

Reglas para el Combate en la Arena

El encuentro en la arena se desarrolla en una loseta que representa una arena de combate o coliseo a lo largo de 3 rondas. El precio de la inscripción es de 50mo por héroe. No estas en una oscura mazmorra aquí cientos de personas verán como luchas por tu vida y algunas tomarán acción depende como hayan sido, si heroicas o deshonrosas consulta las tablas de Acciones en la Arena y la del Publico. El objetivo es sobrevivir a las tres rondas para conseguir la victoria y las recompensas finales. Los héroes se colocarán en un extremo y los enemigos al otro extremo cerca de las puertas.

Rondas:

Ronda 1: Calentamiento. Los héroes se enfrentan a un grupo de enemigos débiles y numerosos.

Ronda 2: Desafío. La dificultad aumenta, con enemigos más fuertes o en mayor número.

Ronda 3: Jefe de la Arena. El combate final contra un jefe o una combinación de enemigos de élite.

Encuentros: Antes de cada ronda, se realiza una tirada de 1d100 en la tabla de enemigos correspondiente al nivel de los héroes y a la ronda actual.

Recompensas: Las recompensas no se obtienen al final de cada ronda, sino una vez que los héroes han superado las tres rondas y han ganado el combate en la arena.

La Arena

¡Atención, ciudadanos de Lorainia! ¡Aventureros de las Tierras Antiguas!

Desde los días del Gran Rey Rannulf Mournoak, cuyo poder residía en reunir a los pueblos bajo un mismo estandarte, el Reino se ha forjado en la lucha y la victoria. Hemos conquistado tierras, desterrado a la horda No Muerta y regresado de las ruinas con inmensos tesoros.

Pero hoy, la batalla no es en los oscuros pasillos de una mazmorra, ni contra las abominaciones que se alzaron de sus tumbas. Hoy, la gloria se disputa en la sagrada Arena, bajo la atenta mirada de los dioses y del Gran Rey Logan III.

¡Que suelte el rugido la muchedumbre! ¡Que se levanten las plegarias a los cielos! Se enfrentan los héroes más audaces y los guerreros más experimentados, aquellos que han jurado no ceder ante la muerte. ¡Que comience el combate, y que la gloria sea para el más fuerte!

Reglas para los Descansos en la Arena

Descanso Corto (Entre Rondas)

Entre cada ronda de combate, los héroes tienen un breve descanso para una recuperación limitada y acciones rápidas.

Duración: El descanso dura menos de una hora.

Curación (VIT): Los héroes pueden usar pociones o vendajes para recuperar Vitalidad (VIT). Un héroe puede usar hechizos de nivel 1 de curación. Los magos recuperaran todo su Mana.

Recuperación de Energía (E): Se pueden recuperar 1-2 puntos de Energía, o los puntos que se hayan perdido por golpes críticos.

Gestión del equipo: Los héroes pueden reorganizar su equipo y atajos, pero no pueden equiparse nuevas armaduras o armas. Pueden beber una poción o usar un objeto de sus atajos.

Cordura y Moral: El grupo aprovecha esta breve tranquilidad para recuperar +2 su Moral de Grupo y 1d3 Cordura hablando con otros grupos de Héroes.

Descanso Largo (Entre Niveles de Dificultad)

Después de completar las tres rondas de un nivel de dificultad (por ejemplo, del 1-2 al 3-4), los héroes tienen un descanso más largo.

Duración: Los héroes tienen un descanso que puede durar varias horas.

Curación Completa: Se les permite recuperar toda la Vitalidad y Maná. Se pueden curar enfermedades o venenos. Se permite el uso de cualquier hechizo de curación.

Mejora de personaje: Los héroes pueden usar este tiempo para subir de nivel si han ganado la experiencia suficiente, ya que esto suele hacerse al volver a un asentamiento.

Gestión del equipo: Los héroes pueden reorganizar su equipo y atajos, también pueden equiparse nuevas armaduras o armas y reparar el equipo dañado.

