

LUDI GLADIATORII



MODO CAMPAÑA



ÍNDICE

Cuestiones generales	pág. 3
Introducción	pág. 5
Menes el Egipcio	pág. 6
Prólogo	pág. 7
Capítulo I	pág. 9
Capítulo II	pág. 13
Capítulo III	pág. 18
Capítulo IV	pág. 21
Capítulo V	pág. 24
Capítulo VI	pág. 29
Puntuación Final	pág. 33

CUESTIONES GENERALES

El modo campaña te permite enfrentarte a un rival controlado por el juego en una campaña apasionante de aventuras, gestión de recursos, sangre, fama y traición. Se aplican todas las reglas de Ludi Gladiatorii, con algunas excepciones que te explicamos a continuación. Comenzamos por introducir los conceptos necesarios para controlar a tus rivales en el modo campaña:

Tu rival:

Tu rival sigue estas reglas en todo momento:

- No compra novatos, no licencia veteranos, no derriba edificios ni construye LAPICIDINAE.
- Compra gladiadores siempre que puede.
- Siempre emplea el mejor gladiador disponible para cada tarea: el mejor gladiador disponible es el gladiador enderezado que mejor pueda realizar la tarea elegida, y que además sea menos adecuado para realizar otras. Detallamos el mejor gladiador para atacar, defender, trabajar y construir:
 - Mejor atacante: +COMBATE (-ESCUDOS), -TRABAJO, -CONSTRUCCIÓN
 - Mejor defensor: +COMBATE (+ESCUDOS), -TRABAJO, -CONSTRUCCIÓN
 - Mejor trabajador: +TRABAJO, -COMBATE, -CONSTRUCCIÓN
 - Mejor constructor: +CONSTRUCCIÓN, -COMBATE, -TRABAJO

Si tu rival tiene dos gladiadores iguales, utilizará primero al que tenga el FAVOR DEL PÚBLICO (para cualquier tarea). Si ninguno tuviera el FAVOR DEL PÚBLICO los usará en cualquier orden.

Las subastas:

En el modo campaña, en lugar de realizar subastas, los gladiadores se compran directamente ("compras directas"):

1. Muestra un gladiador de la pila de gladiadores.
2. Si quieres, muestra gladiadores adicionales pagando una moneda por cada gladiador extra.
3. Elige uno de los gladiadores mostrados y descarta el resto.
4. Puedes comprar este gladiador pagando su "puja mínima" (esquina superior izquierda de la carta de gladiador).
5. Si no quieres comprarlo, entonces lo comprará tu rival (siempre que pueda).
6. Si nadie lo compra, entonces el gladiador se descarta.

Los edificios:

Los edificios que afectan a las subastas (COMMEATUS, MACELLUM) también afectan a las compras directas.

- COMMEATUS: puedes iniciar la compra directa de un gladiador una vez más cada turno (en total, dos veces cada turno).
- MACELLUM: ganas una moneda cada vez que inicies la compra directa de un gladiador.

Cada vez que utilices una carta de LAPICIDINAE, retírala del juego (ningún jugador puede volver a usarla durante la partida hasta el siguiente escenario). El edificio destruido, sin embargo, se descarta como habitualmente.

Las habilidades:

- Tu rival usará el FAVOR DEL PÚBLICO siempre que pueda. Será el primero en hacerlo, y aplicará su carta adicional siempre que ésta le beneficie: más ataque o defensa (según el caso), más monedas o PUNTOS DE VICTORIA, o una calavera que afecte a tu gladiador.
- Tu rival siempre usará las habilidades de ARROLLAR y PRECISIÓN (elige siempre al peor defensor), y nunca usará las habilidades de ENCADENAR o RECAUDAR.

INTRODUCCIÓN

En esta campaña para un jugador te pondrás en la piel de Menes el Egipcio, un *lanista* que, desde sus más humildes inicios en *Augusta Emerita* ambiciona conquistar al público de Roma con sus gladiadores en los comienzos del siglo II, el de mayor esplendor del Imperio Romano.

Tu objetivo será conseguir el máximo número posible de TRIUNFOS, y para ello te enfrentarás a distintos rivales en partidas de uno contra uno.

No necesitas ganar a tu rival en un escenario para pasar al siguiente. Sumarás los TRIUNFOS obtenidos normalmente, y si consigues menos de 0, no sumarás (ni restarás) ninguno.

Cuando acabes cada uno de los escenarios que conforman la campaña, podrás llevar contigo algunos gladiadores y/o edificios al siguiente escenario. Para ello tendrás que invertir los TRIUNFOS ganados en los escenarios anteriores:

- Gladiadores: paga la *Puja mínima* de cada gladiador en TRIUNFOS. Puedes llevarte un máximo de 2 gladiadores, cada uno de los cuales sustituye uno de tus TIROS con los que comienzas en el siguiente escenario.
- Edificios: paga el *Coste de construcción* del edificio en TRIUNFOS. Puedes llevarte un máximo de 1 edificio, el cual sustituye la CASULA con la que comienzas en el siguiente escenario (seguirás siendo el jugador inicial).

El número de TRIUNFOS con el que Finalices determinará tu éxito en la campaña. Es decir, cuantos más TRIUNFOS utilices a lo largo de la campaña más fácil te será progresar, pero menor será tu puntuación Final. Recuerda ayudarte de papel y lápiz para anotar tu progreso a lo largo de la campaña, de forma que puedas retomarla en cualquier momento.

Si quieres ir directo a la acción, puedes dirigirte a la sección ESCENARIO de cada capítulo, donde se encuentran los detalles de preparación de cada partida, el comportamiento de tu rival y las condiciones necesarias para conseguir los codiciados TRIUNFOS.

Te animamos a enviarnos cualquier comentario, sugerencia o propuesta acerca de la campaña a info@tortugames.org

También puedes compartir con nosotros tus propios escenarios que, según nuestra disponibilidad, adaptaremos y publicaremos.

MENES EL EGIPCIO



PRÓLOGO

Notas el sudor resbalando por tu Frente. El corazón te late con Fuerza en la garganta; el aire abrasa con cada bocanada. Detrás quedan los Fantasmas de batallas pasadas, de grandes victorias y amargas derrotas. Incluso rechazaste el *rudis* una vez. Nada de eso importa ahora. El combate se prolonga demasiado y tus Fuerzas están fallando. El peso de los años por fin parece haberte alcanzado y la Fatiga te hace mella. Te sientes pesado, lento. Frente a ti un gladiador del que no sabes nada. Es fuerte y ágil, y muy rápido, probablemente mucho más joven que tú.

Piensas rápido. Su juventud es su Fortaleza y a la vez su debilidad. Después de todo tú eres Menes el Egipcio, campeón de campeones. Es tu nombre el que el público aclama con cada acometida. Su Falta de experiencia, el peso abrumador del gentío que os jalea, sediento de espectáculo. Sabes que debes usar eso en tu Favor. Aquí viene. Bloqueas su *gladius* con tu *scutum* y contraatacas buscando sangre. “El espectáculo por encima de todo”, recuerdas. Evita el golpe con Facilidad. Es muy rápido.

El combate continúa, el público está extasiado pero sabes que de una u otra Forma, se acerca el Final. Te embiste y ahora eres tú quien esquiva, pero tus piernas Flaquean. Tropiezas y en tu desequilibrio su hoja se aloja certera en tu muslo. El silencio se hace dueño de la arena y tú tragas saliva, que empieza a saber a derrota. La sangre mana de tu pierna pero no te importa, al contrario. De tu interior nace una nueva Fuerza, brota un Furor que te arranca una sonrisa y recorre tus brazos, avivándolos como el viento aviva el Fuego.

Sabes que tu ataque será el último y el resultado no te importa. Pase lo que pase ha sido un combate grandioso. Te encomiendas a Juno, a Minerva y a Júpiter y ruegas por una muerte honorable si es que has de morir y con un grito desgarrador estalla el silencio expectante que impera y te lanzas sobre aquel Formidable luchador. Está desprevenido. Creyéndose victorioso ha bajado la guardia, y en un suspiro le arrebatas su arma y le golpeas con todos

tus años experiencia, con todas las Fuerzas que aún les quedan a tus músculos. Y lo consigues. Su *scutum* queda destrozado; sus rodillas, en la arena. Se acabó. Te apoyas en tu *scutum* para no caer. No sientes tus piernas, tu brazo derecho ya no puede levantar el *gladius*, pero ya has vencido. De pronto un suspiro de sorpresa te devuelve a la realidad. Miras estupefacto cómo tu rival está de nuevo en pie, herido pero desafiante. No ha sido suficiente. Sabiéndote derrotado comienzas a abandonar el *gladius*, que se desliza por tu mano. Sin embargo, Frente a ti, el gladiador desconocido, el guerrero que ha podido contigo, tiene su mano en alto, con el índice y el corazón apuntando al cielo. ¡Se ha rendido!

