

¡A LUCHAR!

por Robert J. Schwalb

Las sombras huyeron cuando Loren salió a la agujijoneante luz, rodeado del rugido ensordecedor de la multitud. Rostros aullantes, sedientos de sangre, gritaron rítmicamente su nombre. Hoy le adoraban, pero eran veleidosos, como los dioses. Un paso en falso, y el favor se convertiría en desprecio. No encontraría compasión si les decepcionaba, pero Loren nunca fracasaba. Éste era su hogar. Alzó su lanza en brutal reconocimiento de su favor, lo que hizo que la muchedumbre bramara aún con más fuerza.

Era la hora. Que vinieran. Las compuertas ante él chirriaron, salpicando polvo rojo a medida que ascendían hacia las gradas. Pudo oír cómo del enorme foso negro surgía un ruido como de babeo, jadeos y gruñidos. Entonces, apareció, todo ojos bulbosos y dientes. La multitud soltó un grito ahogado como un solo ser, pero Loren se limitó a sonreír. Todo muere, incluso los monstruos. Arrojó su lanza contra el horror y sacó su acero de la vaina que llevaba sujeta a la espalda. La negra hoja brilló bajo la luz implacable. Con una sonrisa demente, se lanzó hacia adelante para encontrarse con su destino y mandar a aquella abominación de vuelta al infierno...

Los gritos rítmicos de la muchedumbre, el hedor a sudor, sangre y miedo, y los aullidos de los moribundos llenan las arenas del mundo de Dungeons & Dragons. Quienes poseen el coraje para entrar en la arena pueden encontrar fama y fortuna, o una derrota brutal. La muerte observa como un espectador más, hambrienta, a la espera de llevarse otra alma de las arenas carmesíes para alimentar a su oscura señora. Frente a la condenación, los gladiadores

TRAS LA PANTALLA: ¿QUIÉN ES LOREN?

Los diseñadores de juego no pueden evitar que sus personajes favoritos se cuelen en su trabajo, y yo soy tan culpable como el que más. El que presento en el texto de introducción no es otro que mi viejo personaje de *Dark Sun*®, un gladiador humano, que no solo consiguió sobrevivir, sino que fundó una tribu, construyó una base cerca de las Altiplanicies y recuperó el *silenciador de Bodach*. Con dos artículos sobre lucha de gladiadores en mi mesa, no pude dejar pasar la oportunidad de sacar a Loren de su retiro, aunque solamente fuera en los párrafos introductorios.

-Robert J. Schwalb



luchan, una y otra vez, para poner a prueba su fuerza contra la de sus rivales y contra terribles bestias sedientas de chorros de sangre caliente. Las leyendas se crean a partir de tales contiendas, dignas de osados aventureros y de los que buscan fortuna. Este artículo explora el combate de gladiadores desde detrás de la pantalla, y te ofrece todo lo que necesitas para mandar a tus PJs a la arena para que reclamen el galardón por la victoria.

COMPETICIONES DE LA ARENA

Un combate en una arena sigue siendo un combate, en el que uno o más personajes se las ven contra uno o varios adversarios. Ambos bandos tiran iniciativa, y los dos usan sus turnos para utilizar buenas tácticas y poderes espectaculares con el fin de derrotar al enemigo. Sin embargo, también hay diferencias importantes. Un encuentro en una arena es un entorno controlado. (Por lo general) no se desplaza fuera de los parámetros del campo de batalla. Ya que la mayoría de los personajes que luchan en una arena no es probable que tengan más de un enfrentamiento al día, la lucha en la arena puede consumir y consume más recursos que un encuentro de combate normal. A esto se le ha de sumar la presencia de la multitud, la variedad misma de oponentes, y las recompensas en forma de fama, oro y baratijas, por lo que la contienda de gladiadores evoluciona hacia algo más que una simple refriega entre los buenos y los malos: se transforma en una lucha de sangre y gloria.

ENCUENTROS EN LA ARENA

Un combate en una arena podría consistir nada más que en un solo encuentro, o la lucha podría representar un solo paso hacia la conclusión de la historia. La contienda podría iniciar una aventura mayor, al poner en marcha una serie de acontecimientos que van más allá de lo que ésta en sí misma abarca. Podría ser un solo encuentro en un dungeon fantástico, o tal vez la conclusión: un vertiginoso duelo entre los héroes y el villano. Sea como sea, una batalla en la arena se diferencia del resto de encuentros de la aventura y, cuando se dirige de forma apropiada, no es probable que los jugadores olviden la experiencia.

