

ESCUELA DE GLADIADORES

INTRODUCCIÓN

Suplemento para el juego Gladius.

Los jugadores son amos de sus propias escuelas de gladiador.

Cómprelos, entrénelos, y envíelos a la arena.

EQUIPO

Un dado de 6 caras. Papel. lápiz.

Monedas para representar Oro.

CONFIGURACIÓN

Los jugadores empiezan con 50 monedas de oro y 1 Gladiador.

VICTORIA

El jugador con más puntos de Fama después de 20 turnos gana.

SECUENCIA DE TURNO

Cada turno tiene 7 Segmentos:

1. Segmento Esclavo
2. Segmento Subasta
3. Segmento Arena
4. Segmentos de Combate
5. Segmento de Ganancias
6. Segmento Entrenamiento
7. Segmento Reputación

SEGMENTO ESCLAVO

1D6 Nuevos gladiadores se hacen disponibles.

Tire para conocer los status/Atributos para cada gladiador.

SEGMENTO DE LA SUBASTA

Los jugadores pujan por cada esclavo por turno.

Toda la subasta es verbal y simultánea.

La oferta más alta gana.

Sólo la oferta premiada paga.

La oferta mínima para cualquier Gladiador es dos veces su Experiencia.

El coste de los Gladiadores grandes cuesta 2 piezas de oro extra.

Se desecha cualquier Gladiador no comprado.

SEGMENTO DE ARENA

Decida cual de sus gladiadores luchará en este turno.

Todos los gladiadores luchan individualmente contra otro gladiador.

Un gladiador sólo puede luchar en una pareja por turno.

Los jugadores emparejan a sus gladiadores con los gladiadores del antagonista.

Los emparejamientos pueden ser aleatorios o acordados.

Resuélvanse los combates usando las Reglas de Gladius.

Si un gladiador pierde y no redujo a su antagonista a 5 o menos puntos de lucha, él muere (Dedos pulgares hacia abajo.)

Si un gladiador pierde pero redujo a su antagonista a 5 o menos puntos de lucha, él es perdonado (Dedos hacia arriba)

Cualquier Gladiador reducido a 5 o menos puntos de lucha están heridos y deben curarse para el resto del turno.

Si un Gladiador está reducido a 0 puntos de lucha, tire 1D6:

1 Mortalmente herido: Él muere de todas formas.

2 Mutilado: Retirado prematuramente.

3 Cojo: Pierda 1D3 puntos de Atributo o puntos de lucha permanentemente.

4 Deshonrado: Pierda 1D3 niveles de Carisma.

5 Mala Herida: No puede luchar ningún turno más

6. Mala suerte.

El resultado de 3 y 4 tampoco pueden luchar ningún turno más.

Un gladiador que no se emparejó por falta de antagonistas luchará contra los animales es este turno.

SEGMENTO DE GANANCIAS

Gane 4D6 oro por cada lucha que usted gana.

Gane 2D6 oro por cada lucha que usted pierde.

Gane 2D6 oro por cada gladiador que lucha contra animales en este turno.

Pague el mantenimiento de 5 oro por cada Gladiador que usted posee.

Los jugadores pueden cambiar a los Gladiadores.

SEGMENTO DE ENTRENAMIENTO

Tire 1D6 para cada uno de sus gladiadores:

1-3: nada

4-6: el gladiador gana un punto de experiencia.

Reste 1 del dado si el gladiador es viejo.

Agregue 1 si usted gasta 5 oro por entrenamiento extra.

Agregue 1 si el gladiador ganó una lucha en este turno.

Agregue 1 si derrotó a un enemigo superior en este turno.

Reste 1 si el gladiador tiene 10+ experiencia.

Reste 2 si el gladiador tiene 15+ experiencia.

Reste 3 si el gladiador tiene 20+ experiencia.

Reste 2 si el gladiador está curándose en este turno.

Cada cierto tiempo un gladiador gana un punto de experiencia, tire una vez en la tabla de Status. El gladiador gana un nivel en este Status.

SEGMENTO DE REPUTACIÓN

Otorgue los puntos de Fama (PF) al final de cada turno.

1 PF para el de más oro

1 PF para todos los gladiadores

1 PF por cada lucha que usted gana

1 PF para el Gladiador con más Experiencia *

1 PF para el Gladiador con más Carisma *

* Éstos sólo cuentan si ellos lucharon este turno.

