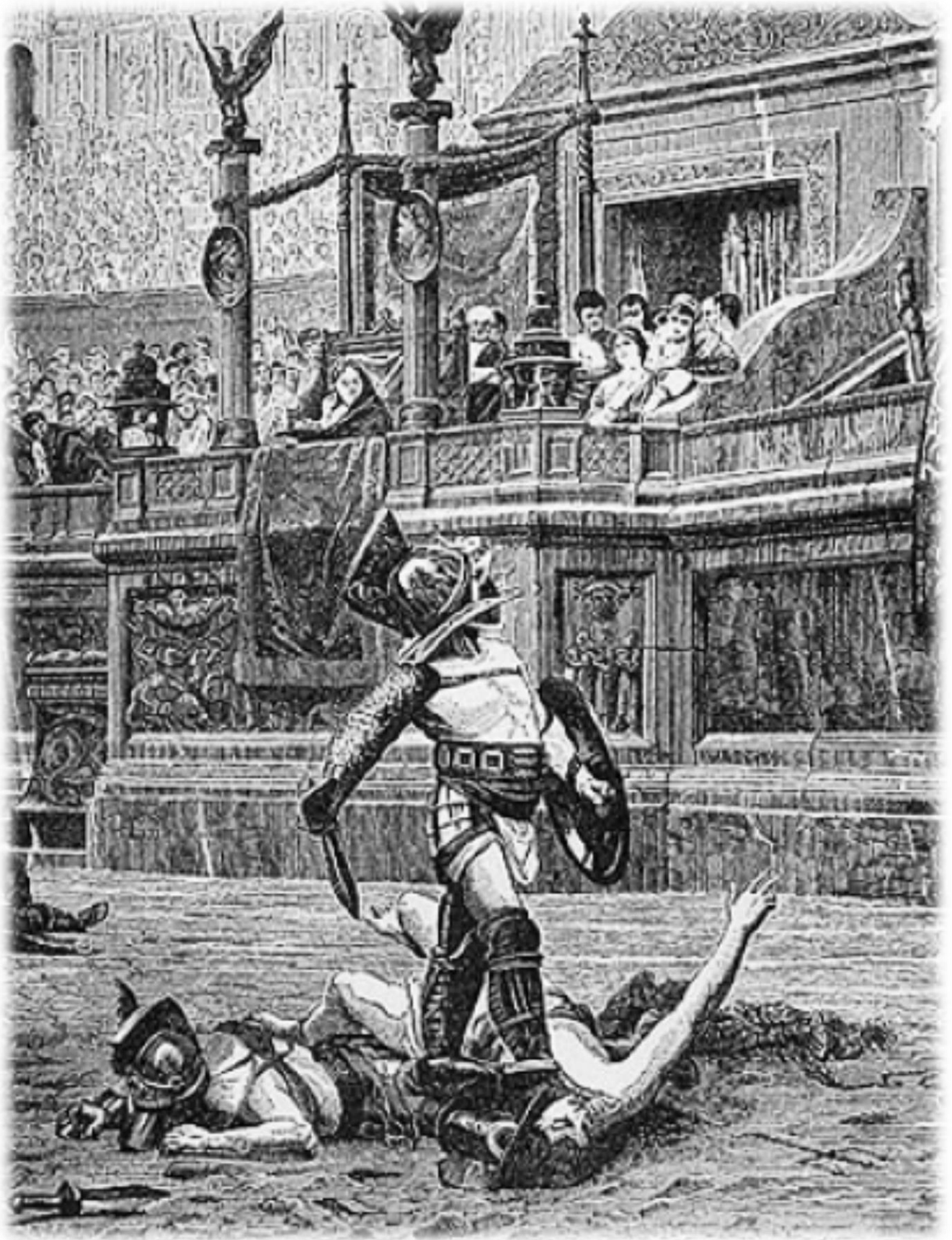


Ludi Gladiatorum





Introducción

En tiempos remotos, en el máximo esplendor del imperio romano, el César organizaba unos sangrientos, populares y morbosos juegos en la arena del Coliseo. Lamentablemente el emperador Marco Aurelio los prohibió durante su gobierno, y muchos de los nobles y lanistas que poseían establos de gladiadores o incluso academias, tuvieron que conformarse con organizar combates en pequeños pozos de lucha dispersos por las provincias romanas.

En Ludi Gladiatorum, tienes (uno o) un puñado de esclavos y algunos sestercios. ¿Quieres probar suerte? Si tienes paciencia, dinero, preparas buenos luchadores y, los dioses están contigo, quizá puedas llevar a tus campeones hasta el mismísimo Coliseo.

Nota del diseñador

Este escueto sistema de reglas para combates con miniaturas (o contadores) en un tablero hexagonado, es una condensación de “El Duelo”, básicamente el mismo juego pero en un entorno fantástico, con trasgos, minotauros, brujería, etcétera. A diferencia de El Duelo, aquí usarás dados de seis y de diez caras. Las puntuaciones de los luchadores están medidas porcentualmente, de uno a cien y, ciertas opciones están vetadas, no hay magia o equipamiento fuera de contexto. Por lo demás, si jugaste a El Duelo, Ludi Gladiatorum te parecerá creo más sencillo.

No hay que olvidar que, pese a las pretensiones, esté juego apenas es un sistema de combate, mejora de gladiadores y apuestas, que bebe mucho de los juegos de rol. Se recomienda pues, los jugadores tengan capacidad de improvisación y acuerdo para resolver situaciones que no estén contempladas en el reglamento.

Escrito y diseñado por OCL. Dedicado a sus jugadores.

Comenzando

Bien, lo primero es determinar cuánto capital disponen los jugadores, a partir de ahora llamados “Lanistas”. Todos los lanistas comienzan con el mismo número de sestercios: Desde 500 hasta 3000 sestercios.

Si quieres probar el juego por primera vez, juega un combate simple de uno contra uno, jugando cada lanista con 500 sestercios de partida, ello permitirá la adquisición de un luchador esclavo y cierto margen monetario para apostar.

