El principio de todas las cosas es pequeño

- Marco Tulio Cicerón

CRÉDITOS

Arena Rex fue creado por Walker Cook, Nicholas Cotton, y Nick Poteracki. Le dieron vida un grupo de hábiles artistas y escultores, alentado por una comunidad de jugadores y pintores entusiastas, y afinado por viejos amigos de Austin así como por nuevos amigos de todo el mundo. Este libro representa tanto la realización de un sueño como la culminación de años de esfuerzo. Más que la conclusión de un proyecto, lo vemos como la primera etapa de un gran viaje.

Para Milo.

Agradecimientos Especiales: Chelsie Poteracki, Benjamin Williams, Patrick Henson, Frank Moran, Ian Pape, Falk Kalamorz, José Miguel, Christopher Miller, Larry Vela, Sebastian Archer. **Artistas:** Yasmine Putri, Owen Matthew Aurelio, Amber Blade Jones, Yefim Kligerman, y Bagus Hutomo. **Escultores:** Sebastian Archer, Benoir Cauchies, MIKH, Stephan Nguyen van Gioi, James Van Schaik, Patrick Masson, Valentin Zak, Gael Goumon, Olivier Nkweti, y Roberto Chaudon.

ÍNDICE

Historia
Guardáos de los Idus
Ludus Magnus
Legio XIII
Morituri
Zephyri
Cronología
Reglas de Juego
Anatomía de una Carta
Medir
Orden del Turno
Niveles de Fatiga
Estructura del Turno
Turno Expedito
Último Hombre en Pie
Acciones
Reacciones
Combate
Árbol de Daño
Empujar
Barra de Vitalidad
Dados de Favor
Terreno
Construir una Cohorte
Gladiadores
Bestias
Titanes
Desplazamiento
Monturas
Estadios
Tácticas
Beneficios de los Ludus
Comenzar una Partida
Área de Juego
Escenarios
Terminología Adicional

HISTORIA

“Desconocer lo acontecido antes de tu nacimiento es ser un niño por siempre. Porque, ¿cuál es el valor de la vida humana, a menos que esté entretejida con la vida de nuestros ancestros por los registros de la historia?”

- Cicerón, refiriéndose a Octavio

Los gladiadores son especiales. No sólo para nosotros, los de Red Republic Games, sino para todos. Son uno de los puntos sobresalientes de la historia antigua que sigue teniendo su misterio a pesar de su familiaridad – de algún modo son a la vez íntimamente familiares y definitivamente extraños para el público moderno. ¿Son un deporte sangriento, o una forma de arte? ¿Son sacrificios divinos, o mera ostentación y herramienta política? La respuesta, parece ser, ambos y ninguno.

El consenso general es que el combate gladiatorio era un hábito adquirido por los romanos de sus predecesores etruscos o sus aliados campanos. Sabemos que se celebraron munera como rituales y posiblemente rituales de sangre o incluso sacrificios para honrar la defunción de los nobles de Roma. Con el tiempo se transformaron en una competición de riqueza y poder, concediendo estatus a los difuntos, y por tanto a sus descendientes vivos. Sabemos que para cuando el Coliseo fue dedicado, el origen funerario de los juegos no se había olvidado, pero también que se obtenía un gran beneficio político por celebrar un día de juegos, en el que los espectáculos más grandes y exóticos se ganaban el amor del populacho.

Sabemos que socialmente los gladiadores estaban considerados como la clase más baja de gente – esclavos al mismo nivel que los criminales, las prostitutas, y los actores. De forma muy similar a los actores. Los gladiadores que no tenían derechos y poco control sobre su propia mortalidad aún podían hacerse lo bastante famosos como para que su nombre fuera coreado por miles de gargantas mientras luchaban en la arena. En algunos casos, incluso los aristócratas o los emperadores participaron en los juegos, perdiendo algo de respetabilidad a cambio de una oportunidad de conseguir mayor fama y gloria.

No sólo los juegos proporcionaban una válvula de escape para la emoción de la multitud, sino que también servían para incrementar el reclutamiento militar y el sentimiento nacionalista. Vestir a cautivos o criminales a la guisa de un enemigo derrotado y recordar a las multitudes las grandes victorias de Roma hacía que los jóvenes soñaran con los días en los que podrían empuñar un gladius para derrotar a un cartaginés o samnita bestial. Los gladiadores no se utilizaban únicamente como chicos de póster de reclutamiento, sino también como guardaespaldas por las calles, e incluso como entrenadores de combate cuerpo a cuerpo para las unidades regulares de legionarios.

Hay bastantes evidencias arqueológicas excelentes que nos dicen qué equipo, régimen de entrenamiento, e incluso dieta seguían estos campeones, y hay bastantes pasajes que mencionan gladiadores en los registros escritos. Lo que sabemos de cierto sobre los propios gladiadores es limitados, sin embargo. Muchas de las referencias escritas son breves, están escritas de pasada en un epigrama para ensalzar a un emperador, un telón de fondo para alguna persecución amorosa, o una herramienta para apoyar o minar los esfuerzos de un político para atraer el favor del populacho.

Arena Rex, al contrario de los registros históricos, sitúa a los gladiadores y el tiempo que pasaban en la arena en el centro del escenario. Las multitudes y la política se convierten en el telón de fondo, y las arenas en el escenario de la historia. Es cierto, no es la misma historia, pero hay algo que decir acerca de la mística de las cosas que son de algún modo a la vez íntimamente familiares y definitivamente extrañas.

GUÁRDATE DE LOS IDUS

Durante los Idus de Marzo, en el 707 AUC, Cayo Julio César, dictador vitalicio, derramó su última gota de sangre en las escaleras del senado. El caos se apropió de la ciudad de Roma – el amado padre de la madre patria había sido asesinado junto al venerado senado, y la guerra civil era inminente. Sólo la rápida reacción de Marco Aurelio Lépido, el Caballerizo Mayor de César, mantuvo la ciudad libre de tumultos y violencia. Reuniendo rápidamente a las tropas del imperator caído en los Campus Martius, Lépido mostró al populacho un símbolo de fuerza y una promesa de que se haría justicia.

La justicia, por supuesto, es algo fluido, y a Lépido se le concedió su posición por su habilidad para controlar su pasión y dejar que la razón gobernara sus decisiones. Aunque el sentimiento de pena por el destino de César pesaba en su corazón, Lépido tuvo el coste de una guerra civil presente en su cabeza y el sorprendentemente moderado consejo de Marco Antonio fresco en la oreja mientras se aproximaba al fórum. Allí escuchó los argumentos del senado, y garantizó la amnistía a aquellos que había asesinado a su emperador.

César, tan amado como era, había sobrepasado su autoridad legal, y el senado había recurrido a los únicos métodos que creían que les quedaban para confrontar el poder del emperador. A cambio de su amnistía, no habría intentos de hacerse con el poder. El legado de Cayo y sus elecciones seguirían siendo legalmente vinculantes, y sería honrado con munera durante la casi todo un mes. Era lo menos que Lépido podía hacer para evitar que los asuntos públicos se convirtieran en un desastre, y para honrar la memoria de un hombre al que llamó amigo.

Marco Antonio sonrió complacido mientras se cuadraba tras Lépido. El idiota que tenía delante no podía verlo, pero sus acciones paliativas eran la cobertura perfecta. Antonio podía jugar a ser el leal teniente, podía inclinarse y hacer reverencias ante el senado, hasta que el testamento de César fuera confirmado. El botín de guerra que Cayo había reunido a lo largo de los años era impresionante, y Antonio podía utilizarlo para financiar su propio ascenso al poder una vez le pusiera las manos encima. Si podía aguantar una media docena o más de discursos, estaría en buen camino para reclamar la misma corona que una vez ofreció a César.

Cayo Octavio Turino era un estudiante y un filósofo, pero la muerte no le era extraña. Su padre había muerto cuando él tenía sólo 4 años, y él mismo había recitado el panegírico de su abuela cuando sólo contaba 11 años. Aun así, esta vez sería más duro. Los rumores de occidente decían que su tío favorito (y en realidad, el favorito de toda la república) había sido asesinado en Roma. Se habían conocido hacía sólo dos años atrás, pero había sentido como si pudiera ver a través de los ojos del Tío Cayo, y añoraría amargamente al anciano. En apariencia, también ocupaba un lugar más cercano en el corazón de su tío de lo que pensaba – tendría que acostumbrarse al nombre “Octaviano” en los días venideros.

En los años que siguieron a la muerte de Cayo Julio César, la historia del Mediterráneo sería reescrita.

LUDUS MAGNUS

Durante más de 400 años el Ludus Magnus se ha alzado como la escuela gladiatoria más celebrada de la República de Roma. Sita adyacente al Coliseo, la escuela yace en el corazón del espectáculo sangriento de Roma.

La República ha sufrido muchas reformas en el nombre de la autoconservación desde el asesinato de Cayo Julio César. Las políticas de los años post-cesarianos fueron brutales, diferenciando por el ancho del filo de una navaja a quienes realmente trabajan para asegurar la aprobación pública de los destruidos por la manipulación de las masas. Se estableció una reforma militar poco después de la Secesión Octaviana evitando que los individuos financiaran ejércitos privados, o que se tuvieran armas para más de una centuria de guardaespaldas dentro de la ciudad.

Estas nuevas medidas mantuvieron la paz durante años de oponentes políticos muy similares que pisaban sobre las cáscaras del pasado, pero la marcha de los Julii de la prominencia no redujo las expectativas de la gente de Roma. Pronto el clamor pidiendo pan y circo llegó a oídos de una nueva generación de populares – los que tenían la voluntad de regir y los recursos para complacer al populacho.

Con las multitudes a sus espaldas, los nuevos populares se convirtieron en el centro de la política de Roma durante un tiempo. No sólo tenían a las muchedumbres de Roma a su entera disposición, sino que además los gladiadores a los que apadrinaban eran guardaespaldas formidables, y estaban bien preparados para dar duras lecciones callejeras de brutalidad e intimidación. Los antiguos guardianes de la república habían eliminado a un demagogo, sin embargo, y se negaban a ver a la república caer en manos de otros tan pronto.

En un raro momento de unidad desde la caída de César, el senado y los cónsules pusieron en común su poder e influencia disponibles para rodear las arenas y anfiteatros. Para consternación de los populares en alza, no lucharon contra el populacho, sin embargo, sino que reivindicaron el crédito delos espectáculos en nombre del senado y de la gente de Roma. Los masivos guardaespaldas emboscaron a los anunciadores y a los editores y los reemplazaron con los suyos. Los guardias y criados apostados en las plazas públicas comenzaron a repartir grano, mientras el senado se reunía en el fórum para aprobar una resolución que nacionalizara los combates gladiatorios, y formalizar el reparto de grano como una responsabilidad de todos los senadores.

Difícilmente podían los populares poner objeciones, y ningún Tribuno vetaría la moción, aunque procediera de sus oponentes políticos. Según su propia retórica, el público por fin conseguía lo que se merecía, y en la victoria, se tuvieron que tragar su derrota.

La nacionalización en Roma del espectáculo no lo hizo menos costoso, y desde luego no menos popular. Al principio, los populares se vieron obligados a pagar la parte del león de los juegos, como habían hecho antes. Su influencia reducida significaba que recibían menos crédito por ello, sin embargo, y pronto la totalidad de la aristocracia luchaba para cumplir los sueños del populacho.

Lanistae de todos los rincones de la República habían comenzado a extorsionar al tesoro sin piedad, a sabiendas que la profundidad del monedero de Roma no la custodiaba hombre alguno. Roma recibía un tributo reducido de sus antiguos territorios en África y el norte, sin embargo, y había rumores de descontento en oriente, a pesar de los opulentos juegos qu se celebraban en

todas las provincias. La carga financiera creció más allá de lo conveniente, y el Ludus Magnus nació como respuesta.

No sólo los juegos en sí, sino, de aquí en adelante, todo entrenamiento de gladiador y organización del espectáculo sería dirigido por el estado. El Ludus Magnus era la institución estatal formal que manejaría los detalles, y su supervisión se convertiría en un nuevo oficio en el cursus honorem. Los gobernadores provinciales delegarían franquicias, y se construiría un anejo en suelo público adyacente a cada anfiteatro de la república. Se encargó la construcción de campos de entrenamiento y dormitorios en el Coliseo, y los construyeron ingenieros a los que se les encomendó la creación del mayor hogar para el espectáculo jamás conocido en el mundo.