Cordura y Moral: El grupo aprovecha esta pausa para recuperar +3 su Moral de Grupo y 1d6 Cordura rezando en la capilla de la Arena.



Tabla de Encuentros en la Arena (Tirada de 1d100)

Tabla de Nivel 1-2

Ronda	1d100	Encuentro
Ronda 1	1-16	1d6 Goblins (Espada, Escudo)
	17-33	1d4 Zombis y 1d2 Lobos
	34-50	1d3 Bandidos (Hacha de Batalla, Escudo) y 1 Brujo (Bastón)
	51-66	1d2 Serpientes Gigantes
	67-83	1d4 Esqueletos (Espada Larga, Escudo)
	84-100	1d2 Orcos (Espada Larga, Escudo) y 1d3 Sátiros (Jabalina, Escudo)
Ronda 2	1-16	1d3 Hombres Lagarto (Espada Corta) y 1d4 Goblins (Jabalina, Escudo)
	17-33	1d3 Tumularios (Espada larga Maldita) y 1d3 Zombis
	34-50	1d2 Gnolls (Arco Largo) y 1d3 Orcos (Espada Corta, Escudo)
	51-66	1d2 Sanguijuelas Gigantes y 1d4 Necrófagos
	67-83	1d2 Hombres Bestia (Hacha de Batalla) y 1d2 Bandidos (Arco Largo, Daga)
	84-100	1d2 Arañas Gigantes y 1d3 Zombis (Espada Larga)
Ronda 3	1-16	1 Ogro (Espada Larga) y 1d3 Orcos (Espada Larga, Escudo)
	17-33	1 Nigromante (Bastón) y 1d6 Esqueletos (Espada Larga, Escudo)
	34-50	1d4+1 Saurios (Jabalina, Escudo)
	51-66	1 Oso Cavernario
	67-83	1 Licántropo y 1d3 Lobos Temibles
	84-100	1d3 Enredadores y 1d3 Tumularios (Espada Larga Maldita)



Tabla de Nivel 3-4

Ronda	1d100	Encuentro
Ronda 1	1-16	1 Troll de Río (Martillo de guerra) y 1d4 Hombres Bestia (Hacha de batalla, Escudo)
	17-33	1d2 Minotauros (Gran Hacha)
	34-50	1d3 Orcos Brutos (Hacha de Batalla, Escudo) y 1d4 Sátiros (Jabalina, Escudo)
	51-66	1 Momia (Espada Larga, Escudo) y 1d4 Necrófagos
	67-83	1d2 Trolls de Río (Martillo de Guerra) y 1d3 Lagartos (Red, Espada Corta)
	84-100	1d2 Arpías y 1 Brujo Elfo Oscuro (Bastón)
Ronda 2	1-16	1d3 Caballeros Caídos (Espada Larga, Escudo) y 1d3 Bandidos (Ballesta, Daga)
	17-33	1d2 Ettin (Martillo de Guerra)
	34-50	1d6+1 Saurios (Martillo de Batalla, Escudo) y 1d2 Troll Común (Martillo de Guerra)
	51-66	1d2 Brujo Elfos Oscuro (Bastón) y 1d4 Arañas Gigantes
	67-83	1 Minotauro (Gran Hacha), 1 Licántropo y 1d4 Gnolls (Ballesta, Daga)
	84-100	1d2 Espectros y 1d4 Tumularios (Espada Larga Maldita)
Ronda 3	1-16	1d4 Trolls Comunes (Martillo de Guerra)
	17-33	1 Brujo Oscuro Hechicero (Bastón) y 1d3 Gárgolas
	34-50	1 Ogro Berserker (Mayal) y 1d4 Gnolls (Ballesta, Daga)
	51-66	1d2 Saurios de Elite (Hacha de Batalla, Escudo) y 1d2 Trolls de Río (Martillo de Guerra)
	67-83	1 Wyvern
	84-100	1d3 Orcos Chamanes (Bastón) y 1d3 Orcos Jefes (Lucero del Alba, Escudo)