Luchadores

Coste en sestercios: Los luchadores, de partida, tienen un coste en sestercios determinado por sus capacidades e historial. Para hallar su valor monetario suma sus capacidades y los percentiles otorgados por su historial.

Venta de Esclavos: Estos esclavos pueden revenderse a otros jugadores, pero al “precio base” hay que añadirle otros factores. Los percentiles totales de Experiencia adquirida y, 10 sestercios por cada punto de Reputación que tenga. Una vez calculado ese total le restaremos las secuelas que pueda tener, por cada extremidad lisiada o amputada -20% al valor total, y, si el luchador está “atontado” (pérdida de capacidad mental por golpes en la cabeza) -40% al valor total. Obviamente el vendedor puede inflar o bajar el precio de venta. En este caso nunca puede bajar más del 50% o subir más del 300% (1/2 y x3 respectivamente). Si ningún lanista quiere comprar tu producto, puede adquirirlo “la banca” u otros lanistas (no jugadores), al 50%.

Capacidades: Las capacidades tienen un nombre auto explicativo y son: Fuerza (FUE), Constitución (CON), Tamaño (TAM), Destreza (DES), Agilidad (AGI), e Inteligencia (INT). Están medidas de 20% a 80% y ajustadas por género y etnia, pudiendo alcanzar de esta forma el máximo de 100%.

Lanza **2D100+280** por esclavo y, reparte esos puntos entre sus Capacidades. Recuerda, mínimo 20% y máximo 80%. Después añade o sustrae los **Ajustes** por su Origen Étnico y Sexo.

Origen étnico	FUE	CON	TAM	DES	AGI	INT	Sestercios
Árabe	-	-	-	-	+10	+5	+15
Armenio	-	-	-	-	-	-	+0
Bretón	-	-	-	-	-	-	+0
Caledonio	-	-	-	-	+20	-10	+10
Cireno	-	-	-	+5	+5	-	+10
Dacio	-	+5	-	-	-	+5	+10
Egipcio	-	-	-	+5	-	+10	+15
Fenicio o Púnico	-10	-10	-	+10	+5	+10	+5
Galo		+5					+5
Germano	+10	+10	+10	-	-5	-5	+20
Hiberno	+20	+20	+20	-	-5	-5	+50
Hispano	-	+5	-	-	+5	-	+10
Macedonio	-	-	-	-	-	+5	+5
Mauritano	-	-	-	+5	+10	-	+15
Numidio	+5	-	-	+5	+5	-	+15
Tesalónico	-	-	-	+10	-	-	+10
Tracio	+5	-	-	-	+5	-	+10
Romano	-	-	-	+5	-	+5	+10
Sirio	-	-	-	+5	-	-	+5
Varón	-	-	-	-	-	-	+0
Mujer	-10	-	-10	+10	+10	-	+0

Competencias: Gracias a las capacidades del luchador podemos calcular las habilidades o competencias relevantes para el combate en la arena. Estas, como son derivadas de las capacidades no aumentan el coste del esclavo

Competencias	Abr.	% Inicial	
Arma Arrojada	ARR	Des/2	Armas arrojadas, jabalinas...
Arma Contundente	AC	Fue+Des/3	Garrotes, mazas...
Arma de Asta	AA	Des+Agi/3	Lanzas, tridentes, spetum...
Arma de dos Manos	A2M	Fue+Tam/3	Armas a 2 manos
Arma de Filo	AF	Fue+Des/3	Espadas, dagas, hachas...
Combate Sin Armas	CSA	Fue+Des+Agi/3	Presas, patadas, garras...
Detención	DET	Des/2	Paradas con armas o escudos
Esquiva	ESQ	Agi -(Tam/2)	Apartase a tiempo

Historial: El historial y la edad de cada esclavo luchador se determinan al azar.

Tira 2D10+14. Esa es la edad inicial del luchador, entre 16 y 34 años. El luchador recibe un percentil (1%) por cada año por encima de 14, hasta un máximo de 20%. Vamos, lo que obtuviste en los 2D10. Seguidamente tira 1D100 en la siguiente tabla.

Historial	D100	% extra para Competencias
Gladiador entrenado	01-10	+30%
Soldado prisionero de guerra	11-30	+20%
Criminal condenado a muerte	31-50	+10%
Hombre libre que perdió todo	51-60	+5%
Aristócrata caído en desgracia	61-70	-
Esclavo	71-100	-

Estos percentiles adquiridos por edad e historial, los puedes repartir a tu elección entre las competencias. El porcentaje máximo que se puede adquirir en una competencia inicial es de 90%.

Puntuaciones: Las puntuaciones también son unos valores derivados de las Capacidades, y tampoco aumentan el coste del luchador. El Modificador de Daño ajusta las tiradas de daño del luchador. El nº de Acciones son el máximo de acciones que puede efectuar en su turno, aunque puede guardarse alguna (o todas) para efectuar defensas en los turnos enemigos. Los puntos de Resistencia si llegan a 0 el luchador morirá y, los de Suerte pueden usarse para repetir una tiradas, máximo una repetición por la misma acción fallida.

Base %	Mod. Daño Fue+Tam	Nº de Acciones Agi+Int	Pts. Resistencia Con+Tam	Pts. Suerte 2d100
80 o -	-D3	3	12	0
81-120	-	4	18	0
121-140	+1	4	24	1
141-160	+D3	5	30	2
161-180	+D6	6	35	3
181-200	+D10	7	40	4
201-220	+2D6	8	50	-
221-250	+2D10	9	60	-

Normativa Básica

Cada acción consume puntos de acción. Tira el D100, si el resultado es igual o menor que la Competencia o Capacidad será un éxito (y la acción se llevará a cabo), si el éxito es un 20% o menos del valor de la competencia o capacidad será un éxito Especial, y si es un 10% o menos será un éxito Crítico. Un resultado superior al porcentaje de la puntuación es una acción fallida y, un resultado de 99 o 100 siempre es una Pifia, un fallo desastroso. Para algunas maniobras existen tablas de Críticos y Pifias úsalas si corresponde.