Hermes
Hermes, delicia marcial del siglo;
Hermes, instruido en todas las armas;
Hermes, gladiador y maestro de gladiadores;
Hermes, confusión y terror de su propio gimnasio;
Hermes, el único al que teme Helios;
Hermes, el único ante el que sucumbe Advolante;
Hermes, que sabe vencer sin herir;
Hermes, sustituto de sí mismo;
Hermes, riqueza de los que alquilan sus localidades;
Hermes, preocupación y cuidado de las esposas de los gladiadores;
Hermes, soberbio por su lanza guerrera;
Hermes, amenazador con el tridente marino;
Hermes, temible con su casco de penacho lánguido;
Hermes, gloria de Marte universal;
Hermes, que lo es todo solo y tres veces único

-Marcial, Epigramas V. 24

A medida que pasaban los años, la economía dictó que el combate se volviera más vistoso, aunque menos mortífero. La longevidad de los gladiadores significaba que las franquicias desarrollaran rivalidades medio formales con las de provincias vecinas. Incluso los territorios más allá de las fronteras de Roma se unieron, y las apuestas sobre el espectáculo se convirtieron en un aparte común de la diplomacia.

“Grecia, conquistada, conquistó a su salvaje enemigo, y llevó las artes al rústico Lacio.”

-Horacio, Libro II, epístola I

Los propios gladiadores suelen ser reclutados de los estratos más bajos de la sociedad, y a veces son reclutados a la fuerza como sentencia por sus crímenes. El año obligatorio de entrenamiento mínimo para los voluntarios suele disuadir a los aristócratas en busca de emociones, pero los pequeños criminales ven con frecuencia las arenas como una forma de mejorar su situación, o como una sentencia alternativa para aquellos condenados por crímenes más serios.

Cada recluta voluntario recibe entrenamiento durante al menos un año completo antes de pisar la arena, y debe demostrar su habilidad para manejar tanto a sus oponentes como a la muchedumbre antes de que lo dejen participar en las luchas más lucrativas y prestigiosas.

Los aspectos de la competición constante y la actuación del entrenamiento de Ludus Magnus crea actores individuales estelares. A cada uno se le enseña a manipular a la multitud tan expertamente como hacen con sus oponentes, y para cuando llegan al Coliseo, son profesionales genuinos de las antiguas tradiciones de la arena romana. Emergiendo a la arena por su túnel de entrada exclusivo, estos ejemplares de teatralidad y violencia llevan a la ciudad a un crescendo enfebrecido.

LEGIO XIII

Hombro con hombro, y escudo con escudo; de esta forma, las legiones ganaron las guerras para Roma – o eso es lo que las historias te han hecho creer. Es cierto que no había sustituto para la disciplina militar, pero la filosofía y la diplomacia fueron lo que evitaron que las guerras comenzaran de nuevo, y no hubo en la historia de Roma estudiante más astudo que Octaviano Rex.

Después de que unos cobardes reaccionarios asesinaran a su querido tío y apenas habían decidido honrar la voluntad de César ante las legiones armadas, Octaviano aún defendió a Roma del loco de Marco Antonio. Cierto, Antonio tenía espíritu (al menos en esos años), pero ningún maldito sentido de la oportunidad. "¿Qué consiguió Octaviano por su servicio?" puedes preguntar. Lo denominaron rey. Lo concibieron como un insulto, uno ligero para mantenerlo atado en corto y mantenerlo alejado del poder en la ciudad de Roma. En realidad, tuvo el efecto opuesto. Roma fue fundada por reyes. Aunque los había expulsado hacía siglos, Roma estaba madura para un rey. Su tío lo había demostrado, y aquellos malditos "patriotas" idiotas se habían meado encima. Era increíble que cobardes como aquellos se las hubieran arreglado para eliminar a su tío Cayo, con sus rodillas entrechocando.

No obstante, "Rex" lo llamaron, y eso sería. Llamarlo rey y enviarlo al norte no podría haber sido un mejor comienzo para su conquista. El norte respetaba la fuerza. Las legiones en los fuertes y los emisarios con tratados estaban bien, pero las legiones marchando le granjearían el respeto de las tribus, y enviar a un rey al norte con ellas simplificaría las negociaciones con los señores de la guerra de Britania.

"El hombre joven debería ser alabado, honrado, y exaltado."

-Cicerón sobre Octaviano

N.B. La palabra escogida para "exaltado" también puede traducirse como "eliminado" o "destruido".

Después de Accio, el senado acordó que Octaviano era una amenaza demasiado grande, y resolvió exiliarlo. Octaviano era un político perspicaz, sin embargo, y fue capaz de convertir una sentencia de exilio en una orden que le daba libertad para utilizar el legado de César y conquistar las tierras que su tío no pudo en la Galia y Britania. Arguyó que el senado debía desperdiciar su talento, cuando podían a un tiempo deshacerse de él y utilizarlo. Aunque había evitado su exilio formal, el senado reconoció su astucia y lo recompensó con el agnomen "Rex", puesto que su éxito militar fue contra otro romano, en territorio romano.

Octaviano, también, marchó hacia Roma cuando su orden finalizó, y se negó a disolver sus legiones. Sólo la petición calmosa de Lépido, Procónsul de Italia y antiguo Caballerizo Mayor de César le impidió repetir el triunfo de su tío también allí. De su falta de respeto mutua por Antonio, y

su amor mutuo por Cayo Julio, se forjó un acuerdo. Octaviano evitaría otra guerra civil, y a cambio reclamaría la Galia Transalpina e Hispania, así como Britania.

Octaviano Rex aún sentía que podía superar los logros de su tío, no obstante, y allí donde César había abandonado la conquista de Britania y optado por el contacto diplomático, Octaviano vio la oportunidad de expandir su dominio y crearse para sí un bastión que las legiones de la república nunca tomarían. Utilizó su título, su genio político, y sus legiones para desenredar las complejidades de Britania y sus facciones, y unirlas como clientes bajo su propio gobierno.

Manteniendo la ficción legal de que operaba bajo la autoridad de Roma, Octaviano hacía que todos los impuestos recaudados del territorio bajo su control se desviaran a su nueva fortaleza, en lo más alto de Portus Dubris. No cumplió, sin embargo, con el envío de tales impuestos a la república, afirmando que su situación estratégica requería todos los fondos de sus protectorados para mantener el equilibrio. La república aprendió pronto a mostrarse de acuerdo con él, dada la porción de su ejército que se había llevado consigo. Los gobiernos locales bajo el mando de Octaviano no tardaron en pensar en su nueva fortaleza como en la verdadera “Roma”.

Octaviano fue finalmente capaz de completar las Reformas de Mario y todas las demás promesas pasadas, y de garantizar tierras a sus legionarios en cada tramo de su nuevo territorio cuando comenzaba la construcción del Anfiteatro Marceliano sobre los riscos de su nuevo hogar en honor del sobrino que esperaba que un día lo sucediera. La nueva disposición del territorio romano nunca fue problemático en vida de Octaviano, pero la paz no duraría.

La muerte del emperador llegó demasiado pronto, puesto que Marcelo aún no era mayor de edad. Octaviano legó su imperio a su legado Agripa, dejando claro que aunque había esperado que su sobrino accediera al puesto, la Regencia Octaviana no era hereditaria. Agripa, carente de la habilidad política de Octaviano, fue incapaz de mantener la ficción de los derechos de tributo de Roma aún se respetaban tras la muerte de Octaviano.

La guerra civil con la República fue la conclusión inevitable de la conquista de Octaviano. Agripa defendió con éxito Britania y la Galia septentrional, pero durante la primera década de guerra perdió la mayor parte del territorio entregado a Octaviano Rex. Los nueve años siguientes verían un rebrotar constante del Imperio hasta que finalmente estableció sus fronteras mediante un tratado con la República: en los picos de los Alpes en el sur y en las orillas del Rin en el este, y el resto de la península Ibérica en manos del Imperio.

Escaseaban los ciudadanos que reclutar, y el exceso de reclutamiento entre los oriundos no sólo como auxiliares, sino incluso como unidades de legionarios espoleó una nueva reforma militar, difuminando las líneas entre las legiones y los auxilias hasta del punto de casi ser intercambiables. Así mejoró el entrenamiento de las verdaderas unidades de auxilias gracias a las expectativas mejoradas, y permitió a las legiones funcionar en formaciones menos regulares, a menudo una bendición en el desigual terreno del Imperio.

Se incentivó el reclutamiento hasta el punto de ofrecer la ciudadanía a todos los reclutas que alcanzaran el rango de decurión en las nuevas legiones, y la ciudadanía de por vida para aquellos que llegaran hasta oficial superior. Las legiones aún tenían su política, pero dado que buena parte de la ciudadanía del Imperio ha conseguido sus derechos mediante el servicio militar, las legiones son fuertemente meritocráticas, como un punto a su favor.

Los cien años posteriores reclamando territorios dieron al Imperio la forma que tiene hoy, una tierra unificada de variada influencia cultural con un trasfondo militar romano. Legio XIII, el Ludus Britannicus, es la primera escuela de gladiadores galo-imperial. La República usaba con frecuencia gladiadores para entrenar a sus legiones, pero el Imperio lo lleva un paso más allá. La arena es el lugar en el que los jóvenes candidatos a oficiales consiguen algo de experiencia en combate y se destacan, así como un gran espectáculo para los ciudadanos del Imperio. Y quizás lo más importante, es una ocasión frecuente en la que demostrar el poderío marcial del Imperio en el mismísimo corazón de la República.

MORITURI

Tras la muerte de César, Marco Antonio se sorprendió ante el contenido del testamento del anciano. Su muerte no fue una gran sorpresa. Cayo, incluso al principio, no fue lo bastante implacable como para erguirse y coger lo que quisiera del senado. Ciertamente era lo bastante osado como para llevarse lo que Antonio había ganado y dárselo a su sobrino Octavio, sin embargo. Ese bastardo de Lépido tampoco era de ninguna ayuda. Sirvieron juntos durante años, ¿no podía ver que Antonio era su verdadero heredero?

Como muchos aprendieron antes que él, no puedes alimentar a un ejército sólo con promesas. Es cierto que puedes hacerlo durante un largo tiempo, sorprendentemente largo si tuvieras un fervor y un carisma como el que él poseía. Oh, bueno, al menos no tendría que pagar a todos esos traidores que desaparecieron allá en la Galia. A veces los dados caían así. Él necesitaba ese botín de guerra, no obstante. Especialmente porque ese sobrino pedante que lo había reclamado estaba comenzando a juntar un ejército en Brundisium.

Después de su derrota en Galia, Marco Antonio se dirigió al este en busca de refugio, y se abrió camino hacia el sur, hasta Aegiptos, reuniendo ya tropas con su carisma. En Aegiptos, el despreciado heredero de César aparentemente unió fuerzas con su despreciada amante para reclamar su legado de poder y riqueza, todo en el nombre de Cesarión, su hijo ¡legítimo. Antonio fue disuadido eventualmente por una aplastante derrota en Accio, en la que perdió gran parte de la flota y el ejército egipcios.

La simple disuasión no era suficiente para Octaviano, sin embargo. Había visto a su rival abandonar la Galia con sólo un manto y una sonrisa, y sabía que si alguien podía hallar un modo de recuperarse de Accio, sería Antonio. Octaviano se hizo a la mar para encontrarlo de nuevo y humillarlo en su propio puerto de Alejandría en un lapso de meses, y no mostró piedad alguna con la flota egipcia hasta que el barco del propio Antonio fue pasto de las llamas.

Cleopatra, creyendo a su nuevo amor muerto y no queriendo verse envejecer como un fracaso y una vasalla, así como dos veces viuda, se quitó la vida. Antonio quedó destrozado, pero aún era regente. Su tiempo en Aegiptos le había llenado la cabeza con algunas extrañas ideas sobre la naturaleza de la muerte y la vida después de la muerte, pero aún era romano de corazón. Anunció munera en perpetuidad para honrarla al modo romano, pero incluso entre tanta violencia no podía soportar estar separado de ella.

Se ahogó en vino y en los misterios del delta del Nilo, y persiguió cualquier mito o rumor que halló sobre la resurrección o el renacimiento. Muchos charlatanes fueron recompensados con largura por llevarle información, aunque no pocos encontraron un camino más directo a la otra vida en su presencia. Había empezado a perder la esperanza, cuando un día, sucedió.

