

PREFACIO:

He redactado este informe sobre los orcos con ánimos de actualizar a esta desgraciada raza a las modernas reglas de los Player's Option de AD&D. Toda la información que viene en el Compendio de Monstruos I sigue en pie, exceptuando las características de combate. Los orcos que valían 15 PX equivalen a los de nivel 1, los de 35 PX son los de nivel 2, y los de 65 PX son los de nivel 3. Sólo he incluido brujos y chamanes del máximo nivel permitido, para ahorrar espacio. Me he tomado la libertad de hacer un Caudillo Orco de nivel 5, para ser usado con tribus y ciudades excepcionalmente grandes o como PNJ suelto de gran poder; así como de incluir una serie de consejos sobre tácticas orcas y un capítulo sobre los jabalíes como monturas (me he inspirado en los orcos de Warhammer Fantasy Battle).

A continuación cito los criterios bajo los que me he basado para generar las características de los orcos, así como una somera explicación de estas. Como veréis he decidido escribirlas en inglés ya que mis Player's Option están escritos en dicha lengua, y no me atrevo a traducir términos para no causar confusión innecesaria.

Characteristics : Basándome en el metodo VII de generación de características (Skills&Powers, page 8) todos los personajes tienen 75 puntos a repartir entre sus características. Para no complicar el proceso más de lo necesario, he asignado 16 a dos valores y he supuesto que el resto oscilan entre 9 y 12 y no merecen, por tanto, mayor comentario. Por supuesto no hay que olvidar las bonificaciones raciales (en el caso de los orcos +1 a fuerza y -2 a carisma). He usado la regla de subhabilidades, pero solamente para aumentar y disminuir un punto, en vez de los dos usuales (no quería pasarme). Debido a un defecto en las reglas todo el mundo se

suma puntos a Muscle y Fitness, y se baja Stamina y Health. Lo mismo he hecho yo con los orcos,

yo no tengo la culpa de que las subhabilidades esten desequilibradas. Una última cosa, he cogido valores de 17 para el Caudillo para representar que es un miembro excepcional de su raza, y le he asignado un 18/100 en fuerza por su +1. En teoría podría haberle subido Muscle hasta 20, pero me parecía una exageración, o sea que el valor de 18/100 no debe ser considerado como un regalo, sino como todo lo contrario. Por supuesto habrá mucha gente en completo desacuerdo con este sistema de asignar características, pero solamente les pido que miren las características de sus PJs para ver si son muy diferentes. Hay que aceptarlo, mientras que en el Manual del Jugador una puntuación de 17 era excepcional, hoy en día es algo muchísimo más común.

Racial Abilities :

En el caso de los orcos no se eligen, están ya predeterminadas. De modo que aquí no hay ninguna novedad.

Class Abilities :

Estas sí que se eligen, dependiendo de la profesión del personaje. He procurado escoger las que yo elegiría de hacerme un personaje orco. Seguramente les resultará muy chocante a los que no tengan el Skills&Powers el hecho de que los guerreros puedan tirar dados de 12 para sus puntos de vida. En fin, esto es el progreso, y debe ser igualitario tanto para PJs como para orcos. No he explicado cada habilidad por razones de espacio, me remito al Skills&Powers.

Weapon Proficiencies :

No hay nada nuevo en este capítulo, salvo en el caso del Caudillo. La habilidad de Leadership es propiamente una pericia en no armas, pero de todos modos se paga con puntos de pericia

en armas, de modo que la he incluido en ese apartado. La habilidad de armadura sirve para que

el peso de ésta se reduzca a la mitad (se supone que el personaje esta muy familiarizado con la forma de llevarla adecuadamente). Y la Maestría es un grado por encima de la especializacion,

que sólo pueden conseguir los guerreros de categoria simple a partir de nivel 5. Proporciona un +3 tanto a tirada de ataque como al daño.

Equipment :

Naturalmente no he seguido las reglas de dinero que se presentan en el Manual del Jugador, se supone que son para aventureros y no para cualquier orco. Simplemente me he limitado a darles armas y armaduras.

Combat Stats : Solo he comentado los términos que me parecían mas controvertidos.

HP : Hit Points. Nota, en mis partidas uso la regla opcional de asignar el máximo de puntos de vida a los personajes en el nivel 1 (eso reduce drásticamente la mortalidad achacada a dicho

nivel, así no hay personajes con un solo punto de vida). Naturalmente no he querido ser menos con los orcos. Si no empleas esa regla quítales 6 puntos de vida a los guerreros (incluido el Caudillo), 5 al chaman y 3 al brujo.