Tiradas enfrentadas: Sí es una acción enfrentada, por ejemplo un ataque contra una esquivo, quien pase por más percentiles su puntuación gana. En los empates siempre ganará el defensor.

Ataque exitoso: Tira el daño y la localización del impacto, resta del daño la absorción de la armadura (de haberla). Una extremidad que reciba 8 o más puntos de daño es amputada (e implica desangro) o lisiada (golpes, armas contundentes). Para resultados Críticos o Especiales usa las tablas adecuadas.

Defensa exitosa: Si esquivaste desplázate a un hexágono adyacente libre. Si paraste el ataque, tira el daño del arma atacante y si sobrepasa la Resistencia del arma defensora, réstale 1 punto de la misma, si es sobrepasada varias veces resta 1 punto por vez. Si el arma pierde todos sus pts. de resistencia es destruida. Si fue un ataque fallido pero si es detenido (con éxito), emplea el mismo procedimiento, siendo el arma defensora la que daña a la atacante. Para resultados Especiales o Críticos usa las tablas adecuadas.

Organización del Juego

1. Elección del modo de lucha.
2. Elección de luchadores o bestias (si procede).
3. Elección del favorito
4. Reparto de puntos de arma y Equipamiento.
5. Efectuar apuestas e inversiones.
6. Jugar el combate. Iniciativas.
7. Calcular experiencia, reputación, bajas y ganancias.

1. Modo de Lucha: Hay varios modos de lucha, aparte de los que quieras idear por tu cuenta. Se recomienda empezar con Duelos normales, inclusive sin apuestas, y cuando conozcas bien las reglas añadir todo lo demás.

Modo de Lucha	Opciones
A primera sangre	M.
Duelo	M.
Duelo por parejas	M. C.
Venatio (duelo con bestias)	M.
Combate Multitudinario	
Torneo	

C. Las parejas pueden estar encadenadas, pudiendo combatir adyacentes o dejando 1 hexágono libre entre ellas. Las cadena tienen 4 pts. de res.

M. También jugable en “Matiné”, el favorito (o al azar) dispone de sus puntos de arma al inicio del combate, y el otro combatiente los puntos de arma que gaste en armas (no protecciones) están dispersadas desde el centro exacto del tablero (dirección aleatoria a 2D6 hexágonos).

2. Elección de luchadores o bestias: Para el combate elige uno o varios gladiadores según sea el tipo de combate acordado por los lanistas. Respecto a las bestias, que también tienen un precio (tabla de bestias, página 13), elige una o varias dependiendo del combate o venatio acordada.

3. Elección de favorito: La afición es caprichosa, aunque la reputación y la fama también influye a la hora de elegir un favorito (o pareja/equipo favorito). Cada lanista tira 1D10 y suma la reputación (o reputaciones) de su luchador para ese combate. La tirada más alta gana.

4. Puntos de Arma y Equipamiento: Los pts. de Arma, sirven para equipar con armas y protecciones a los luchadores. Una tirada por cada uno. Estas dependen del tipo o envergadura del combate, que es algo a acordar por los lanistas, o a determinar por el azar:

D10	Combate	Puntos de Arma
1	Pelea	D6-1
2-6	Combate	D10-1
7-9	Refriega	2D6
10	Batalla	2D6+8
---	Favorito	+D6

5. Efectuar apuestas e inversiones: Cualquier lanista puede apostar con otro, la cantidad de sestercios que ambos acuerden, en relación al resultado de un combate. Debe ser sobre quien (luchador/pareja/equipo/bestia) ganará o será derrotado. Al término del combate se pagaran las deudas.

Las inversiones son algo más complejas, en torno a ciertos gladiadores se mueven y se generan una serie de beneficios monetarios. Estas inversiones se efectúan en esta fase, antes del combate y como las apuestas, se cobran o deducen al término del mismo. Si inviertes por un gladiador/equipo/bestia/etc. y pierde el combate, perderás los sestercios invertidos, si invertiste más del capital efectivo que tenías entrarás en bancarrota: teniendo que vender tus esclavos (a otros jugadores o compradores “no jugadores”) hasta pagar las deudas. Si por ello pierdes todos los esclavos y no dispones de capital para comprar otro. Has perdido el juego.

Si la inversión es acertada recuperas lo invertido, ajustado por estos factores:

Inversiones acertadas

Ganancias **X Reputación** del vencedor (o media del equipo).

Ganancias **X 2** si el vencedor no era el favorito.

Ganancias **X 3** si no era el favorito y estaba desaventajado en Matiné.

Ganancias **/nº** de Lanistas que invirtieron en el mismo vencedor.

Ganancias **X Reputación** (suma) de las víctimas vencidas por la Bestia.

6. Jugar el combate: Bien, una vez determinado que luchadores combatirán, armarles, determinar al favorito de la afición, y apostar e invertir por los resultados del combate, es momento de bajar a la arena y luchar.

Necesitarás miniaturas o contadores para representar a gladiadores, bestias y armas caídas. Necesitarás un tablero de hexágonos, y unos pocos dados de 10 y de 6 caras. Papel y lápiz, aunque se aconseja usar las fichas de personajes dadas al final del reglamento.

Habrás de usar la Normativa Básica (leída anteriormente) y las tablas que se encuentran después del siguiente punto, pues por comodidad están agrupadas todas.

La Iniciativa que determina quien actuará el primero y en qué orden actuarán los demás luchadores, se efectúa una tirada de 1D100 bajo la INT del luchador o la bestia. Quienes obtengan la mejor tirada, un Crítico, actuarán los primeros (por orden de AGI), después quienes obtuvieron un Éxito Especial (nuevamente por orden de AGI), y así sucesivamente. Quien Pifíe la iniciativa actuará el último perdiendo la mitad de sus puntos de Acción.

7. Calcular Experiencia, Reputación, Bajos y Ganancias: Lo primero es calcular las pérdidas y ganancias económicas derivadas del combate, así como pagar las deudas generadas (Ver punto 5, página anterior).

