

# ARENA REX

Roma, 1253 AUC: La República y el Imperio medran. Las arenas salpican el paisaje. Guerreros de tierras conocidas y desconocidas actúan en las arenas para obtener la libertad, riquezas y gloria eterna. Muchos escogen esta vida, algunos están condenados a ella -- harán frente a hombres, bestias y criaturas míticas, todo por el favor de las masas.

Arena Rex es un juego de combate gladiatorio. Se recomiendan batallas de 3 a 8 combatientes por bando, y se tarda entre 30 y 40 minutos en jugar una partida. Unas reglas sencillas e intuitivas ofrecen una mirada de posibilidades tácticas. Las maniobras y el terreno de la arena tienen papeles clave en el juego, junto con un sistema de activación basado en la fatiga, que da un giro a la estructura tradicional de la ronda de formas nuevas y excitantes.

El nuestro es un mundo inspirado por las eras más excitantes de la antigüedad. Los mitos, rumores, y supersticiones que tamizan los testimonios de estos periodos son omnipresentes, y unos cambios históricos claves conducen a un entorno que es a un tiempo familiar e increíble. La República Romana perdura, como lo hace el Imperio Galo-Romano. El reino de Aegyptus es tributario de la República Romana y está gobernado directamente por un rey Antoniano y una reina Ptolemaica. El Atlántico no es la barrera que una vez fue, y hombres de las desconocidas tierras del norte y nativos del lejano oeste se unen en el comercio y la Guerra. El año es el 1253 AUC, y este no es el mundo que conoces.

## **PRUEBA DE JUEGO DE ARENA REX**

*Aviso: Estas reglas pueden cambiar antes de la publicación oficial del juego.*

10 de Octubre, 2013

**Video de Juego de Kickstarter** – Algunos jugadores (los que aprenden visualmente en especial) pueden querer ver el video de juego que creamos para nuestra campaña en Kickstarter antes de leer este documento de reglas. Puede encontrarse en nuestra página de proyecto de Kickstarter, buscando 'Arena Rex Gameplay Video' en youtube, o en este enlace:

[http://www.youtube.com/watch?v=\\_u02Wop6XvM](http://www.youtube.com/watch?v=_u02Wop6XvM)

## Anatomía de una Tarjeta



### Puntuaciones:

**MOV:** (Movimiento) La distancia, en pulgadas, que puede mover una miniatura cuando realiza una acción de movimiento.

**ATQ:** (Ataque) La cantidad de dados que esta miniatura tira cuando realiza un ataque.

**DEF:** (Defensa) La cantidad de dados que esta miniatura tira cuando se defiende.

**ARM:** (Armadura) El daño causado a esta miniatura se reduce en esta cifra.

## Medir

En cualquier momento durante la partida, los jugadores pueden medir la distancia entre dos miniaturas.

La distancia entre dos miniaturas **es la distancia en línea recta más corta entre sus peanas.**

## Orden del Turno

Arena Rex consiste en turnos alternos en los que los jugadores activan una única miniatura. Esta activación puede involucrar múltiples acciones, cada una de las cuales puede hacer que la miniatura activada gane fatiga.

El movimiento, el ataque y el ataque poderoso son las opciones básicas accesibles a cualquier miniatura durante su activación. Activar una miniatura permite a la misma moverse una vez sin ganar fatiga. Cualquier movimiento posterior, o realizar un ataque hará que la miniatura activa gane un nivel de fatiga, o dos niveles de fatiga en el caso de un ataque poderoso. Una miniatura

activada puede seguir actuando mientras no exceda el estado Exhausto.

## Niveles de Fatiga

Hay tres niveles de fatiga en Arena Rex: **Preparado**, **Fatigado**, y **Exhausto**.



### Ganar y Eliminar Fatiga:

Cuando una miniatura gana fatiga, cambia de **Preparada** a **Fatigada**, o de **Fatigada** a **Exhausta**.

Cuando una miniatura elimina un nivel de fatiga, cambia de **Exhausta** a **Fatigada**, o de **Fatigada** a **Preparada**.

Las miniaturas **Exhaustas** sólo pueden eliminar fatiga durante un turno expedito, **o como resultado de una habilidad especial**.