El público por fin explota y los aplausos y las ovaciones te ensordecen hasta el punto de no escuchar tu propia respiración jadeante. El árbitro detiene el combate y busca el gesto del emperador, que entre vítores señala con su pulgar al suelo. *Missos*. Obediente, terminas de dejar caer tu *gladius*. El debutante anónimo ha salvado su vida y te alegras por ello. Le espera un gran Futuro en la arena. Y en cuanto a ti, observas con emoción como te tienden la codiciada espada de madera. “Esta vez sí”,



te dices. El combate de hoy ha sido un aviso. Retirarse en la cúspide de la fama, antes de que la edad te traiga el fracaso y la deshonra y, probablemente, la muerte en la arena, no es un mal final para un gladiador. Miras al público que aclama tu nombre y te despides de él para abandonar el anfiteatro por última vez. O eso es lo crees.

CAPÍTULO I: Augusta Emerita

I

Augusta Emerita, capital de la provincia hispana de *Lusitania*, Fundada poco más de un siglo atrás para dar cobijo a los soldados licenciados que participaron en las guerras cántabras. No hay un lugar más apropiado para disfrutar del merecido retiro para un cansado guerrero como tú. Diez años han pasado desde aquella última victoria que te hizo libre. Los días transcurren tranquilos y sin sobresaltos en tu modesta *domus*. Allí te dedicas al diligente cultivo de plantas ornamentales y al disfrute de la lectura de los clásicos. ¿Quién lo diría? Tú, despiadado luchador, fiero guerrero, inculto e iletrado, te deleitas ahora entre los versos de Homero y los diálogos de Esquilo. Te mantienes así alejado de tus conciudadanos, aquellos que en otro tiempo habrían jaleado tu nombre. Sólo toleras la presencia de Macius, un esclavo al que liberaste cuándo aún era un niño y que luego adoptaste. Alguien debe recibir tu herencia cuando ya no estés y, además, realiza una excelente labor administrando la *domus*. Un joven brillante al que te sientes orgulloso de llamar hijo. Pronto debería estar de vuelta del mercado, y con él todas las noticias y cotilleos que nutren la ciudad.

De pronto, un ruido estrepitoso te interrumpe. Enseguida ves a Macius precipitarse hacia ti por la puerta, agitado y de notable buen humor.

-¡Noticias! ¡Noticias de Roma! El emperador Nerva ha muerto. Marco Ulpio Trajano, su hijo adoptivo, es el nuevo emperador.

Ciertamente, una noticia de ese calibre no es el tipo de chismes a los que estás acostumbrado, pero algo no encaja.

-¿A qué se debe entonces tu alegría? La muerte de un anciano no debería ser motivo de alegría, ¿no crees? - respondes.

Los colores asoman a las mejillas de Macius.

-Lo... lo siento, no quería...

-Está bien, está bien. Es ley de vida. Cuando un emperador cae, otro sube. Eso sí es motivo de celebración.

-Dejadme hablar, por favor. ¿Recordáis todas aquellas historias que solíais contarme? ¿Aquellas sobre grandes combates, fama, fortuna y gloria que vivisteis cuando erais gladiador? Claro que sí. Le he visto mirando fijamente durante horas el rudis que ganó en su último combate. Sé que evitáis a la gente porque os recuerda a vuestro público. Añoráis la arena, ¿no es cierto?

"Vaya un joven avisado", piensas.

-Bien me conoces, Macius. Es cierto eso que dices, pero no comprendo qué tiene que ver con las noticias que me traes.

-Aguardad. Numerio Tulio Pictor, el edil de la ciudad, acaba de anunciar que organizará unos juegos en honor de los dos emperadores, el viejo y el nuevo. ¿Comprendéis lo que digo?

Un suspiro de exasperación se te escapa.

-Sabes que no disfruto viendo esos espectáculos- le dices mientras te das la vuelta-, no desde las gradas, al menos.

-No me entendéis, padre. ¿Quién dice ver? ¡Hablo de participar! ¡Del triunfal retorno de Menes el Egipcio a los anfiteatros del Imperio!

-Ay Macius. Creo que haré venir a un médico para que te examine. ¡Estás delirando! Mi tiempo ya ha pasado y tengo una cicatriz en mi pierna para recordármelo. No, no habrá tal retorno. No volveré a luchar.

-¡Por Júpiter! No como gladiador, ¡como lanista!

-¿Cómo dices?

-Lanista, padre. Cread vuestra propia *ludus*, enseñad a otros lo que os llevó tantas veces a la victoria y hacedlos triunfar también. Ellos elevarán el nombre de Menes el Egipcio de nuevo al lugar que le corresponde.

"Vaya con el joven", te dices. Parece una idea descabellada pero su entusiasmo es contagioso.

-Tú administras mis rentas. ¿Puede hacerse?

-Será complicado al principio, pero vuestro nombre os precederá. Lo conseguiremos.

Un breve silencio y ambos sonreís al unísono.

-Vayamos a celebrarlo, Macius.

II

Con la decisión tomada los días se tornan frenéticos. Dejada atrás tu reticencia al trato con otros, abandonas a menudo tu *domus*. Tu objetivo ahora es conseguir buenos hombres a los que convertir en mejores gladiadores, pero tus frecuentes visitas al mercado resultan decepcionantes. Los prisioneros de guerra, fuertes y expertos en las artes del combate, son comprados por otros lanistas de mayor prestigio y poder en los mismos campamentos de las legiones que los apresaron. Alguien como tú, con el bolsillo menguado y escasa influencia tendrá que conformarse con los despojos, criminales comunes y esclavos traídos del norte de África, todos carentes de formación militar. El precio, no obstante, resulta atractivo y finalmente te decides por unos pocos hombres. Si no saben agarrar un *gladius* ahora, cuando acabes con ellos podrán hacer frente a cualquier experto gladiador y dar un espectáculo digno del pueblo romano.



Con la inestimable ayuda de Macius, tu *domus* se convierte en una improvisada *ludus* en la que tu, por ahora, pequeña familia gladiatoria crece y se fortalece. No tienes doctores que entrenen a tus gladiadores, ni médicos ni otros auxiliares, pero no los necesitas. Impones disciplina, dieta y ejercicio duro y constante. Las prácticas con armas y sin ellas se suceden día tras día y la voz se empieza a correr: "¡Menes el Egipcio entrena nuevos gladiadores!" El gentío se agolpa en tu puerta para verte

enseñar. Por primera vez en diez años tu nombre se vuelve a escuchar en las calles. Estás satisfecho con cómo marchan las cosas, pero una misiva oficial ha despertado tus nervios y te paseas inquieto de una estancia a otra.

-Calmaos, padre. Estará al caer.

-¿Cómo puedo estar calmado? El edil de la ciudad se dirige hacia aquí. Si no le gusta lo que ve, todo habrá sido en vano.

-No tenéis de qué preocuparos. Ya está todo hablado. Incluso el precio está acordado. Sólo viene a conoceros.

En ese mismo momento recibes el anuncio:

-Numerio Tulio Pictor, gobernador de la célebre ciudad de *Augusta Emerita*, desea pasar.

-Que pase, que pase- respondes turbado.

Recibes a aquel excelso señor con la cabeza inclinada. -Me honráis con vuestra visita, mi señor.

-Levantad la cabeza, buen señor. Dejad que vea el rostro de aquél por el que a menudo aposté y que nunca me falló.- Así lo haces, y te encuentras con un rostro amigable y sonriente.- Sabed que tenéis en mí a un gran admirador y espero que vuestra participación en los juegos que pronto tendrán lugar les otorgue el prestigio que esta ciudad merece.

