

Warhammer Quest



• LUCHADOR DEL POZO •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

• LUCHADOR DEL POZO •

A todo lo largo del Viejo Mundo se pueden encontrar muchos tipos de pasatiempos y deportes. Uno de los más populares eventos es el combate de gladiadores en el pozo de lucha. Algunas de las leyes locales prohíben la lucha de pozo, pero el culto continúa siendo refugio para ex mercenarios, convictos fugados y timadores itinerantes.

Cuando se organiza una lucha de pozo, esta puede variar, de ser una gran gala, organizada en un recinto enorme, a una pelea de poca monta, en un viejo granero. Los luchadores, normalmente, suelen ser esclavos que trabajan en "circuito", ganándose su libertad, pagándole a sus managers con la mayor parte de sus ganancias.

Con el tiempo, la mayoría de los Luchadores de Pozo, suelen acabar siendo hombres libres, pero están tan marcados física y mentalmente, que ya no quieren abandonar el deporte, ya que, seguramente, no encontrarán un trabajo normal ni un lugar en la sociedad.

Hay muchas razones por las cuales, un Luchador de Pozo, querría cambiar su vida actual, por la vida de un heroico Aventurero. El culto de la lucha de pozo implica que haya muchos tipos de escándalos y arrestos, unas veces reales y otras no.

Puedes inventarte tus propias razones para abandonar la lucha de pozo, o puedes preferir que las inventen para ti, como los otros Aventureros. Si no se te ocurre ningún trasfondo para la carrera de Aventurero, tira 1D6 en la siguiente tabla. Puede que prefieras mantener tu pasado en secreto. Si es así, ino se lo cuentes a alguien en quien no se pueda confiar!

Como Luchador de Pozo fugado, a partir de ahora, deberás tener mucho cuidado, ya que eres un hombre perseguido, con la preocupación constante de pasar por lugares donde pueden reconocerte. Tu deseo es saldar tu deuda con tu ex maestro o con sus socios, utilizando para ello los tesoros que encuentres en tus puezas.

D6 Resultado

- | | |
|----------|--|
| 1 | <p><i>iEscape!</i> Tu maestro era muy avaricioso y cruel, obligándote a luchar hasta tu total agotamiento. Un día, ya fue demasiado y, tras ganar una pelea, trepaste por el foso. Antes de que pudieran detenerte, ya estabas fuera, en el ancho mundo. ¡Libre al fin!</p> |
| 2 | <p><i>iNo fui yo!</i> Una mañana, tu maestro es encontrado asesinado, y no era ningún secreto que tú deseabas abandonar su escuela. Los guardias te encerraron en prisión, pero logras huir antes del juicio. Tira 1D6. Con un resultado de 1-3, tú le asesinaste. Con un 4-6, eres inocente.</p> |
| 3 | <p><i>Venganza.</i> Antes de lograr escapar de tu maestro, mataste a un Luchador de Pozo en un combate en el que había mucho dinero en juego. Desafortunadamente, era el dinero de tu maestro, ¡había apostado en tu contra!</p> |
| 4 | <p><i>iAhí te quedas!</i> Para ser sinceros, tú te aburrías. No había ya otros Luchadores de Pozo que estuvieran a tu altura, y tus fans y la multitud de damas cariñosas, se habían vuelto un fastidio. Una semana después, simplemente, dejaste la escuela de lucha atrás, y a tu maestro resoplante de indignación.</p> |
| 5 | <p><i>Bueno, ya sabes lo que dicen...</i> Hubo un gran escándalo y muchos rumores acerca de tus malas costumbres. Tus hábitos alimentarios, tus actividades nocturnas y otros aspectos de tu personalidad. Por supuesto, ninguno era realmente cierto, pero cuando el río suena... Decidiste que era mejor abandonar la escuela, antes de que las cosas empeoraran.</p> |
| 6 | <p><i>iClaro que fui yo!</i> Todo tu carácter se ha forjado dentro de los Pozos de Lucha. Tú sólo eras él que limpiaba, tras los combates, aunque has observado muy bien a muchos grandes luchadores en el máximo apogeo de sus carreras. Fuiste ridiculizado y echado a patadas, y como venganza robaste algo de equipo y huiste. Ahora, estás decidido a demostrar que tú también puedes tener tanto éxito como todos esos luchadores que se rieron de ti.</p> |

• INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un nuevo Aventurero, el Luchador de Pozo, en Warhammer Quest. Incluyendo su carta de Aventurero, su contador de Aventurero, cartas de Equipo, un libro de reglas y una miniatura Citadel para representar al Aventurero.

Este libro de reglas está dividido en tres secciones: una sección básica para el juego de Warhammer Quest, una sección Avanzada de Warhammer Quest y una sección para el juego de Rol.

Las reglas de Warhammer Quest contienen todo lo que necesitas para utilizar a este Aventurero en tus juegos.

Las reglas Avanzadas cubren todas las reglas para la progresión del Luchador de Pozo, a través de los Niveles de Combate, incluidas todas sus habilidades, reglas especiales o hechizos. Y la sección final incluye unas guías para usar al nuevo Aventurero en el sistema del juego de Rol.

REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si quieres, puedes reemplazar a uno de los Aventureros, de Warhammer Quest, por el Luchador de Pozo. Simplemente, permite, a uno de los jugadores elegir al Luchador. ¡Recuerda devolver a la caja, el contador del Aventurero original, y reemplazarlo por el del Luchador de Pozo!

Recuerda también, que si no hay un Bárbaro en el grupo, entonces, uno de los otros Aventureros tendrá que llevar la lámpara y ser el líder.

GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

Si quieres, puedes usar más de cuatro Aventureros, en una aventura, añadiendo al Luchador de Pozo al grupo de Aventureros.

Si haces esto, tendrás que asegurarte de que hay suficientes Monstruos contra los que luchar. Las cartas y tablas, del juego de Warhammer Quest, están pensadas para cuatro Aventureros, así que si hay quince Aventureros distintos en el tablero, no habrá ningún reto en el juego. Como regla general, los grupos de Aventureros serán de cuatro, pero, si tú tienes un grupo de cinco o de seis Aventureros, entonces tendrás que aumentar, en igual proporción, el número de Monstruos.

Por ejemplo, si tienes seis Aventureros en el grupo, esto es un 50% más de lo que las cartas de Evento tienen. En este caso, podrías asegurarte de que, cada vez que aparezcan Monstruos, haya un 50% más de ellos. Si la carta dice "1D6" Orcos, tira el dado, como siempre, y multiplica el resultado por el tanto por ciento, para que haya proporción. De manera que, si en el dado salen cuatro Orcos, estos serían, en realidad, seis, y así en todos los casos.

• EMPEZANDO COMO LUCHADOR DE POZO •

Cualquier jugador puede empezar el juego como Luchador de Pozo, en lugar de uno de los cuatro Aventureros básicos. Todas las reglas, para crear un nuevo Aventurero, también se le aplican, si no se indica lo contrario.

Heridas	1D6+8
Movimiento	4
HA	3
HP	6+
Fuerza	3
Resistencia	3(4)
Iniciativa	3
Ataques	1
Destrabado	5+

EQUIPO

El Luchador de Pozo empieza el juego con una tarjeta de Equipo de Poción de Curación y con una tarjeta de Equipo de Mangual de Gladiador.



ARMAS

El Luchador de Pozo empieza el juego con un Puño-Pincho y con un Mangual de Gladiador.

Cuando usa el Puño-Pincho, el Luchador de Pozo obtiene 2 Ataques adicionales, pero no puede hacer barridos letales. Sin embargo, si el Luchador de Pozo mata a un Monstruo, con su Puño-Pincho, puede avanzar a la casilla que antes ocupaba el monstruo y continuar sus ataques desde ahí. Las reglas de trabarse en combate no se aplican para este movimiento especial.

Cuando usa el Mangual de Gladiador, el Luchador de Pozo obtiene +2 de Fuerza, con 1D6+5 de daño. Si saca un 1 al tirar para impactar, su golpe es tan salvaje que se golpea él mismo! Comprueba el daño como normalmente.

Un Luchador de Pozo puede usar otras armas que no sean su Puño-Pincho y su Mangual de Gladiador. Declara qué arma vas a utilizar al principio de la Fase de Aventureros. No puedes utilizar las dos armas el mismo turno.

ARMADURA

El Luchador de Pozo lleva una Armadura de Foso, que le da +1 de Resistencia. Él no puede llevar otro tipo de armadura.

REGLAS ESPECIALES

El entrenamiento del Luchador de Pozo, le permite reaccionar rápidamente, ante ciertas situaciones. Cada vez que se encuentre con un Monstruo, por un Evento Inesperado, tira 1D6 justo después de que el Monstruo haya sido colocado.

- 1 El Luchador de Pozo está tan confuso, que no podrá realizar ninguna acción en la siguiente Fase de Aventureros.
- 2-4 Al Luchador de Pozo no le ocurre nada. Lucha con los Monstruos como normalmente.
- 5-6 El Luchador de Pozo recuerda un movimiento especial. Puede mover y atacar inmediatamente, exactamente igual que si estuviese en la Fase de Aventureros. Se aplican todas las reglas habituales, como la de destrabarse, y esto no le afecta, a su capacidad para luchar en la siguiente Fase de Aventureros.

Si el Luchador del Pozo está en el Foso de Lucha, sólo estará confuso si saca un 1, de lo contrario, si obtiene un 2-6 recordará el movimiento especial.

• REGLAS AVANZADAS •

LUCHADOR DE POZO Y EVENTOS

Como luchador profesional, al Luchador de Pozo le resulta muy duro abandonar un desafío. Si tu personaje se encuentra en un Evento que le lleva a un conflicto físico, (como el Duelo), entonces deberá aceptar, tú no puedes tratar de huir o pagar para evitar el enfrentamiento.

ARMADURA DE FOSO

La Armadura de Foso cubre sólo una porción del cuerpo del Luchador de Pozo. Hay cinco localizaciones que podrás cubrir: Cabeza, Piernas, Cuerpo, Brazo Izquierdo y Brazo Derecho.