Los encuentros de arena se pueden dividir en tres clases básicas, aunque podrías idear escenarios de distintos tipos para el combate. Las siguientes plantillas de encuentro ayudan a disponer el escenario para la lucha, así que elige la que mejor se ajuste a tus necesidades.

DUELOS

Un duelo enfrenta a un oponente contra otro. Puede ocurrir en cualquier recinto, desde fosos de lucha a coliseos, y cualquier peligro o trampa que haya amenaza a ambos contendientes. Cuanto mayor sea el lugar, más importante debe ser el duelo para resultar atractivo a los ojos de la multitud. Los que se llevan a cabo en grandes recintos incluyen gladiadores famosos, monstruos aterradores, artilugios interesantes o una combinación de todo esto.

Como únicamente hay dos combatientes implicados, solo puede participar un jugador. A menos que los demás sean pacientes, éstos no tendrán mucho que hacer mientras los dos luchan. Las directrices que presentamos más adelante en este artículo analizan opciones para entretener a quienes no participan, pero los personajes podrían estar metidos en prácticamente cualquier clase de desafío de habilidad. El resto de PJs podría utilizar la distracción del

TRAS LA PANTALLA: LOS ROLES EN LA ARENA

La lucha en la arena es una temática que supone todo un reto, ya que D&D está orientado hacia el juego en equipo, en el que los personajes combinan sus capacidades para superar las amenazas que el DM les arroja. Ya que el duelo es el tipo de combate más elemental de la arena, que enfrenta a un personaje contra un enemigo, tuve que pensar en cómo esos encuentros transformarían la manera de jugar, e idear mecánicas de juego que compensaran esos cambios.

Los roles de los personajes y de los monstruos constituyeron parte importante de mis ideas. En una lucha de uno contra uno, la señal del defensor no tiene ningún sentido, ya que la atención del adversario está ya puesta sobre éste. Algunos pegadores se volvían demasiado buenos al concentrar sus ataques contra un oponente sin la amenaza de interferencia por parte de otros enemigos, en tanto que otros con este mismo rol veían su eficacia mermada, ya que las circunstancias limitaban cómo y cuándo infligían daño.

Aparte de eso, los personajes necesitan adversarios apropiados que estén basados en sus capacidades. Un defensor puede eliminar a un artillero o a un acechador sin muchos problemas, pero un controlador podría descubrir que un soldado con una defensa alta, o un bruto con muchos puntos de golpe, son demasiado duros como para hacerles frente él solo. Tener enemigos apropiados hace que el duelo sea interesante, sin que resulte peligroso en exceso para los PJ.

