

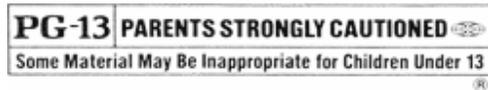
Hyperfiction Inc. presenta:

LUDUS GLADIATORIUS

Un Micro Juego de Rol para el Rolero de Hierro 2011 escrito por:

Miguel K. (a.k.a Hyperboreo)

<http://luduspersonarum.blogspot.com>



Para más información sobre las clasificaciones, visite por favor:

<http://www.rpgratings.com>



2 *Ludus Gladiatorius*

Game Experience may change during role-playing.

INGREDIENTES OFICIALES:

Revolución (Reto Principal) + *Reto del Nuevo Mundo* (Temático) + *Reto de las Apuestas* (Social) + *Sin Tiempos Muertos* (Mecánico)

Este juego podría versar sobre la revolución porque la historia se va revolviendo a medida que la van contando los jugadores, sus personajes son los ingredientes y sus ideas cada vuelta que se le da a la cocción narrativa. Podría ser revolucionario porque con el "motor de juego" cada idea sube en uno las *revoluciones por minuto*.

Podría ser revolucionario porque los pocos ejemplos de juego están inspirados en los hechos históricos conocidos como la tercera Guerra Servil, en la que Espartaco y sus compañeros gladiadores se sublevaron en contra de la República Romana del año 73 al 71 antes de nuestra era.

Pero si eso no lo hace revolucionario, lo es porque utiliza un sistema basado en azar que elimina los Tiempos Muertos de los jugadores permitiéndoles participar cuando no es su turno y/o cuando la(s) acción(es) no involucra(n) a su(s) personaje(s). Además pueden participar de uno a seis jugadores

y no es obligatorio un Director de Juego (es opcional).

El sólo hecho de poderse jugar en solitario ya lo hace revolucionario. Pues lo convierte en el único JdR en español de uno a seis jugadores.

El Reto del Nuevo Mundo: Este ingrediente está representado dentro del juego mediante las diferentes culturas a las que pertenecen los personajes. Los gladiadores provienen de todos rincones del mundo o universo conocido, por ejemplo: Galos, Germanos, Griegos, Tracianos, Sirios, Africanos, etc.

El Reto de las Apuestas: Los jugadores además de apostar dentro de la ambientación y utilizar mecánicas en las que arriesgan rasgos de sus personajes, también apuestan recursos propios entre si (Dinero, Dulces, Cigarrillos, etc.) para darle más sabor a la idea del mundo de juego.

Sin Tiempos Muertos: Este reto se afronta mediante el sistema ReRoll, una mecánica que permite a los jugadores participar todo el tiempo (si así lo desean) involucrándolos más con el juego, con la historia, con los demás, y mejorando la dinámica del juego gracias al trabajo colaborativo de los jugadores.

4 *Ludus Gladiatorius*

RESUMEN DE REGLAS

"Incluso el hombre más bajo puede elevarse más allá de los cielos... si es tentado por la recompensa adecuada."

Quintus Batiatus (Lanista)

Un juego de rol es pura conversación. En un JdR típico, tienes un personaje y le haces preguntas al Director de Juego. El te responde y la acción se va desarrollando de acuerdo a ese intercambio de ideas, preguntas, respuestas, descripciones, etc.

En *Ludus Gladiatorius* el DJ es opcional, cuando no hay nadie que lleve la aventura, el jugador o jugadores se imaginarán que tienen un DJ enfrente y también le harán preguntas. Las preguntas no cambian, serán exactamente las mismas, sólo que ya no hay DJ.

Si no hay un DJ ¿Quién me responde?, los dados, ellos te darán la respuesta sobre la historia y lo que pasa, son el Oraculo. Según el tipo de preguntas que se hagan y la lógica que se aplique, la acción se va desarrollando y todos los involucrados van participando de forma colaborativa en la construcción de la narración.

La idea detrás de esto es explotar una situación frecuente en la mayoría de juegos de rol con DJ: cuando hay alguien narrando la aventura, a veces, los jugadores sueltan pequeños comentarios sobre lo que (creen que) está sucediendo (sea cierto o no) o sobre lo que va a suceder (sea o no lo que el DJ tenía en mente).

