

# Orcs

Tribos e campeões



Mais orcs para Old Dragon

Felipe PEP

# Por que Orcs?

Eu creio que os Orcs estejam entre os monstros mais utilizados nas mesas de Old Dragon, tanto pelo seu status icônico legado de D&D, quanto pela presença marcante na cultura Nerd através de filmes, livros e jogos eletrônicos.

*“Orcs são cruéis, malvados e perversos.  
Não fazem coisas bonitas, mas fazem  
muitas coisas engenhosas.”*  
O hobbit

Particularmente eu adoro todos os tipos de Orcs, sejam os cruéis da terra média, os atropalhados da Caverna do Dragão ou os protótipos de Hulk da série Warcraft. Eu adorei os filmes da Terra média e costumo dizer que poderia sair um filme por ano, pois elfos, anões e orcs sempre são bem-vindos.

Este material foi escrito com dois objetivos: Mostrar como é fácil criar monstros novos a partir dos existentes no Bestiário e facilitar a vida de mestres que adoram usar Orcs em suas mesas, mas sentem falta de mais opções.

Aqui eu transcrevo as estatísticas de um Orc padrão do Bestiário de Old Dragon (pág.158) e apresento 3 tipos novos criados a partir dele. Utilizando imagens garimpadas na internet (fontes citadas no rodapé) eu me inspirei para criar 5 Orcs poderosos que podem ser usados tanto como NPC's heróis de guerra quanto base para novas unidades de elite para exércitos das tribos Orc.

Desejo que você goste deste trabalho e que se inspire para criar seus próprios heróis orcs!

*“Minha vida pela Horda”*  
Warcraft III

Abraços e bons jogos,

PEP  
23/05/2017



# Orcs

Médio e Caótico  Montanha e subterrâneo

	Padrão	Batedor	Elite	Xamã	
BÁSICO	<b>Encontros</b>	3d6	1d6	1d6	1
	<b>Prêmio</b>	100%	100%	50%	100%
	<b>XP</b>	25	25	145	405
	<b>Movimento</b>	9 metros	9 metros	9 metros	9 metros
	<b>Moral</b>	8	7	9	9
<hr/>					
	<b>FOR</b>	17	15	18	15
	<b>DES</b>	11	11	11	11
	<b>CON</b>	12	10	14	12
	<b>INT</b>	08	09	08	09
	<b>SAB</b>	07	09	07	12
	<b>CAR</b>	06	06	06	09
<hr/>					
COMBATE	<b>CA</b>	16 (couro)	16 (couro)	17 (couro e escudo)	16 (couro)
	<b>JP</b>	16	16	16	14
	<b>DV</b>	1 (6/9)	1 (5/8)	3 (21/30)	5 (30/45)
		1 Machado+3 (1d8+4)	1 Arco longo +2 (1d6)	1 Machado+5 (1d8+5)	1 Cajado +4 (1d4+5)
		1 Pancada +4 (1d4+4)	1 Adaga +2 (1d4+2)	1 Pancada +6 (1d4+5)	1 Pancada +5 (1d4+5)

As tribos de orcs são compostas por centenas de indivíduos diferentes. Embora a maioria dos membros sejam orcs comuns, existem aqueles que fogem ao padrão, destacando-se dos demais por habilidades diferenciadas.

É comum encontrar patrulhas organizadas protegendo os arredores das maiores tribos orcs. Geralmente estas patrulhas são compostas por 1 orc de elite, 3 batedores e 6 orcs padrão.

A cada 100 orcs em uma tribo, existirão aproximadamente 35 orcs padrão, 20 batedores, 20 wargs, 10 orcs de elite e 1 xamã. Os demais são fêmeas, crianças e idosos que não se envolvem em combate e incursões bélicas.

Tribos maiores possuirão outros recursos como escravos, aliados goblinóides, aprendizes de xamã, Ogros e heróis de guerra lendários.

## HABILIDADES ESPECIAIS

 **Visão no escuro:** Todos os orcs podem enxergar no escuro, até 30 metros de distância.

## Xamã

Estes orcs são líderes espirituais que atuam como videntes, curandeiros, conselheiros e poderosos aliados em campo de batalha.

 **Magias:** Xamãs conjuram magias como personagens de 5º nível e o seu repertório é composto por magias arcanas e divinas. Entre suas opções mais comuns estão as magias *Curar ferimentos leves*, *Enfeitiçar pessoas*, *Teia*, *Esfera Flamejante*, *Aterrorizar*, *Imobilizar pessoas*, *Relâmpago*, *Benção*, *Curar doenças* (revertida), *Roupa encantada* e *Dissipar magia*.