Aquellos Gladiadores que tengan heridas menores son sanados sin problema, aquellos que perdieran más de la mitad de Resistencia o, recibieran un Crítico no mortal poco específico (vejiga perforada, etc), son sanados sin problema pero no podrán combatir el siguiente combate. Aquellos que tengan una extremidad amputada o lisiada, morirán salvo un pago de 100 sesteracios por extremidad en costes médicos. Por 30 más pueden adquirir una prótesis de madera por pierna (Res. 3), o un pincho/gancho/etc. por mano o brazo (como una daga - no cuenta como pts. de arma).

Los supervivientes puede que adquieran Experiencia, para ello haz una tirada de Inteligencia. Ganas 1 aumento si es un éxito, 2 si es un éxito Especial y 3 si es un éxito Crítico. Cada aumento te permite mejorar una competencia de tu elección en +D6% percentiles.

Respecto a la Reputación adquirida emplea la siguiente tabla:

Reputación	Modo de Lucha
1	Primera sangre
2+*	Duelo, Duelo por Parejas o Venatio
3+*	Combate Multitudinario
10	Torneo o liga (por ganarlo)
+1	Por causar Crítico mortal

* Diferencia de Reputaciones, si el enemigo tenía menos Reputación recibes solamente la básica del enfrentamiento, críticos... En combates por equipos, parejas... haz una media de las Reputaciones por bando.



ACCIONES

Pts. de Acción	Maniobra
1	Encarar (girar una cara de hexágono)
1	Desplazarse 1 hexágono
2	Levantarse del Suelo
1	Recoger arma, escudo u objeto (en el mismo hexágono)
1/2/3	Equiparse armadura (casco/brazal o greba/Peto)
1	Atacar (AF, AC, AA, ARR, CSA)
2	Atacar (A2M)
1*	Detención o parada
1*	Esquiva (si tiene éxito, desplaza 1 hexágono)
1*	Librarse de una presa (por intento)
1	Desempalar
X	Acción no cubierta, al acuerdo de los jugadores.
+1	Quien lleve 2 armas recibe 1 acción de ataque o detención extra (si así lo desea) con un -20% de penalizador a ella.

* Son **acciones defensivas** y pueden usarse en el turno contrario si se dispone de acciones sin gastar, bien por haberlas reservado, o bien por no haber actuado aun (perdiéndolas de su turno cuando le corresponda).

LOCALIZACIONES

D100		Daño /Consecuencia	Protección
1-5	Cabeza	X2	Casco
6-9	Cara	X2	Mascara
10	Cuello	X2 /Desangro si filo/punzante	Gola/Galerus
11-14	Brazo D	-5% Des/Csa/Af/Ac/Aa/Det/Arr*	Hombreira
15-19	Antebrazo D	-5% Des/Csa/Af/Ac/Aa/Det/Arr*	Brazal
20	Mano D	-5% Des/Csa/Af/Ac/Aa/Det/Arr*	Cestus
21-24	Brazo I	-5% Des/Csa/Af/Ac/Aa/Det/Arr*	Hombreira
25-29	Antebrazo I	-5% Des/Csa/Af/Ac/Aa/Det/Arr*	Brazal
30	Mano I	-5% Des/Csa/Af/Ac/Aa/Det/Arr*	Cestus
31-64	Pecho/espalda		Peto/Coraza
65-79	Abdomen	-10% Agi/Csa/Aa/Esq*	Faja/Coraza
80	Ejem...	X2 / Divide Reputación/2	-
81-85	Muslo D	-5% Agi/Csa/Aa/Esq*	Greba
86-89	Pierna D	-5% Agi/Csa/Aa/Esq*	Pernera/Ocrea
90	Pie D	-5% Agi/Csa/Aa/Esq*	-
91-95	Muslo I	-5% Agi/Csa/Aa/Esq*	Greba
96-99	Pierna I	-5% Agi/Csa/Aa/Esq*	Pernera/Ocrea
100	Pie I	-5% Agi/Csa/Aa/Esq*	-

* Elegir la localización del impacto es posible, pero aplica un -20% al ataque.

* Si atacas a alguien por la espalda obtienes un +20% al ataque.

* Si un oponente derribado ataca, repite las localizaciones de 30 o menos.

* Para las bestias usa las mismas localizaciones. Pero si la atacas de frente o desde atrás, repite si obtienes 80 ó +/30 ó -.

Localizaciones simples con 1D10:

1 Cabeza. 2-4 Torso. 5/6 Brazo D/I. 7-8/9-10 Pierna D/I. Si él está cubierto parcialmente tira 1D10, con un 6+ la armadura absorbe el ataque.

ARMAS

Armas	Comp.	Daño	Res	Alcance	Especial	Pts. Arma
Pelea	CSA	D3	-	-	2,3,4,5	-
Cestus	CSA	D3+1	2	-	2	1
Garra / Cuerno	CSA	D6+2	-	-	2,6	-
Mordisco	CSA	D10	-	-	2,6	-
Garrote	AC	D6	3	-	2	1
Maza	AC	D6+2	4	-	2	2
Maza y Cadena	AC	D10	4	-	2,3,4,5	4
Maza de 2 manos	A2M	2D6	5	-	2	5
Daga	AF, ARR	D6+2	4	3	1,6	2
Gladius / Sica	AF	D10	5	-	1,6	4
Espada de 2 Manos	A2M	2D6	6	-	1,6	6
Hacha de mano	AF, ARR	D6+2	3	4	1,6	2
Hacha Bárbara	AF	D10	4	-	1,6	3
Hacha de 2 Manos	A2M	2D6	5	-	1,6	5
Lanza	AA, ARR	D6+2	3	4	1,5,6	1
Spetum	AA	D10	3	1c	1,5,6	2
Jabalina	AA, ARR	D6+2	3	6	1,5,6	2
Tridente	AA	D10	4	1c	1,5,6	4
Red	AC, ARR	-	-	1	3,5	1
Rodela	AC, DET	D3+1	5	-	2,7	3
Escudo	AC, DET	D3+1	6	-	2,7	4
Gran Escudo(Scutum)	AC, DET	D3+1	7	-	2,7	7

*Las armas no naturales también pueden usarse para Detener.