En su camino a los munera de otro día, casi un ritual para él en este punto, la vio desde su litera. La Guardia Antoniana fue despachada inmediatamente, con órdenes de recoger a Cleopatra y castigar a aquellos que ignoraron su obvia divinidad, forzándola a vivir por debajo de su station exaltado. Ese mismo día, una chica aterrorizada fue preparada y presentada al final de los munera como su novia, y ocupó su lugar una vez más como dirigente junto a él. En el plazo de una semana había convertido en ley la fórmula que debía seguirse para traerla de vuelta si algo le pasaba. Tras su primera muerte, aunque la fórmula fue distinta, ella hizo lo mismo por él.

Los gobernadores locales que habían soportado el coste de los munera interminables y que habían gobernado el país durante la depresión de Antonio se rebelaron poco después de que él y Cleopatra volvieran a tomar las riendas del poder. El sacerdocio, sin embargo, había afianzado su posición con el nuevo régimen, y los días de gladiadores como ejércitos privados aún no habían terminado en Aegiptos.

El poder combinado de la guardia antonina y las fuerzas aportadas por los sacerdotes restauró rápidamente el orden público. Por sus esfuerzos, tanto a la guardia como al sacerdocio se los recompensó generosamente, y la mezcla de avaricia y fanatismo leal cimentó el nuevo orden que dirigiría la región durante posteriores épocas de luto profundo.

La mayor parte de Aegiptos practica tiros funerarios que recuerdan bien a la tradición romana de apaciguamiento y entierro, bien a la tradición egipcia de momificación. Con los Ritos de Ammut, sin embargo, Antonio del Trono Eterno y Cleopatra del Nilo Lloroso no tienen necesidad de los ritos funerarios típicos.

Cuando sus cuerpos ya no pueden soportar la tensión de sus grandes espíritus, se libera su ba, y el cascarón restante es simplemente cremado o devuelto a las aguas del Nilo. Los Ritos de Ammut prescriben una secuencia de rituales que deben ser celebrados por el sacerdocio. Los rituales aseguran que los espíritus de Antonio y Cleopatra no se vean sobrepasados por su naturaleza divina, puesto que si eso sucediera, volverían a los cielos y abandonarían al pueblo una vez más.

El sacerdocio dedica gran parte de su tiempo a mantener un ludus monástico. En él, los gladiadores son entrenados para realizar los gestos rituales apropiados incluso en medio del combate.

Han existido varios Antonios y Cleopatras al frente del nuevo régimen, presentándose como avatares de Isis y Osiris. Su pretensión de divinidad da a entender que la apuesta por la avaricia y el fanatismo que vinculó a ellos al sacerdocio y la guardia antonina en primer lugar, no han hecho más que crecer. La descendencia de la pareja divina tiene puestos clave en ambas organizaciones, con papeles específicos basados en el orden de nacimiento y el género. Las reglas de precedencia son bastante complejas cuando hay múltiples Cleopatras para un Antonio, o viceversa.

El mayor imperativo de cada organización, sin embargo, es asegurarse de que los munera están siempre preparados para celebrarse cuando sea necesario, y de que se observen todas las normas. Los gladiadores deben estar apropiadamente entrenados para infligir las heridas ideales, y morir apropiadamente, si es necesario. Deben estar preparados y consagrados antes de abrirse camino hasta la arena, y la propia arena debe ser purificada al alba y al crepúsculo. En la creencia de que estos juegos funerarios sagrados no sólo honran a los caídos, sino que también tienen el poder de romper las fronteras del otro mundo, los Morituri elevan y retuercen los munera más allá

de lo imaginable por cualquier romano. Siguen siendo un deporte sangriento, sí, pero se entrelaza un significado y un ritual mucho mayor en los munera de los Morituri que en la entrenada eficiencia del Legio XIII o incluso que en las vistosas formas del Ludus Magnus. Las multitudes de Aegiptos enronquecen como en cualquier otra parte una vez comienza el espectáculo, pero las letanías al unísono que se alternan con el silencio casi absoluto de la multitud durante los rezos pueden inquietar incluso al más estoico de los combatientes entre encuentros.

ZEPHYRI

En los días anteriores al Imperio, el pueblo de las islas occidentales solían ser gente excelente para un vikingo. Tenían suficientes bienes muebles, suficiente grano, y suficiente espíritu combativo como para que todo pareciera honrado. Incluso sus metales y artesanías tenían un valor justo. Siempre que fueras rápido, y silencioso, y seguro, sus costas eran el mejor destino si te apetecía crear un hogar, y un buen lugar para morir si se daba el caso.

Pronto cambió la cosa. Los romanos llegaron a las islas, y de repente todos los isleños estaban luchando contra ellos, o contra sus vecinos, y nadie con dos dedos de frente dejaba a las ovejas pastando al raso. Fue incluso peor cuando los romanos firmaron la paz – aquellos isleños eran de pronto todos legionarios, con altas murallas, buen acero, y ningún ganado a la vista, ni tan siquiera de un águila.

Incluso las tierras costeras se llenaron de esos británicos en poco tiempo, a menos que quisieras entrar por un río profundo. Y, hasta en ese caso, tenías que asegurarte de dirigirte al este, y de volver sin hacer mucho ruido. Esas carreteras suyas significaban que llegaban casi tan rápido a las riveras como un barco corriente arriba, y eran lo bastante listos como para bloquear tu vuelta y eso te costaba tu barco si no eras cuidadoso.

Así se llegó a la exploración de nuevas costas, y nunca nada perteneció tanto al norte como el frío mar. Resulta que hay montones de bacalaos en el agua, y mientras no te topes con una tormenta hay toda una nueva costa al oeste. Por supuesto, ningún habitante de tierra firme podría conseguirlo ni siquiera sin tormenta, pero Odin sólo tenía un ojo para vigilar, y con seguridad no los miraba a ellos.

Hay otras gentes en esas costas occidentales. Gente honesta que cazan lo que necesitan, rastrean y ponen trampas como fantasmas, y trabajan la tierra pero no mantienen un ganado. Con algunas ideas divertidas sobre qué es de quién, pero pelean como auténticos guerreros, y quieren hacer un comercio justo. El viaje no merece la pena para hacer una incursión, pero tienen algunos cereales saludables, y si puedes llenar una bodega de herramientas o buen acero ellos darían sus colmillos y dos veces su valor en buenas pieles y tejidos.

No estoy obligado a jurar acatamiento a ningún maestro; allí donde me lleva la tormenta busco refugio.

- Horacio, Libro I, epístola i

Cuando los hombres de los botes llegaron por primera vez, no sabían de nuestro pueblo, y no conocían nuestras leyes. Se movían con la gracia de un oso recién despertado en primavera – ruidoso, hambriento y peligroso para el descuidado. Eran desagradecidos con los dones de la tierra, desechando casi la mitad de lo que deberían usar cada vez que mataban. Su tez pálida y sus métodos rapaces hicieron que muchos los llamaran wendigo, pero con el tiempo demostraron ser hombres como cualquier otro.

Fueron observados, pero evitados hasta que se acercaron a nuestras aldeas. Los cazadores pusieron lazos y trampas para desalentarlos, pero para entonces habían olido el humo de nuestros hogares, y estaban decididos a encontrarnos. No tenían concepto alguno del honor en ese primer encuentro, y muchos guerreros cayeron bajo sus grandes hachas y espadas. Los mensajeros salieron, y se hicieron preparativos para la guerra, pero se habían marchado en sus botes. Aún más cayeron víctimas de la fiebre y los despojos incluso después de que se hubieran marchado. Los hombres de los botes no regresaron durante varias estaciones.

Cuando volvieron, fueron observados, pero no evitados. Fueron acechados, y sus botes fueron capturados en la noche una vez se movieron tierra adentro. Sus campamentos fueron asaltados de noche, sus hachas y espadas tomadas para ser estudiadas por guerreros y artesanos. Sin bote para llevarlos de vuelta a casa, lentamente aprendieron nuestros métodos y leyes como hacen los niños – mediante el trabajo, y mediante el castigo.

Una vez aprendieron cómo comportarse como gente civilizada, había mucha bondad ellos. Sus trabajos artesanales eran buenos, sus metales fuertes, y sus espíritus valientes. Conocían el valor del trabajo del hombre, el valor de la vida del hombre, y el valor de las historias del hombre.

“Teméis todas las cosas como mortales, y todas las deseáis como inmortales.”

- Séneca, de brev. Vit.

Cuando los años de presencia imperial depreciaron la economía de incursiones escandinava, forzó una expansión y exploración naval más amplia. Se descubrieron nuevas costas al oeste, aunque se mantuvieron en secreto lo suficiente como para que el norte desarrollara un comercio y tratados fuertes con los denominados “atlánteos”.

La reducción de las incursiones, no obstante, dejó un vacío en la cultura nórdica, puesto que sin una batalla digna no había camino al Valhalla. Un emprendedor de nombre Thurin Haraldsson vio a los exóticos atlánteos con su gusto por los juegos de guerra formalizados, y a sus propios paisanos anhelando algún modo significativo de pasar sus vidas y labrarse un nombre, y le llegó la inspiración para fundar el Ludus Atlánticus.

Invirtió toda su fortuna en construir pequeñas arenas en las costas occidentales en las que quienes tuvieran una disputa o un deseo de batalla insatisfecho podían enfrentarse, y lentamente empezó a invitar a los luchadores más celebrados a su anfiteatro e instalaciones de entrenamiento. Publicitándolos como los Zephyri, o los guerreros del viento del oeste, el nieto de Thurin, Jorin Hansson dirige ahora el negocio.

Con base en Hibernia, en el Imperio Galo-Romano, el Ludus Atlánticus es la única escuela de gladiadores que puede afirmar tener a los fabulosos luchadores atlánteos en sus filas. Formados por una mezcla única de guerreros nórdicos y nativos del lejano continente occidental, los Zephyri atraen enormes audiencias tanto en el imperio como en la república.

La primera excursión a la Costa Occidental se realizó con 3 barcos largos y 165 exploradores. Aunque sólo 98 hombres hicieron el viaje de regreso, el potencial de la tierra era obvio. Este descubrimiento llegó en un momento desesperado para una cultura de incursores cuyo territorio se empequeñecía gracias al hambre expansionista del Imperio. La segunda expedición se planeó inmediatamente.

Se diseñaron unos barcos más grandes y robustos. Se añadió espacio para más carga y más hombres. Vestrland era una tierra de oportunidades, especialmente en comparación con la pequeña isla a medio camino de allí. Unos 1400 guerreros, artesanos, y granjeros cabalgaron las olas hacia el oeste para aprender los secretos de esta nueva tierra y desarrollar relaciones comerciales que sustentarían su cultura.

La voracidad de Roma por los lujos y entretenimientos novedosos convirtieron rápidamente la primera colonia de Ostgryttr en un puerto importante. Se importaron nuevos animales como el visón y el alce para los Bestiarii, mientras que las patatas y el maíz pronto se abrieron camino hasta los subsidios de grano.

Cronología

709 Cayo Julio César asesinado, Octaviano nombrado heredero.

710 Marco Antonio mueve sus legiones a la Galia, en un intento de arrebatar el gobierno de la región a Décimo Bruto. Lépido refuerza a Bruto; Antonio huye a Macedonia.

711 Octaviano comienza a reclutar a las tropas más prometedoras para Brundisim antes de que puedan ser asignadas al este, reclamando el legado de César.

713 Antonio es expulsado de Macedonia, y se abre paso hasta Egipto esperando beneficiarse de la pretensión de Cesarión al legado de César.

722 Batalla de Accio. Antonio y Octaviano luchan, un Antonio herido se retira a Alejandría.

723 Batalla de Alejandría. Cleopatra, viendo la pérdida del barco de Antonio, comete suicidio. Un Antonio lleno de pesar queda solo para gobernar Aegiptos.

724 Consulado de Décimo Bruto y Marco Tulio Cicerón. Octaviano es acusado de hacer la guerra contra otro romano en territorio romano, y es sentenciado al exilio.

725 Octaviano, indignado, marcha sobre Roma. Lépido negocia un trato con Octaviano rescindiendo el exilio formal, y garantizándole más legiones para un imperium de cinco años para conquistar Britania y el resto de la Galia.

730 Octaviano sigue el patrón de su tío y prosigue la guerra más allá de su imperium garantizado. El senado le “honra” con el título Rex.