La armadura con la que empiezas cubre sólo tu Cuerpo. Cada vez que un Monstruo te impacte, mira su tirada para impactar en la siguiente tabla. Si tienes Armadura de Foso, en la localización que indica el resultado, puedes añadir el valor de la armadura a tu Resistencia. Pero, si esta localización no tiene armadura, no recibes protección adicional.

Puedes comprar más piezas adicionales de Armadura de Foso, en la Armería de la Escuela de Lucha. Si lo haces, deberás anotar que parte del cuerpo del Luchador de Pozo se cubre.

Tirada del Monstruo al impactar	Localización
2	Cabeza
3	Brazo Izquierdo
4	Brazo derecho
5	Piernas
6	Cuerpo

Por ejemplo, Grund Aplastacráneos tiene Armadura de Foso en su cuerpo y en su brazo derecho. Un Monstruo le impacta tres veces, con tiradas, al impactar, de 4, 5 y 6. Su Armadura de Foso cuenta contra el 4 y contra el 6 (brazo derecho y cuerpo), pero no contra el 5 (sus piernas).

DEUDA

Cuando te fuiste de tu hogar, aún debías una gran suma de dinero a tu ex-maestro. Ya que, él invirtió una considerable cantidad de tiempo y dinero en tu carrera, y está ansioso por recuperarlo. Para saber cuánto dinero debes, tira un D6 y consulta la siguiente tabla. Anota esto en tu Hoja de Aventurero.

Tirada	Cantidad debida
1-2	6.000 monedas de oro
3-4	5.000 monedas de oro
5-6	4.000 monedas de oro

Puedes pagar tu deuda poco a poco o toda a la vez, cada vez que visitas la Escuela de Lucha. Simplemente, resta la cantidad de tu total de oro, y táchalo del total que debes. Una vez que hayas pagado todo, ya estás a salvo de las represalias de tu ex-maestro, pero, aún deberás tirar en la tabla para ver si algún fan tuyo te reconoce.

DÍA SIN EVENTO

Cada vez que llegas a una Población hay una posibilidad de que alguien te reconozca. Cuando tengas un Día sin Evento en una Población, tira un D6 y mira el resultado en la tabla de abajo.

TABLA DE DÍA SIN EVENTOS (Tira 1D6)

- 1 Reconoces a un empleado de tu ex-maestro el cual, a su vez, te reconoce a ti. Si aún tienes deuda pendiente, él avisará a su maestro. Tira un D6 y añade tu Iniciativa. Si consigues un resultado de 8 ó más, consigues evitarlos, aunque no podrás hacer nada durante el resto del día, porque estás escondido. Si fallas, entonces aplica el resultado 13 de la Tabla de Escuela de Lucha (ver más adelante).
- 2 Un dependiente fisigó te reconoce, entonces, te amenaza con avisar a tu ex-maestro, a no ser que le pagues 1D6x20 monedas de oro. Si no le das el dinero, deberás estar los siguientes 2D6 días escondiéndote. Mientras te escondes, no podrás hacer nada más, pero sí debes hacer las tiradas por Eventos en Población.
- 3 Te encuentras con un admirador que insiste en montar una gran escena en la calle. En la siguiente tienda que entres, ya habrán oído que eres un Luchador de Pozo, y te cobrarán el doble de lo normal, por cualquier cosa que compres. El coste de la vida, para tu personaje, también te cuesta el doble, mientras estés en esta Población.
- 4 Era un día sin evento... Hasta que alguien te reconoció por la calle. Gritando tu nombre, él corre hacia ti, mientras aparece una gran multitud. Te pasas el día garabateando tu nombre en trozos de pergamo, en la piel de la gente y en animales de granja.
- 5 Un hombre mayor te aborda por la calle, pero consigues quitártelo de encima. No haces nada durante el resto del día, ya que te vuelve a encontrar para decirte que tú le ayudaste a ganar una fortuna, hace unos años. Está tan agradecido de que ganarás aquella pelea, en la que había apostado todos sus ahorros, que te ofrece 2D6x20 monedas de oro.
- 6 Eres arrinconado, en un callejón, por sirvientes de tu ex-maestro. Despues de golpear a dos de ellos y dejarles sin sentido, los demás consiguen tirarte al suelo y, cinco de ellos, te inmovilizan. Tira un D6. Si sacas un 6 en la tirada, uno de ellos te explica, muy despacio, que tu maestro te ha perdonado, después de haber sido convertido a la religión por un famoso misionero. El gesto de perdón, de tu maestro, se representa por una reducción de 1D6x100 monedas de oro de tu deuda total.

Con un resultado de 1-5, ellos te roban una pieza de tesoro. Determina cuál es, aleatoriamente.



LUCHADORES DE POZO EN COMBATE

Los Luchadores de Pozo son especialmente buenos en combates que tengan lugar en espacios cerrados. Cuando tu Luchador de Pozo esté en combate con Monstruos, en esta situación, puede tratar de usar alguna experiencia adquirida en su carrera anterior.

Al empezar cualquier combate, justo después de colocar a los Monstruos, tira un D6.