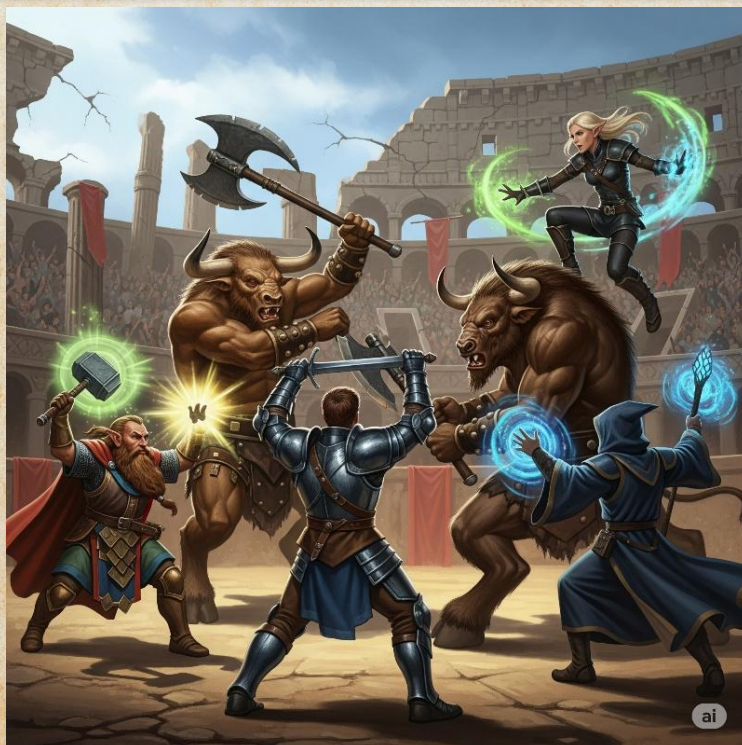


Tabla de nivel 5-6

Ronda	1d100	Encuentro
Ronda 1	1-16	1d6 Esqueletos (Lucero del Alba, Escudo) y 1d6 Esqueletos (Arco Largo, Daga)
	17-33	1d3 Demonios de Sangre (Espada Larga Maldita) y 1 Guardian de la Tumba (Martillo de Guerra)
	34-50	1d2 Asesinos Elfos Oscuros (Arco Corto, Daga) y 2 Arpías
	51-66	1d2 Licántropos y 1 Oso Cavernario
	67-83	1d4 Raptores y 1d6 Saurios de Elite (Lucero del Alba, Escudo)
	84-100	1 Araña Gigantesca y 1d2 Enredadores
Ronda 2	1-16	1d4 Demonios de Plaga (Espada Ancha) y 1 Psíquico (He:2 Mele, 1 Distancia, 1 Apoyo)
	17-33	1 Ciempiés Gigante
	34-50	1d2 Minotauros (Hacha de Batalla, Escudo) y 1 Minotauro Esqueleto (Gran Hacha)
	51-66	2 Lagartos (Red, Espada Corta) y 2 Nagas (Espada Corta)
	67-83	1d2 Esfinges y 1d6 Gárgolas
	84-100	2 Enredadores
Ronda 3	1-16	1 Ettin (Martillo de Guerra) y 1d4 Gnolls (Espada Larga, Escudo)
	17-33	2 Sapos Gigantes y 2 Viscosidades
	34-50	1 Naga (Martillo de Batalla), 1d4 Lagartos Asesinos (Arco Corto, Daga) y 1d4 Renacuajos (Red, Espada Corta)
	51-66	1 Ettin (Martillo de Guerra) y 1d3 Orcos Brutos (Espada Larga, Escudo)
	67-83	2 Guardianes de Tumba (Martillo de Guerra) y 1 Escorpion Gigante
	84-100	2 Ogros Zombis (Martillo de Guerra) y Nigromante (Bastón, He:2 Melé, 2 Distancia, 1 Apoyo+ Levantar a los Muertos)



