

ARS GLADIATORIA

Un gioco di Alberto Tronchi

MATERIALI DI GIOCO

Di seguito troverai alcuni materiali utili per giocare: le schede dei gladiatori e della Creatura, le schede generiche, le tabelle riassuntive, il tabellone dell'arena, e le pedine nel caso non disponessi di miniature.

ARS GLADIATORIA

STRATEGIE

- ☐ **Vendetta:** quando vieni messo fuori combattimento, esegui immediatamente un colpo libero verso il gladiatore che ti ha eliminato.
- ☐ **Folla inferocita:** spingi un gladiatore che già si trova in un blocco del bordo arena. Invece di muoverlo, puoi infliggergli un colpo libero.
- ☐ **Duro allenamento:** se durante lo scontro riesci a eseguire tutte le manovre, a eccezione di raccogliere/rialzarsi al volo almeno 1 volta, apprendi immediatamente 1 arte gladiatoria.
- ☐ **Sabbia negli occhi:** dichiara un assalto verso un gladiatore con più punti gloria di te, sottrai 2 dadi alla sua Difesa e perdi 2 punti gloria.
- ☐ **Bagno di sangue:** se ottieni almeno 4 danni in un tiro di conseguenza a morte, ricevi 2 punti gloria bonus.
- ☐ **Rubare l'arma:** disarmare un gladiatore, e fino alla fine del turno potrai utilizzare il suo stile di combattimento. Alla fine del turno, l'arma rubata ti cade di mano.
- ☐ **Ferita profonda:** infliggi almeno 1 ferita grave a un gladiatore, che non potrà essere curata nella prossima fase di allenamento.
- ☐ **Fino alla fine:** subisci 3 o più danni da un tiro di conseguenza, recupera 2 punti di Determinazione.
- ☐ **Dio della folla:** se ottieni almeno 4 punti gloria in un tiro di conseguenza a spettacolo, infliggi 1 danno al bersaglio.
- ☐ **Farsi scudo:** se sei bersaglio di un assalto e nel tuo blocco è presente un altro gladiatore, puoi perdere 2 punti gloria e l'attaccante deve cambiare il suo bersaglio, a meno che facendo questo non provochi un accanimento.
- ☐ **Impredicabile:** a inizio scambio, se hai ricevuto almeno 5 ferite puoi dichiarare questa strategia, fino alla fine del turno inverti i valori di 2 caratteristiche.
- ☐ **Graziato dalla folla:** devi aver subito almeno 7 danni per dichiarare questa strategia. Per tutta la durata del turno, quando un nemico dichiara un attacco verso di te, perde 1 punto gloria.

ARS GLADIATORIA

PEDINE

Gladiatori e Creatura



Gladiatore a terra



Arma caduta



Stendardo e Gladiatore in testa



ARENA

Unisci quattro copie di questa pagina per formare l'arena di gioco



ARS GLADIATORIA

SCHEDA DI BATTAGLIA

ATTACCO

GLADIATORE

DIFESA

INCREMENTI:

INCREMENTI:

VELOCITÀ

OBOLI

DETERMINAZIONE

INCREMENTI:

INCREMENTI:

GLORIA

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

EXTRA

MANOVRE DI COMBATTIMENTO

Passo laterale/spinta (1)

Puoi muoverti/muovere un nemico di 1 blocco ignorando i colpi liberi

Raccogliere/rialzarsi al volo (1)

Recuperi la tua arma o ti rialzi da terra senza subire colpi liberi

Mettere all'angolo (1)

Diminuisce di 1 la gloria temporanea del nemico

Finta (2)

Nel tuo prossimo attacco, entro la fine del turno, -1d in Difesa al nemico

Fiaccare (2)

Riduci di 1 la Determinazione del nemico

Disarmare (3)

L'arma del nemico cade nel blocco in cui sei

Buttare a terra (3)

Il nemico cade a terra

Colpo spettacolare (4)

Somma 1 dado al tiro conseguenza

FERITE

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

GRAVI

- 8
- 9
- 10

KO

STILE DI COMBATTIMENTO:

ARTI GLADIATORIE E SEGRETI:

VANTAGGI/FAVORI:

ARS GLADIATORIA

SCHEDA DI ALLENAMENTO

GLADIATORE

CONCETTO

GLORIA

OBOLI

DISPERAZIONE

SPERANZA:

FORZA:

DEBOLEZZA:

SPERANZA:

FORZA:

DEBOLEZZA:

SPERANZA:

FORZA:

DEBOLEZZA:

SPERANZE

Consolidate

Sacrificate

ATTIVAZIONI

Attivazione	Assalto	Muovere	Difendere	Affondo	Tirare il fiato
Effetto	<i>Muovi di 2 blocchi esatti ed esegui un Affondo</i>	<i>Muovi dove vuoi nell'arena</i>	<i>Ignori i Colpi liberi, Buttato a terra e Spinto, fino alla fine dello scambio</i>	<i>Attacca un nemico nel tuo blocco, o in uno vicino, se hai lo stile di lotta adatto</i>	<i>Spendi 1 punto Determinazione e fai una prova a 2 dadi, per ogni successo recuperi 1 ferita</i>
Genera colpo libero?	<i>Se abbandoni un blocco occupato</i>	<i>Se abbandoni un blocco occupato</i>	No	No	No
Si può anticipare?	Sì	No	No	Sì	No
Utilizzo limitato?	No	No	<i>1 volta per scambio</i>	No	<i>1 volta per turno</i>

AZIONI LIBERE

Azione libera	Anticipare	Rialzarsi	Raccogliere l'arma	Colpo libero
Effetto	<i>Spendi 1 punto Determinazione, risolvi uno Scontro di lame prima dell'attacco nemico</i>	<i>Ti rialzi da terra</i>	<i>Raccogli un'arma nel tuo blocco</i>	<i>Esegui una prova a 2 dadi, per ogni successo infliggi 1 danno al nemico</i>
Genere colpo libero?	No	Sì	Sì	No
Si può anticipare?	No	No	No	No
Utilizzo limitato?	<i>1 volta per turno</i>	No	No	No

TIRARE UN AFFONDO

Sferri il tuo attacco migliore, per il piacere della folla

DICHIARA IL BERSAGLIO DELL'AFFONDO

Seleziona un nemico nel tuo blocco, o in un altro se ne hai la possibilità, tramite uno stile di lotta.



CREA IL TUO PUGNO DI DADI

Prendi in mano tanti dadi pari al tuo valore di Attacco, più eventuali altri dadi derivanti dalle arti gladiatorie. Mostrali al tuo avversario e crea il pugno.



L'AVVERSAIO CREA IL SUO PUGNO DI DADI

Il tuo avversario crea il suo pugno di dadi prendendoli dal suo punteggio di Difesa e sommando eventuali dadi aggiuntivi.



CONFRONTO

Si esegue un confronto tra il tuo pugno di dadi e quello del bersaglio, segna il grado di successo del vincitore, in caso di pareggio si verifica uno scontro di lame.



SCONTRO DI LAME

Create entrambi un pugno di dadi prendendoli dal vostro valore di Velocità. Stabilisci il grado di successo, e chi vince, prosegue. In caso di un ulteriore pareggio, fermati qui, l'attacco non ha sortito alcun effetto.



UTILIZZARE I RILANCI

Dopo aver visto il risultato di un tiro, potete rilanciare fino a 2 dadi pagando il costo in punti di Determinazione/Ira. Puoi utilizzare 1 Obolo per trasformare un dado che ha fallito in un successo. Parte il giocatore in attacco e dopo aver visto il nuovo risultato, il giocatore in difesa.



SPERANZA

DOPO aver perso il confronto di 1 o 2 punti, il difensore può lanciare fino a due dadi pagandoli dal tuo valore di relazione di Speranza. Per ogni 2+ ottiene un successo aggiuntivo. Se dopo aver utilizzato la Speranza perde comunque il confronto, accumula 1 punto disperazione. Se tramite l'uso della Speranza si ottiene un pareggio, l'attacco termina immediatamente.



MANOVRE

Il vincitore spende i punti di successo per eseguire una o più manovre, e ne applica gli effetti; se ha vinto chi si difendeva, fermati qui, a meno che non abbia vinto tramite uno Scontro di lame.