Tirada	D6	Resultado
1		El Luchador de Pozo recuerda un buen movimiento del pasado. Pero, se deja llevar por la nostalgia y se olvida de la batalla que le rodea. El Luchador de Pozo no puede hacer nada durante la próxima Fase de Aventureros, mientras sueña despierto en el pasado.
2-4		El Luchador de Pozo no recuerda ningún truco para esta situación.
5-6		El Luchador de Pozo recuerda un truco especial, perfecto para esta situación. Este conocimiento le permite tener un ataque adicional. Puede mover y luchar, como si estuviera, de nuevo, en la Fase de Aventureros. Durante este tiempo el Luchador de Pozo está sujeto a todas las reglas normales, como la de trabado. Este movimiento extra no le afecta en su habilidad para mover o luchar en la siguiente Fase de Aventureros.

LUCHADORES DE POZO, TESORO Y EQUIPO

Trata al Luchador de Pozo, exactamente como un Bárbaro. Si el Bárbaro puede usar un objeto de tesoro o de equipo, el Luchador de Pozo también puede. No obstante, ten en cuenta sus restricciones por armadura.

• LUCHADOR DE POZO EN POBLACIONES •

El Luchador de Pozo puede visitar el Armero, el Almacén, el Fabricante de Armaduras, la Casa de Juego (quizá para apostar por un viejo amigo), el Alquimista, el Templo y el Comerciante de Animales. Cuando visita una Taberna, no tiene ningún modificador.

Los Luchadores de Pozo son expertos en armamento y pueden sacar un buen precio. Cuando esté comprobando si una arma o una armadura está disponible, el Luchador de Pozo puede sumar un +1 a la tirada. Esta habilidad no puede usarse en la Armería de la Escuela de Lucha (ver más adelante).

Una vez por Población, tu Luchador de Pozo puede visitar la localización especial de la Escuela de Lucha.

ESCUELA DE LUCHA

Un Luchador de Pozo, un Bárbaro, un Enano Matador, un Enano o un Guerrero del Caos, pueden visitar la Escuela de Lucha, una vez por Población. La Escuela de Lucha es una Localización Especial, pero puedes encontrar una con una tirada de 6+, en lugar de 7+.

Si encuentras una Escuela de Lucha, tira 2D6 y consulta la siguiente tabla. Un Luchador de Pozo debe añadir un +1 a su tirada.

2D6 Resultado

- 2 Los gladiadores y entrenadores se ríen de tu Aventurero, y le propinan una paliza vergonzosa. Tu Aventurero se marcha a toda prisa, abandonando, de inmediato la Población. No tires hoy en la Tabla de Eventos de Población.
- 3 Los luchadores retan a tu Aventurero a una competición de lucha libre. Brutus el Grande entra en la sala y los dos lucháis a brazo partido durante unos minutos. Tira 1D6 y añade tu Fuerza. Si consigues un resultado de 7 ó más, vences a Brutus el Grande y ganas 1D6x10 en la apuesta. Si fallas, habrás perdido y deberás pasar los siguientes 1D6 días limpiando los aseos de la escuela, como pago por perder. No es necesario que tires por eventos en Población, durante este tiempo.
- 4 Uno de los luchadores coge un arma de las tuyas, determinada aleatoriamente, (incluyendo armas mágicas). Si no eres capaz de asustarlo, con un resultado de 7 ó más en 1D6 + tu Nivel de Combate, él se queda con el objeto. Descártalo inmediatamente.
- 5 Un veterano viejo y canoso te enseña un truco para escapar del agarre de tu oponente. Puedes añadir la habilidad de "Agacharte y Esquivar" al repertorio de movimientos de tu Aventurero. Esta habilidad permite a tu Aventurero destrabarse automáticamente, y puede usarse una vez por aventura.

- 6** Te regalan unos guanteletes especiales, de combate, que puedes utilizar una vez por aventura. Durante un turno, puedes dar puñetazos a tus enemigos, haciéndoles que bajen la guardia, y así obtienes un +1 para impactarles, en cualquier ataque cuerpo a cuerpo.
- 7** El entrenamiento adicional que recibes mejora tu destreza e incrementa tu resistencia. Puedes añadir +1 a tu total de Heridas, permanentemente.
- 8** Aprendes unas cuantas habilidades y trucos, que podrán ser utilizadas en el futuro. Obtienes un punto adicional de entrenamiento, que tú puedes gastar cuando subas al siguiente Nivel de Combate. Un Aventurero que no sea Luchador de Pozo, obtiene un +1 en una característica a su elección durante la siguiente aventura.
- 9** Los otros luchadores, de la escuela, te invitan a luchar en el foso. Tú te sientes obligado a aceptar y te introduces en el mundo de la lucha de pozo. Debes tirar un D6 y añadir tu Habilidad de Armas o tu Fuerza, lo que tú prefieras. Si el resultado total es 7 ó más, habrás ganado el combate y recibes 1D6x50 monedas de oro por ganar. Si pierdes, tendrás que pagar 1D6x50 monedas de oro y pasar el siguiente día tapando agujeros en tu economía. Mañana, no podrás visitar ninguna localización, si tú pierdes.
- 10** Te enseñan una maniobra especial que consiste en girar tus armas, siguiendo una combinación letal. Puedes utilizar este ataque, una vez por aventura, en lugar de uno de tus ataques normales. Tú puedes tirar para impactar, una vez, contra cada Monstruo, que esté en una casilla adyacente a la de tu Aventurero. Cualquier impacto se resuelve de la manera normal, pero no puede haber barridos letales.
- 11** Un viejo amigo tuyo, está visitando la Escuela de Lucha. Ha sido afortunado, en algunos combates recientes y ha pagado por su libertad. En un gesto de generosidad, se ofrece a pagar algo de dinero a tu ex-maestro. Pagará 2D6x20 monedas de oro de tu deuda total (ver Deuda). Un Aventurero que no sea Luchador de Pozo, añadirá esa cantidad de oro a su oro total y saldrá corriendo, antes del "viejo amigo" se dé cuenta de su error.



