

Orcos de Angmar



Los Orcos disfrutaban luchando y saqueando más que ninguna otra raza, por lo que se pasan la vida peleando (contra otros Orcos o contra algún otro enemigo). Con todo el potencial de encontrar tesoros y enemigos que les ofrece, **Annúminas** representa una oportunidad magnífica para cualquier Jefe Orco de demostrar su poder.

De entre todas las razas de la Tierra-Media, ninguna disfruta tanto ante la perspectiva de un buen saqueo como los Orcos. Es por este motivo que se han visto atraídos hacia la ciudad de **Annúminas** y las riquezas que en ella puede encontrarse. Obviamente, los Orcos preferirán tender una emboscada a las otras bandas y robarles los tesoros antes que recogerlos ellos mismos; pero sus objetivos son los mismos que los de cualquier otra banda: ¡reunir tantas riquezas como les sea posible! Todo esto queda reflejado en las siguientes reglas especiales.

Organización

Elección de Guerreros

Una banda de Orcos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 monedas de oro para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros que formen parte de la banda nunca podrá superar los 20.

Jefe Orco: cada banda de Orcos debe incluir un Jefe Orco ¡Ni más ni menos!

Maestro de Esclavos: tu banda puede incluir hasta un Maestro de Esclavos
Orcos Negros: tu banda puede incluir hasta dos Orcos Negros.
Guerreros Orcos: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros Orcos.
Snaga: tu banda puede incluir cualquier número de Snaga.
Troll: tu banda puede incluir un único Troll.

Experiencia Inicial

El **Jefe Orco** empieza con 20 puntos de experiencia.
 El **Maestro de Esclavos** empieza con 10 puntos de experiencia.
 El **Orco Negro** empieza con 15 puntos de experiencia.
 Los **Seguidores** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Listas de Equipo de los Orcos

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Orcos para escoger su equipo:

Orcos

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo
Mangual	15 mo
Arma a dos manos	15 mo
Lanza	10 mo
Látigo**	15 mo

Armas de Proyectoiles

Arco	10 mo
------	-------

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

Varios

Remedio orco*	mo
Veneno orco*	mo
Wargo*	mo

Snaga

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Espada	10 mo
Lanza	10 mo

Armas de Proyectoiles

Arco Corto	5 mo
------------	------

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
-----------------	-------

*Sólo héroes orcos. No necesitan tirar para encontrar objetos durante la creación de la banda.

**Sólo Maestro de Esclavos

Tabla de habilidades de los Orcos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Jefe Orco	✓	✓		✓	✓	✓
Maestro de Esclavos				✓		✓
Orco Negro	✓	✓		✓		✓

hÉROES

1 Jefe Orco

Reclutamiento: 80 monedas de oro.

Un Jefe Orco es un guerrero brutal y resistente, capaz de lanzar a sus guerreros a cualquier combate si cree que eso le beneficiará. Es el miembro más fuerte, más resistente y más bárbaro de la banda; y si alguno de sus guerreros opina lo contrario, ¡la banda muy pronto contará con un miembro menos!

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	4	4	1	3	1	8

Armas/Armaduras: el Jefe Orco pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Orcos.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda a 15 centímetros o menos del Jefe Orco puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

0-1 Maestro de Esclavos

Reclutamiento: 40 monedas de oro.

En la brutal sociedad la forma más común de motivación es la amenaza de sufrimiento y el Maestro de esclavos es un cruel e inflexible tirano que sabe como hacer cumplir sus órdenes a golpe de látigo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	4	1	3	1	7

Armas/Armaduras: los Guerreros Orcos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Orcos.

REGLAS ESPECIALES

¡Obedeced gusanos!: Cualquier Snaga a 10 cm o menos de un Maestro de Esclavos que no esté aturdido ni derribado, puede usar su Liderazgo para cualquier chequeo.

Experto en combate con látigo: el guerrero es tan hábil en el manejo del látigo que puede repetir cualquier ataque fallido con el látigo. Solo se permite realizar una repetición de tirada por ataque fallido y debe aceptarse el segundo resultado aunque sea peor.

0-2 Orco Negro

Reclutamiento: 40 monedas de oro.

La sociedad orca forma una salvaje jerarquía en la que tan sólo los más fuertes sobreviven y suben de categoría dentro de la sociedad (muchas veces subiendo literalmente por encima de los cuerpos de otros aspirantes). Los Orcos Negros son como estrellas nacies que hacen cumplir las órdenes del Jefe Orco. Pero si el Jefe muere o se equivoca, depende de los Orcos Negros el elegir al nuevo líder (habitualmente por medio de un combate personal).

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	4	1	3	1	7

Armas/Armaduras: los Orcos Negros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Orcos.

Seguidores (adquiridos en grupos de 1-5)

Guerreros Orcos	Reclutamiento: 25 monedas de oro.
------------------------	--

Los Guerreros Orcos son salvajes y resistentes. No le temen a nada a lo que puedan poner la garra encima, aunque son mucho más ignorantes y supersticiosos que la mayoría de criaturas que pueblan la Tierra Media. Son ellos los que forman la base de cualquier banda Orca.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	4	1	2	1	7

Armas/Armaduras: los Guerreros Orcos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Orcos.

Snaga	Reclutamiento: 10 monedas de oro.
--------------	--

Snaga es una palabra en el dialecto de la Lengua Negra que hablan los orcos y significa literalmente “gusano”. Se aplica a aquellos orcos más débiles o a los esclavos de otras tribus. Los Snaga muchas veces son utilizados como carne de cañón (¡y como comida en caso de necesidad!) por el resto de la tribu. Generalmente, no están tan bien equipados como los Guerreros Orcos, y tienen que conformarse con aquel material que los demás Orcos no quieren.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	3	3	3	1	3	1	5

Armas/Armaduras: los Snaga pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Snaga.

