moral: ☒ ☒

▲
Poder: 8
Noturnos

77



▲
2 danos
Poder: 4

▼
1 dano
Poder: 6



Lanceiros Orog

Movimento: 1
Moral: ☒ ☒

▲
Poder: 8
Lanceiros, Noturnos

78



▲
2 danos
Poder: 4

▼
1 dano
Poder: 6



Guardiões de Mhoried

Movimento: 2
Moral: ☒ ☒ ☒

▲
Poder: 8
Distância, Investida

79



▲
2 danos
Poder: 4

▼
1 dano
Poder: 6



**Guarda de Ferro de
Ghoere**

Movimento: 2
Moral: ☒ ☒ ☒

▲
Poder: 8
Investida

80



▲
2 danos
Poder: 6

▼
1 dano
Poder: 8

3 danos
Poder: 4





A Legião Imperial

Movimento: 2

Moral:

Poder: 8

Distância, Investida

81



2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6



Cavaleiros de Haelyn

Movimento: 2

Moral:

Poder: 8

Investida

82



2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6



Cavaleiros de Cuiraécen

Movimento: 2

Moral:

Poder: 8

Indômitos, Investida

83



2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6



Ogres da Coroa de Pedra

Movimento: 2

Moral:

Poder: 8

84



2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6



Bando de Guerra de Markazor

Movimento: 2

Moral:

Poder: 8

Distância, Indômitos, Investida

85



2 danos
Poder: 4

1 dano
Poder: 6



Legião de Mortos Vivos

Movimento: 1

Moral:

Poder: 8

Indômitos

86



2 danos
Poder: 6

1 dano
Poder: 8

3 danos
Poder: 4



Aventureiros

Movimento: 4

Moral:

Poder: +2

Aventureiros podem ser empilhados com qualquer unidade e adiciona aos valores. Aventureiros tomam dano somente quando a unidade em que estão empilhados é destruída.

87



2 danos
Poder: +1

1 dano
Poder: +2



CARTA DE TERRENO

Fortificação

Colocação: Deve ser colocada nas linhas aliadas.

Efeitos de Movimento: Unidades aliadas não são afetadas. Unidades inimigas montadas não podem entrar na área. Nenhuma unidade pode fazer investida nessa área.

Combate: Todas as unidades aliadas dentro da área fortificada adiciona +2 ao nível de poder. (Artilharia inimiga ignora esses bônus.)

Unidades aliadas nessa área ignoram resultados de recuar e dispersar, e permaneçam firmes, embora sofram 1 dano normalmente.

Se nenhuma unidade aliada estiver presente para defender a fortificação, as defesas intrínsecas do castelo contam como uma unidade de irregulares de poder 4, embora não cause dano.

88



CARTA DE TERRENO

Penhasco

Movimento: Penhascos impedem o movimento entre a área que contém esta carta e a área apontada pela seta. (O defensor pode orientar esta carta em qualquer direção.)

Combate: Qualquer unidade na área desta carta não pode ser atacada por investida ou com ataques à distância e ganha +1 nos resultados da jogada de ataque.

Se uma unidade for derrotada ou forçada a recuar em direção à área próxima à seta, ela é considerada destruída.

89

CARTA DE TERRENO

Rio

Movimento: Um rio impede o movimento entre a área que contém esta carta e a área apontada pela seta. (O defensor pode orientar esta carta em qualquer direção.)

Combate: Se uma unidade for derrotada ou forçada a recuar em direção à área próxima à seta, ela será considerada destruída.

90

CARTA DE TERRENO

Florestas

Movimento: Unidades montadas são forçadas a parar ao entrarem na área que contém esta carta. (Elas podem sair da área sem penalidade.)

Combate: Unidades nesta área não podem fazer ataque de carga. Ataques à distância realizados nesta área sofrem uma penalidade de -2 no resultado da jogada de ataque.

Elfos ganham um bônus de +1 no resultados das jogadas de ataque enquanto estiverem na Floresta.

