

# Mercenarios Orcos

Comenzaremos presentando al primero de los mercenarios que podremos encontrar en nuestras andanzas por la Marca del Este, este es el mercenario Orco, en las diferentes versiones que podremos encontrar.

Característica principal: Fuerza (FUE)

Dado de Golpe: 1d8

Nivel Máximo: 12

Alineamiento: Caótico

**Tabla de Progresión del Orco**

Puntos de nivel de experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d8)
0	1	1
2000	2	2
4000	3	3
8000	4	4
16000	5	5
35000	6	6
75000	7	7
150000	8	8
280000	9	9
360000	10	+2PV
480000	11	+4PV
600000	12	+6PV

Si existe una criatura que especialmente haya hostigado a los asentamientos humanos, elfos y enanos a lo largo de la historia, esta es sin duda el orco. Odiados por todos, los orcos son criaturas malignas de aspecto humanoides y horrible piel curtida. Se suelen agrupar formando pequeñas huestes que se dedican a asediar poblados para después robar y saquear todo lo que puedan. \_En ocasiones, se suelen acompañar por ogros a los que engañan con facilidad, con la falsa promesa de joyas y oro.



Nivel	Veneno	Varitas	Parálisis	A. Aliento	Conjuros
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	9	12
10-12	6	7	8	7	10

## Reglas especiales:

Los mercenarios Orcos obtienen +1 ataque por asalto cuando llegan a nivel 12.

Debido a su debilidad ante la luz solar, reciben un penalizador de -1 al combate cuando luchan a plena luz del día.

La dureza de la piel de los orcos, les otorga un bonificador de +1 a la constitución.

Los orcos son habitantes de las cavernas, por lo que poseen infravisión de hasta 20 metros.

Los orcos pueden equiparse con cualquier tipo de armas y armaduras, aunque sienten predilección por el combate cuerpo a cuerpo.

Tipos de Mercenario Orco:

Infantería ligera:

Probabilidad de contratación: 30%  
Equipo básico:  
• Espada: 1d6 de daño (1kg)  
• Armadura de cuero (8kg) y escudo (5kg): CA 6  
Salario mensual: 2

Infantería pesada:

Probabilidad de contratación: 40%  
Equipo Básico:  
• Espada larga: 1d8 de daño (2kg)  
• Armadura de mallas (15kg) y escudo (5kg): CA 4  
Salario mensual:2

Ballestero:

Probabilidad de contratación: 10%  
Equipo Básico:  
• Ballesta pesada: 1d8 de daño (2kg)  
• 20 viroles (1kg)  
• Cota de mallas (15kg): CA 5  
Salario mensual:3

Arquero:

Probabilidad de contratación: 20%  
Equipo Básico:  
• Espada: 1d6 de daño (1kg)  
• Arco corto: 1d6 de daño (3kg)  
• 20 flechas (1kg)  
• Armadura de cuero (8kg): CA 5  
Salario mensual:5

Tabla de Movimiento de los mercenarios Orcos

	Rango de movimiento	En combate	Corriendo	Con carga pesada
Orco	25 m.	9 m.	50 m.	13 m.

Orcos como Aventureros:

En ocasiones algún jugador puede decidir elegir a un Orco como su aventurero, si este es el caso, el Master tendrá al última palabra. En caso de decidir que si se puede usar, aplica las siguientes restricciones:

Requisitos:

Fuerza: 11 Constitución:12

A nivel 8 obtiene un -1 a su CA. Esto representa como al avanzar el Orco, su piel se vuelve más dura, y su cuerpo más grande y fuerte.

El alineamiento de los Orcos es siempre Caótico.

Los Orcos pueden comunicarse con otras criaturas como Trasgos, Ogros y Trolls.

La Carga Máxima que pueden soportar es 45 kg.

Su forma de vida en cuevas, catacumbas y demás espacios cerrados han desarrollado sus habilidades de rastreo, lo que en el juego se traduce en la capacidad de encontrar y seguir rastros en interiores con 1 o un 2 en 1d6.

Finalmente su gran fuerza, hace que sean capaces de derribar puertas con mayor facilidad que el resto de personajes. Derribarán una puerta con un resultado de 1 a 3 en 1d6.





Mas reseñas, artículos y descargas en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>