733 Como consecuencia del mando extendido de Octaviano Rex, Roma sufre una reforma militar, designando fondos del estado para las legiones permanentes y prohibiendo los ejércitos privados.

737 Octaviano Rex comienza su programa de trabajos públicos en Portus Dubris.

740 Antonio redescubre a Cleopatra. Codifica los ritos de los Morituri.

747 Antonio muere, Cleopatra se autoproclama “Cleopatra del Nilo Lloroso”, y le nombra a él “Antonio del Trono Eterno”.

755 Con dificultades para mantener el número de tropas después de las reformas del 733, la República de Roma comienza a perder territorios en Cappadocia.

767 Muerte de Octaviano. Se otorga imperium en su nombre a Marco Vipsanio Agripa Póstumo. Se convierte en Agripa Rex.

771 Cleopatra del Nilo Lloroso redescubre a Antonio del Trono Eterno. Antonio lleva una flota a Asia Menor, recluta mercenarios griegos y sirios para reforzar la frontera oriental de Roma.

773 Tratado de Éfeso. Se garantiza a Aegiptos total autonomía bajo el gobierno antonino a cambio de ayuda en Asia Menor.

780 En ausencia de legiones fuertes que mantengan el orden, los ejércitos privados han prosperado a pesar de las reformas militares. Estos “guardaespaldas” a menudo son entrenados por gladiadores, o incluso provienen de sus filas.

783 Batalla de Lugudunum. Comienza la guerra civil.

788 El Senado reforma las arenas. El Ludus Magnus financiado por el estado triunfa en todos los espectáculos.

789 Agripa Rex abdica. Gneo Tiberio Britanico se convierte en Tiberio Rex.

790 Comienza la construcción del Anfiteatro Catoniano, diseñado para ser la arena más grande y el hogar del Ludus Magnus.

794 Revueltas iberas. Los mineros de Amanon Portus y alrededores abandonan el trabajo y se rebelan. Siete legiones imperiales al mando de Admnio Catuvellauno Cámulo llegan, perdonan a los mineros, y reclaman la región circundante.

796 Marco Seius Varano conduce 10 Legiones de la República contra Cámulo, pierde 4 legiones en batalla antes de ser repelido.

797 Aulus Plautius bloquea Amanon Portus con una flota. Se rompe el bloqueo y ese mismo año, barcos imperiales atacan a la flota haciéndose pasar por mercantes.

799 Batalla de Narbo. Cámulo usa gran cantidad de máquinas de guerra para reducir a las legiones republicanas a polvo, y reclama importantes rutas comerciales al Mediterráneo.

800 Se pone en la balanza el corazón de Cleopatra del Nilo Lloroso. Comienza la construcción del Altar de Ammut en Alejandría.

801 Tiberio Rex reclama formalmente Hispania como territorio imperial.

807 Se completa el Altar de Ammut.

808 El Anfiteatro Catoniano dedicado a SPQR. Los juegos inaugurales incluyen 10.000 parejas de luchadores y 100 elefantes africanos. Los gritos como de trompeta de los animales suenan extrañamente humanos a los espectadores, y se perdona la vida a las criaturas por voluntad popular.

821 Batalla de Massalia. Cartimandua Brigantina Astutia toma la ciudad después de camuflar la fuerza de sus legiones en el asedio y de atraer a los defensores republicanos de la ciudad a una emboscada.

878 Comienza la construcción del primero de los Catena Hadriani, una seria de fuertes navales imperiales anclados a Calpe y diseñados para dominar la navegación a través de los Pilares de Hércules.

893 El Anfiteatro Catoniano se derrumba debido a extensos daños causados por el fuego. Rediseñado como el Coliseo, la construcción comienza inmediatamente.

900 Batalla del Bosque Negro. Las divisiones imperial y republicana son rodeadas y atacadas por las tribus germánicas mientras están luchando entre sí. Tras sufrir grandes pérdidas, los legionarios de ambos bandos ajustan su formación para formar un cuadrado y repeler a los emboscados, y se niegan a seguir luchando entre sí.

901 Se cuentan historias del Bosque Negro en el Imperio y la República, consiguiendo con el tiempo un fin diplomático a un siglo de guerra civil.

908 Coliseo dedicado a SPQR. Cada franquicia del Ludus Magnus envía a sus mejores especímenes a Roma para competir en la temporada celebrada en la Capital. También se celebra un día de juegos en cada arena satélite para celebrarlo.

914 La Legión Imperial XXII Parma y la Legión Republicana XIV Alpinis se reúnen en los Alpes. Los ingenieros construyen un anfiteatro de madera, y los combatientes más hábiles se enfrentan en unos munera improvisados, honrando a sus hermanos caídos en la gran guerra.

915 Los munera alpinos se convierten en una válvula de escape para los alistados, una forma de mantener la paz general mientras se zanjaban viejas disputas. Permanecen desconocidos al público durante años.

918 Los barcos de pesca nórdicos vuelven a casa con noticias de una isla en mitad de los mares occidentales.

927 El ludus imperial, Legio XIII Gemina Altera, se funda.

929 Se celebra el primer munera alpino, al que asiste una pequeña multitud.

931 Las tribus germánicas cruzan los Alpes en gran número, comenzando una migración hacia el sur a través de Italia.

934 Batalla de Olafsfjord. Comienzan las Guerras de Isslandia.

935 La República solicita ayuda al Imperio, garantizando paso franco a las legiones a través de los Alpes para que ayuden a repeler a los invasores, y otorga al Imperio el derecho de conquistar el este del Rin, y el norte del Mar Negro.

“Rara es la unión de dos o tres ciudades para repeler un peligro común”

– Tácito, Agrícola XII

937 Las tribus germánicas marchan contra la ciudad de Roma. Se recurre al Ludus Magnus para reforzar a los ancianos y niños que defienden la ciudad, mientras se permite al pueblo guarecerse en el Coliseo. Los reclutas y gladiadores defienden la ciudad el tiempo suficiente para que las legiones imperiales lleguen y comiencen a repeler a los germanos.

942 Las tribus germánicas son expulsadas de la República.

968 Considerando que Isslandia es un premio muy pequeño, Eirik Sveinsson viaja más al oeste en busca de nuevas tierras que saquear. La mayor parte del grupo regresa con noticias sobre tierras fértiles. Pronto se olvidan las guerras isslandesas.

971 Se revela que Dyndemus, Campeón de Neapolis, es una mujer tras su derrota a manos de Rhodon Superbus.

972 Segundo viaje Transatlántico Noruego. Treinta barcos toman tierra en Ostgryttr y comienzan a establecerse. Pocas horas después de su llegada comienzan de nuevo los enfrentamientos con los nativos del lugar.

973 Se firma el primero de muchos tratados entre los pioneros noruegos y las tribus vecinas de sus nuevas colonias. A cambio de la ayuda de los navegantes para derrotar a las naciones Narragansett, Pequot y Mohegan, se acuerda un cese de hostilidades y un aumento de la cooperación.

984 Mitrídates Thrasus reclama el título de “Aegis de Grecia”.

987 Bienes hasta entonces desconocidos comienzan a hacer su aparición en los mercados de todo el Imperio.

990 Alzamiento de Numidia. Los altos impuestos antoninos causan una revuelta provincial.

990 Mitrídates Thrasus reúne a griegos prominentes de todas partes, y funda la Sexta Liga Helénica.

991 La Sexta Liga Helénica declara la independencia del tributo aegipcio y del gobierno romano.

991 Batalla de Cartago. Las tropas antoninas suprimen el levantamiento numidio. El alto sacerdote Auletes III es nombrado gobernador.

993 Segunda Batalla de Maratón. Se pesa el corazón de Antonio del Trono Eterno. Se retiran sus extremidades y su cabeza es enviada a Alejandría.

996 Batalla de Mileto. La flota de la Liga es aplastada, y la ciudad arrasada.

999 El Imperio reconoce a la Liga Helénica.

1017 Tratado de Atenas. Aegipto y la República reconocen oficialmente a la Liga Helénica.

1066 El primer levantamiento nórdico intenta utilizar mercenarios noruegos para instalar a Marco Aurelio Valerio como Aurelio Rex. Un edicto imperial prohíbe mercenarios escandinavos en suelo imperial.

1071 Los barcos noruegos comienzan a atravesar el Atlántico en mayor número. La población de Ostgryttr se cuadruplica en una temporada.

1102 Lex Caminia derogada debido a la escasez de fauna norte africana. Los bestiarii se vuelven menos elaborados.

1170 Primer enviado oficial atlante a Roma. Los emisarios son invitados de honor en el palco del editor durante los juegos.

1171 Thurin Haraldsson funda el Ludus Atlanticus.

1179 Los espectadores se embelesan con la primera aparición de los Zephyri en el Coliseo. Haraldsson se ve inmediatamente asediado con peticiones de sus servicios por toda la República.

1221 El bien amado e invicto general Tito Cornelio Sulla es lisiado en la Batalla de Regina. Cuando se niega a retirarse el Imperator le concede el dudoso honor de legado al mando del ludus imperial.

ARENA REX

Reglas de Juego V1.01

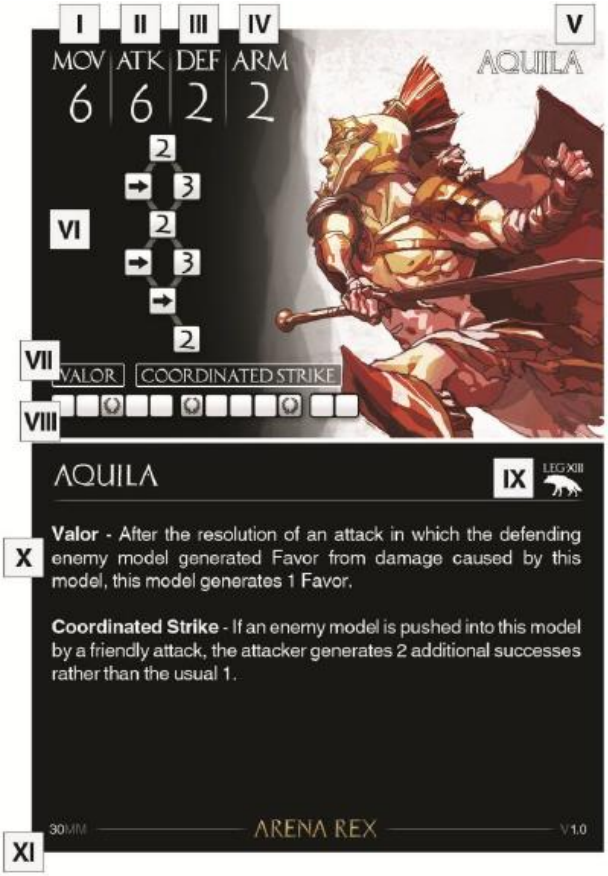
INTRODUCCIÓN

El texto que sigue ha sido dispuesto con la intención de guiar a los nuevos jugadores a través de los conceptos básicos y el modo de juego de Arena Rex, paso a paso. El lenguaje es preciso e intencionado, y si surgen dudas o disputas entre jugadores, releer el texto atentamente debería ser el primer paso. Recuerda, el propósito de un juego no es simplemente competir, sino también divertirse. La diversión para nosotros supone reglas dinámicas que sean fáciles de entender y jugar, una experiencia atrayente en la que cada jugador arriesgue algo con cada acción y haya decisiciones significativas que dicten el fluir del juego.

> "*La fortuna, que tiene gran poder en otras cuestiones pero especialmente en la guerra, puede acarrear grandes cambios a una situación mediante muy pequeños esfuerzos.*"
>
> - César, La Guerra Civil, Libro III

ANATOMÍA DE UNA TARJETA

Todas las miniaturas tienen sus tarjetas de juego correspondientes que describen sus habilidades y estadísticas. Se hace referencia a la información de estas tarjetas durante el juego. Cuando se les pregunte, los jugadores deben compartir la información que aparece en las tarjetas de juego de las figuras con sus oponentes.