*Las armas no naturales (no a 2 manos) pueden Arrojarse hasta 3 hexágonos.

*Las armas con alcance 1c, tienen 1 hexágono extra de alcance empuñadas.

*Si atacas a alguien por la espalda obtienes un +20% al ataque.

*Quien lleve 2 armas recibe 1 acción extra (ataque o detención) con un -20%.



PROTECCIONES

Pieza	Material	Absorción	Pts. Arma
Casco Abierto	Metal	1/3 Cabeza	2
Casco Cerrado	Metal	3 Cabeza, cara	3
Casco Cerrado con Gola	Metal	3 Cabeza, cara, cuello	4
Coraza	Cuero/Metal	3 Pecho, abdomen	3/5
Peto	Cuero/Placas	1/3 Pecho	2/3
Faja o Cinto (o Balteus)	Cuero/Bandas	1/3 Abdomen, ejem*	1/2
Hombreira/Brazal	Cuero/Metal	1/3 Brazo/antebrazo	1/2 cu
Greba/Pernera (u Ocrea)	Cuero/Metal	1/3 Muslo/Pierna	1/2 cu
Cestus	Mixto	2 Mano	1 Cu
Manica	Mixta	2 Brazo, antebrazo	4 Cu
Galerus	Metal	3 Brazo, cuello*	3 Cu

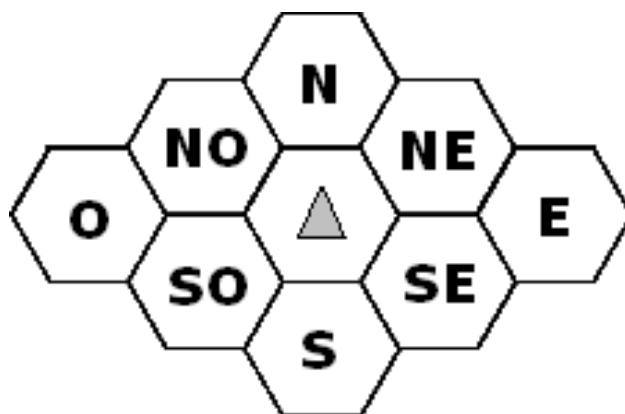
* Defienden esa área 1 de cada 3 veces, vamos un 33% de probabilidades.

EFECTOS ESPECIALES

Efecto	Nº	
Empalar	1	Sí Éxito Especial, daño máximo. Para extraer gasta 1 acción tira por FUE. Si se deja clavada -20% a todas las tiradas. Si se extrae hay desangro.
Empujar	2	Sí Éxito Especial, daño máximo, Derribado y lanzado a D3 hexágonos a elección del atacante. Si cae a un pozo recibe un daño de 1D6 por cada 2 metros.
Presa	3	Sí Éxito Especial con Cadena o Red. O, Acción de CSA. No daña. La siguiente puede ser desarmar, estrangular, derribo o atacar. Para librarse tirada de FUE enfrentada. Contra Red/Cadena tirada de DES simple.
Estrangular	4	Si Éxito Especial con Cadena. O, Acción de CSA. No daña. Por turno sin liberarse (como Presa) pierde 10+D10 CON, si llega a 0 muere asfixiado. Al liberarse recupera CON.
Derribo	5	Sí Éxito Especial con Cadena, Red, Arma de Asta. O, acción de CSA. No daña. Si es derribado tiene un -20% a las tiradas y, se modifican las localizaciones de sus impactos.
Desangro	6	Ocurre después de algunos Críticos y al extraer armas empaladas. -1 Pto. de Resistencia por turno.
Desarmar	-	Con un arma, tira tu %/2 para dispersar 1D6 hexágonos el arma. Como Acción de CSA requiere de una presa previa. Después es una tirada enfrentada de DES.
Defensa	7	+1/2/3 acciones defensivas extra (rodela/escudo/gran esc.)
Escenario	-	Después de una Presa de CSA. Los golpes contra el suelo y paredes hacen D6 de daño.
Crítico	-	Tira en la tabla de Críticos adecuada.
Pifia	-	Tira en la tabla de Pifias adecuada.

Dispersión al AZAR (Objetos)/Dispersión de PROYECTILES

D10	2D6/1D6 hex.	2D10	
1	Norte	2-3	De frente
2	Noreste	4-7	Frente-Derecha
3	Noroeste	8-11	Frente-Izquierda
4	Oeste	12	Izquierda
5	Sur	13-15	Atrás
6	Este	16	Derecha
7	Suroeste	17	Atrás-Izquierda
8	Sureste	18	Atrás-Derecha
+	Se queda ahí	+	Mismo hexágono



PIFIAS

D10 En Pelea CSA	Armas Arrojadas
1-3 Distraído, pierdes las acciones.	Dispersada 1D6 hexágonos.
4-5 Derribado y pierdes las acciones.	Dispersada 1D6 hexágonos.
6-7 Un tirón -1D3 Ptos. De Res.	Dispersada 1D6 hexágonos.
8-9 Guardia baja, recibes 1 ataque.	Te la clavas en un pie. Tira daño.
10 Guardia baja, recibes 1 Crítico.	Te la devuelven en Crítico.

D10 En Combate (cualquier arma)	Deteniendo / Esquivando
1-3 Distraído, pierdes las acciones.	El arma se dispersa 1D6 / Derribado.
4-5 Derribado y pierdes las acciones.	El arma se rompe/Derribado -1D3Res
6-7 Arma dispersada 1D6 hexágonos	" "+localiza el daño/Recibes 1 ataque.
8-9 Guardia baja, recibes 1 ataque.	" "+1 Crítico/Recibes 1 Crítico.
10 Guardia baja, recibes 1 Crítico.	" " y te matan / Resbalas y te matas.