-Me abrumáis señor, y espero correspondo como es debido y que mis gladiadores os satisfagan. No obstante debéis saber que mi *ludus* es aún pequeña. Mis gladiadores son pocos y excepto uno, ninguno ha combatido antes. A pesar de ello, estoy orgulloso de los progresos que me han demostrado. Permitidme que os lo muestre.

-Faltaría más. Soy consciente de vuestra situación y es por eso que no cargaré sobre vuestros hombros todo el peso de estos juegos. Competiréis en su lugar con la *ludus* de Curio, que ha venido del sur a ofrecermos a sus gladiadores. He de decir que son notables guerreros, pero estoy seguro de que los gladiadores de Menes el Egipcio sabrán estar a la altura.

-Será un gran espectáculo.

Escenario

El esperado día por fin ha llegado. Tus gladiadores debutarán en la arena del anfiteatro. Confías plenamente en ellos. Pueden parecer poca cosa, pero bien empleados te proporcionarán la victoria.

Prepara la partida:

- CASULA, CATACUMBAE (2X), CAUPONA (2X), CUBICULUM, MACELLUM, PALAESTRA, THERMAE
- ACHAEUS (2X), AEGYPTIUS (2X), CRETENSIS, MAURUS, LUSITANUS, TIRO (ilimitados)

Jugador

- CASULA, CATACUMBAE
- LUSITANUS, TIRO
- 3 MONEDAS

Rival

- CATACUMBAE, CAUPONA
- CRETENSIS, TIRO
- 3 MONEDAS

Notas:

- Límite de edificios: 3

Rival:

- Si tiene menos de 3 edificios, entonces construye 1 edificio (que pueda construir) al azar.
- Si tiene 2 o más monedas, ataca (i) con sus novatos y (ii) con sus mejores veteranos.
- Si tiene menos de 2 monedas, consigue dinero con su mejor gladiador.
- Si tiene 1 o más monedas tras agotar sus gladiadores, inicia una compra.

Final de la Partida (5 PUNTOS)

- Ganas 2 TRIUNFOS por cada PUNTO DE VICTORIA conseguido.
- Ganas 2 TRIUNFOS si tu LUSITANUS sobrevive (no se descarta en ningún momento).
- Ganas 1 TRIUNFO si construyes la PALAESTRA.
- Pierdes 1 TRIUNFO por cada PUNTO DE VICTORIA conseguido por tu rival.

CAPÍTULO II: Colonia Julia Carthago

I

Tras el espectacular combate de tus gladiadores, la ciudad se rinde a tus pies. Nunca habían visto nada igual. En todas partes tú y tus hombres sois aclamados, pero bien sabes que *Augusta Emerita* sólo es una pequeña ciudad de una provincia lejana. Roma está ahora un poco más cerca, pero sólo un poco. Con los juegos organizados por el edil terminados, es momento de seguir con lo planeado. Macius sabe que otras ciudades de Hispania celebrarán juegos en honor del nuevo emperador Trajano, y en todas ellas habrás de hacer sonar las voces de sus habitantes como un eco de los de *Emerita*. Todos los caminos llevan a Roma, pero el tuyo no será ni mucho menos una línea recta. Primero: conquistar la Fama. La Fama es la llave las puertas de Roma y Roma, la antesala de la Gloria.

Tu *domus* ha sido un buen hogar durante muchos años, pero ahora es el momento de mirar adelante y venderla. El dinero será necesario para mantener a tu familia gladiatoria durante estos primeros y arduos momentos. El calendario es apretado y hay que partir cuanto antes. No sólo te esperan sanguinarios combates a muerte. Demostraciones de Fuerza y luchas con espadas sin Filo, donde la espectacularidad y la teatralidad son protagonistas, te reportarán pingües beneficios sin poner en peligro a tus hombres y son una buena forma de hacerte notar.

Cosechando victorias, engordando el bolsillo y creciendo tu popularidad, más de un año se prolonga tu particular viaje. Has perdido algunos hombres por el camino, es cierto. Unos cayeron en la arena. Otros, los más afortunados, se fueron tras pagar sus deudas a vivir presumiblemente una vida tranquila. Sin embargo, muchos otros se han unido a tu *ludus* atraídos por la promesa de una vida de arriesgada y lucrativa aventura. Macius se adelanta siempre a tu llegada, cerrando acuerdos, preparando tu estancia y trabajando siempre incansable en pro de tu causa. *Corduba, Hispalis, Gades y Carteia* ponen fin a tu extensa vuelta por las Hispanias. Toda una península postrada ante un sólo nombre: Menes el Egipcio.

Estás satisfecho y rebosante de alegría. Pareciera que los dioses gustasen de tu empresa, pero no te dejas engañar, pues es bien sabido que la Fama es desleal: mientras está contigo embelesa tus sentidos y vuelve a las voluntades hacia ti, pero basta un mal viento para que te abandone y, con ella, todo lo que había traído consigo. No, no se puede construir nada perdurable con algo tan volátil.

Resuelto, cruzas el estrecho hacia tierras africanas en pos de una nueva etapa en tu viaje hacia Roma. Con un brillo en la mirada y una sonrisa en tus labios, un nombre brilla en tu mente: Cartago.

II

Cruzadas las dos Mauritánias y, tras un penoso viaje, te adentras al fin en el África Proconsular. Allí aguarda *Cartago*, aquella que, orgullosa, se atrevió a disputarse el *Mare nostrum* con la floreciente República de Roma y que, durante siglos, fue sometida a la prisión del polvo y el olvido. Renacida de sus cenizas por mandato del emperador Augusto, grande entre los grandes, ha crecido hasta recuperar el esplendor de antaño. En los extensos territorios que abarca la

renombrada *Colonia Julia Carthago* medran señores y vulgo por igual. Su riqueza e influencia en el Imperio sólo son segundas a las de la mismísima Roma.

Tras cuatro años de vagabundeo en los que la Fama, pero también la incertidumbre y el cansancio han sido tus compañeros, ha llegado el momento de asentarte por un tiempo. Retomar Fuerzas, prosperar, Fortalecer tu *ludus* y tomar para ti parte de la influencia de la que hace gala la ciudad son por ahora tus objetivos. Desde tu nuevo hogar harás que tanto mercantes como gente de poder lleven tu nombre a Roma, tu destino Final, y que aquellos a los que una vez quitaste el aliento con tus hazañas sepan que volverás de nuevo a su Coliseo.

Desde los días en Hispania no habías vuelto a tener un recibimiento tan notable como ahora. Frente a ti y tus hombres, a las puertas de la ciudad, se despliega una comitiva que te recibe con música y gran expectación. De entre la muchedumbre se adelanta un hombre de aspecto joven pero de noble cuna, a juzgar por la riqueza del vestir y por su compañía.

-Menes el Egipcio y su Familia, sed bienvenidos. Hace tiempo que esperamos impacientes vuestra visita. Permitidme que me presente. Mi nombre es Tito Aquilio Barca, aspirante a edil de Cartago y, si accedéis, también vuestro anfitrión. Haced el favor de acompañadme a mi villa donde Macius Menes Maelo os aguarda y donde podremos hablar con más tranquilidad. Sus hombres son también invitados, por supuesto.

-Así sea, conducidnos pues.

En compañía de Aquilio recorres las hermosas calles de la ciudad, tratando de familiarizarte con la anatomía del que será, por ahora, tu hogar. Su tamaño y grandiosidad te evocan recuerdos de una juventud ya lejana.

Su villa no tiene nada que ver con la que fue tu *domus* en *Augusta Emerita*. A las afueras de la ciudad, domina un vasto terreno que abarca hasta donde alcanza la vista. Allí tus hombres son rápidamente atendidos por una miríada de sirvientes y enseguida te quedas a solas con tu anfitrión.

-Tanta atención me adula y al mismo tiempo me sobrecoge. Estoy agradecido pero, ¿a qué se debe este recibimiento?

-Permitidme, señor, ahora que nos encontramos a solas, que me relaje en mis formas, pues sobran entre amigos las pompas y el protocolo.

-¿Amigos, decís?

-Amigos, aunque tal vez no en el sentido común de la palabra. Veo que aún no me reconocéis, pero yo os conozco desde que tengo uso de razón, y si escucháis mi historia tal vez eso os de una pista de quién os habla. Aunque nací en Roma, mi estirpe tiene sus raíces en esta misma ciudad, y entre mis parientes se dice que la propia sangre de Anibal Barca, terror de Roma, corre por nuestras venas.