**Preparado** (0 fatiga) – Una miniatura que comienza el turno **Preparado** puede activarse durante el turno de su jugador, y realizar una reacción durante el turno del jugador oponente mientras siga **Preparada**. En juego, las miniaturas **Preparadas** no tienen marcadores de fatiga, como se muestra arriba.

**Fatigado** (1 fatiga) – Una miniatura que comienza el turno **Fatigada** no puede activarse ese turno, y una miniatura no puede reaccionar mientras esté **Fatigada**. Al comienzo de cada uno de tus turnos, puedes eliminar una fatiga de una miniatura **Fatigada** aliada (N.B.: sigue comenzando el turno fatigado). En juego, las miniaturas **Fatigadas** se indican con los marcadores de fatiga, como se muestra arriba.

**Exhausto** (2 fatiga) – Una miniatura que comienza el turno **Exhausta** no se puede activar, y una miniatura no puede realizar ninguna acción o reacción

mientras esté **Exhausta**. Sólo puedes eliminar fatiga de una miniatura **Exhausta** durante un turno expedito o como resultado de una habilidad especial. Las miniaturas atacantes reciben un éxito adicional en los ataques contra las miniaturas **Exhaustas**, y los ataques exitosos contra las miniaturas



**Exhaustas** generan un adicional gratuito para el atacante, resuelto antes o después de cualquier casilla del árbol de daño del atacante. En juego, las miniaturas **Exhaustas** se indican con los marcadores de fatiga situados por la cara de la theta, como se muestra arriba.

*Notas de las Pruebas: Estamos fabricando marcadores de fatiga personalizados para Arena Rex, mientras tanto podéis usar las versiones impresas suministradas en este documento. También nos hemos dado cuenta de que las monedas son un sustituto excelente, pero asegúrate de decidir qué cara es el fatigado y cuál el exhausto.*

## Estructura del Turno

**1A)** Si ninguna de tus miniaturas está **Preparada** debes iniciar un Turno Expedito (descrito más tarde) en lugar de seguir la estructura normal del turno.

**1B)** Puedes retirar una fatiga de una miniatura **Fatigada** aliada. Esa miniatura no se puede activar este turno.

**2)** Activa una miniatura **Preparada** y realiza acciones con esa miniatura. No puedes activar una miniatura que comenzó el turno **Fatigada** o **Exhausta**. No puedes realizar acciones que harían que la miniatura ganara fatiga más allá del estado **Exhausto**.

**3)** Cuando acabes de realizar acciones con tu miniatura activa, pasa el turno a tu oponente. **Nota:** No tienes que seguir actuando con una miniatura hasta que esté **Exhausta**; puedes acabar la activación de la figura después de resolver cualquier acción.

## Turno Expedito

Cuando todas tus miniaturas comienzan el turno Fatigadas o Exhaustas, se inicia un turno expedito. Un turno expedito es una oportunidad para que tu cohorte descanse, reexamine la lucha, y se reagrupe. En un turno expedito, ~~en lugar de eliminar una fatiga de una miniatura Fatigada~~, Todas tus miniaturas eliminan 1 fatiga. Entonces puedes escoger una miniatura que retirará una fatiga adicional.

Después de que hayas retirado la fatiga, también puedes gastar **Favor** en **Tácticas**, y los jinetes pueden **Montar** o **Desmontar**.

Nota: no actives una miniatura en un turno expedito. La excepción a esta regla es la condición de **Último Hombre En Pie**. Cuando tu Cohorte está formada sólo por una miniatura, o ha sido reducida a una miniatura, cada turno se considera un turno expedito, y puedes activar esa miniatura después de retirar la fatiga y/o activar las **Tácticas**.

## Acciones

Las acciones básicas disponibles para cualquier miniatura son:

### MOVIMIENTO

Coste: El primer movimiento de una miniatura durante su activación es gratuito. Gana un nivel de fatiga por cada movimiento adicional.

Efecto: Mueve hasta el valor de **MOV** de la miniatura en pulgadas.

### ATAQUE

Coste: Gana 1 nivel de fatiga.

Efecto: El modelo atacante realiza una tirada enfrentada de su **ATQ** contra la **DEF** de una miniatura enemiga que esté al alcance de meleé.