ATRIBUTOS DEL GLADIADOR

Para cada nuevo gladiador determine los siguientes atributos:

*Nombre

*Nacionalidad

Tire 1D6:

1. Romano
2. Griego
3. Hispano
4. Galo
5. Árabe
6. Africano

*Edad

Tire 1D6:

- 1-2. Joven
- 3-5. Media (la mejor)
6. Viejo

*Tamaño

Tire 1D6: Notas

- 1-2. Pequeño
- 3-4. Normal
- 5-6. Grande +1 Nivel de Fuerza

*Ocupación anterior

Tire 1D6: Notas

1. Criminal
2. Esclavo
3. prisionero No puede ser de Nacionalidad romana
4. Sirviente
5. Soldado Mínima experiencia de salida= 4
6. Civil Oferta Mínima +2D6 oros

*Habilidades de salida

Cada nuevo gladiador empieza con 1D6 Puntos de Experiencia.

*Tipo de luchador

1D6

1. Secutor
2. Retiarius
3. Thracian
4. Murmillo
5. Dimachaeri
6. Samnite

*Luchas Ganadas

Todo nuevo gladiador empieza con 0 victorias.

Para cada 2 victorias que un Gladiador obtiene, su Carisma aumenta 1 nivel.

STATUS

Todos los Gladiadores empiezan con 0 niveles en cada uno de los 6 Status.
Por cada punto de experiencia tire 1D6 en la tabla de Status.
El Gladiador gana 1 nivel en esta Tabla de Status.

TABLA DE STATUS

1. Fuerza
2. Habilidad
3. Resistencia
4. Proeza
5. Reflejos
6. Carisma

FUERZA

Por cada nivel de fuerza, el gladiador gana 1 punto extra de daño con un resultado de 1 en 1D6 cuando él pega para el daño en combate

HABILIDAD

Por cada nivel de habilidad, el gladiador consigue robar 1 carta extra en la Fase de Maniobra con un resultado de 1 en 1D6.

RESISTENCIA

Por cada nivel de resistencia, el gladiador consigue 1 punto de lucha adicional.

PROEZA

Por cada nivel de proeza, el gladiador anula una carta de defensa del antagonista con un resultado de 1 en 1D6 siempre que él golpee en el combate.

REFLEJOS

Por cada nivel de reflejos, el gladiador anula una carta de ataque del antagonista con un resultado de 1 en 1D6 siempre que él sea golpeado en el combate.

CARISMA

Por cada nivel de Carisma, el gladiador origina un rédito de un 1D6 oro adicional en cada Segmento de Ganancias si él luchó en este turno.

PRIMERA SANGRE (REGLA OPCIONAL)

En la primera ocasión en que un gladiador se coloca en la arena tire 1D6:

1. Cobarde: Él resulta automáticamente muerto
- 2-5. Sin efecto
6. Sed de sangre: Él gana 1 punto de Experiencia inmediatamente.

PARA LA SALIDA DE GLADIADORES

Cree de 40-50+ nuevos gladiadores.

Escriba sus atributos en las cartas.

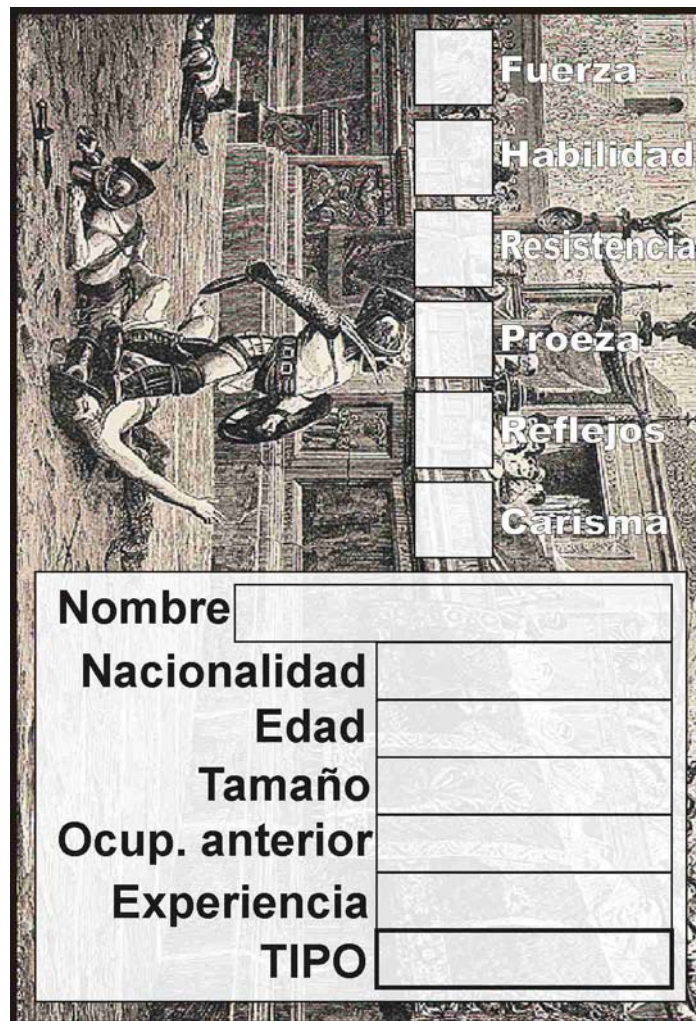
Durante la Fase de Subasta, tire 3D6 en lugar de pujar para nuevos gladiadores.