- 12** Te ofrecen asistir a un excelente curso de instrucción intensiva sobre una forma especial de combatir. Si tú pagas 1D6x100 monedas de oro, pasarás los siguientes 1D6 días en la Escuela de Lucha. Ganas un D6 puntos adicionales de entrenamiento, que podrás gastar cuando vayas a subir al siguiente Nivel de Combate. Cualquier otro tipo de Aventurero, obtiene +1 a su Habilidad de Armas, o +1 a su Iniciativa, o +1 a sus Ataques, o +1 a su Habilidad de Proyectiles, lo que tú elijas. Este incremento, de una característica, es permanente.

- 13** Al ir caminando por un patio interior, recibes un gran golpe. Te han partido una botella en la cabeza y te desmayas, desplomándote al suelo. Al despertar, ves a tu ex-maestro, que está de pie delante de ti, y cuatro de sus gorilas a tu alrededor. Si aún tienes una deuda pendiente con él, te atan y te arrojan a la parte trasera de un carromato. Te llevará 2D6 días escapar, y durante este tiempo, los otros miembros del grupo deben decidir si te esperan o se van.

Tira 1D6 en la siguiente tabla. Si ya has pagado menos, de tu Nivel de Combate x 500 monedas de oro, de tu deuda, resta -1 a esta tirada.

- 1** Tu ex-maestro está muy enfadado y te quita todo tu oro y todas tus pertenencias. Además, te deja encadenado en un callejón. Calcula el valor de todas las cosas que se lleva y divídela a la mitad. Resta el resultado de tu deuda total.
- 2** Tu ex-maestro está muy enfadado y exige que le hagas algún pago de la deuda. Se llevará la mitad de todo el oro que ganes, durante la siguiente aventura. Debes vender, también, todos los tesoros que encuentres, durante la siguiente aventura, y darle la mitad de los beneficios. Resta esa cantidad de tu deuda total, después de la siguiente aventura.
- 3** Tu ex-maestro se lleva la mitad de tu oro actual y lo desquita de tu deuda total.
- 4+** Tira un D6 por cada objeto de tesoro y equipo que tu Aventurero tenga. Con un resultado de 1 ó 2, tu ex-maestro se queda con él y resta 1D6x50 monedas de oro de tu deuda total.

LA ARMERÍA

Sólo el Luchador de Pozo puede comprar y usar equipo de la Escuela de Lucha. La habilidad de "intimidar" del Luchador de Pozo no puede ser utilizada en la Armería, ya que, el dependiente es un veterano canoso de las luchas de pozo y no se asusta de ti.

Estas son piezas especiales de equipo, y son diferentes del resto de armas o armaduras disponibles para otros Aventureros.

Equipo	Stock	Coste	Venta
Puños de Hierro	4	25	10
<i>Añaden +2 de daño si sacas 6 al impactar.</i>			
Pincho de Rodilla	8	160	20
<i>+1 de Fuerza 2 ataques. Hasta uno por rodilla.</i>			
Cuchillos de Puntera	7	50	-
<i>Puede ser usada por Aventureros con la habilidad de Patada.</i>			
1D6 Pociones			
Curativas	8	50	
<i>Ver tarjeta de Equipo para sus reglas.</i>			
Armadura de Pozo	8	400	75
<i>+1 de Resistencia. Debes anotar que parte del cuerpo cubre.</i>			
1D6 Pociones de Parálisis	9	150	
<i>Se aplica a un arma. El primer Monstruo que sea impactado con este arma, tendrá -1 para impactar por el resto del combate.</i>			
1D6 Estimulantes	9	150	
<i>Una dosis incrementa una característica, por un turno completo. Cada dosis sólo puede usarse una vez.</i>			

• LUCHADOR DE POZO Y ENTRENAMIENTO •

Los Luchadores de Pozo entran en una Escuela de Lucha. Si no hay ninguna en la Población en la que te encuentras, no podrás subir de nivel durante esta visita. Cuando un Luchador de Pozo sube de nivel, paga el oro, de la manera habitual y recibe un número de Puntos de Entrenamiento, en lugar del aumento habitual de perfiles. Esto se debe a que, cada Luchador de Pozo tiene su propio estilo y sus métodos de entrenamiento y desarrollan sus habilidades en diferentes aspectos de la lucha.