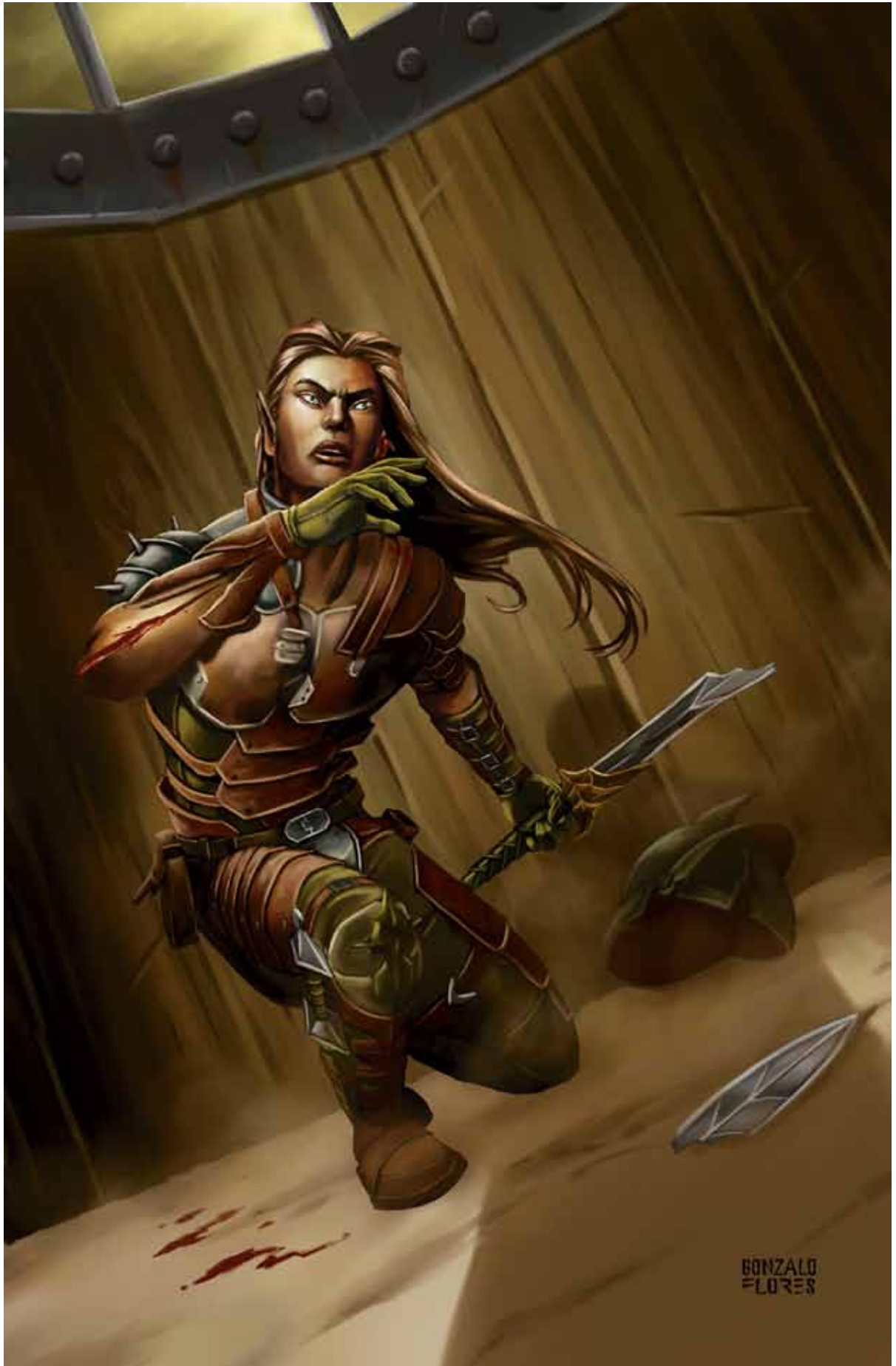
Las condiciones de victoria aparte de la muerte son vitales. La matanza está bien, pero entre un PJ y un monstruo con frecuencia todo se reduce a tirar los dados. Poner objetivos realizables en la arena crea dramatismo y tensión más allá de la elección de poderes, y anima a los jugadores a buscar soluciones distintas para superar a sus oponentes.

Por último, equipar el escenario amplía lo que es posible en la arena. Trampas ocultas y características del terreno interesantes pueden permitir que los contendientes lleven a cabo pruebas de habilidad, y proporcionar oportunidades para usar poderes de utilidad de formas interesantes.

-Robert J. Schwalb

combate para eliminar a un adversario peligroso, frustrar otra intriga, reunir información, negociar con un poderoso noble, o encontrarse luchando por su vida en algún lugar cercano.

A la hora de crear un encuentro de duelo, el adversario es importante. Ten presentes las capacidades para pelear en duelo que tiene el PJ cuando escojas o crees su oponente, y también ten en cuenta las aptitudes que ofrece la interpretación de un monstruo. Un pícaro que no puede obtener ventaja en combate se encuentra con que su poder queda mermado, y un líder cuenta con sus compañeros para conseguir un rendimiento óptimo. Por el contrario, cuanto mayor sea la CA que tenga un combatiente,



mucho más duro podría resultar como adversario (más de lo que cabría esperar de un solo PJ). Un esbirro no es un buen adversario para ninguna clase de duelo. La tabla a continuación proporciona los roles aconsejados para los adversarios, basándose en el del PJ. El ideal para un enemigo, por regla general produce el mejor desafío.

Papeles	
Papel del PJ	Papel del oponente
Controlador	Artillero*, controlador, hostigador
Defensor	Bruto, hostigador*, soldado
Líder	Controlador, hostigador*, soldado
Pegador	Bruto, hostigador*, soldado
<i>*Papel ideal</i>	

De igual importancia es el nivel del adversario. Mediante el uso de las directrices de la *Guía del Dungeon Master* (página 56), vemos que un encuentro fácil es de un nivel o dos por debajo del que tiene el grupo, uno estándar es de igual o un nivel por encima de éste, y uno difícil es de dos a cuatro niveles superior al del grupo. Como este encuentro tiene lugar entre un personaje y un oponente, ninguno de ellos tiene la ventaja de que sus aliados equilibren el combate con una amplia mezcla de roles. Un contendiente mal escogido o un enemigo de nivel superior pueden tener consecuencias desastrosas. La tabla a continuación te presenta los niveles aconsejados, basados en la dificultad deseada para la refriega. La “n” significa el nivel del personaje.

