

## Introducción

Estas reglas han sido escritas como un suplemento al reglamento fantástico *Hordes of the Things* (HOTT) con la intención de jugar con ejércitos mayores y/o con múltiples jugadores por bando. Con este suplemento, es posible combatir en batallas donde se vean envueltos más de los dos tradicionales bandos.

Sino se especifica lo contrario, se aplicarán las reglas usuales de HOTT.

### Tamaño del Ejército

Cada bando en el juego es un ejército. Los ejércitos tendrán un total de entre 24 y 32 puntos por mando o jugador.

No más de la mitad de los AP en un ejército podrán ser elementos de un coste de 3, 4, ó 6 AP. Esto incluye a aquellos elementos cuyo coste puede ser modificado para reflejar el grado de los elementos. *Nota:* Pero esto no significa que uno o más mandos no puedan dirigir ejércitos de sólo elementos de 3, 4 y 6 AP. Los mandos podrán a su mando ejércitos de cualquier número de peanas, pero sólo los comandantes en jefe podrán tener bajo su mando a Dioses, Dragones o Lurkers.

### Calidad de Tropas (Opcional)

Las tropas pueden ser de diferentes calidades, pero sólo para las tropas Blade, Knights, Spears, Warbands

**Superior (S)** +50% ap. La unidad siempre vencerá si empata un combate, excepto contra otra tropas S. Para los Kn y Wb son +100% ap

**Inferior (I)** -50% ap. La unidad siempre perderá en caso de empatar un combate, excepto contra otras tropas I o F.

**Veloces (F)** sin coste adicional. La unidad será capaz de mover 100p extras y siempre perderá si empata el combate excepto contra tropas I o F.

### Reducción del movimiento de los Riders (Opcional)

El movimiento normal de los Riders queda reducido a 400 pasos por turno. Todas las demás tasas de movimiento de los Riders se mantienen estables.

### Nuevos tipos de tropas (Opcional)

Esta regla añade dos nuevos tipos de infantería y uno de caballería a HOTT:

#### - Light Horse (Caballería Ligera)

Elemento de caballería, con base de 60x40 para 25mm y 40x30 en 15mm

Movimiento 500 pasos en carretera y terreno abierto, 200 pasos en Terreno difícil.

Factores de combate +2, contra cualquier elemento. Si va equipado con arma de alcance, podrán disparar a 100 pasos.

Si el resultado es inferior pero mayor a la mitad, "*Beaten*" queda destruido si estaba en Terreno difícil, sino huye 600 pasos.

Si es doblado, queda destruido por Riders, Light Horses o Flyers en terreno abierto o en terreno difícil; en otras circunstancias (en carretera) huye 600 pasos.

- **Scouts**

Son los Psilois de DBA, con las siguientes reglas.

Elemento de infantería, con base de 60x30 para 25mm y 40x20 para 15mm.

Mueven 300 pasos en Terreno difícil y Abierto y 400pasos en carretera.

Las tropas montadas pueden atravesarlos, y los Scouts pueden para a través de cualquier tropa aliada, que estén encaradas en la misma u opuesta dirección si hay espacios para que el elemento se sitúe más allá el elemento atravesado.

Factor de Combate de +2 contra todo. Si están equipados con armas de alcance, podrán apoyar a Warbands, Spears o Blades contra tropas montadas /Aéreas (Factor +1) y sufrirán el mismo destino que la unidad apoyada.

No tienen un -2 si combaten en terreno difícil.

Si son *Beaten* quedan destruidos por Knights, Riders o Flyers en Terreno abierto, de otro modo retroceden.

Si son Doblados, resultarán destruidos por Knights, Riders o Flyers en Terreno abierto o por Rangers o Scouts en cualquier terreno; de otro modo, huyen 600 pasos.

- **Rangers**

Son los Auxilias de DBA, con las siguientes reglas.

Elemento de infantería con base de 60x30 para 25mm y 40x20 para 15mm.

Mueven 300 pasos en Terreno difícil y Abierto y 400pasos en carretera.

Factor de Combate de +3 contra infantería y +2 contra todo lo demás.

No tienen un -2 si combaten en terreno difícil.

Si son *beaten*, quedan destruidos por Knights en terreno abierto, de otro modo retroceden.

Si son doblados, quedan destruidos.

## Área de Juego

El área de juego será el mismo que si jugásemos con 48 AP una batalla normal, es decir, 90x90cm para miniaturas de 25cm, y 75x75cm para miniaturas de 15cm. Aunque estas medidas pueden acomodarse para el escenario que juguemos o el espacio del que dispongamos.