CRÍTICOS

D10 PELEA: CSA	PRESAS: CSA, redes, cadena, oso...
1-3 Diafragma, sin respiración, PA.	Desarmas gratis o estrangulas X2.
4-5 Golpe en "ejem", PA, T2.	Desarmas gratis o estrangulas X3.
6-7 Nariz rota, C2.	Le rompes el cuello.
8-9 Mandíbula arrancada, C2, DE.	Costillas parten y perforan el pulmón.
10 Tabique nasal al cerebro.	Con los pulgares, los ojos al cerebro.

D10 CONTUSIVAS: embestidas...	PERFORACIÓN: lanzas, cuernos...
1-3 Destrucción de rotula, lisiada, P2.	Entra en la boca sale por la nuca, C2.
4-5 Golpe en la sien, PA, C2, INT/2.	Vejiga perforada, T2, DE con orina.
6-7 Quiebras la columna. Parálítico.	Cuánto amor! Estocada en el corazón.
8-9 Reventón de órganos. La piñata.	Atravesado de oreja a oreja.
10 La muerte del Crack! Fractura craneal.	Lo clavas en la nariz, se pone muy nervioso, cae clavándosela al cerebro.

D10 ARROJADIZAS: lanzas, dagas...	GARRAS Y COLMILLOS
1-3 Potente impacto, Loc. Daño X2.	Asalto Feroz, Loc. Daño X2.
4-5 En la entrepierna, PA, T2, DE.	Perdida de carne, Loc. Daño X2, DE.
6-7 En el cuello C2, DEx2.	Perdida de carne, Loc. Daño X2, DE.
8-9 Entre los ojos o pinchito de carne.	Destripado, zarandeado cual guiñapo.
10 Entra por el ojo directo al cerebro	La cabeza casi... casi arrancada...

D10 ESQUIVA o DETENCIÓN	FILO o CORTANTE: hacha, espada...
1-3 +1Ataque/Rompes arma enemiga	Tajo en las entrañas, T2, DE.
4-5 +1Ataque/Rompes arma enemiga	Amputación de 1 pierna, P2, DE.
6-7 +1Ataque/Rompes arma enemiga	Amputación de 1 brazo, B2, DE.
8-9 Fintas y le causas 2 ataques.	Destripado, muere recogiendo lo suyo
10 Fintas y le causas 1 Crítico. Elige tu arma para el golpe de gracia.	Divide y vencerás, un buen % de su cuerpo cae a unos metros de él.

* **C2, T2, B2, P2:** Daño x2 en Cabeza, Torso, Brazo o Pierna.

* **DE/DEx2:** Desangro (-1/-2 pts. de Resistencia por turno).

* **PA:** Pierde los pts de Acción que le queden, o la mitad en su turno.

* **Loc:** Tira una localización para aplicar el daño o efecto.

* Si un arma puede causar varios tipos de Crítico (Gladius: Perforación y Filo) o varios Daños Especiales (por Éxito Especial) el jugador elige cual prefiere.

Respecto a los Críticos: La armadura absorbe el daño sí, pero que tengas un casco cerrado no evitará que una jabalina lo atraviese. Esa es la naturaleza de los Críticos.

Usa los críticos con lógica. Por ejemplo la embestida de un Toro si es un Crítico bien puede ser Contusivo, de perforación, e incluso Garras. Pero si sale algún resultado descriptivo que no cuadre mucho, aplicad las reglas de dicho crítico e inventaos una grotesca descripción para ese resultado.

Respecto a los miembros cercenados o lisiados: Cuando se reciben 8 puntos de daño o un Crítico (que así lo indique) en una extremidad, si no os queda claro qué porción ha sido seccionada o tullida, determinadlo al azar:

1-4 Brazo/Muslo.

5-8 Antebrazo/Pierna.

9-10 Mano/Pie.

Efectos en caliente. Un miembro con alguna o varias heridas (que no lisiado o amputado) penaliza la actividad con dicha extremidad en un -5% (ver tabla de localizaciones). Con una extremidad Lisiada / amputada se pierden puntos en las capacidades de DES y AGI (Brazos y Piernas) y, después del combate se deberán recalcular las Competencias y Puntuaciones de dicho luchador.

Mano Lisiada/Cercenada: -5% DES Permanente. No puede empuñar armas o coger nada con ella.

Antebrazo Tullido/Amputado: -10% DES Permanente. Aparte de no poder empuñar/coger armas/cosas, si fue amputado ni una rodela llevará.

Brazo lisiado/Amputado: -15% DES Permanente. Aparte de no poder empuñar armas o coger cosas, si fue amputado no puede ni ponerse armadura o escudos obviamente. Si fue lisiado si puede poner armadura.

Pie Tullido/Seccionado: -5% AGI Permanente. Es derribado al recibir la herida. Coste de las Acciones de Movimiento X2 (los encaramientos no).

Pierna Lisiada/Rebanada: -10% AGI Permanente. Es derribado al recibir la herida. Coste de las Acciones de Movimiento X2. Si hay amputación no puede levantarse de suelo (-20%).

Muslo Lisiado/Cercenado: -15% AGI Permanente. Es derribado al recibir la herida. Coste de las Acciones de Movimiento X3 (arrastrarse).

Si hay amputación no puede levantarse del suelo (-20%).

Cuello Lisiado/Rebanado: Esto es una regla opcional. Aunque los daños en el cuello se multipliquen X2, igual querrías quitar dicha regla y permitir que si alguien recibe 8 o más puntos de daño en el cuello sea decapitado, quede parálítico o desnucado. Muerto.

Si el luchador sobrevive a tan terribles heridas (mirar punto 7) puede adquirir una suerte de prótesis para la porción cercenada, o amputar la zona lisiada e inservible para colocarse una de estas opciones. Pies y piernas de madera (de Res. 3) y ganchos, pinchos, etc a modo de mano o brazo (como una Daga). De esta forma no se recuperan las perdidas en Capacidades, Competencias o Puntuaciones, si bien se eluden los costes de movimiento alterados y, seguro que encuentras algo que hacer con ese garfio por mano. Esa es la actitud!