Nivel del objetivo		
	Oponente ideal	Oponente no ideal
Fácil	n	n - 1
Moderado	n + 2	n + 1
Difícil	n + 4	n + 3

Deberías utilizar un oponente de élite únicamente en caso de tener en mente un propósito concreto. La combinación de acciones adicionales y del doble de puntos de golpe normales hace que uno de estos adversarios sea demasiado peligroso para que un PJ se enfrente a él en solitario. Si empleas a un oponente de élite, utiliza las pautas ofrecidas anteriormente, pero reduce el nivel de éste en 2 o incluso en 3.

Por último, si éste es el único encuentro que el PJ espera afrontar durante el día de juego, puedes aumentar el nivel del adversario en 1 (pero haz esto con uno de élite solamente después de habértelo pensado mucho). Esto compensa el uso de poderes diarios y puntos de acción por parte del PJ durante el combate.

Recompensas de experiencia: para la mayoría de los duelos, un solo jugador decide el resultado del conflicto, así que el resto de PJs no afectan directamente, o ni siquiera participan en el encuentro. Asimismo, éste presenta un único adversario, y por lo tanto su derrota concede PX solamente por su nivel.

La mejor forma de encargarse de los PX es considerar el duelo como si fuera una misión menor del personaje. De esta manera, el resto de personajes tienen la oportunidad de

resolver las suyas propias, lo que hace que la distribución de experiencia sea equilibrada.

El duelo podría formar parte de un desafío de habilidad (consulta ‘Multitudes’). En este caso, un duelo cuenta como una quinta parte (o dos quintas partes, con un adversario de élite) de un encuentro, en tanto que el desafío de habilidad abarca el resto, con una complejidad de 4 (o 3 con un oponente de élite). Los jugadores que no participan en el duelo tienen algo que hacer (el desafío de habilidad), y todo el acontecimiento cuenta como un encuentro.

Por último, el grupo podría enfrentarse a diversos duelos, con cada uno de los PJs librando su propio combate. De hacerlo así, deberías llevar a cabo una confrontación para cada uno de los PJ, todos ellos del mismo nivel. Tanto si un personaje vence en su combate como si pierde, cada uno de los participantes obtiene PX por el encuentro una vez todos los duelos han terminado, como harían con cualquier otro encuentro de combate.

Regla opcional: para reflejar los altibajos del duelo de gladiadores, considera la opción de tirar la iniciativa al comienzo de cada asalto de combate. Esto añade un nivel más de complejidad a lo que, de otro modo, podría ser un rápido intercambio de golpes.

EQUIPOS

Las contiendas en equipo presentan a grupos de gladiadores que luchan unos contra otros. Éstas son las mejores soluciones para los grupos de aventureros, ya que el encuentro permite que los miembros saquen provecho de las tácticas del trabajo en equipo, y esto hace que los encuentros sean mucho más interesantes. Antes de proponerte crear el encuentro, piensa en cómo encajará dentro de la aventura que lo abarca. Si es el único combate que probablemente afronten los personajes ese día, haz que sea difícil. En cambio, de ser una de muchas contiendas, podrías hacer que fuera estándar o incluso fácil.

Por lo general, el campo de batalla es un entorno fijo limitado a una sola área, con las mismas características de terreno y trampas para cada una de las confrontaciones. Las arenas mágicas podrían cambiar el terreno para adaptarse a la temática y a los adversarios de la contienda, pero esos entornos se limitan a los grados de parangón y épico.

En la mayoría de las competiciones que tienen lugar el mismo día, los personajes deberían descubrir gran parte, si no todos, los trucos del campo de batalla para el término del primer encuentro y ser capaces de evitarlos o utilizarlos contra sus enemigos. Esto está bien, ya que durante varios encuentros no es probable que los PJs tengan tiempo para un descanso prolongado. Darles una ventaja contra futuros encuentros en la arena les ayudará a aumentar sus posibilidades de supervivencia.

Utiliza las reglas estándar para la creación de encuentros tal y como están descritas en la *Guía del Dungeon Master*, y sitúa los más fáciles al principio, para ir haciéndolos paulatinamente más difíciles hasta que los personajes se enfrenten a su última contienda. Las plantillas Guarida del dragón, Manada de lobos y Control del campo de batalla son las que mejor funcionan.