DETERMINARE LE CONSEGUENZE

Decidi se farai spettacolo (cercando di guadagnare gloria) o morte (cercando di eliminare il tuo nemico), e tira

tanti dadi pari al grado di successo (ricorda che i punti che hai speso in manovre non si sottraggono dal grado di successo). Se hai deciso spettacolo, guadagni 1 punto gloria per ogni risultato di 3+, mentre gli 1-2 infliggono ferite. Se hai scelto morte, ogni 3+ infligge ferite e ogni 1-2 genera un punto gloria. Se non sei soddisfatto del risultato, puoi utilizzare un Obolo per rilanciare tutti i dadi.



NARRAZIONE DELL'AFFONDO

Dopo aver concluso le sue azioni, il vincitore dell'ultimo confronto effettuato narra velocemente l'esito dello scambio di colpi.

Anche se all'inizio ti sembrerà un procedimento lungo, appena avrai dimestichezza con le regole, gli affondi si susseguiranno molto velocemente durante gli scambi. Inoltre, considera che molti punti della dichiarazione di attacco, come l'uso di volontà e Oboli, non si verificano ogni volta. Dai importanza alla narrazione se vinci un confronto, cerca di essere conciso, ma sottolinea bene le manovre ottenute e descrivi la gesta del tuo gladiatore. Più saprai appassionare gli altri giocatori e più probabilità avrai di ottenere un Obolo.

SCENE

Scena	Confronto	Bonus	Malus	Condizioni di chiamata
Relazione	<i>Determinazione Vs 6</i>	<i>Aumenta la relazione di 1</i>	<i>Nulla</i>	<i>Scena standard</i>
Sconfitta	<i>Automatico</i>	<i>2 punti gloria</i>	<i>Limite nella fase di allenamento seguente</i>	<i>Scena extra Essere il primo a finire fuori combattimento</i>
Sacrificio	<i>Automatico</i>	<i>3 punti gloria</i>	<i>Sacrifica 1 punto di Relazione</i>	<i>Scena standard Perdere di oltre 5 punti gloria</i>
Allenamento Caratteristica	<i>Determinazione + Mentore vs 6</i>	<i>+1 incremento di Caratteristica</i>	<i>Nulla</i>	<i>Scena standard</i>
Allenamento arte gladiatoria	<i>Determinazione + Mentore vs 6</i>	<i>Nuova Arte gladiatoria</i>	<i>Nulla</i>	<i>Scena standard</i>
Allenamento segreto	<i>Determinazione + Mentore vs 6</i>	<i>Nuovo Segreto</i>	<i>Nulla</i>	<i>Scena standard Almeno 4 punti di relazione Mentore</i>
Vantaggio piazzamento	<i>Automatico</i>	<i>3 dadi bonus al prossimo piazzamento</i>	<i>/</i>	<i>Scena standard</i>
Vantaggio avversario	<i>Determinazione + Patrono vs 6</i>	<i>Dadi vantaggio pari al successo</i>	<i>Nulla</i>	<i>Scena standard</i>
Recupero	<i>Automatico</i>	<i>Recupera ferite pari a 1 + Relazione Patrono</i>	<i>Attiva una scena di Favore</i>	<i>Scena standard</i>
Favore	<i>6 dadi vs 6 dadi</i>	<i>Favore dovuto</i>	<i>/</i>	<i>Scena extra</i>
La promessa	<i>Automatico</i>	<i>2 punti bonus di Determinazione</i>	<i>Se vai fuori combattimento muori</i>	<i>Scena standard Perdere di oltre 5 punti gloria</i>

ARS GLADIATORIA

AKUDO L'ALFIERE

“Anche il più abile dei gladiatori deve piegare la testa alla strategia perfetta di Akudo. In molti sono morti prima di capire di essere in trappola. La mente può essere molto più letale di una spada.”

ATTACCO

7

DIFESA

5

VELOCITÀ

6

DETERMINAZIONE

6 5 4 3 2 1

FALCI IMPERIALI (arma)

+1 Velocità, 1 volta per turno
puoi compiere un secondo
attacco spendendo 1 singola
azione

GLORIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FERITE

1 2 3 4 5 6 7 8 9

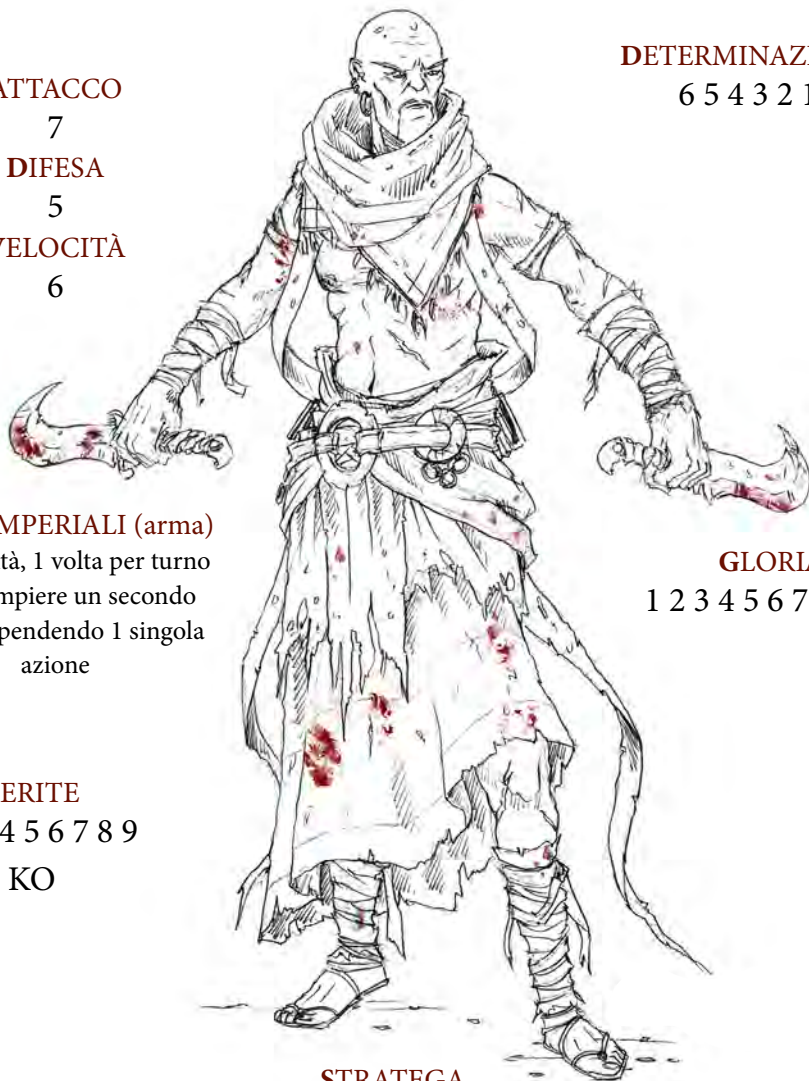
KO

STRATEGA

All'inizio del turno, puoi dichiarare 1 arte gladiatoria di un avversario che non potrà essere utilizzata fino al prossimo turno. Ottieni 1 dado addizionale nel tiro di piazzamento.

FULMINE

Una volta per turno, dopo il tiro per decidere il passo d'arme, puoi muoverti di 1 blocco senza subire colpi liberi. Quando utilizzi un anticipo, ottieni 1 dado addizionale al tiro di Velocità.



ARS GLADIATORIA

BRAXX IL MASSACRATORE

"Ci sono uomini che combattono per sopravvivere e altri che invece hanno fatto della morte la propria ragione di vita. Nessuno dimenticherà mai Braxx il Massacratore, talmente brutale e sanguinario da inorridire persino la folla sempre desiderosa di nuovo sangue."

ATTACCO

8

DIFESA

4

VELOCITÀ

6

DETERMINAZIONE

6 5 4 3 2 1

FERITE

1 2 3 4 5 6 7 8 9

KO

**FALCHION
A DUE MANI**
(arma)

+1 Attacco +1 dado
nei tiri conseguenza



GLORIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SANGUINARIO

Una volta per turno, puoi spendere punti gloria al posto di quelli di Determinazione.

PROVOCATORE

Una volta per turno, quando subisci un tiro di conseguenza, puoi imporre al tuo avversario la scelta che preferisci tra gloria o morte.

ARS GLADIATORIA

TALISHA LA SELVAGGIA

“Se non hai mai visto un'amazzone combattere, non hai mai goduto appieno dello spettacolo dell'arena. Talisha la Selvaggia, ancora oggi al solo pronunciare il suo nome la folla inneggia inebriata al ricordo di quella furia mortale, capace di far indietreggiare anche le belve più feroci.”