BESTIAS

	Jabalí	León/Tigre	Leopardo	Lobo	Oso	Toro	Rinoceronte
FUE	60	100	90	60	100	100	120
CON	80	90	80	50	120	100	120
TAM	40	90	80	50	120	100	120
AGI	60	100	120	70	60	50	30
DES	20	60	80	30	60	10	10
INT	50	90	90	80	80	40	40
CSA	45	85	90	55	75	50	55
ESQ	40	60	80	45	10	10	0
ACC	4	7	7	5	5	4	3
DÑO	-	+D10	+D6	-	+2D6	+D10	+2D10
ABS	1	1	-	-	1	-	2
RES	18	35	30	18	60	40	60
REP	0	6	5	1	5	4	6
Coste	360	640	630	400	660	550	610

*Cada acción de Movimiento permite a una bestia mover 2 casillas.

*Para Toros y Rinocerontes, una Acción de ataque (embestida) cuesta 1 pto de acción, y permite atacar a todos los objetivos que estén en su trayectoria (a de ser recta) mediante una tirada de CSA para cada uno. Quedando o bien Derribados, o bien apartándose a un hexágono adyacente por ESQ exitosa.

*Los Críticos / daños Especiales disponibles son: **Jabalí** (Colmillos, Contusión por embestida, Esquiva / Derribo, Empujar). **León, Tigre, Leopardo y Lobo** (Garras y Colmillos, Esquiva / Empujar, Desangro). **Oso** (Garras y Colmillos, Esquiva, Presa / Empujar, Desangro, Presa). **Toro** (Perforación, Contusión por embestida / Empujar, Empalar). **Rinoceronte** (Contusión por embestida / Empujar).

*El Coste de cada animal en sestercios es: (Capacidades)+(los % percentiles extra añadidos a Competencias)+(Absorción x5)+(Reputación x10)+(50 por su capacidad de Movimiento) y + (50 si embiste como el Toro/Rinoceronte). Redondea el precio final (arriba o abajo) a fracciones de 5 ó 10.

REGLAS OPCIONALES

Gladiadores por clases

Sí deseas un mayor rigor histórico, puedes usar las clases de gladiadores que sí existieron en los Ludi Gladiatorum de Roma. Cada uno está especializado en un equipamiento y estilo de lucha particular. Para jugar con ellos, ignora los Puntos de Arma en tus combates. Aun así, se indica en cada clase cuantos pts. disponen en armas y protecciones. Ignora también los percentiles otorgados por el historial, más no los propios de la edad.



1



2



3



4



5



6

1.Reciario: Armado con Red, Tridente y Daga. Protegido por una Manica con Galerus para el brazo I. Rivales comunes, los Secutores. *Armas/Prot.: 7/7.*

2.Tracio: Armado con Sica (espada corta curva) y Parmula (Escudo cuadrado). Protegido por un Casco Cerrado con cresta en forma de grifo, Grebas y Ocreas metálicas en ambas piernas y Manica en brazo D. Rivales comunes, Murmillos y Hoplómacos. *Armas/Protecciones:8/15.*

3.Murmillor: Armado con Gladius y un gran Scutum. Protegido por un Casco Cerrado con Gola y cresta, Manica en el brazo D y Ocrea metálica en pierna I. Rivales comunes, Tracios y Hoplómacos. *Armas/ Protecciones:11/11.*

4.Dimachaerus: Armado con dos Sicas (espadas cortas curvas). Protegido por un Balteus (ancho cinto de cuero) para el abdomen, Manicas en ambos brazos y Perneras de cuero en ambas piernas. Rivales comunes, Hoplómacos y Dimachaerus. *Armas/Protecciones:8/11.*

5.Hoplómaco: Armado con Lanza, Daga y un Escudo. Protegido por un Casco Cerrado con cresta, Ocreas metálicas en ambas piernas, Manica en brazo D y (a veces) Coraza metálica. Rivales comunes, Tracios y Murmillos. *Armas/Prot.: 7/11-16(con Coraza).*

6.Secutor: Armado con Gladius y un gran Scutum. Protegido por Casco Cerrado y liso, Manica en brazo D y Ocrea de metal en pierna I. Rivales comunes, los Reciarios. *Armas/Protecciones:11/9.*

MODIFICADORES AL COMBATE

	Rec.	Tra.	Mur.	Dim.	Hop.	Sec.
Reciario versus:	-	-20%	-10%	+20%	+10%	-
Tracio versus:	+20%	-	-	+10%	-10%	-20%
Murmilllo versus:	+10%	-	-	-20%	+20%	-10%
Dimachaerus versus:	-20%	-10%	+20%	-	-	+10%
Hoplómaco versus:	-10%	+10%	-20%	-	-	+20%
Secutor versus:	-	+20%	+10%	-10%	-20%	-

*Ajusta todas tus Competencias con el valor mostrado, al Atacar o Defenderte contra dicho oponente, mientras dure el combate.