CONTIENDA DE TODOS CONTRA TODOS

La contienda de todos contra todos es una variación de la lucha en equipo. En este evento, los PJs forman parte de un gran número de combatientes, y cada contrincante lucha contra otros personajes. Podrían formarse alianzas a corto plazo para acabar con los adversarios más fuertes, pero, al final, es, como dice el nombre, todos contra todos. Teniendo en cuenta que los PJs están en el mismo bando, estas confrontaciones pueden hacer que luchen unos contra otros. Sin embargo, como un jugador puede optar por noquear a un enemigo reducido a 0 pg en vez de matarlo, los PJs pueden participar sin que sus jugadores sufran temor a perder a sus apreciados aventureros.

Para que una contienda de todos contra todos funcione, necesitarás muchos combatientes. Utiliza esbirros de nivel bajo para rellenar el encuentro. A menos que desees que la batalla se reduzca a una confrontación entre los PJ, será necesario que añadas también unos cuantos adversarios que no lo sean. Los oponentes luchan tanto unos contra otros como contra los PJ, por lo que todos ellos se moverán hasta la criatura que tengan más cerca y la atacarán cada asalto.

Combatientes de la contienda de todos contra todos	
Fácil	4 brutos de nivel n - 2
	11 esbirros de nivel n - 4
Estándar	2 soldados de nivel n - 1
	4 brutos de nivel n - 2
	12 esbirros de nivel n - 4
Difícil	2 soldados de nivel n
	4 brutos de nivel n - 1
	17 esbirros de nivel n - 2

CONDICIONES DE VICTORIA

Las competiciones de la arena terminan cuando uno de los bandos muere o se encuentra moribundo, pero esto no tiene por qué ser siempre el caso. Las arenas presentan todo tipo de competiciones, como carreras, combates a primera sangre, y las fiables peleas a muerte. Las condiciones de victoria que presentamos a continuación trazan la clase de objetivos básicos que tienen las competiciones más comunes.

CAPTURAR LA BANDERA

De forma literal o metafórica, el escenario de capturar la bandera marca un objetivo que no es la matanza gratuita. En estas competiciones, los participantes trabajan contra sus adversarios para hacerse con un objeto concreto, derrotar a un monstruo peligroso, o sobrevivir a alguna prueba dura. Sigue habiendo combate, pero por lo general en el camino hacia la meta.

Además de otros rivales, estas competiciones constan de trampas, peligros y muchos obstáculos que hacen que el evento sea interesante. Las contiendas pueden tener lugar en enormes laberintos, sobre montículos de tierra llenos de insectos mordedores, a través de pasillos con trampas, etcétera. Cuantos más rasgos de terreno y obstáculos se presenten, más interesante será la contienda.

Ciertos escollos podrían requerir que se llevaran a cabo pruebas de habilidad (Acrobacias, Atletismo, Sigilo y Hurto son las más comunes), pero para superar algunos serían necesarios desafíos de habilidad, de los que pueden encargarse algunos de los personajes, mientras sus aliados mantienen a raya a los enemigos.

A PRIMERA SANGRE

Aunque muchas de estas competiciones acaban con la muerte, las que tienen lugar en territorios más civilizados concluyen con la primera sangre. En los duelos, el primer oponente que queda maltrecho pierde. En los equipos, cada uno de los contendientes que queda reducido a esta condición es eliminado hasta que un bando pierde o se rinde. A veces, este tipo de confrontaciones se acaban convirtiendo en combates a muerte y, aunque para los espectadores son emocionantes, por lo general no se consideran honorables. El gladiador que quebrante las reglas se enfrentará a graves consecuencias, en caso de que logre sobrevivir.

A muerte: los combates a muerte son poco comunes en los territorios civilizados, pero de todos modos los hay. Algunos de ellos permiten la rendición, en cuyo caso el oponente se rinde, aunque esto no es posible en todas las confrontaciones de este tipo. En lugares especialmente sanguinarios, se considera de buenos modales ganarse la bendición del espectador de mayor rango (rey, emperador, señor de la guerra, etc.) para que éste decida el destino del adversario derrotado.

Restringido: un combate restringido es uno en el que ciertos actos están prohibidos. Los ejemplos incluyen armas restringidas como el combate sin éstas, sin objetos mágicos, solamente lanzas, armadura limitada (nada de pesada y sin escudos) y restricciones sobre las fuentes de poder (por ejemplo, nada de fuentes arcanas, divinas u otras mágicas). Estas limitaciones pueden crear un flagrante desequilibrio entre los competidores (por ejemplo, un mago al que se le impida lanzar conjuros en un duelo puede darse por muerto), así que si pones restricciones en un combate, asegúrate de que sean justas y apropiadas.