### ATAQUE PODEROSO

Coste: Gana 1 nivel de fatiga adicional para aumentar una acción de Ataque a una acción de Ataque Poderoso.

Desencadenar: Después de que hayas declarado una acción de Ataque, pero antes de tirar los dados.

Efecto: En lugar de un Ataque realiza un Ataque Poderoso – la miniatura atacante realiza una tirada enfrentada de su **ATQ** contra la **DEF** de una miniatura enemiga al alcance de meleé del atacante, repitiendo cualquier dado no exitoso una vez.

## Reacciones

Las miniaturas **Preparadas** pueden reaccionar durante el turno de un oponente. Las reacciones no finalizan prematuramente el turno de la miniatura activa, simplemente lo interrumpen.

Sólo puedes hacer **Reacciones** con miniaturas **Preparadas**.

Sólo puedes realizar una **Reacción** por turno y sólo durante el turno de tu oponente.

### **Reacción: Movimiento**

Coste: La miniatura reactiva gana 1 nivel de fatiga.

Desencadenar: Después de que una miniatura enemiga resuelva una acción de movimiento.

Efecto: Mueve tantas pulgadas como tu **MOV**.

### **Reacción: Ataque de Oportunidad**

Coste: La miniatura reactiva gana 1 nivel de fatiga.

Desencadenar: Después de que una miniatura enemiga declare una acción de movimiento estando dentro de tu alcance de meleé.

Efecto: Tira **ATQ** +1 éxito adicional contra la Defensa del oponente.

### **Reacción: Contraataque**

Coste: La miniatura reactiva gana 1 nivel de fatiga.

Desencadenar: Después de que una miniatura enemiga declare una acción de ataque contra ti.

Efecto: Tira tu **ATQ** en lugar de tu **DEF** contra el ataque. Si obtienes más éxitos netos que el Atacante, resuélvelo como si hubieras realizado un ataque exitoso. Declarar una reacción de Contraataque no se considera declarar un ataque contra la miniatura oponente. **Cuando declaras una reacción de Contraataque contra un par montado, el defensor escoge si está contraatacando a la montura o al jinete.**

### **Reacción: Asistencia**

Coste: La miniatura reactiva gana 1 nivel de fatiga.

Desencadenar: Después de que una miniatura enemiga declare una acción de ataque contra otra miniatura aliada.

Efecto: Si la miniatura enemiga atacante está dentro de tu alcance de meleé, añade tu **DEF** a la **DEF** de la miniatura aliada. **Cuando declaras una reacción de Asistencia para o contra un par montado, el defensor escoge a qué miniatura y/o ataque se aplica.**

## **Combate**

El combate en Arena Rex ha sido diseñado para ser tan eficiente y evocativo como sea posible. Las miniaturas tienen una simple pulgada (1") de alcance de meleé. No hay encaramientos; las miniaturas pueden luchar libremente en un arco de 360 grados alrededor de su base. No son necesarias reglas de línea de visión puesto que no hay ataques a distancia – toda la acción en Arena Rex es cuerpo a cuerpo y personal.

En su forma más simple, el combate es una tirada opuesta entre el atacante y el defensor. Para resolver un ataque, el atacante tira una cantidad de dados de seis caras (d6) igual a su **ATQ** y el defensor tira una cantidad de d6 igual a su

**DEF.** Cualquier dado cuyo resultado sea un cuatro o mayor (4+) se cuenta como éxito. Los éxitos del defensor se restan de los del atacante; si al atacante le resta algún éxito (éxitos netos) se considera un ataque exitoso. La cantidad de éxitos netos determina la efectividad del ataque. Los ataques exitosos en la arena pueden tomar muchas formas, y esto se representa en Arena Rex con el árbol de daño de una miniatura.