ATTACCO

7

DIFESA

6

VELOCITÀ

6

DETERMINAZIONE

5 4 3 2 1

FERITE

1 2 3 4 5 6 7 8 9

KO

LANCIA AMAZZONE

(arma)

+1 difesa, 1 volta per scambio, quando esegui un attacco che non sia di assalto, puoi colpire un nemico in un blocco adiacente al tuo. Negli scontri di lame ottieni 1 dado addizionale

GLORIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



PRIMO COLPO

Se sei il primo ad agire nello scambio, ottieni 1 dado di Attacco addizionale nei tuoi affondi (non negli assalti) fino alla fine dello scambio.

ARS GLADIATORIA

DRACO LO SPETTRO

“Lo chiamano lo Spettro, nessuno sa da dove venga o chi sia veramente. È stato una sorpresa per il suo stesso Mentore. Non parla mai e il suo sguardo non tradisce alcuna emozione, ma in arena... per gli Dèi! Non ho mai visto nessuno muovere un'ascia in quel modo!”

ATTACCO

7

DIFESA

5

VELOCITÀ

6

DETERMINAZIONE

7 6 5 4 3 2 1

FERITE

1 2 3 4 5 6 7 8 9

KO

SCURI DA

CACCIA (arma)

+1 a scelta tra Attacco, Difesa o Velocità da scegliere a ogni inizio turno +1 dado nei colpi liberi

GLORIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



GIOCO SPORCO

1 volta per scambio, puoi sottrarre un dado da un qualsiasi affondo o assalto di un nemico, quando lo fai tira 1 dado, con un risultato di 4+ vieni notato dal pubblico e perdi 1 punto gloria.

SERPE

Rialzarti da terra o raccogliere la tua arma, non provoca colpi liberi.

ARS GLADIATORIA

LA GORGONE DI FERRO

“La Gorgone di Ferro? Certo che la conosco, tutti sanno chi è. Ha molti nomi, Signora del dolore, Vestale della morte, ma quello che più conta non è il suo nome ma il fatto che non sia una schiava. Sì, hai capito bene, lei non combatte per la libertà, ma solo e unicamente per infliggere dolore.”

ATTACCO

6

DIFESA

6

VELOCITÀ

6

SFERZA DELLA GORGONE (arma)

+1 Velocità. Una volta per scambio, quando dichiarare un affondo, puoi selezionare un bersaglio in un blocco qualsiasi della griglia.

Quando subisci un colpo libero, il nemico tira 1 dado in meno

DETERMINAZIONE

6 5 4 3 2 1

FERITE

1 2 3 4 5 6 7 8 9

KO

GLORIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



ASSALTO POSSENTE

Una volta per turno, quando dichiarare un assalto, puoi rilanciare uno dei tuoi dadi di Attacco.

AGGUATO

Una volta per scambio, dopo aver eseguito un affondo, puoi muoverti di 1 o 2 blocchi senza subire colpi liberi.

ARS GLADIATORIA

LEOC LAMA DELL'INVERNO

“Capita di rado di vedere un elfo nell'arena, ma quando succede la folla rimane ammutolita. Non vedrai mai in vita tua qualcosa di più veloce e mortale. Silenzioso e implacabile, come la morte. Questo è Leoc la Lama dell'inverno.”

ATTACCO

7

DIFESA

7

VELOCITÀ

5

DETERMINAZIONE

5 4 3 2 1

FERITE

1 2 3 4 5 6 7 8 9

KO

GLORIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

LAME AULICHE (arma)

+1 Velocità, 1 volta per turno
puoi compiere un secondo
attacco spendendo 1 singola
azione

MAESTRO D'ARMI

Una volta per turno, puoi ridurre di 1 il costo di una manovra, fino a un minimo di 1.

ARTISTA DELL'ARENA

Quando esegui un tiro conseguenza a gloria, puoi tirare 1 dado in meno per ottenere 1 punto gloria.



ARS GLADIATORIA

GREOR IL GENERALE

“Tutti sanno la storia del Generale, di come sia caduto in disgrazia e di quante guerre abbia combattuto. L'arena per lui non è che l'ennesima prova per dimostrare di non essere un assassino. Ma tutti sappiamo che sangue chiama sangue, e nessuno sfugge al proprio fato.”