El juego comienza seleccionando quien va de primero. Para ir construyendo el mundo de juego y/o los personajes, cada jugador en el orden establecido puede hacer una pregunta que se pueda contestar con un SI/NO, para ver si eso se convierte en un "hecho" sobre ese mundo o sus personajes.

Los Rasgos de los personajes no deberían exceder los 4 o 5, y los puntos a repartir entre los rasgos como reservas iniciales no deberían exceder los 25 o 30 puntos. Las habilidades asociadas a los rasgos no deberían ser más de 7 u 8 por cada uno.

Como ejemplo, ya se sabe que el juego trata sobre la revolución de Espartaco y demás gladiadores en contra de sus amos, pero no quién va a jugar como Espartaco, ni en cuál época o año (a pesar de que la ambientación por defecto es la época

romana del siglo primero a.d.n.e, nada impide que se puede jugar en el futuro de colonización espacial lleno de Mechas Gladiadores, un futuro post-apocalíptico en la que la esclavitud a regresado, o lo que se quiera, mientras se mantenga la idea de un grupo de gladiadores de diferentes culturas que se rebelan contra sus amos).

Resolución de Conflictos

Cuando se intente conseguir un objetivo, superar un obstáculo o responder a una pregunta, se deben lanzar dos dados de seis caras (denominados **Tesseræ**) con el cubilete (también llamado **Fritillus**) en el siguiente orden:

- Haga la(s) apuesta(s) de rasgos y la(s) de dinero si aplican
- Lance 2d6 con el cubilete
- Vuelva a lanzar 2d6 con el cubilete (y sume la cantidad del rasgo apostado si aplica).

Si el resultado del segundo lanzamiento es superior al primero se consigue el efecto o suceso deseado y se falla si es inferior (ver **Magnitud del Efecto/Éxito**).

Si el resultado de la 2º tirada es un doce natural, es un **éxito crítico** o un

rotundo si a la pregunta, y si es un dos, entonces es un **fracaso** o un rotundo no a la pregunta.

Esta mecánica, que llamamos ReRoll, consiste en un lanzamiento de superación modificación de un antiguo juego Romano conocido como **Lactus Tres**, en el que cada jugador lanzaba los dos dados tres veces (con el *Fritillus* para evitar las trampas) y escogía la tirada más alta de entre los tres resultados, el jugador con la tirada más alta era el ganador. A esta variante también la podemos denominar como **Lactus Dos**.

Si el resultado del primer lanzamiento es un doce y el segundo lanzamiento es un dos, se ha conseguido una **gran pifia** o **fracaso crítico** (y lo que se decida jamás sucederá); también funciona al contrario, si se obtiene un dos en el primer lanzamiento y luego un doce natural en la siguiente tirada, se ha logrado una **gran éxito crítico** (y lo que se decida no se podrá cambiar).

El jugador cuya MdE sea la más alta decide que pasa dependiendo de la pregunta que haya realizado y de su MdE (Cuándo, Dónde y Cómo). Repetimos, cada vez que un jugador quiera agregar un elemento a la situación o el mundo, debe hacer una pregunta y lanzar los dados. Ese elemento

6 *Ludus Gladiatorius*

se convierte en un hecho dentro del mundo del juego de rol y su importancia depende de la MdE. Entre más grande sea la MdE de un elemento más importancia adquiere dentro de la historia y más difícil es de eliminar de la misma (ver **Relevancia**).

Magnitud del Efecto/ Éxito

La diferencia entre la segunda y la primera tirada mide la calidad del éxito obtenido. Entre mayor sea el número más importancia cobra el efecto.

Solo en lanzamientos enfrentados los jugadores pueden utilizar parte o toda la reserva de uno de sus rasgos de su personaje para modificar el resultado del segundo lanzamiento logrando el efecto deseado o incluso mejorando la Magnitud del Efecto obtenido.

Relevancia

El número de MdE que un elemento del juego posee en el juego es colectivamente conocido como su Relevancia. Si una persona gasta una gran cantidad de rasgos

La importancia de un elemento determina que tan difícil es de destruir (lo que también puede indicar el daño que

hace un arma o la resistencia del elemento). Para efectos de juego, todos los rasgos de los personajes son considerados MdE.