Cuando subes de nivel, puedes gastar tus Puntos de Entrenamiento para incrementar tus características. El coste de las diferentes características varía, ya que, algunas son más difíciles de mejorar que otras, o son menos apropiadas para un Luchador de Pozo. Entrenar es fácil, simplemente, gasta los puntos disponibles en las características que quieras mejorar.



Debes gastar todos tus Puntos, ya que no pueden guardarse para otras veces. Sólo puedes incrementar una característica, por un máximo de 1, cada vez que subes de nivel.

El número de Puntos de Entrenamiento que ganas, cuando subes de nivel, está indicado en la Tabla de Nivel de Combate del Luchador de Pozo.

Un Luchador de Pozo empieza con el perfil siguiente, y el coste de incrementar cada una de sus características, está en la misma tabla.

Característica	Inicio	Coste
Movimiento	4	*
Habilidad de Armas	3	2
Habilidad de Proyectiles	6+	*
Fuerza	3	4
Dados de daño	1	6
Resistencia	3	4
Heridas	1D6+8	3**
Iniciativa	3	2
Ataques	1	4
Suerte	1	5
Voluntad	4	3
Habilidades	0	4
Destraido	5+	4

*Estas características no pueden aumentarse con Puntos de Entrenamiento.

**Ganas un extra de 1D6 Heridas, y puedes volver a tirar si sacas un 1. Si la segunda tirada es otro 1, tendrás que conformarte con él. Sigue las reglas normales para ganar Heridas. Puedes comprar una sola Herida, si sólo te queda un Punto de Entrenamiento.

• HABILIDADES DEL LUCHADOR DE POZO •

Si gastas tus Puntos de Entrenamiento en una habilidad, tira 2D6 y consulta la siguiente tabla. Repite la tirada, si te sale una habilidad que ya tienes.

2D6 Habilidad

- 2 GOLPE BAJO.** Tu Aventurero aprende varios trucos sucios e ingeniosos, que son capaces de inutilizar a un oponente. Cada vez que te salga un 6, al tirar para impactar, le habrás propinado un Golpe Bajo.

Un Golpe Bajo ignora hasta 2 puntos de armadura. Además, los Monstruos con Ignora Dolor o Ignora Golpes no podrán usar estas habilidades contra un Golpe Bajo.

- 3 PATADA.** Si tu Aventurero está armado con Cuchillos de Puntera, podrá hacer un ataque especial de Patada. Este ataque se añade a los ataques normales, y tiene lugar en la Fase de Aventureros, de la forma habitual. Este ataque funciona como cualquier otro, excepto que el daño que causa no se ve reducido por ninguna armadura que lleve el Monstruo.

- 4 MANO FIRME.** Tu personaje puede llevar dos armas al mismo tiempo. Esto te da +1 Ataque. Además, también podrás usar dos armas distintas en un mismo turno, como por ejemplo, una espada normal en una mano y una Espada del Frío en la otra. Debes declarar cuántos ataques vas a hacer con cada arma, antes de tirar para Impactar. Sigue el combate normal, tirando para impactar y para causar daño.

- 5 INTIMIDAR.** Cada vez que tu Aventurero entra en una tienda, le sale fuego por los ojos, enfurecido, intentando parecer lo más amenazador posible. Tira un D6 y añade tu Fuerza. Si el resultado es 7 ó más, habrás intimidado al dependiente, que dejará que te lleves el primer objeto a mitad de precio.



- 6 CUCHILLO OCULTO.** Llevas un pequeño cuchillo escondido en tu ropa, atado a tu espalda o a tu muñeca. Si comienzas la Fase de Aventureros junto a un Monstruo, puedes usar tu cuchillo para hacer un Ataque adicional contra un Monstruo. Tira para impactar como normalmente. El ataque es tan rápido, que los Monstruos, con la habilidad de Esquivar, no pueden tratar de evitar el golpe. Sin embargo, el cuchillo es tan pequeño, que causa un dado menos de daño que un ataque normal, así que tira un dado menos, a la hora de determinar el daño.

- 7 ¡NO HAY DOLOR!** Tu Aventurero se ha vuelto más resistente, debido a su gran y excepcional constitución, y aguanta heridas que tumbarían a otros. Cada vez que sus Heridas se ven reducidas a 0, tira un D6. Con un resultado de 5 ó 6, ha conseguido sobreponerse al dolor, y vuelve a ponerse en pie, de nuevo, con 1 Herida.

- 8 FUERZA BRUTA.** Tensando todos y cada uno de tus músculos, te abalanzas hacia tu oponente, empujándole hacia atrás. Esta habilidad te permite intentar empujar a un Monstruo, fuera de tu camino.

Tira un D6 y añade, al resultado, la Fuerza de tu Aventurero. Si el total es igual o menor a la Fuerza del Monstruo, éste es demasiado grande como para que lo muevas, y habrás fallado. Si el total es mayor a la Fuerza del Monstruo entonces, lo moverás hacia atrás, a cualquier casilla no ocupada (la que tú elijas). Una vez que ha empujado al Monstruo, tu Aventurero se mueve a la casilla que ocupaba y puede, ahora, realizar sus ataques habituales.

- 9 APLASTA CRÁNEOS.** Tu Luchador de Pozo agarra a dos oponentes, por la cabeza, y las estampa una contra otra, o contra una pared cercana...