CARRERA MORTAL

Como sucede con capturar la bandera, la carrera mortal tiene una condición de victoria: cruzar la línea de meta. Los contendientes cabalgan sobre sus caballos (u otras bestias), conducen cuádrigas o corren hasta el final. Por el camino, golpean a sus rivales con armas y chocan unos contra otros, todo un espectáculo brutal con el que alimentar la sed de sangre de los aficionados. Como todo se mueve en casillas, y con frecuencia a un mismo ritmo o a uno similar, decidir quién gana implica algo más de trabajo que simplemente comparar las velocidades.

Una carrera mortal puede decidirse mediante un desafío de habilidad. Estas competiciones siguen las reglas estándar de los desafíos de habilidad para correr, pero con una excepción: cuando determines la CD de la prueba de habilidad, ten presente la rigidez de la competición. Si los PJs son los mejores contendientes en la arena, las CD debe-

rían ser fáciles. Por el contrario, contra un adversario duro y muy famoso, algunas de las CD podrían ser difíciles. Asimismo, la complejidad del desafío debería reflejar también el número de participantes. Una carrera pequeña y corta podría tener una de 1, en tanto que para una enorme con cientos de participantes podría ser de 4 o incluso de 5.

El siguiente desafío de habilidad ha sido diseñado para una carrera de cuádrigas, pero puedes adaptarlo con facilidad para que represente otras a caballo, a pie y otros tipos de carreras simplemente con cambiar las habilidades, según sea necesario.

Nivel: varía.

Complejidad: varía según el tamaño de la contienda, aunque 3 es común (requiere 8 éxitos antes de obtener 3 fallos).

Habilidades principales: Aguante, Atletismo, Engañar, Historia, Intimidar, Naturaleza, Percepción, Perspicacia. Cualquiera de estas habilidades puede utilizarse con la frecuencia que se desee, excepto si se indica lo contrario a continuación.

Aguante (CD moderada): el personaje se sacude de encima los efectos de la agotadora actividad. Para ello, debe llevar a cabo como mínimo una prueba de Aguante durante el desafío de habilidad. Una prueba con éxito significa que el PJ sigue adelante, pero fallar una indica que sufre un mal golpe y que pierde un esfuerzo curativo.

Atletismo (CD moderada): el personaje se aferra mientras la cuádriga va a toda prisa por la pista. El PJ no puede llevar a cabo esta prueba de habilidad dos veces seguidas.

Engañar (CD moderada): el personaje finta a un lado y hace que el enemigo por delante de él cambie de dirección. Cuando éste se mueva, el PJ saldrá disparado, adelantando al oponente. Una prueba fallida indica que la argucia no ha funcionado y el personaje, o bien pierde un esfuerzo curativo, o sufre dos fallos.

Historia (CD moderada): el personaje recuerda algo útil sobre otro competidor. Una prueba con éxito le proporciona un bonificador +2 a las pruebas de Engañar, Intimidar y Perspicacia hasta el término del desafío. Esta habilidad puede utilizarse para ganar solamente 1 éxito en este desafío.

Intimidar (CD moderada): el personaje le suelta una terrible amenaza a un oponente cercano, lo que hace que el adversario vacile. Una prueba con éxito indica que el enemigo se queda rezagado, en tanto que una fallida le impide realizar más pruebas de Intimidar durante este desafío.

Naturaleza (CD moderada): el personaje guía a la bestia que tira de la cuádriga con gran pericia, esquivando obstáculos y otros carruajes. El PJ no puede llevar a cabo esta prueba de habilidad dos veces seguidas.

Naturaleza (CD difícil): el personaje insta al corcel a que se mueva más rápido. Una prueba con éxito le concede 2 éxitos en el desafío de habilidad. Un fracaso cuenta como dos 2 fallos.

Percepción (CD moderada): el personaje avista un obstáculo en la pista y cambia de dirección, esquivándolo. Esta habilidad puede utilizarse para obtener únicamente 1 éxito en este desafío, y esta prueba solo puede intentarse una vez.

Perspicacia (CD difícil): el personaje vigila a los oponentes en busca de una oportunidad. Una prueba con éxito le concede 2 éxitos en el desafío de habilidad. Sin embargo, una fallida le impide realizar más pruebas de Perspicacia durante este desafío.

