

# Tropas dos Diabos Verdes

Por Felipe Leandro (PEP)

Os 100 Diabos Verdes são divididos em 4 tropas diferentes: Infantaria, Artilharia, Xamãs e os guarda-costas. Vejamos abaixo as estatísticas padrão dos membros de cada uma destas tropas especiais e uma breve descrição das mesmas.

Como sempre, os mestres tem total liberdade para alterarem conforme as suas necessidades, as estatísticas dos orcs ou até mesmo o número de membros em cada uma das tropas, mas lembramos também que as informações apresentadas aqui são equilibradas e balanceadas conforme as regras de Old Dragon, visando diminuir o trabalho do mestre e agilizar os jogos.

## 1- Diabos Verdes - Orcs de Elite de infantaria (médio e caótico / Qualquer)

Os 50 soldados da infantaria são responsáveis pela grande maioria dos estragos realizados pelos Diabos verdes. São os soldados mais robustos e que sempre estão na linha de frente dos combates, portando apenas seus escudos e espadas eles avançam sem medo e com moral inabalável. Normalmente As patrulhas de ronda, vigilância ou reconhecimento possuem de 2 a 3 soldados de infantaria.

**Encontros:** 50 na tropa toda

**Prêmios:** D | 250 XP

**Movimento:** 6m

**FOR 18 | DES 13 | CON 16 |**

**INT 8 | SAB 8 | CAR 6**

**Jogada de Proteção:** 15

**DV:** 3+2

**CA:** 16 (armadura de cota e escudo)

**Ataques:** 1 Espada Orc +6 (2d4+4)

## 2- Diabos Verdes - Orcs de Elite de artilharia (médio e caótico / Qualquer)

Os 30 soldados de artilharia são usados em campos abertos, para oferecer cobertura à infantaria e combater tropas inimigas distantes ou separadas por acidentes geográficos. Estes orcs são menos combativos, pois seu treinamento visa apenas os tiros longos, mas mesmo assim se valem de espadas curtas e armaduras de couro leve que lhes permitem o combate corporal caso seja necessário. Normalmente As patrulhas de ronda, vigilância ou grupos de emboscadas possuem no mínimo 1 soldado de artilharia.

**Encontros:** 30 na tropa toda

**Prêmios:** D | 175 XP

**Movimento:** 6m

**FOR 16 | DES 16 | CON 14 |**

**INT 8 | SAB 10 | CAR 6**

**Jogada de Proteção:** 15

**DV:** 2

**CA:** 13 (armadura de couro)

**Ataques:** 1 arco longo Orc +4 (1d8+1)

1 espada curta +2 (1d6+1)

### **3- Diabos Verdes - Orcs de Elite de Xamãs (médio e caótico / Qualquer)**

Os 15 Orcs Xamãs são os discípulos diretos de Grum, o conselheiro de Krunarc. Estes orcs são os mais inteligentes e perspicazes que os demais, são escolhidos pelo próprio Grum e treinados nas artes místicas para auxiliarem como curandeiros ou mesmo como artilharia mágica. Apresentamos algumas magias para os Xamãs, mas os mestres podem escolher outro repertório de magias para eles. Normalmente As patrulhas de ronda, grupos de emboscadas ou resgate possuem no mínimo 1 xamã.

**Encontros:** 15 na tropa toda

**Premios:** E | 120 XP

**Movimento:** 6m

**FOR** 16 | **DES** 9 | **CON** 12 |

**INT** 11 | **SAB** 14 | **CAR** 10

**Jogada de Proteção:** 14

**DV:** 2

**CA:** 12 (armadura de couro)

**Ataques:** 1 cajado Orc +2 (1d4+1)

**Magias recomendadas:** Curar ferimentos leves x2  
Mísseis mágicosx1  
Benção x1

### **4- Diabos Verdes - Orcs de Elite Guarda-costas (médio e caótico / Qualquer)**

Estes 5 orcs formam o grupo especial de guarda-costas de Krunarc e Grum. São mais fortes, perigosos e violentos que os demais orcs. Estes campeões são escolhidos e treinados pelo próprio Krunarc e por isso desenvolvem capacidades de combate surpreendentes e uma fidelidade fanática ao seu Senhor. Em raras ocasiões eles se ausentam da função de guarda-costas para irem em alguma missão especial. Além de todo treinamento e equipamento, cada guarda-costas possui um lobo ancestral como montaria de batalha.