91

CARTA DE TERRENO

Pântano

Movimento: As unidades devem parar de se mover ao entrar na área que contém esta carta. (A unidade pode sair do pântano sem penalidade.)

Combate: Unidades nesta área não podem fazer um ataque de investida. Unidades montadas sofrem uma penalidade de -1 no resultados de uma jogada de ataque enquanto estiverem no pântano.

92

CARTA DE TERRENO

Colina

Movimento: Todas as unidades devem parar ao entrar na área que contém esta carta. (A unidade pode sair desta área sem penalidades adicionais.)

Combate: Unidades nesta área não podem fazer ataque de investida. Unidades pertencentes ao primeiro lado a ocupar esta área ganham um bônus de +1 nas jogadas de ataque contra unidades inimigas que se movem para esta área.

Anões que atacam esta área ignoram os benefícios de terreno das unidades defensoras.

93

MAGIA DE GUERRA

Transmutações

Magias Disponíveis: LB1: *Pedra em Lama*. TdM: *Transmutar rocha em lama*, *Transmutar água em pó*, *Escavar*, *Mover terra*

Efeito: Destrói colinas, penhascos, rios ou pântanos sem causar dano às unidades naquela área. Remova a carta de terreno do mapa.

Se qualquer uma dessas magias for usada em uma área sem terreno, um pântano será criado. Use a carta 92.

Duração: Permanente (até que toda a batalha seja resolvida).

94

MAGIA DE GUERRA

Névoas

Magias disponíveis: LB1: *Controlar o Clima*, *Miragem*, *Névoa Mortal*. TdM: *Parede de Névoa*, *Nuvem de Névoa*, *Pirotecnia*, *Névoa Sólida*, *Obscurecimento*, *Controle Climático*

Efeitos: Nenhuma unidade pode disparar ataques à distância para dentro ou para fora da área afetada por essas magias. Nenhuma unidade pode fazer carga de, para dentro ou através desta área.

Duração: Uma rodada por nível do conjurador.

95

MAGIA DE GUERRA

Metamorfose em Massa

Magias Disponíveis: LB1: *Metamorfose*, *Ilusão Permanente*. TdM: *Metamorfose em Massa*, *Floresta Alucinatória*, *Invisibilidade em Massa*

Efeito: Qualquer uma destas magias pode ser lançada em uma unidade antes do início da batalha. A localização da unidade é registrada secretamente durante a preparação; ela pode ser colocada em qualquer lugar, exceto na reserva inimiga. A unidade não pode ser detectada ou atacada pelo inimigo. Ela não pode se mover ou atacar até que a magia seja cancelada. O jogador pode revelar a unidade a qualquer momento durante a batalha.

Duração: Até que a unidade seja revelada.

96



Muralhas

Magias Disponíveis: LB1: *Muralha de Energia, Muralha de Ferro*. TdM: *Muralha de Gelo, Muralha de Fogo, Muralha de Pedra, Muralha de Força, Muralha de Ferro, Muralha de Espinhos*

Efeito: Uma muralha mágica impede movimento e ataques à distância entre a área que contém esta carta e a área apontada pela seta. O conjurador pode orientar esta carta em qualquer direção.

Efeito Adicional: Uma magia de Muralha de Fogo, Muralha de Espinhos ou Muralha de Energia causa a destruição a uma unidade inimiga não engajada presente nesta área quando a magia é conjurada.

Duração: Uma rodada por nível do conjurador.

97

Benções

Magias Disponíveis: LB1: *Abençoar, Oração, Comunhão*. TdM: *benção, cântico, oração*

Efeitos: Estas magias podem ser conjuradas em uma unidade aliada na mesma área que o conjurador. A unidade ganha um bônus de +1 nos resultados de jogas de ataque. Além disso, o moral da unidade é elevado em um nível. Uma unidade com um ou dois ícones de moral compra uma carta aleatória e adiciona esse ícone ao seu nível de moral durante a duração da magia. (Ícones duplicados não contam; o jogador pode comprar até que um novo ícone seja obtido.)