DETERMINAZIONE

6 5 4 3 2 1

ATTACCO

7

DIFESA

6

VELOCITÀ

5



SPADA E SCUDO AURUM (arma)

+1 Difesa, una volta per turno di combattimento ottieni un +1 alla soglia di successo di tutti i tuoi dadi di Difesa

FERITE

1 2 3 4 5 6 7 8 9

KO

GLORIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CASTIGATORE

I tuoi colpi liberi non possono mai essere negati tranne che da una manovra di combattimento. Una volta per turno, quando esegui un colpo libero ottieni 1 dado aggiuntionale..

ATTACCO IMPROVVISO

Una volta per turno, quando dichiarare un attacco, il bersaglio non può dichiarare di anticiparlo.
Una volta per turno, sottrai 1 dado da un colpo libero che subisci.

ARS GLADIATORIA

MONOMAXOSS IL TITANO

“È un gigante che calpesta i nemici come fossero infanti. Non ha nessuna pietà, e dicono che dentro quell'armatura non vi sia un uomo, ma un demone assetato di sangue e dolore. È Monomaxoss il Titano, e quando scende in campo il sole si oscura all'ombra della morte.”

ATTACCO

7

DIFESA

5

VELOCITÀ

5

MAGLIO DEL COLOSSO (arma)

+1 Attacco, 1 volta per turno,
puoi eseguire un assalto anche
muovendo di 1 solo blocco e
senza subire colpi liberi



FERITE

1 2 3 4 5 6 7 8 9

KO

GLORIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DETERMINAZIONE

7 6 5 4 3 2 1

MASSACRATORE

Quando esegui un tiro conseguenza a morte, puoi tirare 1 dado in meno per infliggere 1 ferita al bersaglio.

CORAZZATO

Aggiungi una casella alle ferite superficiali.

ARS GLADIATORIA

DELITA L'INDOMITA

“Dicono che non vi sia onore e nobiltà nell’arena, ma Delita cambiò tutto fin dal suo primo giorno come gladiatrice. Una nobile guerriera caduta in disgrazia. Il suo sguardo fiero ha fatto tremare il più agguerrito dei nemici, e piegato alla resa il più forte degli uomini.”

ATTACCO

8

DIFESA

5

VELOCITÀ

5

ALABARDA E SPADA DELL'ONORE (arma)

+1 Difesa, una volta per turno di combattimento ottieni un +1 alla soglia di successo di tutti i tuoi dadi di Difesa



DETERMINAZIONE

6 5 4 3 2 1

FERITE

1 2 3 4 5 6 7 8 9

KO

GLORIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

INDOMITA

Se alla fine del turno hai subito almeno 1 ferita, recuperi 1 punto Determinazione. Quando tiri il fiato, puoi aggiungere 1 dado ma non puoi recuperare comunque più di 2 ferite.

DUELLANTE

Quando durante uno scontro rimani solo nell’arena contro un singolo avversario, ottieni +1 dado in Attacco e Difesa.

ARS GLADIATORIA

DRAYCH LO SCORPIONE

"Draych è un mortale, bellissimo spettacolo insanguinato. Solo dopo averlo visto capirai il vero significato del titolo Dio dell'arena."

ATTACCO

8

DIFESA

4

VELOCITÀ

7

FERITE

1 2 3 4 5 6 7 8 9

KO

GLORIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DETERMINAZIONE

5 4 3 2 1

TRIDENTE DELLO SCORPIONE (arma)

+1 difesa, 1 volta per scambio, quando esegui un attacco che non sia di assalto, puoi colpire un nemico in un blocco adiacente al tuo. Negli scontri di lame ottieni 1 dado addizionale



AMATO DALLA FOLLA

Se ottieni almeno un 6 con un tiro di conseguenza, ottieni immediatamente 1 punto gloria.

REPLICA

Una volta per turno, quando esegui un anticipo, ottieni 2 dadi addizionali.

ARS GLADIATORIA

LA CREATURA



ATTACCO

8

DIFESA

6

VELOCITÀ

6 7 8 9

MOSTRO

Non subisce mai colpi liberi, non può essere spinto e messo a terra.

Quando attraversa col movimento un blocco occupato da un gladiatore infligge un colpo libero

Soglia di 3+ nei tiri di Difesa

Con un attacco colpisce tutti i gladiatori nel blocco, infligge danni pari al grado di successo

FERITE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44
45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
65 66 67 68 69 70 71 72