Mov : Movimiento. He supuesto que ninguno de los orcos está lo suficientemente cargado como

para tener penalizaciones. El Caudillo mueve 3 casillas mas por la regla del Combat&Tactics de movimiento extra basado en características altas (en este caso la fuerza/Stamina).

FP : Puntos de Fatiga. El número de rounds que puede luchar antes de cansarse (y recibir una penalización equivalente a la de un nivel de carga). No hace falta llevar la cuenta a no ser que la batalla se presente muy larga, o en todo caso para el brujo. Pero si les llevais la cuenta a los orcos llevádsela también a los PJs.

Range : El alcance del arma, en casillas de combate (5 pies por 5 pies). En el caso de las armas de proyectiles vienen tres alcances, para distancia corta, media y larga, respectivamente.

KD : Knock Down. Es un dado que se tira cuando impacta un golpe. Si se supera el numero de tamaño (por ejemplo, 7 para criaturas tamaño humano) el objetivo cae al suelo.

ORC WARRIORS :

Characteristics :

Strength 17 (Muscle 18/50, Stamina 16)

Constitution 16 (Health 15, Fitness 17)

Racial Abilities :

Infravision 60 feet

Detect New Construction 35%

Detect Slooping Passage 25%

Vulnerability to Light (-1 in daylight or under "Continual Light" spell)

Racial Enmity (dwarfs hit them with a +1 bonus)

Class Abilities :

1d12 for hit points

Weapon Specialization

Weapon Proficiencies :

Scimitar, Specialist

Short Bow

Halberd

LEVEL 1 ORCS :

Equipment :

Scimitar

Small Shield

Studded Leather Armour

Long Bow or Halberd

Combat Stats :

HP 15 AC 6 Mov 12 FP 15

Weapon	Speed	#AT	Range	THACO	Damage	K.D.	Notes
Scimitar	Av (5)	3/2	1	18	1D8+5/1D8+5 D8	None	
Short Bow	Av (7)	2/rnd	10/20/30	20	1D6/1D6 D6	20 flight arrows	
Halberd plate/mail	Sl (9)	1	2	19	1D10+3/2D6+3 D12	+2	ag,

LEVEL 2 ORCS :

Equipment :

Scimitar

Small Shield

Scale Mail

Short Bow or Halberd

Combat Stats :

HP 24 AC 5 Mov 12 FP 16

Weapon	Speed	#AT	Range	THACO	Damage	K.D.	Notes
Scimitar	Av (5)	3/2	1	17	1D8+5/1D8+5 D8	None	
Short Bow	Av (7)	2/rnd	10/20/30	19	1D6/1D6 D6	20 flight arrows	
Halberd plate/mail	Sl (9)	1	2	18	1D10+3/2D6+3 D12	+2	ag,

LEVEL 3 ORCS :

Equipment :

Scimitar

Small Shield

Chain Mail

Short Bow or Halberd

Combat Stats :

HP 34 AC 4 Mov 12 FP 17

Weapon	Speed	#AT	Range	THACO	Damage		K.D.	Notes
Scimitar	Av (5)	3/2	1	16	1D8+5/1D8+5	D8	None	
Short Bow	Av (7)	2/rnd	10/20/30	18	1D6/1D6	D6	20 flight arrows	
Halberd plate/mail	Sl (9)	1	2	17	1D10+3/2D6+3	D12	+2	ag,

ORC SHAMAN, LEVEL 5 :

Characteristics :

Wisdom 16

Constitution 16 (Health 15, Fitness 17)

Racial Abilities :

Infravision 60 feet

Detect New Construction 35%

Detect Slooping Passage 25%

Vulnerability to Light (-1 in daylight or under "Continual Light" spell)

Racial Enmity (dwarfs hit them with a +1 bonus)

Class Abilities :

Access to Spheres, Mayor : All, Combat, Protection, War, Elemental

Access to Spheres, Minor : Divination, Chaos, Healing, Animal, Wards, Weather, Guardian,

Sun, Travellers

Detect good

Hit point bonus

Warrior-Priests

Weapon Allowance

Weapon Specialization

Weapon Proficiencies :

Scimitar, Specialist

Equipment :