I – MOV (MOV) – Movimiento: La cantidad máxima en pulgadas que puede avanzar una miniatura durante una Acción de Movimiento.
II – ATQ (ATK)- Ataque: La cantidad de dados (d6) que la miniatura tira para realizar un ataque.
III – DEF (DEF) – Defensa: La cantidad de dados (d6) que una miniatura tira cuando se defiende de un ataque.
IV – ARM (ARM) – Armadura: Esta cantidad reduce el daño recibido de los ataques.
V – Nombre de la Miniatura - Algunas habilidades harán referencia a miniaturas específicas por su nombre.
VI – Árbol de Daños – Consulta la página 25 para saber más.
VII – Habilidades y Efectos
VIII – Barra de Vitalidad – El daño recibido se marca aquí, de izquierda a derecha.
IX – Tipo de Miniatura - Las miniaturas afiliadas a un Ludus tendrán el icono correspondiente a dicho ludus aquí. También aquí se indica si la miniatura es Titán o Bestia.
X – Descripciones de las Reglas – Aquí se explican las reglas y habilidades especiales.
XI – Tamaño de la Peana

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 cortas entre sus peanas.

ORDEN DEL TURNO

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

Mover, **Atacar** y realizar un **Ataque Poderoso** son las opciones básicas accesibles a cualquier miniatura durante su activación.

Activar una miniatura permite moverla una vez sin que ésta gane fatiga. Otras acciones, como atacar o un movimiento adicional, harán que la miniatura activa gane fatiga. Una miniatura activa puede seguir actuando mientras no exceda el estado Exhausto.

NIVELES DE FATIGA

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

Cuando una miniatura *gana* un nivel de fatiga, pasa de **Preparado** a **Fatigado**, o de **Fatigado** a **Exhausto**. Cuando una miniatura *recupera* un nivel de fatiga, pasa de **Exhausto** a **Fatigado**, o de **Fatigado** a **Preparado**.

Las miniaturas exhaustas sólo pueden recuperar fatiga durante un turno expedito, o como resultado de una habilidad especial.

Se utilizan marcadores de fatiga para llevar la cuenta de los niveles de fatiga de las miniaturas en juego. Los marcadores de fatiga deben situarse sobre la mesa de juego, junto a la miniatura cuyo nivel de fatiga describen.

Preparado (fatiga 0) – Una miniatura que comience el turno Preparado puede activarse durante ese turno del jugador. Las miniaturas Preparadas pueden reaccionar durante el turno del jugador oponente.

En juego, las miniaturas Preparadas no tienen contador de fatiga.

Fatigado (fatiga 1) – Una miniatura que comienza el turno Fatigada no puede activarse ese turno. Una miniatura Fatigada no puede reaccionar mientras esté en ese estado. Al comienzo de cada uno de tus turnos puedes retirar un nivel de fatiga de una miniatura amistosa (NB: aún se considera que comienza el turno Fatigada).

En juego, las miniaturas Fatigadas se señalan con los contadores de fatiga.

Exhausto (fatiga 2) – Una miniatura que comienza el turno Exhausta no puede activarse ese turno. Una miniatura Exhausta no puede realizar una acción o reacción mientras esté Exhausta. Sólo puedes retirar fatiga de una miniatura Exhausta durante un turno expedito o como resultado de una habilidad especial.

Cuando se declare un ataque contra una miniatura Exhausta, el atacante genera un éxito adicional. Además, si el ataque tiene éxito, el atacante también genera un resultado de empujón ➡ gratuito que debe ser resuelto antes o después de cualquier casilla del árbol de daños del atacante.

En juego, las miniaturas Exhaustas se indican con contadores de fatiga colocados mostrando la cara con la theta.

> ***Caveat:*** *No puedes declarar una acción con una miniatura exhausta, ni tan siquiera tu primera (y gratuita) acción de movimiento.*

Estructura del Turno

Si ninguna de tus miniaturas está en estado Preparado debes iniciar un turno expedito en lugar de seguir la estructura de turno normal.

Paso 1: Puedes retirar un nivel de fatiga de una miniatura Fatigada aliada. Esa miniatura no puede activarse durante este turno.

Paso 2: Activa una miniatura Preparada. No puedes activar una miniatura que comenzó el turno Fatigada o Exhausta. Puedes realizar acciones con la miniatura activa. No puedes realizar acciones que harían que la miniatura ganara fatiga más allá del estado Exhausto.

Paso 3: Una vez decidas no realizar más acciones con tu miniatura activa, o no puedas hacerlo, el turno pasa a tu oponente.

> ***Caveat**: No tienes por qué seguir actuando con una miniatura hasta que esté Exhausta; puedes terminar la activación de la miniatura después de resolver cualquier acción.*

Turno Expedito

Cuando todas tus miniaturas comienzan el turno en estado Fatigado o Exhausto, se inicia un turno expedito. Durante un turno expedito no activarás una miniatura como sueles hacer. En su lugar cada miniatura de tu cohorte recupera 1 nivel de fatiga, incluso si está Exhausta.

Después de que hayas retirado ese nivel de fatiga, también puedes usar **Tácticas**, los jinetes pueden **Montar** o **Desmontar**, y las Bestias de tu cohorte pueden volverse **Salvajes**. El orden en el que esto tenga lugar es decisión del jugador activo.

Las **Tácticas** son bonificaciones y habilidades especiales que sólo pueden activarse durante el Turno Expedito. Las Tácticas se describen en la página 34.

Último Hombre en Pie

La condición de Último Hombre en Pie se aplica en cualquier turno en el que el jugador activo comience su turno con sólo una miniatura en juego. Cada turno bajo la condición de Último Hombre en Pie se considera un turno expedito con las siguientes excepciones: la miniatura que queda recupera toda la fatiga y puede activarse inmediatamente al final del turno expedito.

> ***Caveat**: Siguen pudiéndose utilizar **Tácticas** durante el turno expedito del Último Hombre en Pie.*

Acciones

Las acciones básicas disponibles para cualquier miniatura son:

Mover
Coste: El primer movimiento durante la activación de una miniatura es gratuito. Gana 1 nivel de fatiga por cada movimiento adicional.
Efecto: Mueve hasta un máximo igual valor de MOV de la miniatura, en pulgadas. Las miniaturas no pueden atravesar obstáculos o las peanas de otras miniaturas.

Ataque
Coste: Gana 1 nivel de fatiga.
Efecto: Toma como objetivo una miniatura enemiga dentro del alcance de trabazón de la miniatura atacante. Resuelve el ataque como se describe en la sección de Combate.

Ataque Poderoso
Coste: Gana 1 nivel de fatiga adicional para mejorar una acción de Ataque a una de Ataque Poderoso.
Desencadenante: Después de que declares una acción de Ataque, pero antes de tirar los dados.
Efecto: Durante este ataque, el atacante puede repetir una vez cualquier dado fallido.

REACCIONES

Las miniaturas preparadas pueden reaccionar durante el turno del oponente. Las reacciones no terminan prematuramente el turno de la miniatura activa, simplemente lo interrumpen.

Sólo puedes realizar Reacciones con las miniaturas Preparadas. Sólo puedes realizar una Reacción por turno y sólo durante el turno de tu oponente.

Reacción: Mover
Coste: La miniatura reactiva gana 1 nivel de fatiga.
Desencadenante: Después de que una miniatura enemiga resuelva una Acción de Movimiento.
Efecto: Realiza una Acción de Movimiento estándar. Las miniaturas no pueden atravesar obstáculos ni las peanas de otras miniaturas.

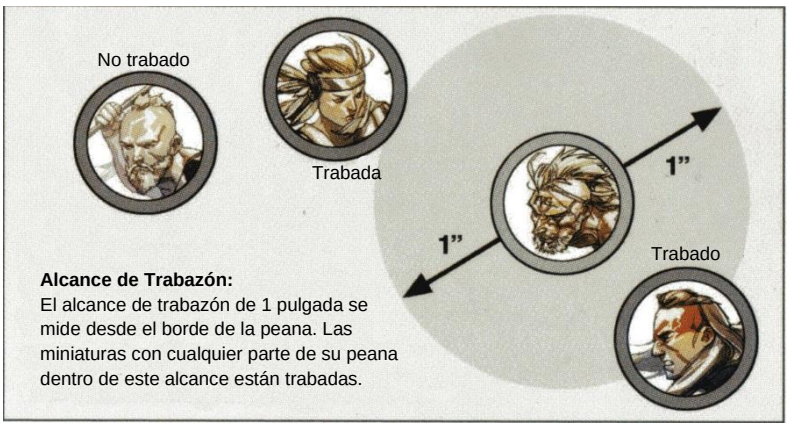
Reacción: Ataque de Oportunidad
Coste: La miniatura reactiva gana 1 nivel de fatiga.
Desencadenante: Después de que una miniatura enemiga declare una Acción de Movimiento mientras está dentro del alcance de trabazón de la miniatura reactiva.
Efecto: Haz una tirada enfrentada de **ATQ** con un bonificador de +1 contra la **DEF** de esa miniatura enemiga.

Reacción: Contraataque
Coste: La miniatura reactiva gana 1 nivel de fatiga.
Desencadenante: Después de que una miniatura enemiga declare una Acción de Ataque contra la miniatura reactiva.
Efecto: Tira tu **ATQ** en lugar de tu **DEF** contra el ataque. Si sacas más éxitos netos que el atacante, resuelve esos éxitos netos como si hubieras realizado un ataque con éxito. Declarar una reacción de Contraataque no se considera declarar un ataque contra la miniatura oponente.

Reacción: Asistencia
Coste: La miniatura reactiva gana 1 nivel de fatiga.
Desencadenante: Después de que una miniatura enemiga declare una Acción de Ataque contra otra miniatura aliada.
Efecto: Si la miniatura aliada o la miniatura enemiga atacante está dentro del alcance de trabazón de la miniatura reactiva, añade la **DEF** de la miniatura reactiva a la **DEF** de la miniatura defensora. Las miniaturas que no pueden añadir su **DEF** no pagan el coste de esta reacción, aunque se considera que se ha realizado una reacción.

COMBATE

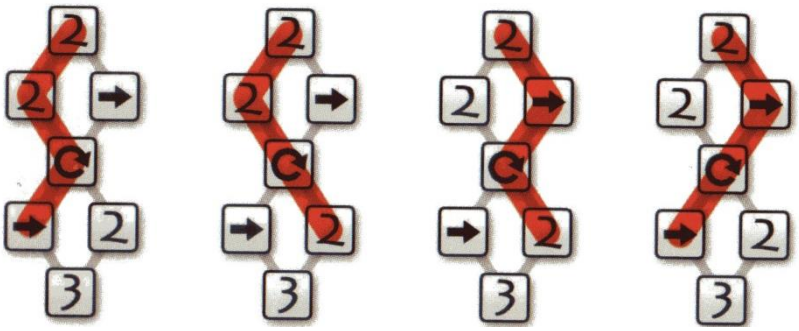
El combate en Arena Rex ha sido diseñado para ser tan dinámico como sea posible. Las miniaturas tienen un alcance de trabazón de 1 pulgada. No hay encaramiento; las miniaturas pueden luchar libremente en un arco de 360 grados alrededor de su base. No son necesarias reglas de líneas de visión porque no hay ataques a distancia – toda la acción de Arena Rex es íntima y personal.



Reducido al mínimo, 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 al valor de su **ATQ** y el defensor tira una cantidad de d6 igual a su **DEF**. Cualquier dado en el que se obtenga un cuatro o más (4+) se cuenta como un éxito. Los éxitos del defensor se restan de los éxitos del atacante; si al atacante le queda cualquier cantidad de éxitos (éxitos netos) se considera un ataque exitoso. La cantidad de éxitos netos determina la efectividad del ataque. Los ataques con éxito en la arena pueden tomar muchas formas, y esto se representa en Arena Rex mediante el árbol de daños de la miniatura.

ÁRBOL DE DAÑOS

Después de realizar un ataque con éxito, aplica los éxitos netos al árbol de daños de la miniatura atacante, comenzando por arriba y siguiendo hacia abajo. Debes seguir un camino descendente entre las casillas conectadas del árbol, con una línea continua.



Ejemplo: Rutas válidas para un ataque que generó cuatro éxitos netos.

Cualquier efecto aplicado se resuelve en el orden en el que aparece en el árbol, luego se suma el daño y se aplica al final del ataque. Si la resolución de cualquier efecto deja al atacante o al

defensor posicionado de forma que el atacante ya no trabe al defensor, el ataque no puede continuar, y cualquier éxito que aún no hubiera sido aplicado se pierde.

La **ARM** del defensor se resta del daño total del ataque.

> ***Caveat:*** *La **ARM** sólo se resta del daño originado en un árbol de daños. Otros efectos que causan daño ignoran la **ARM**.*

Resultados del Árbol de Daños

- Daño (cualquier número) – La cantidad de daño que genera esta casilla.