Especial: para las carreras en las que intervengan dos o más PJ que compitan unos contra otros, los personajes pueden tratar de sustraer éxitos de los demás llevando a cabo pruebas de Atletismo contra la defensa de Reflejos de sus oponentes. Un éxito indica que el adversario pierde 1 éxito en el desafío de habilidad y un esfuerzo curativo. Un PJ que quede reducido a 0 esfuerzos curativos quedará eliminado de la carrera.

Éxito: el personaje o personajes ganan la carrera.

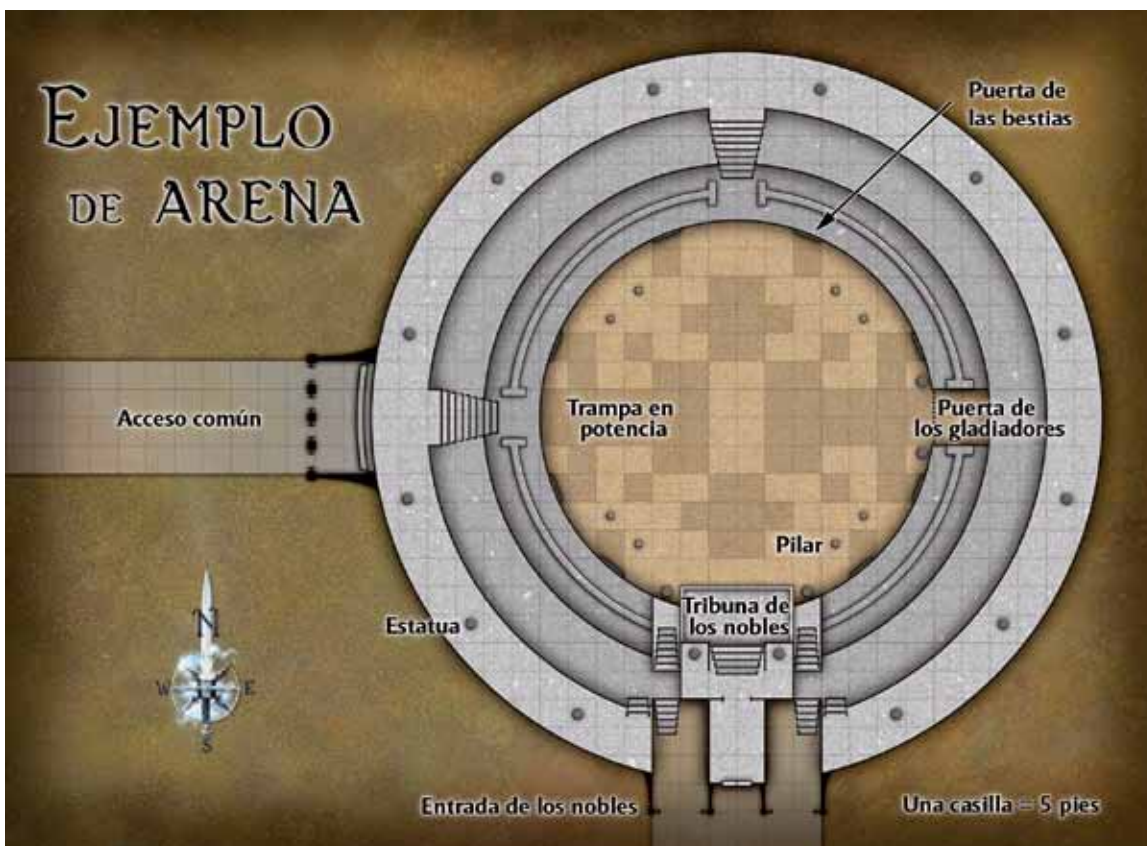
Fracaso: el personaje o personajes pierden la carrera.

AVENTURAS EN LA ARENA

Los encuentros en la arena pueden ser emocionantes para acontecimientos independientes, pero la arena puede jugar un papel mayor en tus partidas, convirtiéndose así en la pieza central de toda una aventura. Crear una aventura que gire en torno a una arena implica la misma clase de consejos y guías que se describen en 'Encuentros de la arena', pero con más flexibilidad a la hora de su diseño y complejidad. Al crear aventuras en la arena, es buena idea tener siempre presentes algunos de los siguientes elementos.