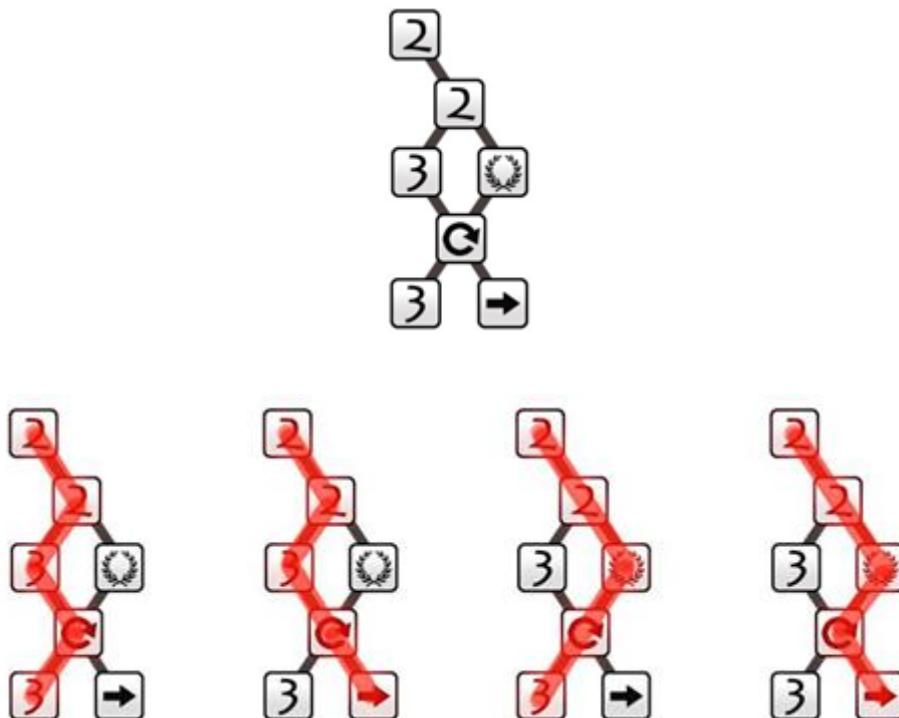
## Árbol de Daño

Después de realizar un ataque exitoso, aplica tus éxitos netos al árbol de daño de la miniatura atacante, comenzando por arriba y desplazándote hacia abajo.

Debes seguir un camino descendente entre las casillas conectadas del árbol en una línea continua.

El daño y los efectos se resuelven en el orden en el que aparecen en el árbol. La **ARM** de la miniatura defensora modifica el daño total del ataque, no cada efecto individualmente.

Debes aplicar todos tus éxitos netos si es posible (una vez has llegado al final del árbol, cualquier éxito adicional se desperdicia).



*Ejemplo: Los ejemplos en rojo son las rutas válidas para un ataque de 5 éxitos netos en el árbol de daño mostrado más arriba.*



## Resultados del Árbol de Daño

### 3 Daño (cualquier cifra) – La cantidad de daño que genera esta casilla.

Los siguientes resultados del árbol de daño generan todos un punto de daño además de su efecto.



**Empujar** – La miniatura defensora es empujada 1" alejándola directamente de la miniatura atacante. Este empujón es obligatorio. El atacante **puede realizar un movimiento de seguimiento opcional de hasta 1"**, que debe dirigirse hacia el defensor.



**Fatiga** – El modelo defensor **obtiene un nivel de fatiga**.



**Favor** – La miniatura atacante genera un dado de Favor para la reserva de su controlador.



**Reposicionamiento** – La miniatura atacante puede mover 3 pulgadas. Si una miniatura se ha reposicionado y termina su activación sin estar trabada con ninguna miniatura enemiga, puede recuperar un nivel de fatiga. **Si después del movimiento de reposicionamiento el atacante ya no traba a la miniatura enemiga, todos los éxitos restantes por debajo del Reposicionamiento en el árbol de daño son ignorados.** Terminar una reacción no cuenta como terminar una activación.



**Especial** – Este símbolo denota un resultado único que se describe bajo las reglas especiales de la miniatura.

## Empujar



Un resultado de empujar en el árbol de daño mueve a una miniatura enemiga 1" alejándola directamente del atacante. El atacante puede realizar un movimiento de seguimiento gratuito después de cada empujón. Un movimiento de seguimiento es un movimiento de 1" hacia la miniatura empujada. **Los empujones se resuelven individualmente, y por orden. Si después de un movimiento de seguimiento el atacante ya no traba a la miniatura enemiga, todos los éxitos restantes del árbol de daño por debajo del empujón que ha causado que el atacante ya no esté trabado se ignoran.**

**La primera vez durante cada ataque** que empujas a una miniatura enemiga contra una miniatura amistosa, se genera un éxito inmediato adicional para el ataque. **Empujar miniaturas contra Obstáculos también es una parte importante de Arena Rex; por favor, asegúrate de leer sus efectos en la sección de Terreno de las reglas (pág. 15).**

Las miniaturas **Exhaustas** son más fáciles de empujar, y los ataques con éxito



contra ellas genera un **gratuito** para el atacante, resuelto antes o después de cualquier casilla del árbol de daño del atacante.