- Empujón + 1 daño – La miniatura defensora es empujada 1 pulgada alejándola directamente de la miniatura atacante. Este empujón es obligatorio. El atacante puede realizar un movimiento de seguimiento de hasta 1 pulgada, que debe ser hacia el defensor.

- Fatiga + 1 daño – La miniatura defensora gana un nivel de fatiga.

- Favor + 1 daño – La miniatura atacante gana un dado de Favor para la reserva de su controlador.

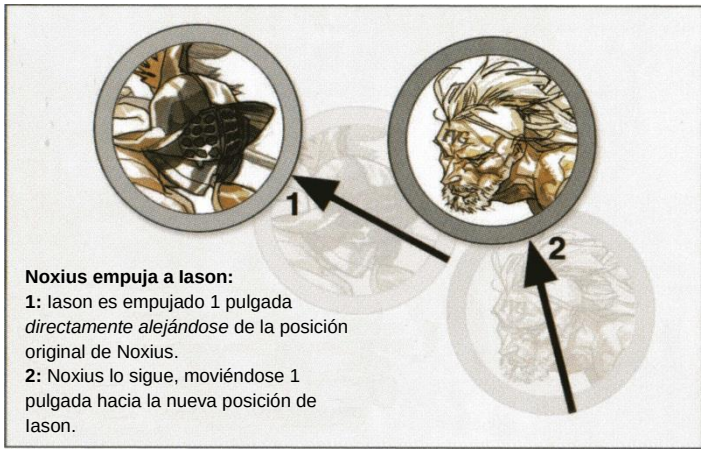
- Reposicionamiento + 1 daño – La miniatura atacante puede moverse 3 pulgadas. Si una miniatura no está trabada al final de su movimiento de reposicionamiento, puede terminar inmediatamente su activación para recuperar un nivel de fatiga.

> ***Caveat:*** *Las miniaturas reactivas no se consideran activas, y por lo tanto no recuperan fatiga.*

- Especial + 1 daño – Este símbolo denota un resultado único que está descrito en las reglas especiales de la miniatura.

Empujar

Un resultado de empujón en el árbol de daños mueve a una miniatura enemiga 1 pulgada 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 pulgada hacia la miniatura empujada. Los empujones se resuelven individualmente, y en orden.



Noxius empuja a Iason:
1: Iason es empujado 1 pulgada *directamente alejándose* de la posición original de Noxius.
2: Noxius lo sigue, moviéndose 1 pulgada hacia la nueva posición de Iason.

Durante un ataque, la primera vez que empujes a una miniatura enemiga para que entre en contacto con la peana de una miniatura aliada, genera inmediatamente un éxito adicional en el ataque.

Las miniaturas **Exhaustas** son más fáciles de empujar, y los ataques con éxito contra ellas generan un resultado de empujón (➡) gratuito para el atacante, que se puede resolver antes o después de cualquier casilla del árbol de daños del atacante. Este empujón es adicional a cualquier resultado de éxitos gratuitos adicionales.

> ***Caveat:*** *Recuerda, el defensor debe estar Exhausto cuando se declare el ataque para que el atacante se beneficie de estos efectos.*

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

Empujones Resistidos: Si un defensor resiste un empujón, el daño de éste aún se aplica, pero los movimientos de empujón y seguimiento no tienen lugar.

Barra de Vitalidad

Después de que se calcule el daño total de los éxitos del atacante y su árbol de daños, se le resta la **ARM** de la miniatura defensora. La miniatura herida marca el daño restante tachando una cantidad igual de casillas de su Barra de Vitalidad, de izquierda a derecha. Se considera que todo el daño de un único ataque se tacha a la vez.

Las casillas de Vitalidad también pueden desencadenar efectos cuando se tachan. El efecto más común es otorgar Favor. Cuando se tacha una casilla de Favor (🏆) de la Barra de Vitalidad de una miniatura, el jugador que controla dicha miniatura añade un dado de Favor a su reserva. Las estrellas (★) u otros iconos de una casilla de vitalidad indican un efecto único que se activa cuando se tacha la casilla (el efecto aparecerá escrito en la tarjeta de juego de la miniatura).

> ***Caveat:*** *Algunas habilidades especiales permiten a los jugadores escoger Favor u otro efecto cuando se tacha una casilla de Vitalidad con laureles. Estas miniaturas tienen casillas de Favor modificadas (🏆) en sus Barras de Vitalidad como recordatorio de estas opciones adicionales.*

Cuando a una miniatura no le quedan más casillas sin tachar en su Barra de Vitalidad, está derrotada. Retira la miniatura del juego.

Dados de Favor

El Favor del público es un recurso concreto en Arena Rex. Da pábulo a muchas habilidades especiales y puede ser utilizado para mejorar las tiradas de ataque y defensa.

Cada jugador comienza la partida con 3 dados de Favor en su reserva. El jugador y cualquier miniatura de su cohorte pueden gastar Favor de esta reserva. Cuando se consiga Favor, va a esta reserva común.

Mientras un jugador tenga Favor en su reserva, puede gastarlo en Tácticas, o sus miniaturas pueden gastarlo para añadirlo a sus tiradas de ataque o defensa, o para activar habilidades

especiales. Cada miniatura puede gastar hasta 2 dados de Favor por turno. Cuando se gasta Favor para mejorar una tirada de ataque o defensa simplemente añádelo a tus dados de ATQ o DEF y tíralo con ellos.

Un 4+ en un dado de Favor cuenta como 2 éxitos.

El atacante debe declarar primero cuántos dados de Favor gastará en la tirada de ataque antes de que el defensor declare cuántos dados de Favor usará.

Se considera que el Favor lo gasta una miniatura sólo cuando esa miniatura añade Favor a las tiradas de ataque o defensa o utiliza Favor para desencadenar sus habilidades. El Favor gastado en Tácticas se considera gastado por el jugador y sólo está limitado por la reserva de Favor del jugador.

Los Dados de Favor se consiguen de distintas maneras, siendo las más comunes el tachado de casillas ( ) de vitalidad, las casillas de los árboles de daño, y las habilidades especiales.

Los jugadores también ganan Favor por lo siguiente:

La primera miniatura de una partida que ataque a una miniatura enemiga gana un dado de Favor.

Gana 1 dado de Favor al final de tu activación si durante esa activación una miniatura enemiga sufrió daño procedente de un obstáculo y fue derrotada.

TERRENO

Obstáculo: *(Columna, Pared, Escombros)* – La primera vez durante un ataque en el que una miniatura es empujada hasta tener su peana en contacto con un obstáculo, gana 1 nivel de fatiga.

Obstáculo Dañino: *(Púas, Hojas, Fuego)* – La primera vez durante un ataque en el que una miniatura sea empujada hasta tener su peana en contacto con un obstáculo dañino, ésta sufre 3 puntos de daño. Este daño ignora la **ARM**. Un Obstáculo Dañino se considera un obstáculo.

Obstáculo Letal: *(Abismo, Foso, Aguas Profundas)* – Si cualquier parte de la peana de una miniatura toca un Obstáculo Letal, esa miniatura es derrotada. Tacha cualquier casilla de vitalidad restante y resuelve sus efectos (si los hay). Luego retira la miniatura del juego. Cualquier éxito adicional después de que una miniatura sea empujada en un Obstáculo Letal se pierde.

> ***Caveat:*** *Caída: (Puentes, Pasarelas, Fosos Poco Profundos, Rampas) – En Arena Rex, la mayoría de las caídas son tratadas como Obstáculos Letales. Puedes acordar con tu oponente tratar las caídas desde ciertas elevaciones menores como Obstáculos u Obstáculos Dañinos.*

Obstáculo Viviente: Las miniaturas de Bestias pueden ser colocadas en la arena como Obstáculos Vivientes. Los Obstáculos Vivientes no están controlados por ningún jugador y no se activan a menos que se desencadenen. Si una miniatura es empujada y termina a 3 pulgadas o menos de un obstáculo viviente como el resultado final de un ataque o una regla especial, el obstáculo viviente se activará y atacará a la miniatura empujada. El obstáculo se moverá hasta un máximo de su valor de **MOV** para trabar a la miniatura empujada si fuera necesario, siguiendo el camino más directo posible, y rodeará otros obstáculos y miniaturas para hacerlo, si fuera necesario.

Cuando una miniatura es atacada por el obstáculo viviente, su oponente tira los dados de ataque y elige los efectos a aplicar del árbol de daños. Las casillas de Favor del árbol de daños generan Favor para el jugador que tiró los dados de ataque.

El daño aplicado a un obstáculo viviente se aplica a su barra de vitalidad de forma normal. Cuando se tacha una casilla de Favor, la miniatura que causó el daño gana ese Favor.

Si un obstáculo viviente es atacado, responderá del mismo modo. Inmediatamente después de resolver un ataque contra un obstáculo viviente, trata a su atacante como si hubiera sido empujado y hubiera acabado a 3 pulgadas o menos del obstáculo.

Los obstáculos vivientes no se ven afectados por la regla especial Provocar.

Los obstáculos vivientes no ganan niveles de fatiga bajo ningún concepto, y no pueden pagar costes de fatiga.

Cuando los obstáculos vivientes atacan a una pareja montada, escoge aleatoriamente (equitativamente) si atacan a la montura o al jinete.

Encadenado: Las miniaturas pueden estar encadenadas a otras miniaturas o rasgos del terreno. La longitud de la cadena se decide antes de que comience la partida (generalmente es de 4 pulgadas). Una miniatura siempre debe permanecer a una distancia igual o menor a la longitud de la cadena, de aquello a lo que esté encadenado. Si un empujón moviera a la miniatura encadenada más allá de la longitud de la cadena, detén el empujón al límite de la longitud de la cadena y trata a la miniatura empujada como si hubiera chocado con un obstáculo. Si un desplazamiento moviera a una miniatura encadenada más allá de la longitud de la cadena, detén el desplazamiento al límite de la longitud de la cadena.

Cuando una miniatura encadenada es derrotada, su cadena se rompe (de uno u otro modo).

Zona de Duelo: *(Anillo de Fuego, Plataforma Elevada, Zona de Alta Visibilidad)* – Se pueden designar como Zonas de Duelos lugares prominentes en la arena. Las miniaturas dentro de una Zona de Duelo ganan un dado adicional de Favor en cualquier momento en el que consigan Favor. Cuando cualquier jugador inicie un Turno Expedito y controle una Zona de Duelo, ese jugador gana un dado de Favor. Un jugador controla una Zona de Duelo cuando tiene miniaturas dentro de dicha zona y su oponente no.

> ***Caveat:*** *Empujar miniaturas contra obstáculos es una parte importante de Arena Rex. ¡Deberían incluirse al menos un par de Obstáculos Letales o Vivientes en cualquier arena decente! Asegúrate de incluir varios obstáculos también.*
>
> *Sé creativo con tu mesa de juego. Arena Rex fue desarrollado en una arena circular de 30 pulgadas de diámetro (unos 76 cm). Así la acción es cercana, pero aún hay bastante espacio para maniobrar. No especificamos un tamaño (o forma) de mesa oficial para dejar que los jugadores y modelistas tengan libertad para explorar el mundo de Arena Rex. ¿Quieres luchar en una arena sencilla, en un foso, en una meseta, o sobre un lago helado? De ti depende.*

Formar una Cohorte

El grupo de miniaturas que cada jugador elige para jugar es su **Cohorte**. Antes de comenzar la partida, ambos jugadores deciden el número de combatientes de cada Cohorte. Recomendamos 3v3 para novatos y de 5v5 a 8v8 para jugadores de miniaturas curtidos.

En general, cada miniatura cuenta como un combatiente. Las miniaturas con múltiples **Estadios** cuentan cada uno de sus **Estadios** como un combatiente a la hora de elaborar la lista.

Gladiadores

Los **gladiadores** son los elementos básicos de la arena, y están en el corazón de las reglas de Arena Rex. Las miniaturas que no son Bestias o Titanes son Gladiadores.

Bestias

Pueden jugarse las **Bestias** como parte de una cohorte, pueden incluirse en la arena como un obstáculo viviente, o pueden ser usadas como objetivo de un escenario.

Cuando se juegan como parte de una cohorte, las Bestias se activan y reaccionan como cualquier otra miniatura. Todas las bestias son **Salvajes**.

Salvaje: Las Bestias no son miembros entrenados de un Ludus y suponen un peligro para todos los combatientes de la arena.