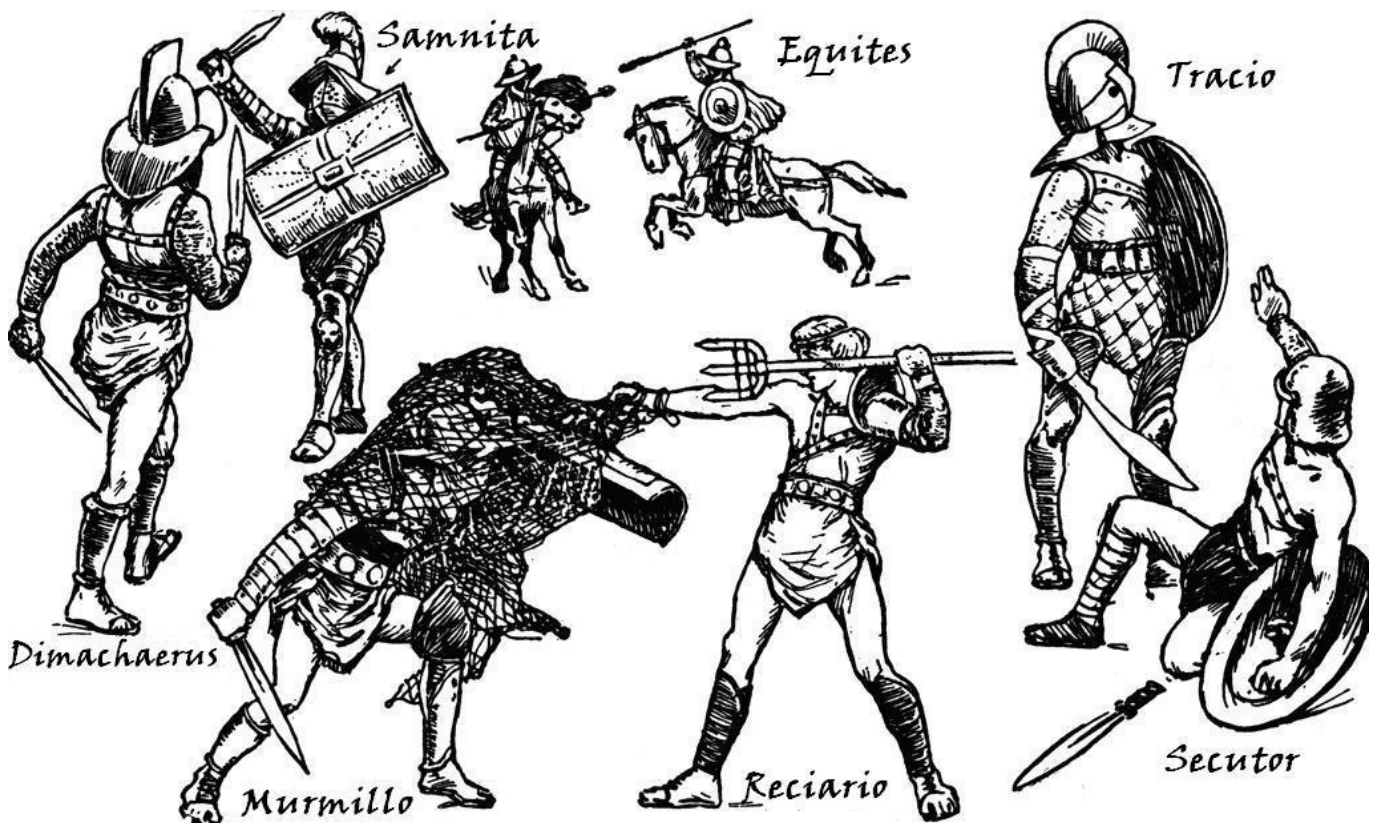
*Sí Inviertes por la Victoria de un Gladiador que está parejo (+0%) o en clara desventaja (-10%, -20%) y vence el combate, multiplicas (x2) las ganancias y después sumas ese % negativo en beneficios a tu total (+10%, +20%).

MODIFICADORES EN VENATIOS

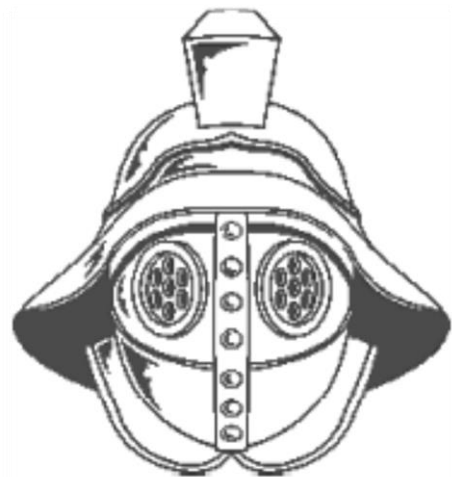
	Jabalí Lobo	León Tigre	Leopardo	Oso	Toro	Rino.
Reciario versus:	-20%	+0%	+20%	-10%	+10%	-20%
Tracio versus:	+0%	+10%	+20%	-20%	-10%	-20%
Murmilllo versus:	+10%	+10%	+10%	-20%	-10%	-20%
Dimachaerus versus:	+0%	-10%	+20%	-10%	+0%	-20%
Hoplómaco versus:	+20%	-10%	+0%	+10%	-20%	-20%
Secutor versus:	-10%	+10%	+10%	-20%	-10%	-20%

*Ajusta todas tus Competencias con el valor mostrado, al Atacar o Defenderte contra dicho oponente, mientras dure el combate.

*Sí Inviertes por la Victoria de un Gladiador o Bestia que está parejo (+0%) o en clara desventaja (-10%, -20%) y vence el combate, multiplicas (x2) las ganancias y después sumas ese % negativo a tus beneficios (+10%, +20%).



Lanista:
Sestercios:
Apuestas, inversiones y deudas:



Luchador

Nombre: _____
 Origen: _____
 Sexo: _____
 Edad: _____
 Historial: _____
 Clase: _____
 Experiencia: _____
 Reputación: _____
 Coste: _____

Puntuaciones

Mod. al Daño: _____
 N° de Acciones: _____
 Pts. de Suerte: _____
 Pts. Resistencia: _____

Heridas y ajustes:

Capacidades

Fuerza: _____ %
 Constitución: _____ %
 Tamaño: _____ %
 Agilidad: _____ %
 Destreza: _____ %
 Inteligencia: _____ %

Competencias

Arma Arrojadiza: _____ %
 Arma Contundente: _____ %
 Arma de Asta: _____ %
 Arma de dos Manos: _____ %
 Arma de Filo: _____ %
 Combate sin Armas: _____ %
 Detención: _____ %
 Esquiva: _____ %

Protecciones	Loc.	Abs.	Pts. Arma
--------------	------	------	-----------

Armas	Daño	Res	Especial	Pts. Arma
-------	------	-----	----------	-----------

