

# ¡HORDAS DE MALOS!

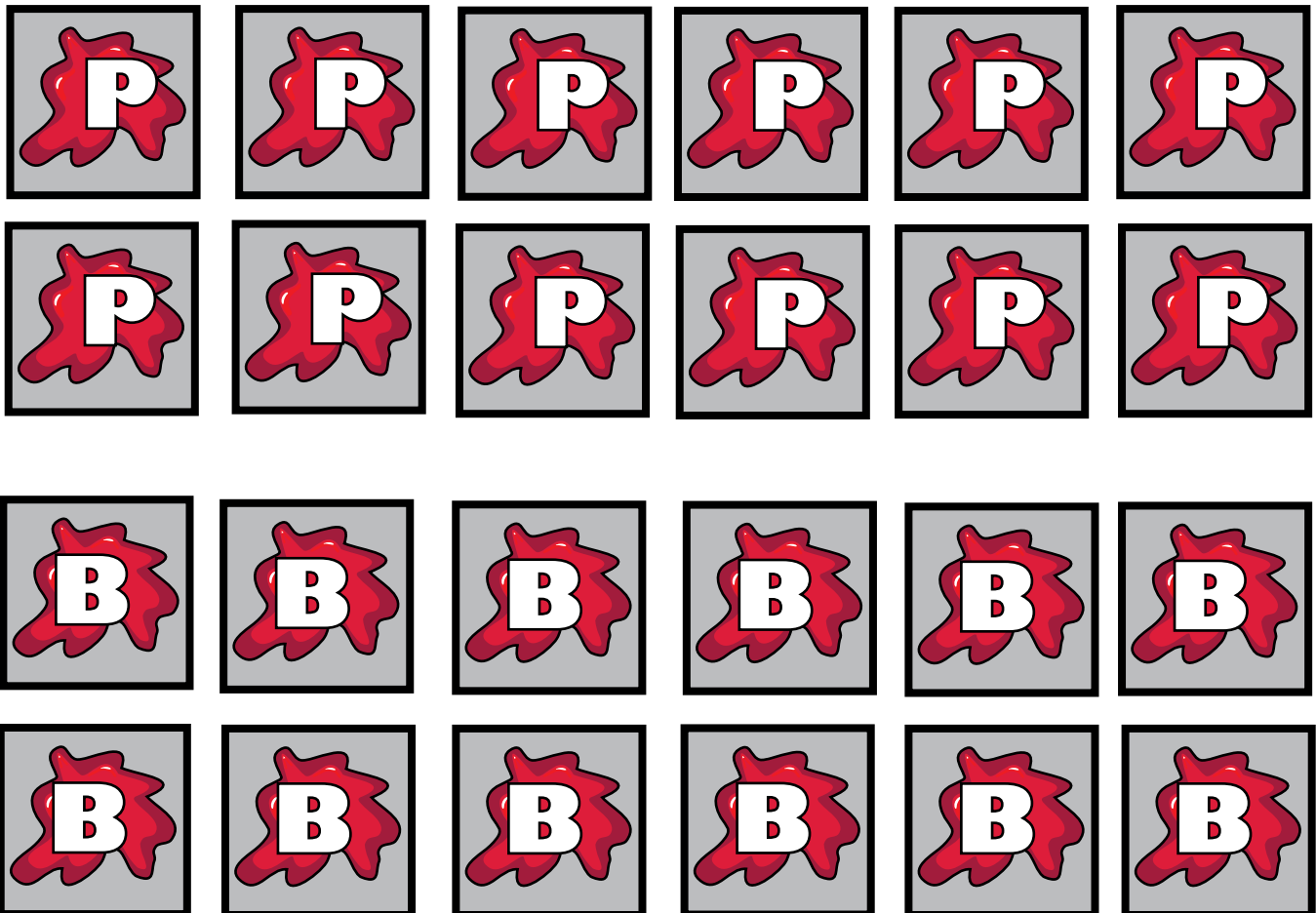
Unas cuantas personas han manifestado su deseo de emplear hordas de villanos para que sus héroes se abran camino a través suyo con plomo y puños, pero incluso los personajes de Grado  $\frac{1}{2}$  suponen demasiado control y papeleo para permitir un juego fluido. He estado intercambiando mensajes con Patrick Connor cuando surgió la siguiente idea como algo que puede permitir a la gente usar hordas de figuras sin necesidad de tener que llevar el control de docenas de hojas de personaje.

Crea una hoja de personaje para todos tus Grado  $\frac{1}{2}$ . Todos tendrán el mismo perfil y armas. Si uno de ellos es herido, hay una probabilidad del 50% de que el disparo le mate (1-5 en 1D10). En caso contrario, sufrirá una herida. Si eso ocurre, coloca uno de los marcadores de herida en el Brazo (B) o

la Pierna (P) junto a la figura. Cuando esta figura se activa, podrás ver de un vistazo que está herida y revisar la hoja de personaje para ver qué implica esto.

Si la figura recibe un segundo impacto en la misma ubicación, se la retirará como muerta. Los jugadores pueden decidir mantener en juego a las figuras con ambas piernas heridas ya que en teoría pueden seguir disparando, pero los modelos con dos heridas en los brazos deberían eliminarse como baja ya que no son útiles y huirían del combate.