-¿Sóis pues descendiente de Anibal?

-Por línea materna, si se ha de a hacer oídos a tales dichos. El caso es que desde que era pequeño fui admirador incondicional de esos guerreros que se juegan la vida en los anfiteatros. Su agilidad y su destreza me resultaban fascinantes, y entre todos ellos uno llamaba mi atención más que ningún otro: Menes el Egipcio. Fue por vos que, armado sólo con mi supuesto linaje y mi juventud, entre a formar parte de la *Ludus Magnus* de Roma.

En poco tiempo me convertí en un Formidable gladiador. Más rápido que ningún otro, resistente y atrevido. Sin embargo, la Fama no me encontraba. Pero un día, hace ahora casi quince años, un sólo combate lo cambió todo.

-No me digáis...

-Así es. Ese día me enfrente a mi ídolo. Di lo mejor de mí, pero no fue suficiente. Menes el Egipcio me derrotó en un combate que aún se recuerda en Roma.

Se hace el silencio. Lo miras intensamente y de pronto te abalanzas contra él en un amistoso abrazo. Aquilio, sorprendido, no acierta más que a devolverte el abrazo.

-¡Tenéis razón en llamarme amigo!-exclamas- Por vos comprendí que había llegado el momento de ceder el testigo a sangre nueva, a gente de talento como tú. Y por si fuera poco, me hicisteis un generoso regalo. Puedo ahora confesar que cuando os vi levantaros después de mi última arremetida perdí toda esperanza de hacerme con la victoria. Allí había puesto toda la fuerza que me quedaba y, agotado, estuve a punto de hacer señal de rendirme. Pero para mi sorpresa, vos os rendisteis primero. Me regalasteis mi última victoria y mi libertad con ella. Estaré eternamente en deuda con vos.

-Por favor, no tenéis que agradecerme más de lo que yo debo agradeceros a vos. Después de aquello me volví tremendamente famoso. En un suspiro había reunido una considerable fortuna y pude retirarme a esta bella ciudad y comprar estas tierras. Hacer crecer mi hacienda y mi reputación fue mera cuestión de tiempo, y ahora soy uno de los principales de esta ciudad, lo que me lleva al asunto que queremos tratar. -Se dirige a un sirviente- Haz pasar a Macius.

Momentos después, Macius entra en la sala y te dirige una sonrisa cómplice. Mientras, tú esperas con expectación una nueva sorpresa.

-Ahora que sabéis quién soy y que ya estamos todos, podemos hablar del negocio que os ha traído hasta aquí. Al igual que vos, mi mirada está fija en Roma. Pero ambos sabemos que no es sencillo llegar allí, y sobrevivir. Así, aunque con objetivos diferentes, compartimos un destino común y, por tanto, opino que obraría en beneficio de ambos colaborar estrechamente a partir de este momento.

-Proseguid, por favor.

-Estoy dispuesto a proveeros de todo lo que necesitéis para asentaros aquí, en Cartago. Tierras donde estableceros, personal para vuestra *ludus*... sólo nombradlo y os lo proporcionaré.

-¿Y a cambio?

-Sencillo: permaneced conmigo. Que vuestro nombre y el mío se mencionen uno al lado del otro y cada combate ganado nos acerque a ambos a nuestra meta.

-Así sea. ¿Has oído, hijo? No seas modesto, sospecho que buena parte de este acuerdo es fruto de tu trabajo.

-Escuchad, hay más. Como podéis imaginar no hay poder verdadero que perdure sin el apoyo del pueblo y el pueblo demanda entretenimiento, así que planeo organizar unos juegos de tal calado que eclipsen cualquier otro jamás acontecido fuera de las puertas de Roma. Y el plato fuerte, los imparables gladiadores de Menes el Egipcio. ¿Qué decís a eso?

-Digo que la ciudad de Cartago está a punto de contemplar un espectáculo que quedará para siempre grabado en su memoria.

Escenario

El tiempo pasa más rápido de lo que esperas y el comienzo de los juegos es inminente. Tu recién estrenada *ludus* es perfecta para tus necesidades y las de tus gladiadores. Tres doctores reclutados por Aquilio te asisten ahora en el entrenamiento de tus hombres y los cuidados de Diocles, un médico griego de reconocido prestigio, los mantiene en plena forma. No obstante, no te confías. La gestión de tus edificios será crucial en esta ocasión. Lejos queda el día del debut de tus gladiadores en *Augusta Emerita* y esta vez el rival será aún más duro, pero sabes que siempre puedes utilizar los TRIUNFOS obtenidos en combates anteriores para estar mejor preparado.

Prepara la partida

- AQUAEDUCTUS, CASULA, CATACUMBAE, CAUPONA (2X), CUBICULUM, FORUM, LAPICIDINAE (2X), PORTUS, SENATUS, TEMPLUM, THERMAE
- ACHAEUS (2X), AEGYPTIUS (2X), CARTHAGINIENSIS, CRETENSIS, EQUES, ESSEDARIUS, MAURUS, LUSITANUS, SAGITTARIUS, TIRO (ilimitados)

Jugador

- CASULA, FORUM
- TIRO (2X)
- 4 MONEDAS (3 de inicio + 1 del FORUM)

Rival

- CATACUMBAE, CAUPONA
- AEGYPTIUS, CARTHAGINIENSIS
- 3 MONEDAS

Notas

- Límite de edificios: 4

Rival

- Construye el AQUAEDUCTUS, PORTUS, TEMPLUM tan pronto como pueda (en este orden).
- Si tiene menos de 4 edificios, entonces construye 1 edificio (que pueda construir) al azar.
- Si tiene CATACUMBAE:
 - Si tiene 2 o más monedas, ataca (i) con sus novatos y (ii) con sus mejores veteranos.
 - Si tiene menos de 2 monedas, consigue dinero con su mejor gladiador.
- Si no tiene la CATACUMBAE:
 - Si tiene 3 o más monedas, ataca con sus mejores veteranos (nunca con sus novatos).
 - Si tiene menos de 3 monedas, consigue dinero con su mejor gladiador.
- Si tiene 1 o más monedas tras agotar sus gladiadores, inicia una compra.

Final de la Partida (7 PUNTOS)

- Ganas 2 TRIUNFOS por cada PUNTO DE VICTORIA conseguido.
- Ganas 1 TRIUNFO si construyes el AQUAEDUCTUS.
- Ganas 1 TRIUNFO si construyes el PORTUS.
- Ganas 1 TRIUNFO si construyes el TEMPLUM.
- Ganas 1 TRIUNFO por cada LAPICIDINAE que utilices en el escenario.
- Pierdes 1 TRIUNFO por cada PUNTO DE VICTORIA conseguido por tu rival.



CAPÍTULO III: Dacia en guerra

I

Cerca de diez años han pasado ya desde que un joven Macius entró alborotado en tu *domus* anunciando el ascenso al poder del emperador Trajano y el principio de tu nueva carrera como lanista. Diez años de éxitos continuos y apenas fracasos. Algunos de tus mejores gladiadores ya se han retirado tras verse representados en jarrones y paredes de todo el imperio. Otros trabajan ahora como doctores entrenando a tus novatos. El dinero no cabe en tus arcas y eres respetado y aclamado allí por donde vas. Si quisieras podrías retirarte, rico y famoso como nunca hubieras sospechado. Sin embargo, aún no estás satisfecho. Desde un principio había sólo un propósito: conquistar al público de Roma de nuevo. Con el apoyo político de Aquilio el traslado de tu *ludus* a la capital está casi listo, pero con eso no es suficiente. Las todopoderosas *ludus* imperiales llevan nutriendo de gladiadores a los anfiteatros de Roma desde que el emperador Augusto las creara, hace más de un siglo. Temes que toda la reputación y fama del mundo no basten para hacerse un hueco entre ellas, pero por ahora sólo puedes centrarte en vuestro plan y esperar que todo salga bien. Tu mente debe estar ocupada en el único objetivo de fortalecer tu *ludus* con los mejores hombres que puedas conseguir antes de que otros lanistas rivales te los arrebaten. Con tal fin, y atendiendo a las últimas noticias traídas desde los confines del imperio, te encaminas hacia Dacia que, sacudida de nuevo por la guerra, esperas que se convierta en una valiosa fuente de formidables guerreros para tu *ludus*.