Durante la Fase de Aventureros, en lugar de hacer tus ataques normales, podrás hacer un ataque especial Aplasta Cráneos a dos enemigos adyacentes, tira por cada uno para impactar. Si ambas tiradas tienen éxito, cada Monstruo recibe el doble del daño normal por tu ataque (recuerda que no puedes utilizar esta habilidad combinada con un arma).

También puedes usar el Aplasta Cráneos contra un Monstruo que esté junto a un muro, en cuyo caso, recibirá un daño extra igual a tu Nivel de Combate. No hay modificadores por Resistencia, ni por armadura contra el Aplasta Cráneos, pero Esquivar, Ignora Golpes y otras habilidades similares si puedes utilizarse. Si intentas hacer, a dos Monstruos, el Aplasta Cráneos, y fallas en uno de ellos, entonces, habrás desperdiciado tus ataques, en este turno.

- 10 APLASTAR.** Arrojas tu arma a un lado, arremetes contra tu oponente, y le rodeas con tus brazos, en un abrazo de oso, aplastando su tórax y ahogándole. Esta habilidad permite, a tu Aventurero, aplastar a su oponente, en lugar de atacarle con un arma normal.

Este ataque reemplaza a todos los demás ataques del Aventurero. Tira para impactar, como siempre. Si impactas, tu Aventurero agarra al Monstruo y le causa (1D6x su Nivel de Combate) Heridas, sin modificar por armadura. Un "abrazo aplastador" no puede ser esquivado.

- 11 QUICK DE CURACIÓN.** Tu Aventurero ha aprendido unas cuantas técnicas básicas de curación, por medio de unos masajes energéticos y de otras técnicas bastante dolorosas, como usar cuerda para dar puntos de sutura o usar la lámpara para cauterizar.

Puedes usar esta habilidad sobre ti mismo o en otros Aventureros, si no haces nada más durante el turno y no hay Monstruos en el tablero. Siempre que lo intentas sobre ti mismo, tendrás éxito en la curación, pero los demás Aventureros puede que no aguanten el doloroso proceso.

Si intentas curar a otro Aventurero con esta habilidad, deberá tirar un D6 y sumar su Resistencia al resultado. Si el total es 7 ó más, será curado de la manera normal. Si falla, él no se habrá recuperado y se desmaya durante los siguientes 1D6 turnos. En este tiempo, cuenta como si estuviera postrado. Los Monstruos no le atacarán estando así, a no ser que no haya otros objetivos, en cuyo caso les impactarán de forma automática. Un Aventurero curado con este método recupera 1D6 + (el Nivel de Combate del Luchador de Pozo) Heridas.

- 12 GOLPE PODEROSEN.** Esta habilidad permite al Luchador de Pozo aumentar la Fuerza de sus golpes, a cambio de hacer menos Ataques. Por cada Ataque que tu Aventurero cambie, puede tirar un D6 extra de Heridas en uno de sus Ataques restantes.

Debes declarar que tu Aventurero está usando esta habilidad antes de tirar para impactar. Esta habilidad puede ser utilizada una vez por turno.

• GUÍA DEL JUEGO DE ROL •

Los Luchadores de Pozo son toscos y directos, prefieren enfrentarse cara a cara a sus problemas y a sus enemigos. Su fuerza puede ser considerable, especialmente si entran en esa dirección.

Por su particular método de entrenamiento, es difícil generalizar sobre qué acciones de un Luchador de Pozo son las mejores. Algunos Luchadores de Pozo dependen de su rapidez y de su habilidad, mientras que otros se abren camino, en sus aventuras, usando su increíble fuerza y su férrea constitución para sobrevivir. Cualquiera que sea la habilidad marcial por la que se incline, un Luchador de Pozo, todas se basarán en desafíos físicos, y se sentirán amenazados por problemas de naturaleza más intelectual. Al igual que los Bárbaros, los instintos de un Luchador de Pozo son buenos, en ciertas direcciones, pero

ellos tienen poca perspicacia con conceptos más abstractos y carecen de aptitud para resolver problemas que requieran soluciones lógicas.

Los Luchadores de Pozo se acostumbran a luchar solos, y aunque, en algunos Pozos, sí que cuentan con equipos de luchadores, el Luchador de Pozo es un corazón solitario. Son cabezas al máximo, y una vez que se les ha metido una idea en su cabeza, es muy difícil convencerles de cualquier otra cosa. Los Luchadores de Pozo crean fuertes vínculos de amistad con aquellos que les acompañan, ya que, saben que los juicios y experiencias dolorosas, por las que la mayoría de ellos pasan, necesitan de buenas amistades. Algunos de los otros Aventureros pueden ver esta familiaridad incómoda, sobre todo aquellos de otras razas.

Boris el Imparable lanzó al Goblin escaleras abajo y desarmó al Orco que se encontraba detrás de él. Con un crujido repugnante, golpeó con su rodilla en la cara del Orco, cuando el piel verde se inclinó para recuperar su espada.

A su izquierda estaba el elegante Caballero Elfo con su armadura dorada y azul, luchando frenéticamente a través de la masa de Orcos Negros que le habían rodeado.