# Ghorbash Morte-quieta

Médio e Caótico  Qualquer

BÁSICO

<b>Encontros</b>	1d6
<b>Prêmio</b>	20%   Covil 100%
<b>XP</b>	495
<b>Movimento</b>	12 metros
<b>Moral</b>	10

Força **14** Constituição **10** Sabedoria **09**  
Destreza **14** Inteligência **10** Carisma **08**

COMBATE

<b>CA</b>	18 (couro)
<b>JP</b>	15
<b>DV</b>	5 (25/40)



1 Espada curta ou Machadinha +5 (1d6+2+Veneno)  
1 Zarabatana +6 (1+Veneno)



Extremamente agressivos e acostumados com uma sociedade violenta, é natural não esperar ações cautelosas e sorrateiras de um orc, mas isso não é uma verdade universal.

Rápido, silencioso e mortal são características de Ghorbash, líder e fundador de um grupo de mercenários de elite preparados para missões de sabotagem, furto e assassinato.

Até a criação desse grupo mercenário, o destino de orcs fracos, magros ou sem talento para a guerra era a exclusão social e humilhação servil. Este destino sempre foi aceito como vontade dos deuses até que Ghorbash surgiu como herói.

Sua tribo estava sobre forte ataque de anões e a derrota era certa, até que Ghorbash conseguiu se esgueirar pelos túneis inimigos, adentrou seu acampamento, envenenou suas reservas de água, apunhalou oficiais pelas costas e ateou fogo em seu arsenal. Sua tribo foi salva sem que uma gota de sangue orc fosse derramado.

Mesmo que não sejam admirados por todos os orcs, é notório que Ghorbash e seu bando conquistaram um lugar de valor entre as fileiras mais respeitadas nos exércitos orcs.

## HABILIDADES ESPECIAIS

-  **Talentos de ladrão:** Todos os membros do bando possuem os talentos de um ladrão de 5º nível e Ghorbash de 7º.
-  **Emboscada:** Todos os membros do bando recebem um bônus de +4 na rolagem de ataque e causam o triplo do dano quando executam uma emboscada ou ataque surpresa.
-  **Veneno:** Suas armas são envenenadas e os alvos precisam fazer jogadas de proteção de constituição para não perderem 1d3 pontos de Força. Este efeito é cumulativo e um alvo com Força zero cai no chão com espasmos nervosos. A recuperação se dá normalmente na taxa de 1 ponto de Força por hora.

# Zoughat, o Senhor da guerra

Médio e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

<b>Encontros</b>	1 por tropa
<b>Prêmio</b>	50%   Covil 100%
<b>XP</b>	495
<b>Movimento</b>	9 metros
<b>Moral</b>	10

Força **16** Constituição **12** Sabedoria **13**

Destreza **10** Inteligência **13** Carisma **12**

COMBATE

<b>CA</b>	20 (armadura de placas)
<b>JP</b>	14
<b>DV</b>	5 (30/45)



1 Espada longa +5(1d8+3)

1 Pancada +6 (1d4+3)

O que separa uma turba de selvagens toscos de um regimento de guerreiros implacáveis não são as técnicas de combate ou equipamentos, mas a mente brilhante que controla o campo de batalha do alto da colina.

Poucos orcs amam tanto a estratégia militar quanto Zoughat e não há um que conheça os inimigos dos orcs tanto quanto ele, o primeiro Senhor da guerra.

Escravizado ainda criança, teve que trair seu povo para salvar seu próprio pescoço. Antes de tornar-se adulto já estava agindo como tradutor e guia para os exércitos humanos. Inteligente como poucos orcs no mundo e muito observador, Zoughat absorveu conhecimentos valiosos sobre astronomia, leitura do clima, movimentos de tropas e muitas coisas relativas ao que viria a chamar de "A arte da guerra".

Depois de dez anos de escravidão, finalmente conseguiu orquestrar sua fuga e retornou ao seu povo. Estigmatizado como covarde, precisou de dois anos de servidão e feitos em combate para ser aceito novamente como um igual.

Apesar da habilidade com espadas e armaduras pesadas, foi na elaboração de estratégias que se tornou um herói de guerra. Todos os líderes que ouviram seus conselhos prosperaram e hoje ele lidera sua própria legião de orcs de elite.