**Encontros:** 5 na tropa toda

**Premios:** E | 975XP

**Movimento:** 5m – 10 montado

**FOR** 19 | **DES** 14 | **CON** 18 |

**INT** 8 | **SAB** 8 | **CAR** 7

**Jogada de Proteção:** 15

**DV:** 5+5

**CA:** 20 (armadura de placas Orc + 4 armadura natural)

**Ataques:** 1 espada montante +8 (2d6+4) ou 1 Alabarda +6 (1d10+4)

### **Lobo ancestral (Grande e caótico / Qualquer)**

**Encontros:** 1 como montaria de Guarda-costa

**Premios:** E | 420 XP

**Movimento:** 12 - 10 montado

**FOR** 14 | **DES** 15 | **CON** 12 |

**INT** 5 | **SAB** 15 | **CAR** 7

**Jogada de Proteção:** 15

**DV:** 4+4

**CA:** 15 (armadura natural)

**Ataques:** 1 mordida +5 (2d4+2)

## GRUM – O Xamã Conselheiro (médio e caótico / Qualquer)

Dentre todos os Diabos Verdes, nenhum deles causa tanto mistério e assombro como o Xamã Grum, isso ocorre devido a grande reverência e confiança que o próprio Krunarc deposita na pessoa dele. Grum se destaca dos demais orcs pois sempre esta utilizando um cocar de penas escuras, um cajado com vários amuletos presos e sempre está com o lado direito da face pintado de branco. Normalmente quando Grum sente alguma ameaça, costuma andar escoltado por uma tropa particular composta de 1 guarda-costas, 2 infantes e 1 artilheiro.



**Encontros:** único

**Premios:** F, G | 4.000 XP

**Movimento:** 6m

**FOR 18 | DES 13 | CON 16|**

**INT 15 | SAB 16 | CAR 14**

**Jogada de Proteção:** 13

**DV:** 5+5

**CA:** 18 (+4 armadura natural, amuleto de proteção +4)

**Ataques:** 1 cajado místico +3 (1d4+3 / +1d6 contra ordeiros)

**Magias recomendadas:** Curar ferimentos leves x3

Mísseis mágicosx3

Escudo arcano x1

Reflexos x1

Relâmpago x1

### Informações extra:

- Seu cajado é amaldiçoado e causa 1d6 de dano extra em qualquer criatura ordeira que entre em contato com ele. Isso aumenta o dano dos golpes também
- Seu cocar de penas negras lhe confere habilidade de detectar ordem e magia a vontade
- Seu colar de dentes de troll lhe confere regeneração de 1pv por turno
- Suas sandálias selvagens lhe concedem um bônus de +4 para jogadas de proteção contra magias que restrinjam seus movimentos
- Na ponta do seu cajado existem 3 patoás místicos que podem ser arremessados contra oponentes e explodindo como uma bola de fogo de 5d6 de dano

### Estratégias de Combate:

- Sempre se mantém a distância, atrás de seu guarda-costas
- É comum iniciar o combate usando escudo arcano
- quando perde seus infantes costuma usar reflexos para confundir seus oponentes
- Seus mísseis mágicos são direcionados para os inimigos que usem ataques a distancia
- Costuma guardar uma cura para si e utiliza as demais no guarda-costas
- tanto o relâmpago quanto os patoás de bola de fogo serão usados em ultimo caso, ou para abater inimigos mais resistentes, mas sempre mantendo a distancia devida para não se ferir no ataque

## **Krunarc – O Incrível (Médio e caótico / Qualquer)**

Krunarc é um orc poderoso. Sua presença assustadora impõe respeito e sua voz cavernosa é apavorante. É mais inteligente e refinado que seus diabos verdes, por isso se destaca como negociador e líder, mas sua fúria monstruosa é o que realmente mantém sua fama e reputação dentro e fora dos campos de batalha. Atualmente quase não entra em combates, a menos que o pagamento seja alto o suficiente e caso tenha que lutar, o faz com uma cara de alegria sanguinolenta típica dos piores e mais desumanos sociopatas.

Krunarc está sempre trajando uma simples armadura de tiras de couro, portando um escudo médio e uma grande maça estrela, estranhamente, ambos são feitos de barro e estes são os armamentos que o feroz Krunarc empunha nos campos de batalha, montado em Jambris o seu tigre dentes-de-sabre. A guarda particular de Krunarc é composta por 3 guarda-costas, 2 artilheiros e 1 xamã.