Scimitar

Small Shield

Chain Mail

Combat Stats :

HP 47 AC 4 Mov 12 FP 15

Weapon	Speed	#AT	Range	THACO	Damage	K.D.	Notes
Scimitar	Av (5)	3/2	1	17	1D8+2/1D8+2	D8	None

Spells :

Level 1 (5) : Bless, Cure Light Wounds, Darkness, Protection against Good, Morale

Level 2 (4) : Rally, Chant, Flame Blade, Spiritual Hammer

Level 3 (1) : Dispel Magic

ORC WARLOCK, LEVEL 4 :

Characteristics :

Intelligence 16

Constitution 16 (Health 15, Fitness 17)

Racial Abilities :

Infravision 60 feet

Detect New Construction 35%

Detect Slooping Passage 25%

Vulnerability to Light (-1 in daylight or under "Continual Light" spell)

Racial Enmity (dwarfs hit them with a +1 bonus)

Class Abilities :

Access to Schools : Alteration, Conjuration, Divination, Invocation

Hit Point Bonus

Warrior Hit Point Bonus

Weapon Proficiencies :

Scimitar

Equipment :

Scimitar

Combat Stats :

HP 28 AC 10 Mov 12 FP 10

Weapon	Speed	#AT	Range	THACO	Damage		K.D.	Notes
Scimitar	Av (5)	1	1	19	1D8/1D8	D8	None	

Spells :

Level 1 (3) : Magic Missile, Burning Hands, Shield

Level 2 (2) : Stinking Cloud, Strength

ORC WARLORD, LEVEL 5 :

Characteristics :

Strength 18/100

Constitution 17 (Health 16, Fitness 18)

Racial Abilities :

Infravision 60 feet

Detect New Construction 35%

Detect Slooping Passage 25%

Vulnerability to Light (-1 in daylight or under "Continual Light" spell)

Racial Enmity (dwarfs hit them with a +1 bonus)

Class Abilities :

1d12 for hit points

Weapon Specialization

Weapon Proficiencies :

Scimitar, Mastery

Short Bow

Halberd

Leadership

Plate Armour

Equipment :

Scimitar

Small Shield

Plate Mail

Short Bow and Halberd

Combat Stats :

HP 68 AC 2 Mov 15 FP 22

Weapon	Speed	#AT	Range	THACO	Damage	K.D.	Notes
Scimitar	Av (5)	3/2	1	10	1D8+8/1D8+8 D8	None	
Short Bow	Av (7)	2/rnd	10/20/30	16	1D6/1D6 D6	20 flight arrows	
Halberd plate/mail	Sl (9)	1	2	13	1D10+6/2D6+6 D12	+2	ag,

ESTRATEGIAS

- Guerreros:

Si están a corta distancia no se lo pensarán más y atacarán con cimitarra y escudo. Pero si están a una mayor distancia los que tengan arco comenzarán a disparar, mientras que el resto se acerca a cuerpo a cuerpo. Contra enemigos montados o especialmente grandes usarán siempre que puedan las alabardas. Si están liderados por un jefe decente puede que formen una línea de orcos con alabardas y otra detrás con arcos, u otras tácticas similares.

- Chaman: (Shaman)

Siendo como es un guerrero competente, le gusta entrar en cuerpo a cuerpo cuando le es posible.

Usarla

"Darkness" si están a la luz del sol, "Bless" y "Chant" cuando la batalla tenga pinta de durar mucho, y "Protection against Good" si se siente en verdadero peligro (contra paladines, por ejemplo). Usará "Morale" y "Rally" en grandes batallas para inspirar a los guerreros, y "Spiritual Hammer" y "Flame Blade" cuando considere oportuno contra oponentes sobrenaturales. Reservará "Cure Light Wounds" para sí mismo o para salvarle la vida al jefe (siempre que crea que se lo merece).

- Brujo : (Warlock)

Al contrario que el chamán, prefiere evitar la lucha todo lo que puede. Usará "Magic Missile" contra los hechiceros enemigos, "Burning Hands" si le van a atacar cuerpo a cuerpo y "Shield"

si le atosigan con proyectiles o si el enemigo se le acerca demasiado. Lanzará "Strength" al jefe (si éste tiene la suficiente paciencia antes de sumergirse en el cuerpo a cuerpo) y "Stinking Cloud" si ve que las cosas se ponen feas.