Si no son ventajosas usted puede rehusar las cartas del juego.

JURAMENTO DEL GLADIADOR

"Yo me someto para ser quemado, encadenado, vencido, y muerto con un arma de hierro"

Para una dirección mejor de su Escuela del Gladiador usted puede usar mi carta del gladiador: es una carta en blanco y negro (mostrada aquí abajo) para ser impresa en una hoja normal de papel y entonces fotocopiarla.



The illustration shows a gladiator arena with a central figure, possibly a gladiator or a trainer, surrounded by other figures and equipment. The attributes listed on the right are:

- Fuerza
- Habilidad
- Resistencia
- Proeza
- Reflejos
- Carisma

Nombre	
Nacionalidad	
Edad	
Tamaño	
Ocup. anterior	
Experiencia	
TIPO	

El status para sus nuevos gladiadores están disponibles en la tabla aquí debajo: para usar la lista tire 3 dados y leer el primero como un D3 (1,2=1 3,4=2 5,6=3) y los otros dos como D6 normales. Use los 3 resultados como el índice en la columna de DR.

DR	Tipo	Expe Rien cia	Nacionalidad	Edad	Tamaño	Ocupac. anterior	Fuer za	Habi lidad	Resis Ten cia	Proe za	Refle jos	Caris ma
111	Dimachaeri	4	Hispano	Media	Bajo	Sirviente	0	1	1	2	0	0
112	Samnite	3	Griego	Media	Bajo	Criminal	0	0	0	2	0	1
113	Retiarius	3	Árabe	Media	Bajo	Sirviente	1	2	0	0	0	0
114	Murmillo	6	Hispano	Joven	Normal	Prisionero	0	0	1	1	3	1
115	Dimachaeri	3	Árabe	Media	Alto	Prisionero	1	0	0	1	2	0
116	Retiarius	2	Hispano	Media	Normal	Civil	0	0	1	1	0	0
121	Murmillo	6	Romano	Media	Alto	Civil	4	2	0	0	0	1
122	Thracian	1	Africano	Joven	Bajo	Esclavo	0	0	0	0	1	0
123	Secutor	2	Griego	Viejo	Alto	Prisionero	1	0	1	1	0	0
124	Murmillo	1	Árabe	Media	Normal	Esclavo	0	0	0	1	0	0
125	Thracian	3	Galo	Media	Alto	Sirviente	1	0	1	1	0	1
126	Secutor	4	Griego	Media	Bajo	Soldado	2	0	0	2	0	0
131	Secutor	6	Romano	Media	Normal	Civil	0	1	2	0	2	1
132	Dimachaeri	3	Árabe	Media	Alto	Civil	1	2	0	0	1	0
133	Secutor	3	Africano	Media	Normal	Esclavo	1	1	0	1	0	0
134	Dimachaeri	6	Romano	Joven	Bajo	Civil	0	0	1	4	1	0
135	Samnite	6	Árabe	Media	Normal	Soldado	0	3	2	0	0	1
136	Retiarius	4	Galo	Media	Normal	Soldado	0	2	1	0	1	0
141	Secutor	6	Hispano	Media	Alto	Esclavo	3	2	0	0	1	1
142	Retiarius	3	Galo	Media	Bajo	Esclavo	0	0	1	1	1	0
143	Thracian	3	Árabe	Joven	Normal	Civil	0	0	0	1	1	1
144	Retiarius	2	Romano	Joven	Normal	Civil	1	0	0	1	0	0
145	Samnite	1	Hispano	Media	Bajo	Sirviente	0	0	0	1	0	0
146	Murmillo	4	Africano	Joven	Bajo	Civil	0	1	2	0	0	1
151	Secutor	2	Romano	Joven	Bajo	Civil	0	1	0	0	0	1
152	Secutor	1	Griego	Media	Bajo	Prisionero	1	0	0	0	0	0
153	Retiarius	2	Africano	Media	Normal	Criminal	0	0	0	0	0	2
154	Murmillo	5	Hispano	Joven	Bajo	Soldado	2	1	1	0	0	1
155	Dimachaeri	4	Africano	Media	Normal	Esclavo	0	3	1	0	0	0
156	Murmillo	1	Romano	Viejo	Normal	Civil	1	0	0	0	0	0
161	Dimachaeri	6	Árabe	Media	Normal	Soldado	5	0	0	0	0	1
162	Thracian	1	Griego	Media	Normal	Sirviente	0	0	0	0	1	0
163	Thracian	4	Árabe	Joven	Normal	Sirviente	3	0	1	0	0	0
164	Secutor	6	Romano	Joven	Alto	Criminal	2	1	2	0	1	1
165	Retiarius	5	Galo	Media	Normal	Civil	1	1	0	2	1	0