II

Tras un apacible pero largo y tedioso viaje, te encuentras en *Viminacium*, en la provincia de *Moesia*, en las fronteras del imperio con el reino de Dacia. Un pequeño grupo de hombres de confianza te acompaña a modo de guardia personal.

Hace dos años que Decébalos, rey de los dacios, atacó de nuevo *Moesia* rebelándose así contra su emperador. Trajano respondió con sus legiones. La guerra había vuelto a Dacia poco después de su sometimiento y con ella una oportunidad inmejorable de hacerte con los mejores guerreros posibles: prisioneros de guerra, fuertes y experimentados. El mercado bulle con la actividad de comerciantes y visitantes provenientes de muy diversas geografías, y mientras deambulas en busca de lo que necesitas un hombre de espesa barba gris y complexión menuda sale a tu encuentro:

-¿Pero qué ven mis ojos? Veo que has envejecido, ¿eh, Menes?

-¿Quién eres tú que me hablas con tanta familiaridad? ¿Acaso me conoces?

-Por supuesto que te conozco. ¿Quién no? Estás en todas partes. La cuestión es, ¿me conoces tú a mí?

-Poco me importa, y ahora aparta. Tengo negocios que hacer.

-Negocios, oh sí. Todos aquí tenemos negocios. Es lo bueno de las guerras. Ofrecen mercancía de gran valor. Mira todos esos prisioneros, ¿qué lanista en su sano juicio no querría llevarse a unos cuantos consigo?

-Entonces, ¿eres lanista también?

-Lo soy, y me ofende que no te acuerdes.

-No te recuerdo, pero aunque no quise ofenderte tampoco debo ninguna cortesía a quien no ha sido cortés conmigo. Déjate de rodeos y dime, ¿quién eres?

-Soy Curio. Tus hombres y los míos se enfrentaron en unos juegos en *Augusta Emerita* en honor a Trajano. Mis hombres perdieron, como es natural cuando el edil, editor de los juegos, favorece abiertamente a los hombres de mi rival.

-Recuerdo aquellos juegos, pero no te recuerdo a ti. Por cierto que mi *ludus* venció, pero fueron la habilidad y la disciplina las que marcaron la diferencia, no el favor de nadie.



-Piensa lo que quieras. En cualquier caso, pronto tendré mi revancha. Se dice que la guerra está a punto de acabar y que el emperador organizará unos juegos de tal calibre que ni todas las *ludus* imperiales juntas podrán aportar suficientes hombres al espectáculo.

-Eso se dice, y mi *ludus* estará preparada si el emperador me llama. Y ahora déjame en paz. Nos volveremos a ver en Roma, si la suerte nos acompaña a ambos.

-Creo que no me has entendido. Pienso tomarme mi revancha aquí y ahora. Acabo de hacerme con un valioso guerrero, un dacio superviviente de innumerables batallas. Veamos si la fama de tus gladiadores está bien merecida.

-En Roma será. Ahora tengo otras cosas qué hacer.

Te das la vuelta con intención de volver a tus asuntos pero Curio grita a la multitud que os rodea.

-¿Habéis visto? Este es Menes el Egipcio. Un cobarde que no osa enfrentarse a un pobre lanista provinciano como yo. ¿Será que su reputación sólo se mantiene con palabras y monedas? Si Marte lo mirase sentiría vergüenza.

Escenario

Normalmente no respondes ante tales provocaciones, pero esta vez es inevitable. El honor y la reputación de tu *Iudus* se han puesto en entredicho delante de muchos otros lanistas y no puedes tolerarlo. Es más, ¡no piensas tolerarlo!

Ese *Crupellarius*, acorazado y armado con la temible *Falx* dacia, la única arma que ha obligado a las legiones a modificar sus armaduras, será un rival duro de roer. Sin embargo, en esta ocasión podrás conseguir fácilmente gladiadores expertos en el combate. ¡Demuestra la Fuerza de tu *Iudus*!

Prepara la partida

- CASULA, CASTRA, CATACUMBAE, CAUPONA (2X), COMMEATUS, CUBICULUM, LAPICIDINAE, MACELLUM (2X), THERMAE
- ACHAEUS, AEGYPTIUS, CARTHAGINIENSIS, CRETENSIS, CRUPELLARIUS, LUSITANUS, MACEDONICUS (2X), NUBA (2X), PHOENICIUS, THRAEX (2X), TIRO (ilimitados)

Jugador

- CASULA, COMMEATUS
- TIRO (2X)
- 3 MONEDAS

Rival

- CAUPONA, MACELLUM
- CRUPELLARIUS, TIRO
- 3 MONEDAS

Notas

- Límite de edificios: 4

Rival

- Si tiene menos de 4 edificios, entonces construye 1 edificio (que pueda construir) al azar (excepto CATACUMBAE).
- Si tiene 3 o más monedas, ataca con sus mejores veteranos (nunca con sus novatos).
- Si tiene menos de 3 monedas, consigue dinero con su mejor gladiador.
- Si tiene 1 o más monedas tras agotar sus gladiadores, inicia una compra.

Final de la Partida (7 PUNTOS)

- Ganas 2 TRIUNFOS por cada PUNTO DE VICTORIA conseguido.
- Ganas 2 TRIUNFOS si consigues descartar el CRUPELLARIUS de tu rival (retíralo del juego).
- Ganas 1 TRIUNFO si construyes el CASTRA.
- Pierdes 1 TRIUNFO por cada PUNTO DE VICTORIA conseguido por tu rival.

CAPÍTULO IV: Tempus Fugit

I

Tu honor ha sido restablecido y las murmuraciones han cesado, pero el coste de haber caído en las provocaciones ha sido alto. Has consumido un tiempo y un dinero valiosísimos y ahora te preocupa haber tomado la decisión errónea. No obstante, lo hecho, hecho está, y nada puedes hacer por cambiarlo. Así pues, es momento de volver al trabajo de encontrar hombres Fuertes para tu *ludus*.

El panorama no es halagüeño. Muchos de los prisioneros en los que habías puesto el ojo ya han sido comprados, y los nuevos prisioneros escasean. Por si fuera poco, ves al pregonero al otro lado del Foro preparándose para hablar mientras un corro de gente se forma a su alrededor. Contienes el aliento; su presencia sólo puede significar una cosa, y no te gusta nada.

“Tras la muerte de Decéballo, rey de los dacios, las tropas comandadas por el mismísimo emperador Trajano han continuado su avance imparable hasta *Porolissum*, último bastión de la resistencia dacia. Tras una dura batalla, *Porolissum* ha sido tomada. La guerra ha terminado. Repito. *Porolissum* ha caído; la guerra ha terminado”.

II

Estás lívido. Tus sospechas eran ciertas. Esa sabandija de Curio... ¿dónde está? No se le ve por ninguna parte, pero se lo harás pagar. Ha jugado contigo. Te provocó a sabiendas de que esto ocurriría y tú te dejaste engañar. La ira arde en tú como un Fuego que no te deja pensar con claridad.

Lanistas y ojeadores se abalanzarán como buitres a rapiñar los restos que quedaron mientras perdías el tiempo por una burda afrenta a tu honor. Con la guerra terminada, no vendrán nuevos hombres en un tiempo. Ah, esa rata mentirosa de Curio... Si en este momento lo tuvieras delante esta noche dormiría en las estancias de Plutón, pero no hay rastro de él en todo *Viminacium*. Tratas de calmarte, respiras profundamente, pero hay un pensamiento que no te abandona. Lo sabía. Curio lo sabía. Antes que ningún otro, supo del fin de la guerra. Te lo advirtió en su vil provocación pero tú no le escuchaste. Él lo sabía pero, ¿cómo? Comienzas a percibir una mano en la sombra, una intención detrás de todo el asunto más grande y poderosa que Curio. Sabes que sólo son conjeturas; conjeturas alimentadas por la bilis que te corroe en estos momentos, pero no deja de crecer la sensación de que estás en lo cierto: las *ludus* imperiales. ¿Quién si no podría conocer la suerte de Dacia antes de que ésta fuese públicamente anunciada? Esas *ludus* medran a la sombra del emperador y tienen ojos en cada campamento situado en tierras en conflicto. Un pobre lanista como Curio, como él mismo se denominó, no tiene otra forma de saber esas noticias si no es



por medio de un ojeador de las *ludus* imperiales. Quizás Fue pagado, o puede incluso que también Fuera engañado, pero eso ya no importa. El daño está hecho.