Tomando un respiro, el ex Luchador de Foso se detuvo a admirar la técnica del Caballero de Revenant. Lo que le faltaba en finura era compensado por una gran furia. Cuando el último de los Goblins emboscadas fue despachado de un golpe por la enorme espada del Alto Elfo, Kordrak salió de las sombras. A Boris no le gustaba el extraño guerrero con armadura pesada, y siempre pensó que ese hombre estaba rodeado por un extraño olor a corrupción y descomposición. Fueran cuales fueran sus razones para unirse a los Aventureros, Kordrak era un guerrero consumado y, a veces luchaba tan rápido que parecía que le había brotado un brazo extra.

Al bajar las escaleras, el grupo se encontró con el Elfo Explorador, Tothallion. Él estaba ocupado examinando las runas grabadas en un cofre de piedra. Boris le apartó a un lado y golpeó con su puño rodeado de cota de malla, hacia abajo, sobre el cofre, rompiéndolo. Entre los remolinos de polvo yacía una piedra enorme, del tamaño de un corazón humano. Antes de que alguien pudiera detenerlo, Kordrak se adelantó y le arrebató la joya para, rápidamente, guardarla en algún rincón de su sumamente adornada armadura.

En ese preciso momento sonó una campana a lo lejos. Los Aventureros se pusieron, instantáneamente, alerta. Sus ojos se entrecerraron intensamente, explorando el entorno inmediato, para detectar cualquier signo de ataque.

De un arco enorme de la izquierda llegó un grito escalofriante, y un resplandor verde pálido comenzó a emanar de la sala que había más allá. Los aventureros reunidos una vez más, miraron a su alrededor con cautela, al entrar en la cámara de alta cúpula, que era la fuente de la luz.

Sentado en el centro de la sala abovedada había un hombre delgado, sus ojos parecían estar hechos de oro fundido, mientras les miraba. Boris recordó una pelea en Nuin, cuando su oponente le bloqueó, en el foso de lucha, y recordó su espera para iniciar el ataque. Entonces era muy joven y casi perdió, pero su resistencia le ayudó a ganar. Fue traído de regreso de su nostalgia, por el cruce de espadas, y paró de milagro, un frenético ataque de la Bestia que tenía frente a él.

Boris el Imparable estampó su duro talón en el piso de mármol, y una larga hoja de acero se deslizó, hacia fuera, desde la puntera de sus botas de metal. Con una patada circular destripó a la Bestia con la que combatía. El hechicero del Caos intenta controlar al Caballero de Revenant, y chispas de electricidad salen de la armadura esmaltada del Alto Elfo.

El hechicero empuña una espada de hoja brillante que parpadea con brillantes rayos de energía azul. Sin darse la vuelta, el hechicero desliza la hoja en el estómago de Kordrak, enviándolo, herido de muerte, al suelo. Sin soltar el intento de control sobre el Caballero Elfo, el Mago del Caos empleza un conjuro. Detrás del hechicero, el aire se arremolina y oscuras sombras demoníacas se arremolinan en la sala de torturas por arte de magia.

Como Tothallion comenzó a lanzar un contra hechizo, la atención del brujo se fijó en el Elfo Explorador, tratando de impedir su invocación. Rápidamente, Boris se acercó al usuario de magia maligna, y llevó su brazo hacia atrás. Su amenazante puño-pinchó brillaba en la sala, saturada de magia, cuando él estrelló el arma en la cara del brujo, mientras rugía su famoso grito de guerra:

"¡Dejad a las Damas!"



• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL LUCHADOR DEL POZO.

Nivel de combate	Coste	Titulio	M	HA	HP	F	Dados Daño*	R	Heridas	I	A	Suerte	Voluntad	Hab	Trabajo	Puntos Entrenamiento
1	0	Novato	4	3	6+	3	1	3	1D6+8	3	1	1	1	0	4	5+
2	2.000	Púgil	4	4	6+	6+										0
3	4.000	Púgil	4	4	6+	6+										8
4	8.000	Púgil	4	4	6+	6+										9
5	12.000	Luchador	4	4	6+	6+										9
6	18.000	Luchador	4	4	6+	6+										10
7	24.000	Luchador	4	4	6+	6+										10
8	32.000	Luchador	4	4	6+	6+										11
9	45.000	Maestro	4	4	6+	6+										11
10	50.000	Maestro	4	4	6+	6+										12

Nota: Cada vez que el Luchador del Pozo sube un nivel de combate, obtiene un número de puntos de entrenamiento para gastar en incrementar atributos y habilidades. Consulta la página 8 para conocer la lista de cuantos puntos de entrenamiento supone incrementar atributos. El Movimiento y la Habilidad de Proyectiles no pueden aumentarse.



Warhammer Quest

• LUCHADOR DEL POZO.

BY ANDY JONES

COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher

RULEBOOK ART
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

GAMES WORKSHOP®
A GAMES WORKSHOP® PRODUCT

All artwork in all Games Workshop products and all the Images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the Images it depicts is the copyright of Games Workshop Ltd.
© Copyright Games Workshop Ltd., 1995.
All rights reserved.
Games Design Consultant: Bryan Ansell

Part No.: 102619