Durante el turno expedito de su cohorte, una Bestia debe intentar atacar a la miniatura más cercana que no sea un obstáculo. La Bestia no gana niveles de fatiga al realizar este ataque. El ataque no puede mejorarse a un ataque poderoso. Si la Bestia no está trabando a cualquier miniatura que no sea un obstáculo, se moverá hasta el máximo de su **MOV** para trabar a la miniatura más cercana, por el camino más directo posible, y rodeará otros obstáculos y miniaturas para hacerlo, si fuera necesario antes de realizar el ataque. Si hay varias miniaturas cercanas equidistantes a la Bestia, elige al azar cuál es atacada.

La tirada de ataque y la resolución de cualquier resultado del árbol de daños la realiza el oponente de la miniatura atacada por la Bestia. Cualquier jugador puede añadir Favor a la tirada de ataque de su reserva de Favor.

Titanes

Los **Titanes** pueden ser jugados como parte de una cohorte, incluidos en la arena como un obstáculo viviente, o ser utilizado como el objetivo de un escenario.

Inamovible: Los Titanes están acostumbrados a mantener la posición. Los Titanes resisten todos los empujones y no pueden ser desplazados o **Apartados**.

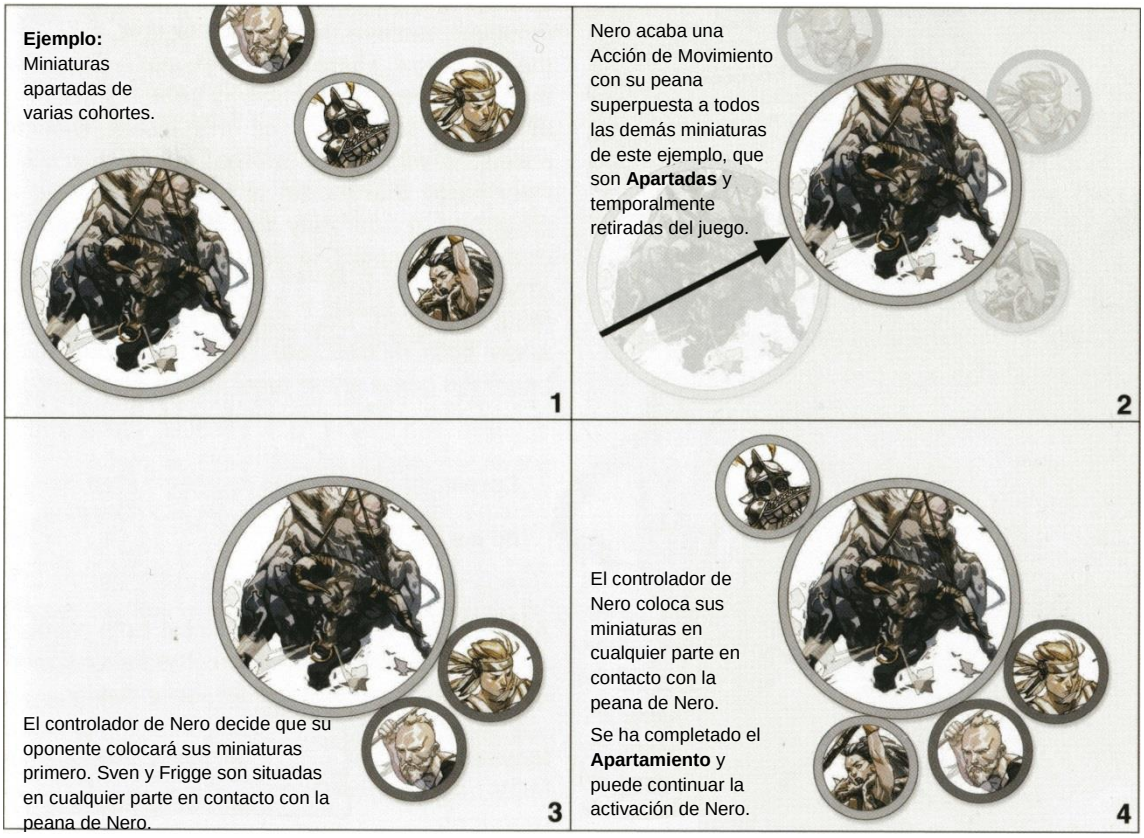
Imparable: Los Titanes pueden moverse a través de otras miniaturas que no sean Titanes. Durante su activación, los Titanes pueden terminar una Acción de Movimiento con su peana superpuesta a las peanas de otras miniaturas no Titanes. Si un Titán acaba una Acción de Movimiento con su peana superpuesta a la peana de una miniatura que no sea Titán, esa miniatura es **Apartada**.

APARTAR

Las miniaturas **Apartadas** por otra miniatura son colocadas por su controlador con la peana en contacto con la peana de la miniatura que la apartó.

Si las miniaturas de más de una cohorte son Apartadas, todas las miniaturas de una misma cohorte se colocan a la vez, siendo el jugador activo el que decide en qué orden se colocan las distintas cohortes.

Si una miniatura no puede ser apartada en contacto con la peana de la miniatura que la Aparta a causa de un obstáculo, sufre los efectos de ese obstáculo, y luego es colocada con la peana en contacto con la peana de otra miniatura que esté en contacto con la peana de la miniatura que las apartó (si la primera no ha sido derrotada).



MONTURAS

Se pueden incluir **Monturas** en una cohorte con o sin su jinete. Si están en una cohorte con su jinete, ambos pueden colaborar de ciertas maneras únicas.

Montar y Desmontar: Durante un Turno Expedito, un jinete puede montar si está en contacto con la peana de su montura. Cuando el jinete monta, retira su miniatura de la arena – la pareja comparte ahora el espacio de la peana de la miniatura más grande, y se trata al jinete como si tuviera el mismo tamaño de peana que la montura. Las monturas en estado salvaje no atacarán a su propio jinete mientras éste esté montado. Durante un Turno Expedito, un jinete también puede desmontar, en cuyo caso su miniatura es devuelta a la arena en cualquier lugar a 1 pulgada o menos de la montura. Montar y Desmontar sólo puede tener lugar cuando ambas miniaturas están preparadas. Una pareja de jinete y montura pueden comenzar la partida montada o desmontada.

Caveat: *Si a un jugador sólo le resta un par montado en juego, la regla de Último Hombre en Pie* ***no*** *se aplica a la pareja*.

Activación: Cuando el jinete está montado, trata a ambas miniaturas como si compartieran una única activación. El límite de Favor gastado se aplica a cada miniatura por separado.

Movimiento: Cuando el jinete está montado, utiliza el valor de **MOV** de la montura para resolver todas las Acciones de Movimiento y las reacciones. Las monturas y los jinetes se beneficiarán de las reglas especiales del otro que afecten directamente al movimiento del par montado (por ejemplo, los Titanes con un Jinete gladiador aún pueden Apartar a otras miniaturas cuando están montados).

Atacar: La primera vez que un par montado ataca durante su activación, tanto el jinete como la montura realizan un ataque cada uno. El jugador activo declara qué miniatura ataca primero. La montura y el jinete pueden escoger objetivos distintos. El defensor debe decidir a cuál de los ataques reacciona, si reacciona. El jinete o la montura pueden declarar ataques adicionales.

Cuando el jinete está montado, ni éste ni su montura pueden declarar ataques poderosos.

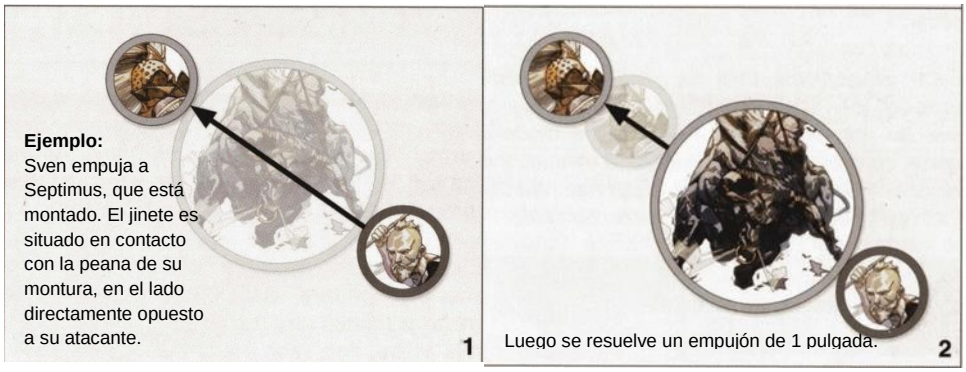
Fatiga: Cuando el jinete está montado, la pareja comparten los niveles de fatiga. Cualquiera de ellos puede realizar una Reacción, en cuyo caso ambos ganan un nivel de fatiga. Cuando el par se separa, cada miniatura conserva el nivel de fatiga compartido.

Atacar a una miniatura montada: Cuando se ataque a un par montado, tiene que declararse como objetivo del ataque al jinete o a la montura.

Jinete Empujado: Si un ataque que tiene como objetivo al jinete lo empuja con éxito, éste es desmontado a la fuerza. Si esto sucede, coloca al jinete en contacto con la peana de la montura, directamente opuesto al atacante, luego resuelve el empujón.

La montura conserva el nivel de fatiga que antes compartía con el jinete, y el jinete queda exhausto.

Si el jinete no puede ser colocado directamente opuesto al atacante debido a un obstáculo u otra miniatura, aplica los efectos de un empujón que entre en contacto con la miniatura u obstáculo, y luego trata al jinete como si hubiera sido desplazado por su montura.



Miniaturas derrotadas: Si una montura es derrotada mientras su jinete está montado, sitúa al jinete en cualquier punto completamente dentro del área de la peana de la montura, y luego déjalo exhausto. Si el jinete es derrotado mientras está montado, la montura continuará luchando por sí

misma. Si la montura es una Bestia, realizará inmediatamente un ataque salvaje si el jinete es derrotado mientras estaba montado. Ten en cuenta que los obstáculos dañinos y letales se aplican tanto a la montura como al jinete, puesto que comparten la misma peana.

ESTADIOS

Ciertas miniaturas tienen varias tarjetas de juego. Estas miniaturas funcionan de forma ligeramente distinta que los Gladiadores normales, las Bestias y los Titanes. A medida que progrese la lucha, estas miniaturas pasarán por distintos **Estadios**.

Cada Estadio tiene su propia tarjeta, con su propia línea de estadísticas, árbol de daños, barra de vitalidad, y rasgos. Se trata a la miniatura como si esa fuera su única tarjeta mientras esté activa, y cada Estadio debe jugarse en orden.

Cada Estadio dura hasta que su vitalidad haya sido reducida a 0. El daño adicional no se traslada al siguiente Estadio. Reemplaza la tarjeta de juego de la miniatura con el siguiente Estadio y deja a la miniatura Exhausta. Cuando se tacha la última casilla de vitalidad del Estadio final de una miniatura, ésta ha sido derrotada.

Caveat: *Las miniaturas con múltiples Estadios tienen un numeral romano a la izquierda de su barra de vitalidad como recordatorio de qué Estadio representa la tarjeta.*

La última casilla de vitalidad de una miniatura con más Estadios aparece modificada (II). Los numerales romanos representan el siguiente Estadio. Esta es una casilla de vitalidad y debe ser tachada antes de que la miniatura avance hasta el siguiente Estadio. Recuerda, el exceso de daño no pasa al siguiente Estadio.

TÁCTICAS

Las **Tácticas** son bonificaciones y habilidades especiales que sólo pueden activarse durante el Turno Expedito. Todas las cohortes tienen acceso a las siguientes Tácticas estándar:

Maniobra – Coste: 1 dado de Favor

Puedes realizar una Acción de Movimiento estándar con una miniatura de Gladiador aliado sin coste de fatiga. La maniobra sólo puede afectar a cada miniatura una vez por turno expedito.

Recuperación – Coste: 1 dado de Favor

Retira 1 nivel de fatiga de una miniatura de tu cohorte.

Incitar – Coste: 1 dado de Favor

Realiza una única acción con un Obstáculo Viviente. Por toda la duración de dicha acción, trata al Obstáculo Viviente como si fuera parte de tu cohorte. Cada Obstáculo Viviente sólo puede verse afectado por esta táctica una vez por turno expedito.