**Empujones resistidos:** Si un defensor resiste un empujón, el daño por el resultado del empujón aún se aplica, pero el movimiento del empujón y el de seguimiento no tienen lugar. Si el atacante tiene que resolver empujones múltiples, puede escoger cuál de sus empujones es resistido.


Los **Defensores grandes** son más difíciles de empujar. Si el defensor tiene una peana más grande que el atacante, el defensor resiste 1 empujón generado por el ataque.

Los **Titanes** están acostumbrados a mantener su posición. Los titanes resisten 1 empujón generado por cualquier ataque.

Ten en cuenta que estos efectos son acumulativos. Si un Titán está defendiéndose de una miniatura con una peana más pequeña, el Titán resiste 2 empujones (1 por el tamaño de la peana, y uno por ser un Titán).

## Barra de Vitalidad

Después de que se calcule el daño total de los éxitos del atacante y su árbol de daño, éste se reduce de acuerdo con la puntuación de **ARM** de la miniatura defensora. Si un ataque exitoso se redujera a menos de un punto de daño a causa de la **ARM** del defensor, causa un punto de daño. La miniatura herida señala el daño que le queda tachando tantas casillas de su Barra de Vitalidad como daño ha recibido, de izquierda a derecha. **Se considera que se tacha todo el daño de un único ataque simultáneamente.**

Las casillas de vitalidad también pueden desencadenar efectos cuando son tachadas. El efecto más común es ganar Favor. Cuando una casilla de vitalidad con laureles  es tachada, el jugador que controla esa miniatura añade un dado de Favor a su reserva. Las estrellas u otros iconos que aparecen en una casilla de vitalidad indican un efecto único que se activa cuando se tacha la casilla (el efecto estará descrito en la tarjeta de juego de la miniatura).

Cuando a una miniatura no le quedan casillas sin tachar en su Barra de Vitalidad, ha sido eliminada. Retírala del juego.

## Dados de Favor

El **Favor** del público es un recurso real en Arena Rex. Alimenta muchas habilidades especiales y puede ser utilizado para mejorar las tiradas de ataque y defensa.

Cada jugador comienza el juego con 3 dados de **Favor** en su reserva. Cualquier miniatura de su cohorte puede recurrir a esta reserva. Cuando se gane **Favor**, va a la reserva común.

Los Dados de Favor se obtienen por distintos medios: Casillas de vitalidad, casillas del árbol de daño, habilidades especiales, etc.

Cada miniatura puede gastar hasta dos dados de **Favor** en un turno. Cuando el **Favor** se gasta para mejorar una tirada de ataque o defensa, simplemente añádelo a tu reserva de dados de ATQ o DEF y tíralos todos juntos. ¡Un éxito en un dado de **Favor** cuenta como dos éxitos! El atacante debe declarar primero cuántos dados de **Favor** gastará en la tirada de ataque antes de que el defensor haga lo propio con su tirada de defensa.

*Nota de Pruebas: Estamos fabricando dados de favor adaptado para Arena Rex, mientras puedes usar dados de distintos colores para representar el Favor.*

## Confecionar Tu Cohorte

El grupo de miniaturas que cada jugador escoge para una partida es su **Cohorte**. Antes del comienzo de una partida, ambos jugadores deciden el número de combatientes de cada Cohorte. Recomendamos 3vs3 para novatos, y de 5vs5 a 8vs8 para jugadores de miniaturas veteranos.

En general, cada modelo cuenta como un combatiente. **Las miniaturas con la regla especial Montura, Bestia o Titán cuentan cada uno de sus Estados como un combatiente durante la confección de la lista.**

## Titanes y Bestias

Ciertas miniaturas tendrán una o más de estas características listada(s) en su(s) tarjeta(s). Estas miniaturas funcionan de modo ligeramente distinto que los gladiadores normales, y tienden a ser más grandes y valer por varios gladiadores en una lucha justa. A medida que evoluciona la lucha, estas miniaturas pasarán por **Estadios**.