- Caudillo : (Warlord)

En pequeños enfrentamientos le gusta estar al frente de sus tropas. Pero no es estúpido, en grandes batallas preferirá esperar un poco a ver como se desarrolla la acción, y siempre se rodeará de un nutrido grupo de guardaespaldas. Le gusta estar cerca de chamanes y brujos, si dispone de ellos, pues cree que eso le dará algo de protección.

ARMAMENTO

He puesto como ejemplo las armas cimitarra, arco corto y alabarda, pero cada tribu tendrá su propia combinación de armas característica. Algunos cambios recomendados son: cambiar la cimitarra por hacha de combate, espada ancha o maza; cambiar el arco corto por ballesta ligera o jabalina (3 por cabeza está bien); cambiar la alabarda por pica o cualquier otra arma de asta.

No hace falta que todos los orcos sepan manejar las tres armas: también podéis cambiarles la pericia del arma que no tienen por la de daga o espada corta, como arma auxiliar. Otra opción consiste en darles pericia en estilos de lucha, aunque no lo recomiendo porque aumenta mucho la complejidad del combate. Y por último, también podéis cambiarles la especialización a otra arma, por ejemplo, si queréis una tribu de orcos arqueros, que se especialicen en arco y ya está.

OBJETOS MAGICOS

Si el grupo de orcos tiene algún arma mágica como tesoro, ten por seguro que la manejará el jefe.

Tú decides si la ha encontrado hace poco tiempo y ni siquiera tiene pericia en ella, o si ya lleva mucho tiempo con ella y sabe manejarla (puede que incluso se haya especializado y hecho

Maestro en ella en lugar de la cimitarra). Si hay más armas mágicas puede que se las quede el jefe de todos modos, o que se las de a sus subordinados más directos. Si el arma es inteligente, es bastante posible que sea capaz de controlar al orco, y por lo tanto a todo el grupo. También existe la posibilidad de que el arma sea maldita y no se haya enterado !!!

Las armaduras también iran a parar al jefe, aunque probablemente descartara cualquier armadura más ligera que la que lleve puesta. Es perfectamente posible que una Armadura de Cuero +3 haya ido a parar a un simple orco de nivel 1 !!! Si hay un chamán presente y es un poco avisado, seguramente podrá convencer a su jefe de que esa arma o armadura no es nada especial, y que se la dé a él como símbolo religioso de la victoria. Las intrigas entre orcos no conocen límite!!

Todo objeto misceláneo (varitas, pociones, etc.) que tenga alguna utilidad en el combate ira a parar al chamán o al brujo. Si saben utilizarlo, no dudarán en usarlo contra cualquier amenaza potencial (los orcos también pueden tener bastones de bolas de fuego...). El jefe sólo estará interesado por collares u otros objetos decorativos si el chamán o el brujo le convencen para que se los ponga (cosa que pueden no estar interesados en hacer). Todo objeto que no tenga utilidad en el combate será guardado como botín de guerra junto al resto del tesoro del grupo.

CABALLERIA

Los orcos son demasiado grandes para montar en worgs, pero pueden hacerlo sobre jabalíes gigantes (cuyas características podréis encontrar en el Compendio de Monstruos I). Sin embargo los jabalíes gigantes son difíciles de encontrar, y menos aún en grandes números. Pocas tribus los tienen, y las que lo hacen normalmente sólo disponen de unos cuantos ejemplares para el caudillo, sus guardaespaldas, el chamán y el brujo. A los jinetes orcos no les gustan las lanzas de caballería de los ejércitos de caballería humanos, pero de todos modos se suelen decantar por una lanza normal cuando luchan a lomos de jabalí. Como suelen ser pocos los guerreros montados, no suelen adoptar ninguna formación en particular.

ALIADOS

Los orcos se rodean habitualmente de otras razas goblinoides (goblins, hobgoblins, bugbears...) así como de ogros, trolls y gigantes de las colinas. Si hay demanda suficiente los presentaré en sucesivos capítulos.

NOTA FINAL

Esto son unas reglas caseras, de modo que no me hago responsable de su uso y abuso. No tienen copyright, pero no se te ocurra distribuir las (como si valiesen algo) porque contienen marcas registradas de T\$R. Solo pido que se adjunte mi nombre de pila y mi dirección electrónica.

Kermel. Dirección electrónica : kermel@arrakis.es