Sin embargo, ante la luz de estas suposiciones la ira que te domina va cediendo poco a poco, dando paso a un orgullo y una confianza firmes y fuertes. ¿Qué motivo tendrían las *ludus* más poderosas del imperio para poner en marcha un plan tan rastroso contra ti? Sólo puede haber uno: miedo. Saben quién eres. Saben que vas a Roma y sienten su hegemonía amenazada. No hay otra explicación. Pues bien, aún queda algo de tiempo para conseguir tu objetivo, y una vez logrado marcharás a Roma anunciando tu llegada como si de un desfile triunfal se tratara. “¡La gran *ludus* de Menes el Egipcio está en Roma!”. Que tiemblen.

Escenario

¡Aprisa! No hay tiempo que perder o ya no quedarán hombres que refuercen tu *ludus*. Solo cabe una opción: enfrentarte a los demás lanistas en una carrera desesperada para obtener tu parte del botín.

Prepara la partida

- CASULA, CASTRA, CATACUMBAE, CAUPONA, COMMEATUS, CUBICULUM, LAPICIDINAE, MACELLUM (2X), THERMAE
- ACHAEUS, AEGYPTIUS, CARTHAGINIENSIS, CRETENSIS, LUSITANUS, MACEDONICUS (2X), NUBA (2X), PHOENICIUS, THRAEX (2X), TIRO (ilimitados)

Jugador

- CASULA, CAUPONA
- TIRO (2X)
- 3 MONEDAS

Rival

- COMMEATUS, MACELLUM
- MACEDONICUS, THRAEX
- 3 MONEDAS

Notas

- Límite de edificios: 4
- En este escenario se utilizará el módulo de FAVOR DEL PÚBLICO (tu rival usará el FAVOR DEL PÚBLICO siempre que pueda).
- En este escenario se contarán los turnos de juego. Utiliza las estrellas del módulo CAMPEONES como contadores.
- Antes de empezar este escenario, puedes comprar la carta de TRIUMPHUS pagando 2 TRIUNFOS. Te afectará únicamente a ti, durante todo el escenario.

Rival

- Si tiene menos de 4 edificios, entonces construye 1 edificio (que pueda construir) al azar (excepto CATACUMBAE).
- Si tiene 3 o más monedas, ataca con sus mejores veteranos (nunca con sus novatos).
- Si tiene menos de 3 monedas, consigue dinero con su mejor gladiador.
- Si tiene 2 o más monedas tras agotar sus gladiadores, inicia una compra.

Final de la Partida (7 PUNTOS)

- Ganas 2 TRIUNFOS por cada PUNTO DE VICTORIA conseguido.
- Ganas 2 TRIUNFOS si Finalizas el escenario en 5 turnos o menos.
- Ganas 1 TRIUNFO por cada 3 MONEDAS que tengas al Finalizar el escenario.
- Pierdes 1 TRIUNFO por cada PUNTO DE VICTORIA conseguido por tu rival.

CAPÍTULO V: Roma, ciudad eterna

I

En la soledad del templo reposas apacible. Frente a ti, la colosal estatua de Júpiter Capitolino te observa desde toda su altura, empequeñeciéndote con su severa mirada. De vez en cuando, un sacerdote del templo interrumpe tu diálogo sin palabras con el padre de dioses y hombres. Has acudido porque una inquietud ha anidado en tu corazón, un desasosiego que nubla tu resolución. Juno y Minerva, expectantes en salas contiguas, aguardan. Años de viajes y penurias, satisfacciones y desilusiones te han llevado de vuelta a Roma, el lugar al que perteneces. Pero una vez aquí no lo sientes como un logro. Todo lo que ha quedado atrás no parece más que el prólogo de una historia que comienza ahora. Sientes que el futuro que te aguarda está posado sobre una delgada rama. No importa cuán grueso sea el tronco; si la rama no soporta el peso, se romperá.

Trajano ha vuelto triunfante de Dacia, y con él ha traído tesoros de cuantiosa fortuna. Para celebrarlo, tal y como Curio te dijo, ha anunciado los juegos más largos jamás celebrados en la historia de Roma. Miles de hombres y bestias pisarán la arena durante los más de tres meses que durará el espectáculo, y entre ellos se encuentran los gladiadores de tu *ludus*. Deberías estar de enhorabuena, celebrándolo junto a tus hombres en el gran banquete en que se encuentran y, sin embargo, no tienes apetito. Júpiter te contempla, impertérrito. ¿Será acaso miedo al fracaso? No sería la primera vez que has sido derrotado. Ha habido otros momentos más críticos para tu carrera de lanista, sobre todo en los comienzos, y sin embargo es ahora, cuando tu *ludus* es más fuerte, cuando flaqueas. ¿Es acaso una advertencia divina? La estatua parece ahora desafiante. El protector de Roma no ha mutado su gesto, pero aun así parece reírse de tu debilidad, y entonces una visión del pasado se apodera de ti. Te ves armado como un gladiador, igual que en los días de tu juventud, y un enemigo tras otro cayendo ante ti. Te ves sobreviviendo a cada combate, y recuerdas la incertidumbre. Aunque siempre te imaginabas victorioso antes incluso de saltar a la arena, una vez iniciado el juego mortal cualquier cosa podría ocurrir. Exactamente igual que ahora. Todo se reduce a un sólo combate: tú contra Roma. ¿Por qué entonces no tenías miedo y ahora sí? ¿Qué había cambiado? Quizás la edad te ha hecho prudente, o quizás sea que ahora es cuando tienes algo que perder. Pero el desafío... tú contra Roma. Te hace sonreír. Hasta ahora Roma era un objetivo, la meta a alcanzar. Pero durante todo este tiempo tu fin último ha sido siempre conquistar la gloria, cosa que sólo en Roma podía hacerse. Pero, al fin y al cabo, ¿qué es la gloria? ¿Es realmente algo tan vago y esquivo lo que buscas? ¿O acaso sólo deseas acrecentar aún más tu fama?

La sala se llena con tus dudas y el aire se espesa. Entonces, un sacerdote tropieza y cae al suelo. Saliendo de tu ensimismamiento te apresuras a auxiliarlo. Mientras lo levantas, vuelves tu vista al dios, y entonces recuerdas que esa estatua no es la original, sino sólo un reemplazo. Recuerdas también que hubo un

tiempo en que Roma ardió, y vuelves a mirar al viejo sacerdote. Sí, Roma puede tropezar. Roma puede caer. Cuando envejezca lo suficiente, hasta Roma sucumbirá ante el apetito insaciable de Cronos, igual que este viejo sacerdote, igual que los grandes emperadores y los pobres esclavos. Igual que tú.

La súbita revelación te sobrecoge. Lo mismo dan todos tus logros si estos no sobreviven al paso del tiempo. Por fin sabes que es lo que te inquieta. No has venido a Roma a conquistar la gloria. Tampoco la Fama o la Fortuna, pues ya son tuyas. Una nueva Fuerza anima tus piernas, que te llevan de nuevo bajo el sol. Desde la colina Capitolina contemplas la ciudad. Hazla caer y conquistarás lo que has venido a buscar: la eternidad.

II

Desde tus aposentos contemplas los entrenamientos en tu *ludus*. La severa disciplina ha dejado paso a la alegría y la celebración y se escuchan más risas que choques de espadas.

Aunque su comportamiento está justificado, ha llegado el momento de recordarles quiénes son y lo que les espera. Ordenas a un auxiliar que haga formar a tus hombres y te reúnes con ellos en la palestra donde entrenan. En fila, aguardan tus palabras.

