

# Tradução e Diagramação: O Górgona

Agradecimentos Especiais:  
Paulo César (Obrigado pela mentoria)

Para mais material, visite

<https://masmorrasedragoes.qzz.io/>

Criticas, sugestões, comentários, etc...

[contato@masmorrasedragoes.qzz.io](mailto:contato@masmorrasedragoes.qzz.io)

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:  

▲ # 1  
Poder: 6  
Caçadores, Distância



▼  
1 dano  
Poder: 4

**Arqueiros Anuireanos**



Movimento: 2  
Moral:  

▲ # 2  
Poder: 6  
Caçadores, Distância



▼  
1 dano  
Poder: 4

**Arqueiros Anuireanos**



Movimento: 2  
Moral:  

▲ # 3  
Poder: 6  
Caçadores, Distância



▼  
1 dano  
Poder: 4

**Arqueiros Anuireanos**



Movimento: 2  
Moral:  

▲ # 4  
Poder: 6  
Caçadores, Distância



▼  
1 dano  
Poder: 4

**Arqueiros Anuireanos**



Movimento: 2  
Moral:  

▲ # 5  
Poder: 6  
Caçadores, Distância



▼  
1 dano  
Poder: 4

**Arqueiros Anuireanos**



Movimento: 2  
Moral:  

▲ # 6  
Poder: 6  
Caçadores, Distância



▼  
1 dano  
Poder: 4

**Artilheiros Anuireanos**



Movimento: 1  
Moral:  

▲ # 7  
Poder: 6  
Artilheiros, Distância



▼  
1 dano  
Poder: 4

**Artilheiros Anuireanos**

Movimento: 1  
Moral:  