Tabla de nivel 7 - 8+

Ronda	1d100	Encuentro
Ronda 1	1-16	2 Arañas Gigantescas
	17-33	1d4 Caballeros Caídos (España Larga Maldita, Escudo) y 1 Cocatriz
	34-50	1 Vampiro Vástago (Espada Larga) y 1d+1 (Espada Larga, Escudo)
	51-66	4 Centauros (Jabalina, Escudo)
	67-83	1 Hidra
	84-100	1 Troll Común (Martillo de Guerra) y 1 Orco Chaman (Bastón, He:2 Melé, 2 Distancia, +2 Apoyo)
Ronda 2	1-16	1d2 Sapos Gigantes y 2 Salamandras
	17-33	1d3 Espectros y 2 Almas en Pena
	34-50	1d2 Medusas (Espada Ancha, Escudo) y 1 Acechador (He: 2 Melé, 2 Distancia)
	51-66	1 Gran Demonio (Gran Hacha) y 1d3 Demonios de Sangre (Espada Larga Maldita)
	67-83	1 Momia Reina (Espada Larga, He:3 Melé, 2 Distancia, 2 Apoyo + Levantar a los Muertos) y 1d4 Guardianes de la Tumba (Alabarda)
	84-100	1 Serpiente Enorme
Ronda 3	1-16	2 Psíquicos (He:3 Melé, 2 Distancia, 2 Apoyo) y 1 Golem
	17-33	1 Esfinge y 1 Gran Demonio (Gran Hacha Maldita)
	34-50	1 Hidra y 1d3 Grifos
	51-66	1 Wyvern y 2 Ogro Jefe (Hacha de Batalla, Escudo)
	67-83	2 Gigantes (Martillo de Guerra)
	84-100	1 Dragon



Comportamiento en la Arena

Después de que un héroe realice una de estas acciones durante el combate, al final del turno puedes tirar 1d20 en la tabla de Apoyo o Desprecio del Público para determinar la recompensa o el castigo.

Acción Heroica (Apoyo del Publico)	Acción Deshonrosa (Desprecio del Publico)
Derrotar a un enemigo con un golpe poderoso en la primera ronda.	Atacar a un oponente que está caído o desarmado en la primera ronda.
Sacar un crítico en una tirada en la primera ronda.	Sacar una pifia en una tirada en la primera ronda.
Defender (Pos Def) a un aliado herido en la última ronda.	Huir del combate o retirarse de forma cobarde.
Usar una habilidad mágica para salvar a un compañero.	Ignorar a un compañero herido que necesita ayuda.
Enfrentarse solo a un enemigo Enorme o X-Enorme.	Acorralar a un enemigo en una esquina.
Superar Miedo o Terror en la primera ronda.	Atacar por la espalda a un enemigo Enorme o X-Enorme trabado en combate.
Curar a un aliado en un momento crítico del combate.	Mostrar miedo o Terror en la primera ronda.
Usar el entorno de la arena para tu ventaja de forma ingeniosa.	Saquear a un enemigo caído antes de que el combate termine.
Dar un golpe final (Ataque poderoso) al último enemigo de la ronda.	Lanzar una Poción de veneno o corrosión a un oponente en lugar de luchar limpio.
Mantenerse en pie después de recibir una carga al principio de la ronda.	Apuntar solo al oponente más débil del grupo enemigo.



Tabla de recompensa y castigo

Anota en tu hoja de personaje los objetos, modificadores y estados temporales que hayan salido en la tirada, ayúdate de los tokens del juego.