166	Secutor	4	Galo	Joven	Normal	Soldado	1	1	0	1	1	0
211	Dimachaeri	5	Africano	Joven	Normal	Soldado	0	1	1	2	0	1
212	Dimachaeri	4	Árabe	Viejo	Bajo	Prisionero	0	2	0	1	1	0
213	Dimachaeri	1	Galo	Media	Bajo	Prisionero	0	0	1	0	0	0
214	Dimachaeri	6	Árabe	Media	Normal	Civil	1	1	4	0	0	0
215	Secutor	3	Africano	Media	Normal	Esclavo	2	0	0	1	0	0
216	Murmillo	6	Griego	Joven	Alto	Sirviente	2	1	1	1	1	1
221	Murmillo	5	Griego	Media	Bajo	Civil	1	0	1	1	2	0
222	Samnite	3	Hispano	Media	Normal	Criminal	1	1	0	1	0	0
223	Dimachaeri	4	Africano	Media	Normal	Soldado	0	0	0	0	1	3
224	Thracian	2	Galo	Viejo	Bajo	Esclavo	0	1	0	0	0	1
225	Dimachaeri	6	Africano	Media	Normal	Civil	1	1	1	1	2	0
226	Secutor	6	Africano	Joven	Alto	Civil	2	2	1	2	0	0
231	Dimachaeri	3	Galo	Media	Alto	Criminal	1	0	2	1	0	0
232	Thracian	3	Romano	Media	Normal	Esclavo	1	0	0	0	0	2
233	Thracian	6	Africano	Media	Alto	Prisionero	4	2	1	0	0	0
234	Thracian	6	Africano	Joven	Normal	Esclavo	0	1	0	2	2	1
235	Secutor	3	Africano	Joven	Bajo	Civil	1	1	0	0	1	0
236	Secutor	3	Griego	Media	Bajo	Prisionero	0	0	1	0	2	0
241	Dimachaeri	1	Africano	Media	Alto	Civil	1	0	1	0	0	0
242	Samnite	4	Árabe	Media	Normal	Soldado	0	1	0	1	0	2
243	Samnite	6	Galo	Viejo	Alto	Prisionero	4	0	1	0	1	1
244	Dimachaeri	5	Romano	Media	Bajo	Sirviente	1	0	2	1	1	0
245	Samnite	2	Galo	Media	Normal	Prisionero	1	0	1	0	0	0
246	Samnite	4	Romano	Joven	Normal	Soldado	0	1	1	1	0	1
251	Thracian	6	Galo	Media	Bajo	Esclavo	1	1	0	0	1	3
252	Thracian	4	Griego	Joven	Bajo	Prisionero	0	3	0	1	0	0
253	Thracian	3	Galo	Media	Normal	Sirviente	0	0	1	2	0	0
254	Murmillo	4	Africano	Media	Normal	Soldado	1	2	0	1	0	0
255	Secutor	4	Griego	Media	Bajo	Soldado	2	1	1	0	0	0
256	Secutor	3	Hispano	Viejo	Alto	Esclavo	1	1	1	1	0	0
261	Thracian	4	Galo	Media	Bajo	Prisionero	0	1	0	1	0	2
262	Secutor	4	Hispano	Media	Normal	Esclavo	1	1	1	0	1	0
263	Secutor	3	Galo	Media	Normal	Civil	0	1	1	0	1	0
264	Thracian	3	Hispano	Media	Normal	Sirviente	0	0	0	1	1	1
265	Thracian	1	Griego	Media	Bajo	Esclavo	0	0	0	1	0	0
266	Samnite	4	Africano	Joven	Bajo	Criminal	0	1	0	1	1	1
311	Murmillo	6	Africano	Media	Bajo	Criminal	0	1	2	0	1	2
312	Retiarius	2	Galo	Viejo	Bajo	Criminal	0	0	0	1	1	0