## Baluartes

En una batalla normal (batallas que no sean d campaña o escenarios), los ejércitos no tendrán baluartes, sino *Bagages*. Estos combatirán y sufrirán los efectos del combate como si fuesen Baluartes, pero no darán Factores Tácticos a otros elementos. Aunque no cuestan AP, la pérdida de un bagaje causará la pérdida de 12 AP para el ejército que lo controlaba. Una vez capturado por el oponente, el baggage es retirado de la zona de juego (se le considera víctima el pillaje y quemado).

## Despliegue

Cada ejército está dividido en mandos; cada uno controlado por su propio general, con uno de ellos designado como Comandante en Jefe. Los elementos de distintos mandos no pueden ser mezclados cuando son desplegados por primera vez. Para desplegar:

1. Los CeJ de ambos mandos lanzan el dado. El que saque un resultado más bajo será el defensor, el que saque mayor resultado será el atacante.
2. El defensor coloca la escenografía.
3. El defensor numera los dos lados largos con 1,2 y 3,4 respectivamente.
4. El atacante designa un lado largo como 5 y 6.

5. El atacante tira un dado y elige el lado correspondiente al resultado; este será donde sitúe su lado base de atacante
6. El defensor sitúa su bagaje en cualquier punto de su zona de despliegue, o cualquier BUA en la zona de juego.
7. El atacante sitúa su bagaje en cualquier punto dentro de su zona de despliegue.
8. Ambos lados van desplegando alternativamente un mando, el atacante despliega antes.
9. El atacante lleva a cabo su primer turno.

El área de despliegue puede ampliarse o acomodarse a la zona de juego a discreción de los jugadores.

### **Generales en contacto con el borde**

Los generales en contacto con cualquier elemento enemigo se considerarán “no funcional” para el gasto de de PIPs.

### **Movimientos estratégicos**

Los elementos o grupos de elementos que están a más de 600 pasos de cualquier enemigo conocido y permanecen a más de 600 pasos durante su turno de cualquier enemigo conocido podrán mover de nuevo gastando los puntos extras. Este movimiento se podrá realizar también durante el despliegue.

### **Nuevo coste de tropas**

Las batallas son a 50 AP y todo es controlado por un general. Si queremos hacer batallas mayores usaremos un general por cada 75AP, y uno de ellos deberá ser elegido como Comandante en Jefe. El coste de los elementos es el que viene a continuación:

Airboat	8	Hordes	2
Artillery	7	Knights	7
Beasts	5	Light Horse	5
Behemoth	10	Lurkers	1
Blades	5	Magicians	10
Camelry	6	Paladin	10
Riders	6	Pikes	3
Clerics	7	Rangers	3
Dragon	10	Shooters	5
Elephants	7	Scouts	2
Flyers	4	Sneakers	7
God	10	Spears	4
Hero (Aerial)	15	War Wagons	7
Hero	10	Warband	4

Los generales no podrán ser un God, dragon, paladin, lurkers o sneakers.

**Nuevos Factores de Combate**

<b>Elemento</b>	<b>vs Infantería</b>	<b>vs Otros</b>	<b>Elemento</b>	<b>vs</b>	<b>vs Otros</b>
<i>Aerial Hero</i>	+5	+5	<i>Hordes</i>	+2	+2
<i>Airboat</i>	+5	+3	<i>Knights</i>	+3	+4
<i>Artillery</i>	+4	+4	<i>Lurkers</i>	+2	+2
<i>Beasts</i>	+3	+4	<i>Magician</i>	+4	+4
<i>Behemoth</i>	+4	+5	<i>Paladin</i>	+6	+6
<i>Blades</i>	+5	+3	<i>Riders</i>	+3	+3
<i>Cleric</i>	+4	+4	<i>Shooters</i>	+3	+4
<i>Dragon</i>	+6	+6	<i>Sneakers</i>	+5	+3
<i>Fliers</i>	+2	+2	<i>Spears</i>	+4	+4
<i>God</i>	+6	+6	<i>Stronghold</i>	+6	+6
<i>Hero</i>	+5	+5	<i>Warband</i>	+3	+3
<i>Elephant</i>	+3	+5	<i>Scouts</i>	+2	+2
<i>Rangers</i>	+3	+2	<i>Pikes</i>	+3	+4
<i>Camelry</i>	+2	+4	<i>Light Horse</i>	+2	+2
<i>WarWagons</i>	+3	+4			