Cada **Estadio** tiene su propia tarjeta, con su propio árbol de daño, vitalidad, y rasgos. Se trata a la miniatura como si esa fuera su única tarjeta mientras está activa, y cada **Estadio** debe jugarse siguiendo su secuencia numérica ascendente. Cada **Estadio** dura hasta que la **Vitalidad** de ese **Estadio** ha sido reducida a 0.

**Resistencia a Empujones:** Los **Titanes** están acostumbrados a mantener su posición. Los **Titanes** resisten 1 empujón generado por cualquier ataque.

## Monturas

**Montura:** Las monturas suelen estar vinculadas con un jinete concreto en Arena Rex. Pueden ser escogidas para una cohorte con o sin su jinete. Si se escoge en una cohorte con su jinete, pueden trabajar juntos de maneras únicas.

**Montando y Desmontando:** Durante un turno expedito, un jinete puede montar si su montura está a 1" de distancia. Cuando el jinete monta, retira su miniatura de la arena – las dos miniaturas ahora comparten el espacio de la peana de la miniatura más grande, y se considera que su jinete tiene el mismo tamaño de peana que la montura. Un jinete también puede desmontar, en cuyo caso se devuelve la miniatura a la arena en cualquier parte a 1" o menos de la montura. Estas acciones sólo pueden realizarse cuando ambas miniaturas están **preparadas**. La pareja puede entrar en juego montada o desmontada.

**Activación:** Cuando están montados, considera que ambas miniaturas comparten una única activación.

**Movimiento:** Cuando están montados, utiliza el MOV de la montura para resolver todas las acciones y reacciones de movimiento.

Los **Ataques** los realizan tanto el jinete como la montura cuando se declara un ataque. Pueden escoger objetivos independientes, pero ninguno de los dos puede declarar un ataque poderoso. El atacante puede escoger en qué orden se resuelven los ataques. El defensor puede escoger a cuál de los ataques reacciona, si es que lo hace.

**Fatiga:** Cuando están montados, ambas miniaturas comparten un único nivel de fatiga. Cualquiera de los dos puede hacer una reacción, fatigando a ambos.

**Atacar a una miniatura montada:** Cuando se ataca a una pareja montada,

tanto la montura como el jinete pueden ser objetivo del ataque.

**Jinete Empujado:** Si un ataque que tiene como objetivo al jinete lo empuja con éxito, el jinete se ve forzado a desmontar. Si esto sucede, sitúa al jinete en contacto con la peana de la montura, en el lado directamente opuesto al atacante, y luego resuelve el empujón. Si el jinete no puede ser situado directamente opuesto al atacante cuando es derribado, colócalo tan próximo como sea posible a la dirección directamente opuesta mientras siga en contacto con la peana de la montura. Considera que el jinete ha sido empujado contra cualquier obstáculo o miniatura que estuviera estorbando, y luego sigue resolviendo el empujón normalmente.

**Miniaturas Eliminadas:** Si una montura es eliminada mientras es montada, sitúa al jinete en cualquier parte completamente dentro de la zona de la peana de la montura, y luego deja al jinete exhausto. Si el jinete es destruido mientras está montado, la montura seguirá luchando por su cuenta. Ten en cuenta que los Obstáculos Dañinos y Letales se aplican tanto a la montura como al jinete, puesto que comparten la misma base.

## Tácticas

Las **Tácticas** son bonificaciones y habilidades especiales que sólo pueden ser activadas durante el Turno Expedito. Pueden tener un efecto inmediato o proporcionar una bonificación duradera que expire al principio de tu siguiente Turno Expedito.

Todas las cohortes tienen acceso a las **Tácticas** estándar que siguen.

### Tácticas Estándar:

**Maniobra** - Coste: 1 dado de Favor

Puedes realizar un movimiento estándar con una miniatura aliada sin coste de fatiga. La maniobra sólo puede afectar a cada miniatura una vez por turno expedito.

**Recuperación** - Coste: 1 dado de Favor

Elimina un nivel de fatiga adicional.