Os humanos o acusam de traição e ingratidão, mas para Zoughat, na guerra não existe gratidão, ética ou honra, mas apenas a estratégia vitoriosa. Isso é o que ele vem ensinando aos futuros Senhores das Guerra das tribos orc.

## HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **Liderança:** O Senhor da guerra concede +2 ao moral e jogadas de proteção de seus liderados.
- ☠ **Estrategista:** O Senhor da guerra consome sua rodada dando ordens durante a batalha. Os liderados que receberem suas ordens poderão adicionar 1d4 à uma rolagem de atributo, ataque ou dano em sua próxima ação.
- ☠ **Ultimo esforço:** Uma vez por dia o Senhor da guerra pode impelir seus liderados a lutarem além de suas capacidades. Ao longo de uma rodada ele executa um discurso acalorado, culminando em um grito de batalha que produz os mesmos efeitos da magia *Ajuda* (pág.74).

# Oghash, Mãe dos Wargs

Médio e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

<b>Encontros</b>	1
<b>Prêmio</b>	1 item mágico (espada espiritual)
<b>XP</b>	540
<b>Movimento</b>	12 metros
<b>Moral</b>	10

Força **14** Constituição **12** Sabedoria **09**  
Destreza **14** Inteligência **10** Carisma **10**

COMBATE

<b>CA</b>	16
<b>JP</b>	11
<b>DV</b>	5 (30/45)

☠ 1 Espada Espiritual +6 (1d8+3+Marca espiritual)  
☠ 1 Pancada +6 (1d4+2)

Desde eras antigas os orcs utilizam os temíveis Wargs como montaria e animais de guerra. Não existe animal mais compatível com o estilo de vida e personalidade dos orcs quanto os Wargs.

Entre os Xamãs existe uma lenda que diz que a ligação dos Wargs com os orcs é sobrenatural. Um tribo orc, composta exclusivamente por mulheres adoradoras da natureza, teria caído nas graças dos espíritos selvagens e agraciada com a lealdade dos Wargs.

Hoje é impossível averiguar a veracidade desta lenda, mas uma coisa é verdadeira: Existem mulheres que parecem controlar os Wargs com a força do pensamento.

Conhecida como a Mãe dos Wargs, Oghash é uma amazona que vive em regiões selvagens contando apenas com a amizade dos Wargs e sua lâmina espiritual. Isolada das tribos e seus assuntos, Oghash é vista como oráculo divino que costuma mandar mensagens através de seus lobos em tempos de tensão e perigo.

É em tempos de guerra que ela interage mais com o mundo civilizado e os que sobreviveram ao encontro com uma Mãe dos Wargs sabem o quanto elas são perigosas. Estas mulheres são decisivas quando entram em campo de batalha com seus “filhos” Wargs e lâminas mágicas, ostentando nada além de um crânio de Warg na cabeça como traje de combate.



## HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **Uivo da mãe:** Todos os Wargs que ouvirem uma Mãe dos Wargs uivando recebem um bônus mágico idêntico às magias *Benção* (pág.76) e *Ajuda* (pág.74).
- ☠ **Elo empático:** Pode sentir a presença e comandar telepaticamente os Wargs no raio de 10 quilômetros. Também pode observar o mundo à partir de seus sentidos e falar através deles, usando-os como mensageiros.
- ☠ **Receber o espírito:** Quando um Warg é morto em combate uma Mãe dos Wargs pode utilizar sua ação para drenar seu espírito pelas narinas e com isso recuperar 1d8 pontos de vida.
- ☠ **Marca espiritual:** Qualquer alvo atingido por sua lâmina mágica (+1) recebe uma marca mística e se torna vulnerável aos ataques de Wargs, sofrendo 1d6 de dano extra por ataque. Magias como *Dissipar magia* removem esta marca.

# Umug, o Cutelador

Médio e Caótico  Qualquer

BÁSICO

<b>Encontros</b>	1 por tribo
<b>Prêmio</b>	-
<b>XP</b>	720
<b>Movimento</b>	9 metros
<b>Moral</b>	12

Força **17** Constituição **15** Sabedoria **10**  
Destreza **10** Inteligência **08** Carisma **08**

COMBATE

<b>CA</b>	18 (armadura cerimonial)
<b>JP</b>	14
<b>DV</b>	6+10 (52/70)

 2 Machados +7 (1d8+4)  
1 Pancada +8 (1d4+4)

Como manda a tradição das tribos do extremo norte, o quinto filho de uma família de Xamãs deve ser oferecido aos deuses antigos no seu quinto aniversário, para que a fúria divina seja aplacada e toda a tribo abençoada.