Deseos Opuestos

Si un jugador desea lograr un efecto (y otra persona se lo quiere impedir) o quiere afectar algo que no está bajo su control y no lo pueden arreglar dialogando, surge una complicación, y deben realizarse tiradas enfrentadas.

Es sólo en las tiradas enfrentadas cuando se pueden arriesgar rasgos. El jugador cuya MdE sea mayor conserva sus rasgos apostados y gana un punto adicional. El jugador perdedor resta los rasgos apostados del total de su reserva.

En caso de empate en MdE, gana el jugador que más rasgos apostó. Si el empate continua, gana aquel cuya reserva sea mayor, si el empate continua, se lanzan los dados preguntando por el ganador.

Apuestas entre Jugadores

"Tellius (Comerciante): *Te permití comprar uno de mis esclavos. Sin embargo, ¿me niegas ahora la misma oportunidad?*

Batiatus: *Gannicus no está en venta.*

Tellius: *Todo está en venta, Batiatus. La cuestión es sólo el precio."*

Conversación en las calles de Capua

Para que la inmersión dentro del juego sea mucho mejor y los participantes rememoren las apuestas de la antigua Roma, dos o más jugadores SIEMPRE deberán hacer apuestas cuando se enfrenten dos o más jugadores en un lanzamiento de Tesseræ (en especial en los combates entre gladiadores). Si las tiradas no involucran a más de un jugador las apuestas son opcionales.

Lo que se apuesta SIEMPRE deberá ser dinero (monedas o billetes), a menos que los jugadores acuerden otra cosa a condición de que también sea de valor o que de alguna manera involucre el gasto de recursos monetarios por parte del jugador (por ejemplo, dulces, cigarrillos, etc.)

Los jugadores que realizan las apuestas no tienen porque ser

necesariamente los que están involucrados en la acción de juego. Incluso pueden participar en las apuestas cualquier espectador de la mesa que no este jugando ni tenga personaje. Las apuestas del observador también deben ser monetarias o en su equivalente.

EJEMPLO DE JUEGO

"Sólo hay una forma de convertirse en campeón: *No perder nunca.*"

Gannicus (Gladiador)

René, Damián y Guillermo se reúnen una tarde para jugar. Cado uno elige un personaje y deciden que van a jugar sin DJ. Intentan ponerse de acuerdo en dónde iniciar la aventura; sin embargo, René quiere empezar en el *Ludus*, mientras que los demás desean comenzar en la Arena de Capua durante la celebración de la Vulcanalia. Como no están de acuerdo tienen que lanzar los dados para ver que evento se da.

La pregunta es *¿Comenzamos en la Escuela de Gladiadores?* Momento de hacer una apuesta opcional. René apuesta 2 monedas a que el resultado le favorece, Damián y Guillermo aceptan la apuesta y cada uno arriesga 2 monedas también.

8 *Ludus Gladiatorius*

Lanzan los Tesseræ y obtienen un 7: si obtienen más de 8 la respuesta sería un SI, si sacan menos de 8 la respuesta sería un NO. Lanzan los dados por segunda vez y el resultado es 6, por lo que la aventura inicia en la Arena.

René pierde la apuesta y Damián se reparte las dos monedas de René con Guillermo. Se les ocurre que a sus personajes les podría tocar participar en un combate grupal, *¿Hay un combate con los tres al mismo tiempo?* Sacan un 10 y luego un 5. La respuesta es NO hay un combate en el que participen los tres.

Damián, quien todavía desea algo por parejas, pregunta: *¿Dos de nosotros tienen que pelear juntos?* Sale un 3 y después un 9, es un SI: dos personajes van a un mismo combate. Guillermo pregunta: *¿los PJ frente a un mismo oponente?* Tiran un 11 y luego un 5, es un NO. Entonces Guillermo vuelve a preguntar *¿Frente a igual número de oponentes?* Sale un 9 seguido de un 10, es un SI, [en cualquier momento se podrían haber realizado apuestas sobre esas preguntas].

Damián, interesado por quienes serán los que pelearán juntos consulta *¿Mi personaje estará en el combate grupal?* Saca un 4 y luego un 7, es un SI. Guillermo pregunta lo mismo que Damián,

obtiene un 8 y luego un 12, lo que ratifica su cupo en ese combate y difícilmente será reemplazado.