REGLAS ESPECIALES

No son de los nuestros: los Orcos no esperan demasiado de los Snaga, por lo que no se preocupan si se desmoralizan o mueren durante la batalla. ¡De hecho, es de esperar que suceda eso con esos debiluchos! Por tanto, a efectos de determinar si la banda debe realizar un chequeo de retirada, cada Snaga fuera de combate tan sólo cuenta como media miniatura. Por ejemplo, una banda de 5 Orcos y 10 Snagas (15 miniaturas) deberá efectuar un chequeo de retirada tras perder 4 miniaturas (4 Orcos, 8 Snagas, o alguna combinación equivalente).

Inútiles gusanos: los Snaga nunca ganan experiencia.

0-1 Troll	Reclutamiento: 220 monedas de oro.
------------------	---

Los Trolls son criaturas enormes, terriblemente fuertes y brutales que a veces se alían con los orcos para conseguir alimento, lo cual es una de sus principales preocupaciones. Tienen una durísima piel de aspecto pétreo y se convierten en piedra a la luz del sol, pero gracias a las oscuras nubes que los Brujos mantienen constantemente sobre la ciudad, pueden campar a sus anchas tanto de día como de noche por **Annúminas**.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	3	1	5	4	3	1	3	4

Armas/Armaduras: el Troll se supone armado con una garrote, maza o arma semejante (se aplica la regla especial de estas armas) y con poca o ninguna armadura. No pueden comprar equipo (¡No hay de su tamaño!).

REGLAS ESPECIALES

Miedo: los Trolls son monstruos temibles que causan miedo.

Piel de Piedra: Por su dura piel, cuenta con una tirada de salvación por armadura de 6+.

Siempre hambriento: un Troll tiene un coste de mantenimiento que representa las ingentes cantidades de alimento que deben suministrársele para que siga siendo leal a la banda. La banda debe pagar 15 monedas después de cada batalla para poder conservar el Troll. Si la banda no dispone del oro suficiente, el Jefe Orco tiene la opción de sacrificar un Snaga para alimentar al Troll en vez de comprarle comida (los Trolls comen cualquier cosa). Si no se paga el mantenimiento (bien en oro o bien en miembros de la banda), el Troll queda hambriento y se va en busca de comida.

Objetos Especiales

Remedio Orco

Coste: 85 monedas de oro.

Disponibilidad: Raro 10 (sólo Orcos).

Este líquido maloliente, oscuro y viscoso tiene un sabor tan repugnante como era de esperar, pero sana las heridas de los guerreros. Se puede usar si el héroe Orco acabó incapacitado, pudiendo sumar +2 a la tirada en la tabla de Heridas (ver reglas de campañas).

Veneno Orco

Coste: 30 + 2D6 monedas de oro.

Disponibilidad: Raro 8 (sólo Orcos, una sola batalla).

Este veneno sólo se puede aplicar a las flechas (todas las que dispare el héroe Orco durante la próxima batalla). Se considera que cualquier impacto causado por una flecha envenenada posee un modificador de +1 a la Fuerza. Así, por ejemplo, si un Orco dispara su arco de Fuerza 3 e impacta a su oponente, causa un impacto de Fuerza 4. Las tiradas de salvación por armadura se ven afectadas por este aumento de Fuerza.

Huargo

Coste: 85 monedas de oro.

Disponibilidad: Raro 10 (sólo Orcos).

Los huargos son lobos gigantes, malvados e inteligentes. Son fáciles de ver en las proximidades de las Montañas Nubladas donde también habitan los Orcos y parece que consienten voluntariamente en que los monten para servir mejor al Enemigo y conseguir más alimento.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
22	3	0	3	3	1	4	1	4

Habilidades Especiales de los ORCOS

Los Héroes Orcos pueden utilizar la siguiente lista de habilidades en lugar de las listas de habilidades habituales.

Cabeza dura

El guerrero tiene una cabeza muy dura, incluso para un Orco. Dispone de una tirada de salvación especial de 3+ para evitar quedar aturdido. Si supera esta tirada, en lugar de quedar aturdido quedará derribado. Si el Orco utiliza casco, esta tirada será de 2+ en vez de 3+ (esto reemplaza a la regla especial del casco).

Machacacabezas

Los Orcos poseen una extraordinaria fuerza física, y algunos aprenden a dirigir sus golpes a la cabeza de sus adversarios, con resultados obvios. Cualquier resultado de derribado causado por un Orco con esta habilidad en combate cuerpo a cuerpo se considera como un resultado de aturdido.

Muy duro

El Orco tiene una gruesa piel verde oscuro, posiblemente indicando que posee sangre de Orco Negro. La resistencia del Orco es tal que puede sumar +1 a sus tiradas de salvación por armadura.

Traicionero

El Orco sabe como pillar desprevenidos a sus enemigos y es un especialista golpeando por la espalda. Cuando cargue contra una miniatura ya trabada en combate cuerpo a cuerpo, añade +2 a su tirada para impactar.

Un Plan Astuto

Tan sólo el Jefe puede elegir esta habilidad. La banda puede repetir un chequeo de retirada no superado, siempre y cuando el Jefe no haya quedado fuera de combate.

Violento

Los Orcos son criaturas agresivas, algunos de los cuales son expertos en efectuar cargas arrolladoras. El guerrero puede sumar +1D6+2 cm a su movimiento de carga.