Permanecendo inabalável após um mês de torturas cerimoniais, jejuns forçados e nauseantes rituais de sangue, Umug provou seu valor e foi consagrado para o caminho dos Cuteladores.

Sua vida foi oferecida aos deuses, sua infância deu lugar à liturgia do sangue. Todo seu corpo foi raspado, teve que aprender a rezar e lutar conforme a tradição dos Cuteladores, os arautos do caos e emissários da ira divina. Aqueles que carregam as lâminas do juízo e que separam o joio do trigo em campo de batalha.

Completamente perturbado pelos rigores a que fora submetido, Umug se tornou um psicopata sádico que não possui nenhum outro objetivo ou ambição além de oferecer o sangue de seus inimigos como oblação aos antigos deuses.

Assim são os Cuteladores, orcs poderosos no combate que tiveram sua individualidade suplantada por um fanatismo religioso e um senso de dever inquestionável em relação ao xamã da tribo e seus deuses.



## HABILIDADES ESPECIAIS

-  **Brutalidade:** Um Cutelador consegue acertos críticos com 18, 19 e 20 nas rolagens de ataque.
-  **Corpo fechado:** A benção dos antigos deuses concede aos Cuteladores a capacidade sinistra de enganar a morte. Se não forem decaptados, vitimados por um golpe de arma mágica, magia ou fogo os Cuteladores se erguerão após 1d4 minutos, com um total de 10 pontos de vida.
-  **Fanatismo:** Os Cuteladores são imunes aos efeitos de medo mágico e dominação mental.
-  **Oferenda sagrada:** Eliminar os inimigos em campo de batalha é um verdadeiro sacrifício de sangue aos deuses antigos. O Cutelador tem 1d8 pontos de vida restaurados magicamente por seus deuses na rodada seguinte.

# Bogrum, o Campeão

Médio e Caótico  Qualquer

BÁSICO

<b>Encontros</b>	1
<b>Prêmio</b>	20%   Covil 100%
<b>XP</b>	1.085
<b>Movimento</b>	9 metros
<b>Moral</b>	12

Força **19** Constituição **18** Sabedoria **10**  
Destreza **14** Inteligência **09** Carisma **07**

COMBATE

<b>CA</b>	20 (couro com placas de metal)
<b>JP</b>	11
<b>DV</b>	8 ( 72/ 96)

 2 Maça ou Machado de 2 mãos +10 (2d6+5)  
1 Pancada +11 (1d4+5)

Alguns nascem com grandes talentos, outros possuem uma vocação latente e existem ainda aqueles com grande determinação para o trabalhar duro. Um Campeão é tudo isso e algo mais.

Abençoado com músculos poderosos, espírito resoluto, instintos aprimorados, reflexos rápidos e a sorte dos heróis, Bogrum é o retrato perfeito de um Campeão orc.

Os campeões são guerreiros mortais de extrema periculosidade e ferocidade bestial. Eles são raros e nem mesmo o poder dos Xamãs pode garantir que um bebê orc se torne um Campeão.

Bogrum sempre foi arrogante e competitivo, como todos os Campeões, sem nenhuma ambição política comum aos orcs. O treinamento e a superação em combate estão acima de anseios por status ou poder legal sobre a tribo, pois o verdadeiro poder é obtido em batalha. Por isso a ganancia de todo Campeão é sagrar-se como o maioral dentre todos os guerreiros.

É raro encontrar um Campeão orc, mas em raras ocasiões é possível juntar vários no mesmo local. Os torneios de arena entre as tribos orcs, as grandes invasões de pilhagem e a marcha da grande Horda contra os povos inimigos são os eventos que fazem com que os caminhos destas lendas vivas se cruzem.



## HABILIDADES ESPECIAIS

-  **Imparável:** O Campeão possui +2 em qualquer rolagem para ignorar efeitos mágicos ou naturais que restrinjam seus movimentos e ações.
-  **Fúria:** A adrenalina gerada pelo combate proporciona ao Campeão a capacidade de lutar até 10 pontos de vida negativos.
-  **Desafio:** Determinado a superar qualquer guerreiro o Campeão recebe +2 nas rolagens de ataque e +1d6 nos danos contra o inimigo que julgar mais valoroso. Quando abater este alvo poderá selecionar outro.
-  **Itens mágicos:** Considerando-se superior a tudo e todos, Campeões não utilizam itens mágicos em batalha, a menos que armas normais sejam incapazes de ferir o inimigo.