-Tenéis motivos para estar contentos. Los juegos de Trajano comenzarán muy pronto y vuestra fama crecerá como la espuma. Los comerciantes os pagarán para anunciar sus productos. Las mujeres os acosarán. No obstante, muchos de vosotros ya figuráis en mosaicos de Cartago y habéis probado de esas mieles. Otros protagonizáis escenas de lucha en pintadas por las calles de incontables ciudades del imperio. La efigie de unos pocos se representa en cerámicas desde las Galias hasta Mesopotamia. Incluso algunos de vosotros estáis ansiosos por debutar. Os comprendo pero, ¿acaso creéis que todo eso tiene algún valor? Como sabéis, yo fui gladiador como vosotros. Uno de los grandes, dicen. Desde el principio os he tratado más como compañeros que como esclavos o asalariados. Vuestra lealtad ha sido mi premio, y es gracias a vosotros que hemos llegado hasta aquí. Sin embargo, no os confiéis. Esto no es más que el comienzo. Hasta ahora sólo hemos construido los cimientos de algo mucho más grande que aún está por construir. Algo que sólo puede crecer con vuestro esfuerzo y vuestra sangre. No lo olvidéis. Vuestro trabajo no es sólo luchar. Es dar espectáculo, es hacer levantarse al pueblo de sus asientos y arrebatárles el aliento y los aplausos. Vuestra victoria no es derrotar a vuestro adversario, sino conquistar el corazón del pueblo romano. Si lo hacéis, aunque perezcais en el combate, podréis celebrar vuestra victoria desde los Campos Elíseos junto a los hermanos caídos. Ahora decidme, ¿quiénes sois?

-¡Somos gladiadores!

-Bien. Entonces, ¡demostradlo!

La Fila se rompe y los gladiadores comienzan a recoger sus armas, pero uno de ellos se adelanta y te mira fijamente, con Fuego en los ojos. De pronto se gira, encarándose a sus compañeros. Estos enseguida se yerguen, mirándote de nuevo. De pronto todos juntos, con una sola voz, exclaman al unísono:

-¡Uri, vinciri, verberare, Ferroque necari!

Sonríes.



Escenario

El momento ha llegado. Diez años de sudor y sangre, el esfuerzo de Macius, el apoyo de Aquilio, toda tu fortuna, tu fama, tu reputación... nada de eso valdrá nada si no eres capaz de conquistar al público del Coliseo. Adelante, la eternidad te espera.

Prepara la partida

- CASULA, CAUPONA (2X), COLOSSEUM, COMMEATUS (2X), FORUM (2X), LAPICIDINAE, MACELLUM (2X), THERMAE (2X)
- ACHAEUS, CRETENSIS, GALLUS (2X), HISPANUS, MACEDONICUS (2X), NUBA (2X), PHOENICIUS, THRAEX (2X), TIRO (ilimitados)

Jugador

- CASULA, MACELLUM
- TIRO (2X)
- 3 MONEDAS

Rival

- CAUPONA, FORUM
- GALLUS, HISPANUS
- 4 MONEDAS (3 de inicio + 1 del FORUM)

Notas

- Límite de edificios: 5
- En este escenario se utilizará el módulo de CAMPEONES. Cada jugador tendrá únicamente un campeón, que será cualquiera de sus gladiadores, independientemente de su capacidad de combate (normalmente solo pueden elegirse gladiadores de combate 3).
- Tu rival seleccionará como campeón a su mejor atacante al comienzo de cada turno, y atacará con él en primer lugar.
- La carta MUNERA TRAIANI estará activa durante todo el escenario, afectando a ambos jugadores.
- Antes de empezar este escenario, puedes comprar la carta de SATURNALIA pagando 2 TRIUNFOS. Te afectará únicamente a ti, durante todo el escenario.
- Retira del juego los gladiadores veteranos que licencies con tus THERMAE o con SATURNALIA. Estarán disponibles en el siguiente escenario.

Rival

- Construye el COLOSSEUM tan pronto como pueda.
- Si tiene menos de 5 edificios, entonces construye 1 edificio (que pueda construir) al azar.
- Si tiene 4 o más monedas, ataca (i) con su CAMPEÓN y (ii) con sus mejores veteranos (nunca con sus novatos).

- Si tiene menos de 4 monedas, consigue dinero con su mejor gladiador.
- Si tiene 3 o más monedas tras agotar sus gladiadores, inicia una compra.

Final de la Partida (7 PUNTOS)

- Ganas 2 TRIUNFOS por cada PUNTO DE VICTORIA conseguido.
- Ganas 1 TRIUNFO por cada VETERANO que licencies durante el escenario.
- Ganas 1 TRIUNFO por cada 3 MONEDAS que tengas al Finalizar el escenario.
- Pierdes 1 TRIUNFO por cada PUNTO DE VICTORIA conseguido por tu rival.

CAPÍTULO VI: de vuelta a casa

I

-¿Estáis seguro de esto, padre?

-Querido Macius, no me queda nada que demostrar. Conquisté Roma dos veces, como gladiador y como lanista. No tengo nada más que hacer aquí.

-Pero la *Iudus*...

-La *Iudus* está en buenas manos. Mis hombres te respetan tanto como a mí. Has crecido con ellos y sin tu entusiasmo y tu dedicación nada de esto habría sido posible. Tú me diste un nuevo sueño y juntos lo hicimos realidad. Todo cuanto tengo te pertenece tanto como a mí, así que tuyo es. Además, no estarás sólo. Aquilio te cubrirá las espaldas, ¿no es así, Aquilio?

-Lo que sea por un amigo.

-Alegrad esas caras. No me estoy muriendo, sólo me retiro.

-Pero Menes, ¿por qué no quedarse aquí, en el corazón del mundo? Aún hay muchas cosas que podrías hacer. Con tu reputación y tu fortuna...

-No insistas Aquilio, mi mente está resuelta. Además, la política no es para mí y la vida en la ciudad me resulta bulliciosa en exceso. Me sorprende decir esto pero añoro un poco de calma en mi vida. Por eso pienso retornar a *Augusta Emerita*. El aire allí es puro y el clima amable.

-Pero padre, erais desdichado allí.

-No Macius, no era desdichado, ni mucho menos. Bien podría haber vivido otros tantos años iguales a los diez primeros. Es Fácil acostumbrarse a la comodidad y a mi edad, es algo que incluso anhele. No obstante, doy gracias a los dioses por haberte puesto en mi camino. Estos últimos veinte años valen más en mi corazón que todos los vividos antes, más incluso que mis años de juventud, pues entonces conquisté la Fama sólo para mí. Contigo a mi lado conquisté algo mucho más importante, y no sólo para mí, sino para vosotros también. Éste es mi legado y ahora es también tu camino. Así que por favor, déjame marchar. Despideme de mis nietos por mí, hazme el favor.

-Lo haré, padre.

-Y a los dos os digo, venid a visitarme cuando vuestros deberes os lo permitan. Estaré esperando. Hasta pronto.

II

Augusta Emerita te saluda desde el horizonte. Mientras te adentras en sus calles te das cuenta de que, aunque aparentemente nada ha cambiado, de algún modo todo parece diferente. Después de todo, mucho ha llovido en veinte años.

Estás deseando llegar a tu nueva *domus*; el viaje te ha dejado agotado. Allí te esperan sirvientes con un Festín de bienvenida para ti y tus acompañantes, unos pocos hombres de confianza que te han protegido durante la travesía y que se quedarán un tiempo contigo, hasta que te acomodes y el polvo que levante tu llegada se asiente de nuevo. Después, un baño en tus termas será el broche de oro de un

largo día. Sin embargo, el destino aún te tiene reservada una última sorpresa. La comitiva que aguarda a tu puerta no es especialmente amigable. Al Frente, un cara conocida, más arrugada, más canosa pero igualmente deleznable. La olvidaste una vez, pero nunca más.

-Si hubieras aparecido así ante mí hace diez años, después de lo que sucedió en *Viminacium*, ni el rayo de Jove hubiera bastado para salvarte de mi ira, Curio. Tienes suerte que quien está ante ti ahora ya haya apagado su Fuego belicoso. Marcha en paz, y déjame con mis asuntos. El viaje ha sido largo y quiero descansar.

-Nada más lejos de mi intención que importunaros, noble señor -su voz, tan desagradable como la recuerdas, no pretende ni disimular su desdén. Tuerces el gesto ante la burla, pero decides, de acuerdo a tu experiencia previa, ignorarle. Nada bueno trae tratar con Curio.-Sólo venía a daros la bienvenida de nuevo a *Augusta Emerita*. Vuestras hazañas son de sobra conocidas pero, ¿no querríais saber qué fue de este humilde lanista luego de nuestro último encuentro?