René consulta a los dados *¿Es el combate grupal el encuentro principal?*, pero Guillermo quiere asegurarse que el encuentro en el que participa sea el principal, además dice que una pelea en el que participan más gladiadores es más atractivo a los habitantes de Capua y por lo tanto más beneficioso en dineros de apuestas tanto para su bolsillo (se juega un rasgo que represente las Finanzas del personaje) como para el de su Amo. René también quiere asegurarse el encuentro principal porque su personaje es un Galo (se juega rasgo que represente la superioridad de su sangre) y es el gladiador preferido por su Amo. Entonces pasan a realizar una tirada enfrentada en la que apostarán rasgos.

[Falta continuar el ejemplo con una demostración combate]

TIPOS DE GLADIADORES

Traciano

Estilo de pelea que usa un escudo pequeño y redondo, casco decorado con cresta y una

espada curva (la *sica*). Lleva rodilleras en ambas piernas.

Dimachaerius

Estilo de pelea con dos espadas y muy poca armadura.

Myrmillo

Gladiador que lleva una espada (la *Gladius*) y un gran escudo rectangular semejante al de los legionarios (El *Scutum*). Usa un cinturón de cuero, un casco con forma de pez y grebas y brazaes para las piernas y brazos respectivamente.

Retarius

Usa una red para capturar a su oponente. El brazo izquierdo va protegido por armadura metálica mientras que emplea una lanza o tridente con la derecha.

Laquerius

Similar a *retarius* pero con un lazo en vez de una red.

Hoplomachus

Simula a un hoplita griego, lleva un casco cubierto, un escudo pequeño y redondo, un puñal, un brazal en el brazo descubierto y grebas metálicas para las piernas.

Otros estilos de combate: *Andabatus*, *Essedarius*, *Samnite*, *Secutor*, *Velitus*.

Nota: como falta agregar más información referente a la cultura gladiadora y la ambientación e juego las siguientes fuentes de inspiración tal vez ayuden a compensar la carencia de un texto más sugerente.

ENLACES DE INTERES

Sobre los dados en la antigua Roma

<http://www.novaroma.org/nr/ES:Tesserae>

Sobre Espartaco

<http://www.imperioromano.com/index.php?id=164>

Sito Web Oficial de Spartacus (Serie de TV)

<http://www.starz.com/originals/spartacus/>

FUENTES DE INSPIRACIÓN

Material Bibliográfico

* *Spartacus and she Slave War. A gladiator rebels against Rome* (2009) por Nic Fields

* *Gladiator. Rome's Bloody Spectacle* (2009) por Konstantine Nossov

* *You Wouldn't Want To Be A Roman Gladiator* por John Malan

10 *Ludus Gladiatorius*

* *Crueldad y Civilización: Los Juegos Romanos* por Roland Auget.

Películas:

Espartacus, *300*, *Gladiator*, *The Running Man*, *Gamer*

Series de TV:

* *Spartacus: Blood and Sand*
* *Spartacus: Gods of the Arena*

Videojuegos:

Gladiator. Dressed to Kill
Espada de Madera (Playmobil)
Horrible Histories: Ruthless Romans (Wii)
Gladius (XBox)
Shadow Of Rome (PS2)

Material Rolero:

CyberGladiators (2004) por David L. Pulver, Marc A. Vezina, Scott Bennie, & Patrick Sweeney

Man, Myth, and Magic (1982) por Herbie Brennan

The Complete Gladiator's Handbook (1993) por Walter M. Baas & Colin McComb

Power Classes: Gladiador (2002) por Ian Sturrock

Neuroshima: Gladiator

GURPS Martial Arts: Gladiators (2009) por Volker Bach & Peter Dell'Orto.

Gladiator: Sands of Death (2001) por Matthew Sprange

Robot Gladiators (1987) por Steve Perrin

Revistas de Rol:

Fight! Battles in the Gladiatorial Arena
GM Advice: Dungeons & Dragons 4 en la Revista Dragon #368

We Who Are About to Die... D&D Gladiators Stats: Characters: Dungeons & Dragons 4 en la Revista Dragon #368

Wargames

Red Sand Blue Sky: Death in the Arenas of Rome

Ludus Gladiatorius © 2011 Hyperfiction Inc. Todos los derechos reservados.

Todas las imágenes son propiedad de sus respectivos autores y son usadas para propósitos de entretenimiento.