▲ # 8  
Poder: 6  
Artilheiros, Distância



▼  
1 dano  
Poder: 4



### Artilheiros Anuireanos

Movimento: 1  
Moral: ✕ ▶

▲ Poder: 6  
*Artilheiros, Distância*

# 9



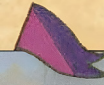
▼ Poder: 4  
1 dano

### Cavalaria Anuireana

Movimento: 3  
Moral: 🛡️ ▶

▲ Poder: 6  
*Distância, Investida*

# 10



▼ Poder: 4  
1 dano

### Cavalaria Anuireana

Movimento: 3  
Moral: 🛡️ ▶

▲ Poder: 6  
*Distância, Investida*

# 11



▼ Poder: 4  
1 dano

### Cavalaria Anuireana

Movimento: 3  
Moral: 🛡️ ▶

▲ Poder: 6  
*Distância, Investida*

# 12



▼ Poder: 4  
1 dano

### Cavalaria Anuireana

Movimento: 3  
Moral: 🛡️ ▶

▲ Poder: 6  
*Distância, Investida*

# 13



▼ Poder: 4  
1 dano

### Cavalaria Anuireana

Movimento: 3  
Moral: 🛡️ ▶

▲ Poder: 6  
*Distância, Investida*

# 14



▼ Poder: 4  
1 dano

### Cavalaria Anuireana

Movimento: 3  
Moral: 🛡️ ▶

▲ Poder: 6  
*Distância, Investida*

# 15



▼ Poder: 4  
1 dano

### Infantaria Anuireana

Movimento: 1  
Moral: ✕ ▶

▲ Poder: 6  
*Militares*


# 16



▼ Poder: 4  
1 dano





**Infantaria Anuireana** ▲ # 17  
 Movimento: 1 Poder: 6 Militares  
 Moral: ✕ ▶

1 dano Poder: 4 ▼

**Infantaria Anuireana** ▲ # 18  
 Movimento: 1 Poder: 6 Militares  
 Moral: ✕ ▶

1 dano Poder: 4 ▼

**Infantaria Anuireana** ▲ # 19  
 Movimento: 1 Poder: 6 Militares  
 Moral: ✕ ▶




1 dano Poder: 4 ▼

**Infantaria Anuireana** ▲ # 20  
 Movimento: 1 Poder: 6 Militares  
 Moral: ✕ ▶




1 dano Poder: 4 ▼

**Infantaria Anuireana** ▲ # 21  
 Movimento: 1 Poder: 6 Militares.  
 Moral: ✕ ▶






1 dano Poder: 4 ▼

**Infantaria de Elite Anuireana** ▲ # 22  
 Movimento: 1 Poder: 8 Militares  
 Moral: ✕ ▶






2 danos Poder: 4 ▼  
 1 dano Poder: 6 ▼

**Infantaria de Elite Anuireana** ▲ # 23  
 Movimento: 1 Poder: 8 Militares  
 Moral: ✕ ▶

2 danos Poder: 4 ▼  
 1 dano Poder: 6 ▼

**Infantaria de Elite Anuireana** ▲ # 24  
 Movimento: 1 Poder: 8 Militares  
 Moral: ✕ ▶

2 danos Poder: 4 ▼  
 1 dano Poder: 6 ▼



**Irregulares Anuireanos** ▲ # 25  
Movimento: 2 Poder: 6  
Moral: ✕ ▶ *Distância*



1 dano  
Poder: 4 ▼



**Irregulares Anuireanos** ▲ # 26  
Movimento: 2 Poder: 6  
Moral: ✕ ▶ *Distância*



1 dano  
Poder: 4 ▼



**Irregulares Anuireanos** ▲ # 27  
Movimento: 2 Poder: 6  
Moral: ✕ ▶ *Distância*



1 dano  
Poder: 4 ▼



**Irregulares Anuireanos** ▲ # 28  
Movimento: 2 Poder: 6  
Moral: ✕ ▶ *Distância*



1 dano  
Poder: 4 ▼



**Irregulares Anuireanos** ▲ # 29  
Movimento: 2 Poder: 6  
Moral: ✕ ▶ *Distância*



1 dano  
Poder: 4 ▼



**Irregulares Anuireanos** ▲ # 30  
Movimento: 2 Poder: 6  
Moral: ✕ ▶ *Distância*



1 dano  
Poder: 4 ▼



**Cavaleiros Anuireanos** ▲ # 31  
Movimento: 2 Poder: 8  
Moral: ✕ ▶ *Investida*



2 danos  
Poder: 4  
1 dano  
Poder: 6 ▼



**Cavaleiros Anuireanos** ▲ # 32  
Movimento: 2 Poder: 8  
Moral: ✕ ▶ *Investida*



2 danos  
Poder: 4  
1 dano  
Poder: 6 ▼





**Cavaleiros Anúireanos**

Movimento: 2  
Moral: ✂ ▶

Poder: 8  
Investida

# 33



2 danos  
Poder: 4

1 dano  
Poder: 6

**Cavaleiros Anúireanos**

Movimento: 2  
Moral: ✂ ▶

Poder: 8  
Investida

# 34



2 danos  
Poder: 4

1 dano  