Respiras profundamente, tratando de contener tu enfado. La paciencia que los años te han concedido, este viejo mezquino es capaz de arrebatártela en poco más de un minuto con su sola presencia. Que hable entonces, y que tal como ha venido se vaya después.

-Cuéntame, pero haz breve tu relato.

-Oh, no diré más palabras que las justas, creedme. Imagino que vuestra portentosa inteligencia ya habrá adivinado quiénes y con qué intención andaban detrás de nuestra confrontación, así ahorraré los detalles. Sin embargo, no todo lo que allí aconteció fue fruto del engaño. Aquí en *Emerita* triunfaba un nombre antes que el vuestro, y ese nombre era el de Curio. Menes el Egipto utilizó su influencia para cosechar fama y fortuna y el pobre Curio pagó las consecuencias.

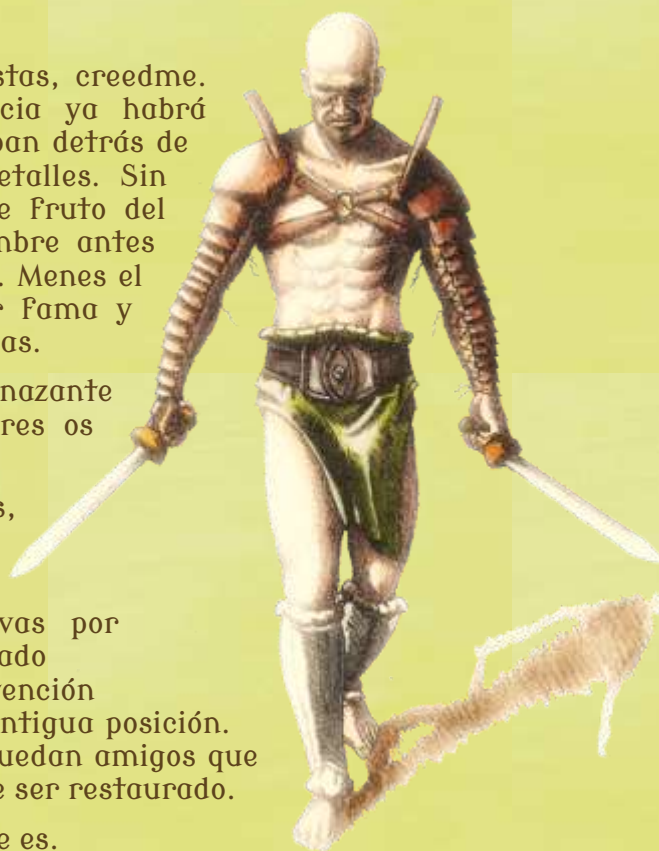
Tu paciencia se agota. Avanzas amenazante hacia él, pero un instante tú y tus hombres os encontráis rodeados y superados en número.

-Así que al fin muestras tus intenciones, Curio. Muestra también tu verdadera cara. Déjate de teatro y dime qué quieres de mí.

-Quiero que desaparezcas, que vuelvas por donde has venido. Muchas cosas han pasado desde que dejaste esta ciudad. Con tu atención puesta en otros lugares pude recuperar mi antigua posición. Tu nombre ya no significa nada aquí, y no quedan amigos que te recuerden. No obstante mi honor aún ha de ser restaurado.

-Hablas de honor como si supieras lo que es.

-Como sea. Dos veces nos hemos enfrentado. Dos veces me has humillado. Entonces, otros poderes conjuraban contra mí. Pero ahora no será así. El nuevo edil come más de mi bolsillo que de las arcas de Roma. Le he convencido para que celebre unos juegos en honor al difunto emperador Trajano. Te exijo que tus hombres se enfrenten de nuevo contra los míos, esta vez sin el Estado de tu parte. Sólo así me daré por satisfecho.



-Curio, por más que me desagrades tus ofensas ya no me alcanzan. He dejado el pasado en el pasado, donde pertenece, y te sugiero que hagas lo mismo y olvides tus rencores, pues sólo te acarrearán desgracias. En cuanto a lo que me propones, ni estoy dispuesto a hacerlo ni estás en condiciones de exigirme nada.

En ese momento uno de tus asaltantes se aleja del grupo y desaparece tan sólo para reaparecer al poco tiempo con una antorcha en la mano. Sin mediar palabra se adentra en tu *domus* y aguarda.

-No tienes alternativa- prosigue Curio-. Una palabra mía y tu *domus* arderá. Has venido a *Emerita* buscando paz, y eso es algo que no te dejaré tener mientras no accedas a mis términos.

-Entiendo. Está bien, habrá juegos. Pero ya que tú exiges, yo exigiré también una condición. Si yo salgo perdiendo, renunciaré a mi ansiado retiro en la ciudad que añoro y me marcharé de aquí. En cambio, si resulto victorioso, tú y tu pandilla de matones que insultan a los gladiadores apropiándose de su nombre abandonaréis esta ciudad para siempre y no volveréis a molestarme con vuestra presencia.

-¿Aceptas entonces?

-Acepto

-¡Júralo!

-Por el mismo Hércules.

Escenario

Como un círculo, en el Final se repite el principio. Ya no es tu honor el que está en juego, sino tu bien ganado descanso en la ciudad que te vio prosperar. Quizás, incluso, tu vida. Cuídate del temible *Rudarius*, pues desconoce la clemencia.

Prepara la partida

- CASULA, CASTRA, CAUPONA (2X), COMMEATUS (2X), LAPICIDINAE, MACELLUM (2X), OFFICINA, THERMAE (2X)
- CRETENSIS, GALLUS (2X), HISPANUS, MACEDONICUS (2X), NUBA (2X), PHOENICIUS, THRAEX (2X), RUDIARIUS, TIRO (ilimitados)

Jugador

- CASULA, THERMAE
- TIRO (2X)
- 4 MONEDAS (3 de inicio + 1 de las THERMAE)

Rival

- CAUPONA, CASTRA
- NUBA, RUDIARIUS
- 3 MONEDAS

Notas

- Límite de edificios: 4
- Antes de comenzar la partida puedes pagar 1 TRIUNFO para recuperar cada uno de los gladiadores licenciados en el escenario anterior. Estos gladiadores son adicionales a los novatos (TIRO) o los veteranos que los sustituyan.

Rival

- Si tiene menos de 4 edificios, entonces construye 1 edificio (que pueda construir) al azar (excepto CATACUMBAE).
- Si tiene 3 o más monedas, ataca (i) con su RUDIARIUS y (ii) con sus mejores veteranos (nunca con sus novatos).
- Si tiene menos de 3 monedas, consigue dinero con su mejor gladiador.
- Si tiene 2 o más monedas tras agotar sus gladiadores, inicia una compra.

Final de la Partida (7 PUNTOS)

- Ganas 2 TRIUNFOS por cada PUNTO DE VICTORIA conseguido.
- Ganas 2 TRIUNFOS si consigues descartar el RUDIARIUS de tu rival (retíralo del juego).
- Ganas 1 TRIUNFO si construyes la OFFICINA.
- Pierdes 1 TRIUNFO por cada PUNTO DE VICTORIA conseguido por tu rival.

PUNTUACIÓN FINAL

Anota tus TRIUNFOS al Final de cada escenario, y no olvides descontar los que has gastado para mantener gladiadores o edificios en tu *ludus*, o conseguir otros efectos.

0-39 TRIUNFOS: PRINCIPIANTE

Los dioses no te han sonreído esta vez. Vuelve a intentarlo.

40-54 TRIUNFOS: ENTRENADOR

Mandar gladiadores es parte de tu naturaleza. Sabes convertir a un despojo en un experto gladiador.

55-69 TRIUNFOS: MAESTRO

No quedan secretos que dominar en tu oficio, pero la Fama aún te esquiva.

70-84 TRIUNFOS: LANISTA

Has hecho que tu *ludus* sea famosa y respetada en todo el Imperio.

85+ TRIUNFOS: GRAN LANISTA

Roma está a tus pies y tus hazañas estarán grabadas para siempre en los anales de la historia.



Te animamos a enviarnos cualquier comentario, sugerencia o propuesta acerca de la campaña a info@tortugames.org

Para más información visita nuestra web tortugames.org y síguenos en Facebook (www.facebook.com/tortugames) y twitter (twitter.com/tortugames).

©2016 TortuGames. Todos los derechos reservados.