313	Dimachaeri	2	Galo	Viejo	Normal	Esclavo	1	0	0	1	0	0
314	Thracian	2	Griego	Media	Normal	Esclavo	0	0	2	0	0	0
315	Secutor	2	Romano	Media	Bajo	Criminal	1	0	1	0	0	0
316	Secutor	4	Árabe	Joven	Normal	Soldado	1	0	1	2	0	0
321	Samnite	4	Hispano	Joven	Normal	Soldado	0	1	0	1	0	2
322	Dimachaeri	3	Africano	Media	Alto	Esclavo	1	1	1	1	0	0
323	Samnite	5	Africano	Joven	Normal	Civil	1	1	1	2	0	0
324	Murmillo	3	Galo	Viejo	Alto	Sirviente	1	0	0	0	1	2
325	Thracian	4	Hispano	Media	Bajo	Soldado	0	2	0	2	0	0
326	Murmillo	4	Africano	Media	Normal	Sirviente	1	0	1	1	0	1
331	Murmillo	2	Árabe	Media	Bajo	Esclavo	1	0	0	0	0	1
332	Thracian	4	Griego	Viejo	Normal	Prisionero	1	0	0	0	2	1
333	Thracian	6	Árabe	Viejo	Alto	Criminal	1	0	2	2	1	1
334	Retiarius	4	Galo	Viejo	Normal	Soldado	1	1	1	0	1	0
335	Secutor	5	Galo	Viejo	Normal	Soldado	0	2	1	1	0	1
336	Thracian	5	Romano	Joven	Alto	Criminal	4	0	0	1	0	1
341	Murmillo	5	Árabe	Media	Alto	Sirviente	3	0	1	1	1	0
342	Secutor	4	Hispano	Joven	Normal	Soldado	0	1	1	1	0	1
343	Dimachaeri	4	Africano	Media	Bajo	Sirviente	1	0	1	1	0	1
344	Murmillo	4	Africano	Media	Normal	Prisionero	0	1	1	0	0	2
345	Samnite	4	Griego	Joven	Normal	Civil	1	0	0	3	0	0
346	Retiarius	6	Griego	Joven	Bajo	Criminal	0	2	0	1	3	0
351	Retiarius	3	Romano	Joven	Normal	Esclavo	0	2	0	1	0	0
352	Retiarius	1	Hispano	Joven	Bajo	Criminal	0	0	0	1	0	0
353	Secutor	4	Africano	Media	Normal	Soldado	1	0	1	1	0	1
354	Retiarius	5	Romano	Joven	Alto	Criminal	3	0	1	0	0	2
355	Retiarius	2	Romano	Media	Bajo	Sirviente	0	1	0	0	1	0
356	Thracian	3	Africano	Joven	Bajo	Prisionero	1	0	0	0	1	1
361	Samnite	3	Galo	Media	Bajo	Prisionero	0	0	0	1	1	1
362	Secutor	6	Griego	Media	Bajo	Prisionero	2	1	2	0	0	1
363	Murmillo	4	Romano	Media	Bajo	Soldado	2	0	1	0	1	0
364	Secutor	5	Galo	Media	Bajo	Esclavo	2	0	1	0	2	0
365	Dimachaeri	2	Griego	Viejo	Bajo	Sirviente	0	1	0	1	0	0
366	Retiarius	5	Árabe	Media	Bajo	Civil	0	0	2	1	0	2