**Encontros:** único

**Prêmios:** na algibeira de Jambris | 10.000 XP

**Movimento:** 6m

**FOR 20 | DES 14 | CON 20 |**

**INT 13 | SAB 12 | CAR 16**

**Jogada de Proteção:** 14 (9 magia)

**Resistência à magia:** +5

**DV:** 10+10

**CA:** 25 (+4 armadura natural, amuleto de proteção +4, armadura de couro +2, escudo +2)

**Ataques:** 1 maça estrela Grande +14 (2d8+4 / +1d6 contra ordeiros)

Projéteis-Espinhos +12 (1d8 / +1d6 contra ordeiros)

### **Informações extra:**

- Seus equipamentos de barro e sua armadura são amaldiçoados e causam 1d6 de dano extra em qualquer criatura ordeira que entre em contato com eles. Isso aumenta o dano dos golpes também
- Tanto o escudo como a maça-estrela pesam o triplo de equipamentos normais.
- Sua armadura de couro lhe garante imunidade contra armas normais
- Seu elmo maldito amplia sua visão para 360° e lho torna imune a surpresa
- Seu escudo de barro oferece Resistência à magia +5 para anular efeitos nocivos
- Suas sandálias selvagens lhe concedem um bônus de +4 para jogadas de proteção contra magias que restrinjam seus movimentos.
- A cada 3 turnos, sua maça-estrela de barro pode disparar seus espinhos como projéteis em até 3 alvos dentro de um raio de 9m. Isso é uma ação livre e independente.
- Possui 5 poções de cura de 1d8 escondidas na algibeira de seu tigre dentes-de-sabre
- Seus equipamentos de barro se refazem em um turno caso sejam destruídos, pois são na verdade criados pelas manoplas mágicas, portanto, apenas destruindo as manoplas, pode-se anular os itens mágicos.

### **Estratégias de Combate:**

- Sempre se mantém a distância, atrás de seu guarda-costas e montado em Jambris
- Normalmente deixa seus guardas cuidarem dos inimigos
- Caso perceba que existe algum homem de armas poderoso o atacará corpo-a-corpo montado em Jambris o seu tigre dentes-de-sabre, após 3 turnos
- Ataca destemidamente por confiar em seu elmo e na sua proteção mágica
- Quando perde 50% de seus pontos de vida, começa a usar suas poções de cura e a se esconder atrás de seus guarda-costas, caso estejam vivos .
- Caso esteja em vias de ser derrotado, apelará para barganhas e oferecerá dinheiro entrocando de sua vida.

### **Jambris o tigre Dentes-de-Sabre (Grande e caótico / Qualquer)**

**Encontros:** 1 como montaria de Krunarc

**Premios:** Ex2,Fx2,Gx2| 1.400 XP

**Movimento:** 12 - 10 montado

**FOR** 14| **DES** 18 | **CON** 14|

**INT** 5 | **SAB** 16 | **CAR** 6

**Jogada de Proteção:** 14

**DV:** 5+5

**CA:** 16 (armadura natural +4)

**Ataques:** 1 mordida +7 (1d10+2)

2 patas +5 (1d6+2)

Bote +7 (2d6+2)

**Bote:** Este ataque acontece quando Jambris consegue percorrer 6m em linha reta e saltar sobre seu oponente golpeando com suas patas. Caso consiga causar dano, o alvo cairá no chão automaticamente e estará preso debaixo de Jambris. Um teste de abrir portas pode ser feito no final de cada turno, enquanto isso Jambris aplica suas mordidas e Krunarc golpeia o alvo com sua maça-estrela.

**Escalar:** Jambris consegue escalar paredes com extrema habilidade, podendo assim percorrer metade de seu deslocamento na vertical, normalmente.

**Saltar:** Jambris consegue saltar longas distancias. Para cada 2 metros percorrido em linha reta, Jambris pode saltar 1 metro, logo numa corrida de 12 metros, Jambris pode saltar outros 6 metros e ainda aplicar seu ataque de bote no mesmo turno.

**Proteger:** Jambris é treinado para padecer sofrimentos pelo bem-estar de seu senhor. Por isso, é Jambris pode sofrer dano no lugar de Krunarc, se colocando entre ele e seu agressor. Para realizar este movimento, o tigre deve abrir mão de seus ataques do turno.