

Tácticas Orcas



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.

- Chamán :

Siendo como es un guerrero competente, le gusta entrar en cuerpo a cuerpo cuando le es posible. También usará conjuros como protección contra Blanco, ganará vida o se la dará a algún jefe orco que este en apuros, etc.

- Mago Orco:

Al contrario que el Chamán, prefiere evitar la lucha todo lo que puede. Usará “Misil Mágico” contra los hechiceros enemigos, “Manos Ardientes” si le van a atacar cuerpo a cuerpo y “Escudo” si le atosigan con proyectiles o si el enemigo se le acerca demasiado. Lanzará “Fuerza” al Jefe si este se enzarza en pelea cuerpo a cuerpo.

ARMAMENTO :

He puesto como ejemplo las armas cimitarra, arco corto y alabarda, pero cada tribu tendrá su propia combinación de armas.

Algunos cambios recomendados son : cambiar la cimitarra por hacha de combate, espada ancha o maza; cambiar el arco corto por ballesta ligera o 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. Si hay mas 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 irán 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.

Todo objeto misceláneo 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. El jefe sólo estará interesado por collares u otros objetos decorativos si el Chamán o el brujo le convencen para que se los ponga.

CABALLERIA :

Los orcos son demasiado grandes para montar en monturas normales, pero pueden hacerlo sobre jabalíes gigantes (cuyas características podéis 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 Jefe, el Chamán y el Mago. 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.