Poder: 6

**Cavaleiros Anúireanos**

Movimento: 2  
Moral: ✂ ▶

Poder: 8  
Investida

# 35



2 danos  
Poder: 4

1 dano  
Poder: 6

**Cavaleiros Anúireanos**

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



▼ Poder: 4  
1 dano

### Cavalaria Mercenária

Movimento: 2  
Moral: ✕

▲ Poder: 6

*Distância(-2 de poder),  
Investida*

# 44



▼ Poder: 4  
1 dano

### Cavalaria Mercenária

Movimento: 2  
Moral: ✕

▲ Poder: 6

*Distância(-2 de poder),  
Investida*

# 45



▼ Poder: 4  
1 dano

### Infantaria Mercenária

Movimento: 1  
Moral: ⚔

▲ Poder: 6

Militares

# 46



▼ Poder: 4  
1 dano

### Infantaria Mercenária

Movimento: 1  
Moral: ⚔

▲ Poder: 6

Militares

# 47



▼ Poder: 4  
1 dano

### Infantaria Mercenária

Movimento: 1  
Moral: ⚔

▲ Poder: 6

Militares

# 48



▼ Poder: 4  
1 dano



**Mercenários Irregulares**

Movimento: 2  
Moral: ▶

Poder: 6  
Distância

# 49



1 dano  
Poder: 4

**Mercenários Irregulares**

Movimento: 2  
Moral: ▶

Poder: 6  
Distância

# 50



1 dano  
Poder: 4

**Mercenários Irregulares**

Movimento: 2  
Moral: ▶

Poder: 6  
Distância

# 51



1 dano  
Poder: 4

**Lanceiros Anuireanos**

Movimento: 1  
Moral: ✕ 🛡

Poder: 6  
Lanceiros

# 52



1 dano  
Poder: 4

**Lanceiros Anuireanos**

Movimento: 1  
Moral: ✕ 🛡

Poder: 6  
Lanceiros

# 53



1 dano  
Poder: 4

**Lanceiros Anuireanos**

Movimento: 1  
Moral: ✕ 🛡

Poder: 6  
Lanceiros

# 54



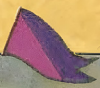
1 dano  
Poder: 4

**Lanceiros Anuireanos**

Movimento: 1  
Moral: ✕ 🛡

Poder: 6  
Lanceiros

# 55



1 dano  
Poder: 4

**Lanceiros Anuireanos**

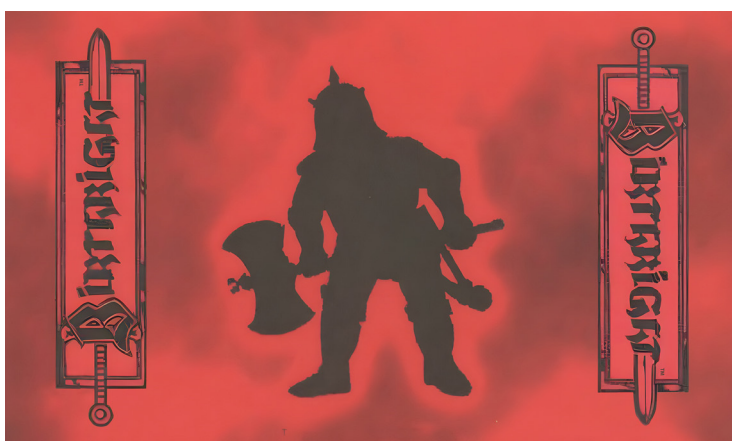
Movimento: 1  
Moral: ✕ 🛡

Poder: 6  
Lanceiros


# 56



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



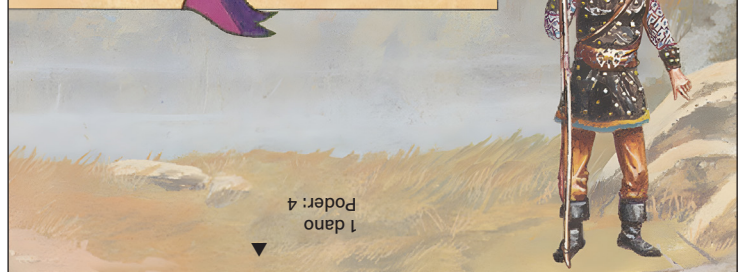
1 dano  
Poder: 4

### Arqueiros Elfos

Movimento: 2  
Moral:  

Poder: 6  
Distância, Incansáveis

# 64



1 dano  
Poder: 4



### Arqueiros Elfos

Movimento: 2  
Moral: ✕ ▶

▲ # 65  
Poder: 6  
Distância, Incansáveis



▼  
1 dano  
Poder: 4

### Cavalaria Élfica

Movimento: 4  
Moral: ✕ ▶

▲ # 66  
Poder: 6  
Distância, Incansáveis,  
Investida



▼  
1 dano  
Poder: 4

### Arqueiros Goblins

Movimento: 1  
Moral: ✕

▲ # 67  
Poder: 6  
Caçadores, Distância



▼  
1 dano  
Poder: 4

### Infantaria Goblin

Movimento: 1  
Moral: ▶

▲ # 68  
Poder: 6  
Distância, Militares



▼  
1 dano  
Poder: 4

### Infantaria Goblin

Movimento: 1  
Moral: ▶

▲ # 69  
Poder: 6  
Distância, Militares



▼  
1 dano  
Poder: 4

### Escamuçadores Goblins (Irregulares)

Movimento: 1  
Moral: ▶

▲ # 70  
Poder: 4  
Distância



▼  
1 dano  
Poder: 4

### Guardas Goblins

Movimento: 1  
Moral: ▶ ✕

▲ # 71  
Poder: 6  
Militares



▼  
1 dano  
Poder: 4

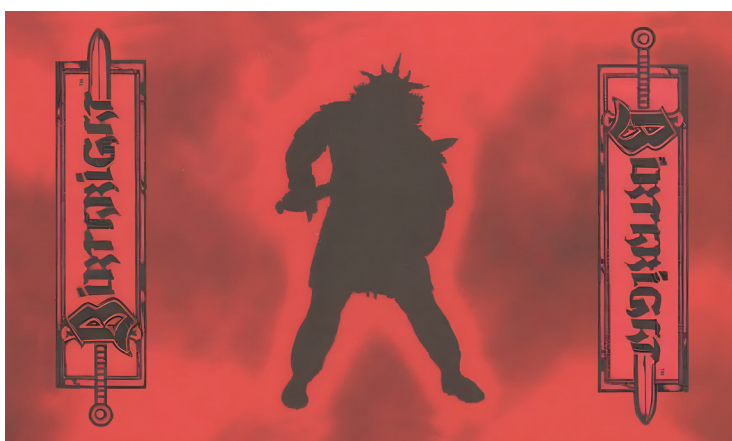
### Patrulheiros Goblins

Movimento: 2  
Moral: ▶

▲ # 72  
Poder: 6  
Distância, Investida



▼  
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 Cuiracén

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

## Bençãos

**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 Cuiracéen
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