EL RECINTO

Los recintos más pequeños pueden ser interesantes para unos pocos encuentros, pero resulta más difícil conectar varios en una pequeña arena de lucha. Los más grandes, sin embargo, pueden servir de microcosmos dentro de una comunidad mayor, lo que te proporciona un amplio abanico de personajes y motivaciones que explorar. Seguro que un coliseo tiene otros gladiadores, entrenadores, adiestradores de animales, sirvientes, inversores, corredores de apuestas, criminales y el resto de gente que tiene algún interés en las contiendas. También tienes una audiencia mayor, con un abanico aún más grande de gente: nobles, plebeyos, sacerdotes, mágicos, ladrones, asesinos, espías y muchos más. Asimismo, el tamaño del recinto también afecta al tono de la aventura. Una localizada en un cuadrilátero significa que la mayor parte de ésta probablemente tenga lugar en él o fuera, en la comunidad que lo contiene. Los recintos más grandes pueden dar cabida a toda una aventura, ya que hay dependencias y celdas para los combatientes y los sirvientes, oficiales, vendedores (tanto ambulantes como fijos), las gradas, la tribuna de los nobles y otros lugares, según sea necesario. El uso de una arena más grande aumenta los tipos de entorno para los encuentros, lo que ayuda a mezclar los combates, para mantener a los jugadores entretenidos. Y si bien la lucha podría ser un elemento central, aún hay cabida para la investigación, la intriga, la negociación y los combates que no tienen lugar ante la audiencia.



CÓMO DESARROLLAR LA AVENTURA

En vez de un dungeon, un templo en ruinas o un castillo, es probable que los combates tengan lugar en la arena, con los aventureros enfrentándose a toda clase de adversarios. Las negociaciones y las intrigas pueden tener lugar entre confrontación y confrontación, o después de un largo día de lucha, cuando los PJs puedan reunir pistas para desenmarañar una conspiración, una amenaza, un peligro, o una conjura contra ellos o contra un aliado. La aventura discurre más o menos como una estándar en un entorno de dungeon normal, aunque con algunas excepciones.

Encuentros: las batallas que tienen lugar en la arena están limitadas a un entorno concreto, y duran hasta que se cumplen las condiciones de victoria. En caso de torcerse una contienda, los personajes no tendrán donde huir, así que un grupo superado es muy posible que tenga un final muy feo en un combate a muerte. Para evitar una muerte total del grupo (en inglés: TPK, *total party kill*), escoge tus encuentros con prudencia y resérvate los enfrentamientos fáciles para los de la arena. Evita cargar un único día de juego con más de unas pocas peleas, de lo contrario, los personajes se quedarán sin recursos demasiado deprisa. Por último, asegúrate de equipar el campo de batalla con trampas y peligros que sean peligrosos tanto para los PJs como para sus adversarios, y así igualar las posibilidades.

Curación y descanso: aquellos gladiadores de los que se espera que libren varios combates se toman descansos breves entre batalla y batalla, pero no cuentan con el lujo de los prolongados. Para mantener frescos a los PJ, puedes hacer que sacerdotes armados con magia curativa sanen sus heridas sin que los primeros agoten sus esfuerzos curativos. Los gladiadores rara vez luchan más de una o dos veces al

día, y quienes se ven obligados a librar más de una, no lo hacen de forma seguida, por lo que los PJs siempre deberían tener por lo menos una oportunidad de recuperar sus poderes de encuentro.

Tesoro: los enemigos derrotados en la arena no escupen tesoro al final. Los espectadores podrían lanzar monedas a los gladiadores, junto con flores y llaves de alcobas, pero no caen objetos mágicos arrojados por las manos de los plebeyos. Para recompensar con éstos en la aventura, distribúelos como regalos de los patrocinadores o como niveles de objeto, tal como se describe en *La bóveda de los aventureros*. Los obsequios pueden llegarles en cualquier momento mientras los personajes se están tomando un descanso prolongado, pero por lo general no durante uno breve entre contienda y contienda.

Hazañas memorables: si estás totalmente decidido a hacer que los personajes se pasen todo un día de juego luchando, puedes darles una ligera ventaja al tratar cada contienda como si hubieran conseguido una hazaña memorable. Esto les concederá un punto de acción y un uso diario adicional de un objeto mágico, ventajas vitales para sobrevivir a una concatenación de brutales combates.

MISIONES

Tal como sucede con cualquier aventura, las centradas en la arena deberían tener una misión que implicara a todo el grupo. A menos que tengas mano dura y obligues a los aventureros a luchar por su libertad, las aventuras en la arena lo tienen difícil para hacer que los personajes se impliquen. Por lo tanto, crear misiones para tus jugadores te exige buscar maneras de mantenerles interesados en los resultados de duelos y contiendas concretos, hasta que la situación