Duração: Uma rodada por nível do conjurador.

98

Terreno Alucinatório

Magia disponível: LB1: *Ilusão Permanente*. TdM: *Terreno Alucinatório*

Efeitos: A área onde esta magia é lançada assume as características de qualquer uma das cartas de terreno. Coloque a carta de terreno nesta área. Ela permanece até que o conjurador decida dissipar a ilusão. (Embora o terreno não seja real, as tropas acreditam que ele é real e ele é tratado como terreno real.)

Duração: Até que o conjurador a dissipe

99

Magias Arcanas

As magias são classificadas como geradoras de resultado obliterar, dispersar ou recuar para a unidade alvo. Quando uma magia é conjurada, o resultado é automático, mas os testes de moral se aplicam normalmente.

Obliteração: LB1: *palavra de poder: matar, esfera prismática, chuva de meteoros, magia de morte, névoa mortal, armadilha de fogo*. TdM: *nuvem mortal, névoa mortal, jato prismático, nuvem incendiária, enxame de meteoros, parede prismática, esfera prismática*

Dispersão: LB1: *bola de fogo, flecha de chamas, relâmpago, tempestade glacial*. TdM: *bola de fogo, raio, tempestade de gelo, magia mortal, bola de fogo com explosão retardada, símbolo, palavra de poder atordoante, palavra de poder mortal*

Recuo: LB1: *miragem, teia, medo, ampliar plantas, confusão*. TdM: *força fantasmagórica, força fantasmagórica aprimorada, força espectral, medo, ilusão avançada, caos, ilusão permanente, ilusão programada*

100

Magias Divinas

As magias são classificadas como geradoras de resultado obliterar, dispersar ou recuar para a unidade alvo. Quando uma magia é conjurada, o resultado é automático, mas os testes de moral se aplicam normalmente.

Obliteração: LB1: *palavra sagrada*. TdM: *tempestade de fogo*

Dispersão: LB1: *convocar relâmpago, terremoto, controlar clima, dissipar o caos, palavra sagrada, símbolo de proteção*. TdM: *invocar relâmpago, golpe de chamas, barreira de lâminas, sementes de fogo, destruição rastejante, símbolo, terremoto, palavra sagrada*

Recuo: LB1: *ampliar plantas, convocar insetos, porta dimensional, praga de insetos, conjurar animais*. TdM: *pirotecnia, praga de insetos, raio de sol, artilharia ilusória, crescimento de espinhos, pedras com espinhos*

101

Lista de Cartas de Guerra

Carta	Unidade
1-6	Arqueiros Anuireanos
7-9	Artilheiros Anuireanos
10-15	Cavalaria Anuireana
16-21	Infantaria Anuireana
22-24	Infantaria de Elite Anuireana
25-30	Irregulares Anuireanos
31-36	Cavaleiros Anuireanos
37-42	Camponeses
43-45	Cavalaria Mercenária
46-48	Infantaria Mercenária
49-51	Irregulares Mercenários
52-57	Lanceiros Anuireanos
58-60	Batedores Anuireanos
61-62	Guardas Anões
63	Besteiros Anões
64-65	Arqueiros Elfos
66	Cavalaria Élfica
67	Arqueiros Goblins
68-69	Infantaria Goblin

#102

Lista de Cartas de Guerra

Carta	Unidade
70	Escamuçadores Goblins
71	Guardas Goblins
72	Patrulheiros Goblins
73-74	Saqueadores Gnolls
75	Infantaria Gnoll
76-77	Infantaria Orog
78	Cavalaria Orog
79	Guardiões de Mhoried
80	Guarda de Ferro de Ghoere
81	A Legião Imperial
82	Cavaleiros de Haelyn
83	Cavaleiros Cuiraécen
84	Ogres da Coroa de Pedra
85	Bando de Guerra de Markazor
86	Legião de Mortos Vivos
87	Aventureiros
88-93	Cartas de Terreno
94-101	Cartas de Magia de Guerra
102-103	Lista de Cartas

#103