Pueden otorgarse **Tácticas** adicionales basadas en la composición de tu **Cohorte**.

## Beneficios de los Ludus

Si **al menos** el 75% de los gladiadores de tu cohorte son del mismo Ludus entonces obtienes acceso a las habilidades y tácticas especiales de ese Ludus.

En Arena Rex, las facciones de nuestro juego toman la forma de famosos Ludi que pueblan nuestro mundo. Estos Ludi sirven como facciones laxas puesto que Arena Rex tiene unas reglas de formación de listas muy abiertas. Cuando confeccionas un equipo gladiatorio para luchar en la arena, puedes escoger cualquier mezcla de gladiadores y titanes que gustes. Hay bonificaciones por mantener la mayoría de tus gladiadores dentro de un único Ludus (**al menos** el 75% de tu Cohorte). Los beneficios son:



## LUDUS MAGNUS

Durante más de 400 años el Ludus Magnus ha sido la escuela de gladiadores más alabada de la República Romana. Situada adyacente al Coliseo, la escuela yace en el corazón del sangriento espectáculo en Roma. Cuando emergen a la arena del circo desde su túnel de entrada exclusivo, estos ejemplares de espectáculo y violencia llevan a la ciudad a una agitación enfebrecida.

La estética del Ludus Magnus se centra en los atavíos de los gladiadores de la Roma clásica.

### **Beneficios del Ludus Magnus:**

#### **Habilidad Pasiva: Circus Maximus**

Las miniaturas de gladiadores de tu cohorte pueden gastar hasta 3 dados de Favor por turno.

#### **Táctica: Aventajar** - Coste: 2 Dados de Favor

Las miniaturas de gladiadores de la cohorte de tu oponente sólo pueden gastar 1 dado de Favor por turno hasta tu próximo turno expedito.

LEG·XIII



## LEGIO XIII

La Legio XIII, Ludus Britannicus, es la primera escuela de gladiadores del Imperio Galo-Romano. Promocionada por la milicia, este ludus marida la ferocidad natural del guerrero celta con la disciplina de las legiones romanas.

La Legio XIII, Ludus Britannicus, se centra en influencias europeas medievales, celtas y militares romanas para dar una estética combinada.

### **Beneficios de la Legio XIII:**

### **Habilidad Pasiva: Manípulo**

Mientras esté en contacto con la peana de un gladiador aliado, las miniaturas de los gladiadores aliados ganan Apoyo. Además ganan +1 DEF cuando realizan una reacción de Asistencia.

Apoyo: En lugar de ganar un nivel de fatiga para realizar una Reacción de Asistencia, esta miniatura puede gastar 1 dado de Favor.

### **Táctica: Guardia de Piedra** - Coste: 3 dados de Favor

Las miniaturas enemigas tratan a tus miniaturas de gladiadores como Obstáculos. La Guardia de Piedra dura hasta tu próximo Turno Expedito.





## **LOS MORITURI**

El ludus real de Aegyptus, los Morituri elevan y retuercen los munera mucho más allá del ámbito de lo romano. En la creencia de que estos juegos funerarios sagrados no sólo honran a los caídos, sino que también tienen el poder de romper las ataduras de la vida después de la muerte, los Morituri se preparan eternamente para el siguiente munera real, para ayudar a la restauración de sus gobernantes divinos.

La estética de los Morituri muestra la opulencia de la tumba faraónica, guerreros entusiastas y exóticos, y una oscura fascinación por la muerte.

### **Beneficios de los Morituri:**

#### **Táctica: Bendición de Osiris** - Coste: 2 dados de Favor

Desencadena inmediatamente un efecto de . El efecto de  de cada miniatura sólo puede desencadenarse una vez por turno expedito.

#### **Táctica: Desangrar** - Coste: 2 casillas de Vitalidad de un gladiador aliado.

Gana 2 dados de Favor. Esta habilidad sólo puede utilizarse una vez por turno expedito.



## **LOS HERMANOS DE SANGRE**

Con base a las afueras de Hibernia en el Imperio Galo-Romano, la Ludus Fratrum Cruore es la única escuela gladiatoria que puede afirmar tener a fabulosos luchadores atlantes entre sus filas. Compuesto por una mezcla única de guerreros nórdicos y nativos del lejano continente occidental, los Hermanos de Sangre atraen grandes audiencias tanto en el Imperio como en la República.