Tirada 1d20	Apoyo del Público (Positivo)	Tirada 1d20	Desprecio del Público (Negativo)
1	El público te arroja una "Poción de Furia" Para que se anime más el combate.	1	El público te arroja basura que te ensucia, -10 a las tiradas de HC y HA en el siguiente turno.
2	Te lanzan una "Poción de Vitalidad" (recuperas 1d6 de Vitalidad).	2	Te lanzan piedras, recibes 1d4 de daño (Dado de cuerpo)
3	Un fanático te lanza un "Poción de Fuerza " (Tira 1d3 para ver potencia)	3	Te lanzan tomates podridos que causan 1d2 de daño por ácido, (Dado de partes cuerpo)
4	El público enloquece con tus golpes, obtienes un golpe crítico automático en tu próximo ataque.	4	El público grita insultos, -1 a la Moral de Grupo.
5	Alzas el puño y te lanzan una "Botella de Vino extraño" (restauras 1d10 de Maná).	5	El público silba y abuchea, -1 a la Cordura.
6	Una mujer te lanza una "Flor Mágica" (restauras 1d20 de Maná).	6	Un grupo de seguidores del enemigo te grita -1 a la iniciativa en el siguiente turno.
7	El público te lanza una "Poción de Destreza " Tira 1d3 para ver potencia).	7	Te lanzan botellas vacías, haz una tirada de Esquiva para no recibir 1d4 de daño.
8	El público te anima, +10 a todas las tiradas de HC y HD en el siguiente turno.	8	Los enemigos te abuchean, haz una tirada de Intimidación para no recibir -1 a la Moral.
9	Un bardo toca una canción para ti, +2 a la iniciativa en tu próximo turno.	9	El público te lanza una "Mal de Ojo" (-1 a la suerte).
10	El público enloquece con tu magia, +5 la tirada de AA en el siguiente turno.	10	Te lanzan una "Red de Pescador", tienes -1 a tu movimiento.
11	Un capellán te bendice con +2 al movimiento en el siguiente turno.	11	El público se ríe de ti, pierdes 1 punto de Cordura.
12	El público corea tu nombre, +10 a todas las tiradas de esquivar en el siguiente turno.	12	Un grupo de seguidores del enemigo te lanza un "Hechizo de Miedo", añade estado Miedo
13	Te lanzan una botella "Aceite para Armas".	13	Te lanzan una "Bolsa de Arena", -1 a la visión y a los ataques a distancia.
14	El público te lanza un "Corona de laurel" (+10 a la AA en el siguiente conjuro).	14	Te lanzan una "Maldición del Ojo Malvado", -1 a la Suerte.
15	Un clérigo en las gradas te bendice, +10 a la DET en tu siguiente turno.	15	Te lanzan un "Vial de corrosión" tira el dado de cuerpo y añade 1 punto de DUR a la pieza de armadura que salga.
16	Un heraldo te lanza un "Lágrima de Fénix" (restauras 1d8 de Vitalidad).	16	El público te arroja una "Bomba de Humo", - Obstruye la LDV y -20 a disparar en 8 casillas.
17	El público te lanza una "Poción de Escupefuego" que empiece el espectáculo!	17	Te lanzan una "Telaraña Mágica", -1 a la iniciativa y a los movimientos en tu siguiente turno.
18	Te lanzan una botella de "Elixir del Arquero".	18	El público se aburre con tu estilo de combate, -1 a la Moral de Grupo.
19	El público te aclama, +1 a la moral del grupo en la siguiente ronda.	19	Los enemigos te abuchean, deben hacer una tirada de Intimidación para no recibir -1 a la Moral.
20	Un fanático te lanza una "Poción de la Suerte" (+1 a la suerte en la siguiente ronda).	20	El público te arroja una "Piedra de la Desgracia" (-1 a la suerte en la siguiente ronda).

Victoria en la Arena

¡Silencio! La sangre se asienta, el polvo se calma. De la carnicería, han surgido campeones.

Ellos enfrentaron bestias, muertos vivientes y la furia de los orcos. Vieron a la muerte a los ojos en tres ocasiones, y en las tres, se negaron a ceder.

¡Que su valor sea recordado! ¡Que su nombre resuene por siempre! Han ganado el oro, la gloria y el título de Campeones de la Arena.

Nivel del Héroe	Recompensa (por Héroe)
1-2	100 monedas, 100 de experiencia, 1 tesoro Maravilloso
3-4	300 monedas, 300 de experiencia, 2 tesoro Maravilloso
5-6	500 monedas, 500 de experiencia, 1 tesoro Maravilloso, 1 Objeto legendario.
7-8+	700 monedas, 700 de experiencia, 2 tesoro Maravilloso, 1 Objeto legendario