BENEFICIOS DE LOS LUDUS

En Arena Rex, las facciones de juego toman la forma de famosos Ludi que pueblan nuestro mundo. Cuando se elabora una Cohorte para luchar en la arena puedes escoger cualquier mezcla de Gladiadores, Bestias y Titanes que desees.

Si al menos el 75% de los Gladiadores de tu cohorte son parte del mismo Ludus, entonces tienes acceso a las habilidades y Tácticas de dicho Ludus, conocidas como **Beneficio de los Ludus**.

BENEFICIOS DEL LUDUS MAGNUS

Floreo – ***Habilidad Pasiva*** – Las miniaturas de Gladiadores de tu cohorte gana un dado de Favor si, durante un ataque o contraataque alcanzan el final de su árbol de daños y aún les quedan uno o más éxitos netos sin aplicar.

Circus Maximus – ***Habilidad Pasiva*** – Las miniaturas de Gladiador del Ludus Magnus de tu cohorte pueden gastar hasta 3 dados de Favor por turno.

Animar – ***Táctica*** – ***Coste***: Una miniatura de Gladiador del Ludus Magnus de tu cohorte gana un nivel de Fatiga – Gana 1 dado de Favor. Esta táctica sólo puede ser utilizada una vez por turno expedito.

BENEFICIOS DEL LEGIO XIII

Hilera – ***Habilidad Pasiva*** – Las miniaturas de Gladiadores del Legio XIII de tu cohorte pueden moverse a través de otras miniaturas de Gladiadores del Legio XIII que también formen parte de tu cohorte. Durante su activación, pueden terminar sus acciones de movimiento con su peana superpuesta a la peana de otras miniaturas de Gladiadores del Legio XIII. Cualquier miniatura a la que se superpongan de este modo es Apartada.

Manípulo – ***Táctica*** – ***Coste***: 2 dados de Favor – Cada miniatura de Gladiador del Legio XIII de tu cohorte puede Reposicionarse inmediatamente.

BENEFICIOS DE LOS MORITURI

Voluntad de Antonio –***Habilidad Pasiva*** – Las miniaturas de tu cohorte recuperan toda la Fatiga durante un Turno Expedito.

Regalo de Cleopatra – ***Táctica*** – ***Coste***: 2 dados de Favor – Desencadena inmediatamente el efecto 💀 de una miniatura de tu cohorte. El efecto 💀 de cada miniatura sólo puede desencadenarse una vez por turno expedito.

Ofrenda – ***Táctica*** – ***Coste***: Causa 2 puntos de daño a una miniatura aliada – Gana 2 dados de Favor. Esta habilidad puede ser utilizada sólo una vez por turno expedito.

BENEFICIOS DE LOS ZEPHYRI

Valiente- ***Habilidad Pasiva*** – Las miniaturas de Gladiadores de los Zephyri de tu cohorte pueden reaccionar mientras están Fatigados o Exhaustos. Si lo hacen, en lugar de ganar un nivel de Fatiga, gastan 1 dado de Favor y sufren 3 puntos de daño.

Emboscada- ***Táctica*** – ***Coste***: 1 dado de Favor – Escoge una miniatura de Gladiador Zephyri de tu cohorte, y resuelve inmediatamente un ataque con 1 éxito neto contra una miniatura trabada por ésta. Esta táctica sólo puede afectar a cada Gladiador una vez por turno expedito.

Hermanos de Sangre – ***Táctica*** – ***Coste***: Un Gladiador Zephyri de tu cohorte recibe 2 puntos de daño – Otro Gladiador Zephyri de tu cohorte cura 2 casillas de vitalidad. Esta táctica sólo puede afectar a cada Gladiador una vez por turno expedito

Área de Juego

Tamaño: Tu área de juego puede ser de cualquier tamaño o forma. Experimenta con tus arenas y escenarios.

Despliegue: El ganador de una tirada de dados decide quién jugará en primer turno. El primer jugador desplegará toda su cohorte antes de que lo haga el segundo jugador. Cada miniatura de una cohorte debería estar a 1 pulgada o menos de otra miniatura de esa misma cohorte. Recomendamos comenzar la partida con tu cohorte a unas 24 pulgadas de la de tu oponente.

Escenarios

Los siguientes escenarios de juego pueden añadir variedad y un poco más de historia al mundo de Arena Rex. Son simples directrices que creemos que funcionan bien; os animamos a modificarlas para crear las vuestras propias.

Munus

Un enfrentamiento clásico que ha evolucionado de las tradiciones funerarias, el Munus es un combate estándar entre dos cohortes igualadas.

Despliegue: Las cohortes despliegan en contacto con el borde de la arena de su controlador.

Cohortes: Ambos jugadores aportan cohortes de igual valor.

Restricciones: Ninguna.

Condiciones de Victoria: El último jugador con miniaturas sobre la arena es el vencedor.

Primus Superiorum

Un enfrentamiento más largo, que representa a todo un día de espectáculo y derramamiento de sangre. Las cohortes de gladiadores son enfrentadas al titán del oponente, y luego al contrario. Los vencedores son luego enfrentados unos con otros por la gloria final.

Secuencia: Este escenario tiene 3 rondas. En la primera ronda, el titán de un jugador combate con la cohorte del otro. La segunda fase invierte los papeles. Las miniaturas no derrotadas vuelven a la lucha en la tercera ronda.

Las reservas de Favor y el daño pasan de ronda a ronda.

Despliegue: En las primeras dos fases los Titanes se despliegan en el centro de la arena, y los Gladiadores en contacto con el borde de la arena del lado de su controlador. En la tercera fase las miniaturas supervivientes de ambos jugadores se despliegan en contacto con el borde de la arena de su jugador controlador.

Cohortes: Ambos jugadores aportan cohortes de igual valor.

Restricciones: Cada jugador debe incluir un único Titán, y el resto de miniaturas deben ser Gladiadores.

Condiciones de Victoria: El último jugador al que le queden miniaturas en la arena en la tercera ronda es el vencedor.

VENATIO

Una cohorte de gladiadores debe defenderse de las crueles y espectaculares bestias que los rodean.

Despliegue: El jugador de los gladiadores despliega su cohorte en el centro de la arena. El controlador de las bestias las despliega en cualquier lugar de la arena, al menos a 15 pulgadas de los gladiadores.

Cohortes: Ambos jugadores aportan cohortes de igual valor.

Restricciones: Una cohorte está formada totalmente por Bestias, y la otra enteramente por Gladiadores.

Condiciones de Victoria: El último jugador al que le queden miniaturas en la arena es el vencedor.

DAMNATIO

Un gladiador condenado a ejecución se une a la cohorte de un jugador. Su oponente debe eliminar al gladiador condenado.

Despliegue: Las cohortes despliegan en contacto con el borde de la arena de su jugador controlador. El defensor sitúa una zona de duelo de 6 pulgadas en contacto con su lado de la arena; la miniatura condenada no puede abandonar la zona de duelo, está encadenada a un pilar (u otro rasgo de terreno) en su centro.

Cohortes: Ambos jugadores aportan cohortes de igual tamaño, y después el defensor añade al gladiador condenado a su cohorte. El gladiador condenado es elegido al azar de entre las miniaturas disponibles que no se han incluido en ninguna cohorte.

Restricciones: El gladiador condenado no puede tener más de un Estadio.

Condiciones de Victoria: Si el gladiador condenado es derrotado, el ejecutor es el vencedor. El defensor sale victorioso si es el último jugador con miniaturas sobre la arena.

VINCULI

Ambos jugadores deben derrotar al gladiador condenado de su oponente mientras mantienen a salvo al suyo propio.

Reglas Especiales: Los gladiadores condenados están encadenados a otra miniatura de su cohorte. Las miniaturas encadenadas nunca pueden estar separadas por más de 4 pulgadas.

Despliegue: Las cohortes despliegan pegadas al borde de la arena del lado de su jugador controlador.

Cohortes: Ambos jugadores aportan cohortes del mismo tamaño. Ambos jugadores añaden un gladiador condenado que se escoge al azar entre las miniaturas disponibles que no están incluidas en ninguna de las cohortes.

Restricciones: Los gladiadores condenados no pueden tener más de un Estadio.

Condiciones de Victoria: El último jugador con un gladiador condenado en la arena es el vencedor.

DUELLUM

Dos Gladiadores son el centro de atención mientras sus cohortes se posicionan y buscan favor. El gran combate comienza cuando uno de los duelistas cae.

Reglas Especiales: Cada jugador escoge en secreto uno de los gladiadores de su cohorte para que tome parte en el duelo. Las miniaturas que se baten en duelo no pueden abandonar voluntariamente la zona de duelo. Ninguna otra miniatura puede entrar en la zona de duelo hasta que uno de los gladiadores duelistas sea derrotado o empujado completamente fuera de la zona. Las miniaturas duelistas deben ser activadas si están Preparadas.

Despliegue: Se sitúa un anillo de 5 pulgadas de diámetro en el centro de la arena; esta es la zona de duelo. Los gladiadores duelistas son desplegados con las peanas en contacto en el centro de la zona de duelo. El resto de las miniaturas se despliega en contacto con el borde de la arena del lado de su controlador.

Cohortes: Ambos jugadores aportan cohortes de igual valor.

Restricciones: Cada jugador debe aportar al menos un gladiador. Los gladiadores elegidos para el duelo no pueden tener más de un Estadio.

Condiciones de Victoria: El último jugador con miniaturas en la arena es el vencedor.

GEMINAE

Cohortes rivales se enfrentan por el control del corazón de la arena y el amor del público.

Reglas Especiales: Sitúa 2 zonas de duelo en la arena (5 pulgadas de diámetro).

Despliegue: Las cohortes despliegan en contacto con el borde de la arena del lado de su controlador.

Cohortes: Los jugadores aportan cohortes de igual valor.

Restricciones: Ninguna.

Condiciones de Victoria: El primer jugador que controle ambas zonas de duelo es el vencedor. En otro caso, el último jugador con miniaturas sobre la arena es el vencedor.

TÉRMINOS ADICIONALES

Alejar: Movimiento que separa de un punto (u otra miniatura) siempre que no se mueva hacia ese punto (o miniatura). Mientras la distancia entre ambos no decrezca, eres libre de moverte siguiendo cualquier camino.

> ***Caveat:*** *las miniaturas que comienzan en contacto con la peana del oponente y que son empujadas o desplazadas 1" alejándolas de éste, debería considerarse como si estuvieran a 1" del mismo.*

Hacia: Movimiento que se dirige a un punto (u otra miniatura) siempre y cuando no se aleje de ese punto (o miniatura). Mientras la distancia entre ambos no se incremente, eres libre de seguir cualquier camino.

Directamente Alejándose/Hacia: El movimiento directamente hacia o alejándose de una miniatura debe realizarse por la línea recta formada por el centro de las dos peanas.

Trabar: Una miniatura está trabando a una miniatura enemiga si ésta última está dentro de su alcance de trabazón.

Trabado: Una miniatura está trabada por un enemigo si está dentro del alcance de trabazón de dicho enemigo.

d3: Un dado de tres caras; o más frecuentemente, divide por dos el resultado de un d6, redondeando hacia arriba.

Desplazar: Un desplazamiento es similar a un empujón, con la excepción de que se detiene inmediatamente antes de que la peana entre en contacto con otras miniaturas u obstáculos. En la práctica, es más sencillo situar las miniaturas como si hubieran sido empujadas, y simplemente ignorar cualquier resultado que podría haberse desencadenado si fuera un empujón. Los desplazamientos no son empujones, y no pueden resistirse como éstos. Los jinetes montados no pueden ser desplazados por separado. Si una montura es desplazada, su jinete montado lo es con ella.

> ***Caveat:*** *Un desplazamiento no hará que un obstáculo viviente ataque.*

PAX ROMANA

Años de paz relativa en las costas del Mediterráneo han permitido que el comercio y la cultura florezcan. Se han creado fortunas en los mares y las arenas, y la gloria de los vivos compite con la de los difuntos. Los poetas cantan sobre armas y hombres, en lugar de héroes de guerra y destrucciones coléricas. Las quillas van repletas de pasajeros y grano en lugar de soldados y equipo, y las masas marchan a los espectáculos y no a los levantamientos. El mundo conocido se hace más pequeño con cada tratado y alianza.

El mundo desconocido, por supuesto, se aproxima en la misma medida.

> *Ahora padecemos los males de una larga paz. El lujo, más mortal que la guerra, se cierne sobre la ciudad, y venga al mundo conquistado.*
>
> -Décimo Junio Juvenal