Así, si decides colocar 10 figuras de Grado  $\frac{1}{2}$  en el tablero, no tendrás que bucear en mitad de una pila de hojas de personaje para determinar quién ha sido herido. Sólo necesitarás una hoja de personaje y un par de marcadores de heridas.



## Notas e Ideas de Patrick sobre HdM

He estado aumentando el número de figuras en mis partidas para ver hasta dónde se puede presionar a .45A sin que se rompa. Es sorprendente el número de figuras que se puede usar. Hay dos puntos clave. El primero es cuándo hay demasiadas figuras como para llevar la cuenta de las heridas individuales (incluso usando las reglas de HdM) y luego cuando se vuelve poco práctico el uso de tiradas opuestas para disparar. Lo primero se soluciona fácilmente sin más que eliminar a la figura al primer impacto. Para lo segundo puede hacerse que el disparo sea un lanzamiento conjunto de dados en vez de una tirada enfrentada. Lanza unos cuantos D10s y añade HT: 10 o más para impactar y luego lanza DG para esquivar los disparos que hayan acertado; sin embargo, tienes que estar jugando con un montón de figuras antes de tener que llegar tan lejos. Suma a esto el chequeo de GT cuando las cosas se pongan chungas y voilá, todo va bien.

En realidad, para la mayoría de partidas basta con las reglas de HdM (la versión de sólo un contador por figura) y ajustar las tiradas de ubicación así: 1, cabeza; 2-6, torso; 7-8, brazo; 9-10, pierna. He usado también la regla de 10 natural para doblar el efecto del impacto si se saca un 10 en la tirada, y permito a los personajes continuar atacando a nuevos oponentes tras vencer a los malos.

He probado las ideas por dos razones ligeramente diferentes. En parte para ver cuantos malos/extras pueden manejarse como parte del juego, pero también para ver si la mecánica del juego puede manejar el concepto tradicional de unidades.

Creo que las pruebas han mostrado claramente que no hay un límite superior para el número de figuras que pueden emplearse. La mecánica está limitada por la tolerancia de los jugadores: cuántas tiradas enfrentadas estás dispuesto a hacer antes de aburrirte – y luego pasa a lanzar muchos dados.

El uso de contadores frente a la opción de “un único impacto” es principalmente una cuestión estética. En qué punto vas a aburrirte de andar moviendo contadores junto con las figuras o de tener demasiados contadores en el tablero. Hay también una cuestión práctica. Si estás usando una banda de 20 nativos árabes cargando por un callejón contra una docena de Legionarios Extranjeros Franceses puede ser difícil mantener asociado el marcador a la figura correcta.

He probado los tres métodos (contador, impacto único y lotes de dados) en varios escenarios sin buscar equilibrar el juego en forma de x malos/extras contra y ó z personajes de grado 1-3

Dicho esto, aquí van algunos datos numéricos. Usé una unidad de 10 malos, un suboficial de grado 1 y un oficial de grado 2 para representar una escuadra/pelotón/compañía. También usé una banda

de 20 figuras con un par de personajes de grado medio (más duros o experimentados) y un líder de grado 1. En un test usé dos unidades de legionarios con un sargento mayor de grado 2 y un oficial senior de grado 3, que resistían contra 3 hordas de nativos (de tamaños entre 16 y 20 figuras), un puñado de grados medios con rifles y un par de líderes de grado 2.

Las unidades de 10 funcionan bien con las reglas de HdM (de nuevo, con la variación de un solo impacto). Las bandas de 20 no lo permiten ya que no hay forma de mantener los marcadores de heridas asociados a las figuras. Para la partida de nativos vs LEF usé contadores para la LEF y la opción de un solo impacto para los nativos manteniendo las tiradas enfrentadas y funcionó bien. La mezcla de contadores y un solo impacto es genial para una o dos unidades pequeñas de regulares (un par de escuadras y algunos personajes formando un pelotón o lo que sea) contra nativos.

Creo que es necesario mantener las tiradas enfrentadas para el combate cuerpo a cuerpo a fin de conservar la sensación correcta. Y si no te importa lanzar montones de dados, yo mantendría las tiradas enfrentadas para el disparo usando una mezcla de contadores de heridas e impactos únicos. Los cubos de dados funcionan pero se alejan de la idiosincrasia del juego; son una opción para jugadores que busquen un resultado rápido en grupos de malos disparándose entre sí. Un punto importante: si vas a lanzar montones de dados, deberías usar los modificadores como pluses al Esquivar del defensor en vez de minus al HT del atacante.

Se me ocurrió que podría ser buena idea probar una ronda de combate (atacante y defensor golpeando cada uno) y luego haciendo un chequeo de agallas en el bando que causase menos bajas.

También introduciría habilidades específicas de grupos, por ejemplo:

- Firmes: regulares en formación suman +1 a su GT
- Ferozes: +1 a SH para algunos nativos
- Poco fiables: hay que hacer un chequeo de GT o BR para mantener a la unidad bajo control y si fallan volver a lanzar para determinar qué hacen: cargar, retirarse, moverse en dirección aleatoria, quedarse quietos gruñendo, etc...

Probablemente mantendría los grupos armados con armas de proyectiles en un máximo de 10-12 figuras y los grupos de combate cuerpo a cuerpo en un máximo de 16-20 figuras. Esto permite el uso de tiradas enfrentadas y mantiene el juego manejable.

---Patrick Connor