La estética de los Hermanos de Sangre es una vibrante e inusitada mezcla de las culturas vikinga y nativo americana.

## **Beneficios de los Hermanos de Sangre:**

### **Habilidad Pasiva: Implacable**

Puedes activar una miniatura de gladiador al final de tu turno expedito.

### **Táctica: Asalto** - Coste: 2 dados de Favor

Hasta tu siguiente turno expedito, puedes realizar dos reacciones durante el turno de un jugador oponente. Las reacciones las deben realizar dos miniaturas diferentes y deben estar desencadenadas por dos sucesos distintos. Si realizas dos reacciones durante un turno, al menos una de las reacciones debe realizarlas una miniatura de gladiador.

## **Terreno**

**Obstáculo:** La primera vez durante cada ataque que una miniatura sea empujada contra un obstáculo (columna, pared, escombros, etc.) gana un nivel de fatiga.

**Obstáculo Dañino:** La primera vez durante cada ataque en que una miniatura sea empujada contra un obstáculo dañino, sufre 3 puntos de daño. Este daño ignora la **ARM**. Un Obstáculo Dañino se considera un obstáculo.

**Obstáculo Letal:** Si cualquier parte de la peana de una miniatura toca un **Obstáculo Letal** (un foso, muy probablemente), esa miniatura es eliminada. Tacha cualquier casilla de vitalidad que le quedara y resuelve sus efectos (si los hay). Luego retira la miniatura del juego. Cualquier éxito adicional después de que una miniatura haya sido empujada a un foso se pierde.

Genera 1 dado de **Favor** si empujaste a un enemigo contra un obstáculo dañino o letal y fue eliminado en esa misma acción.

## **Comenzar una Partida**

**Zona de Juego** – Sugerimos un tablero de al menos 24" x 24" (61x61 cm) para Arena Rex. Nuestras partidas suelen tener lugar en un círculo de 30" (76'2 cm) de diámetro. Pero animamos a los jugadores a que experimenten con distintos



tamaños y formas de zonas de juego. Tu tablero debería tener al menos dos fosos y una buena mezcla de estacas y obstáculos.

**Quién Empieza** – Al inicio de una partida, ambos jugadores tiran un D6. El que saque el resultado más alto decide quién va primero. El primer jugador despliega primero, y activa primero.

**Despliegue** – Los jugadores se alternan desplegando miniaturas a su lado del tablero, con la peana en contacto con el borde. Halla la mitad de tu tablero; tu cohorte puede desplegarse hasta 6 pulgadas desde dicha a derecha o izquierda.

## Terminología Adicional

**Alejar:** Movimiento que aleja de un punto (u otra miniatura) siempre y cuando no sea hacia ese punto (o miniatura). Mientras que la distancia entre los dos nunca decrezca, eres libre de seguir cualquier camino.

**Directamente Hacia/Alejar Directamente:** Movimiento directamente de acercamiento o retroceso respecto a una miniatura que deber seguir la línea recta formada entre el centro de las dos peanas.

**Trabar:** Una miniatura traba a una miniatura enemiga si la miniatura enemiga está dentro de su alcance de meleé.

**Trabado:** Una miniatura está trabada por un enemigo si están dentro del alcance de meleé de ese enemigo.

**Desplazar:** Un desplazamiento es similar a un empujón, pero se detiene inmediatamente antes del contacto. Una miniatura no puede ser desplazada para que entre en contacto con otras miniaturas u obstáculos, aunque puede ser desplazada infinitamente cerca de tocarlos. En la práctica, es más fácil situar las miniaturas como si hubieran sido empujadas, y sencillamente ignora cualquier resultado que se hubiera desencadenado si fuera un empujón. Los desplazamientos no pueden ser resistidos del mismo modo que los empujones.

**Hacia:** Movimiento hacia un punto (u otra miniatura) siempre y cuando no se aleje de ese punto o miniatura. Mientras la distancia entre ambos nunca se incrementa, eres libre de seguir cualquier camino.

**Gracias a todos los patrocinadores en Kickstarter, cuyo apoyo está llevando Arena Rex a la vida.**