BANDA DE LUCHADORES DE POZO

Por todas las tierras del Imperio existen pozos de lucha donde fuertes guerreros son obligados a enfrentarse en brutales combates a muerte para saciar la sed de sangre de una multitud enfervorizada. Desde los crueles pozos Nido de Asesinos a los Pozos Negros en las afueras de la ciudad en ruinas de Mordheim, se puede oír el entrechocar del acero y los gritos de los guerreros moribundos. En la mayoría de las regiones imperiales estas luchas son ilegales, pero la cultura en sí misma se convierte en un refugio para los ex mercenarios, convictos fugados y estafadores ambulantes y los sobornos a los oficiales locales aseguran que este deporte brutal no sea abolido.

Existen tantos tipos de luchas de pozo como lugares en el Imperio, desde peleas a puñetazos en viejos establos o callejones hasta combates en los que se enfrentan muchos guerreros con armaduras pesadas. Estas luchas generan inmensas cantidades de dinero por medio de las apuestas ilegales y de los gremios de taimados mercaderes. En las zonas del Imperio más fuera de la ley, como por ejemplo en las cercanías de la ciudad maldita, los pozos de luchadores son más grandes, amplios y abundantes. Existen muchos tipos diferentes de luchadores: ogros inmensos y brutales, intrépidos matatrolls enanos e incluso aquellos infortunados humanos que son vendidos como luchadores de pozo. Todos ellos tienen también diferentes estilos de combate.

Los diferentes tipos de luchadores de pozo son fácilmente reconocibles por sus armas y armaduras, que suelen ser bastante parecidas a las de los muchos enemigos del Imperio. Los luchadores especializados en combate cuerpo a cuerpo lucen grandes placas de armaduras en sus hombros, guanteletes de hierro y pesadas rodilleras. También llevan unos cascos pesados con cuernos a modo de parodia de los guerreros del Caos, otros llevan cascos con colmillos falsos y rostros imitando a los de los Orcos o cascos con forma de cráneo que parecen No Muertos. Las armas que empuñan estos guerreros suelen ser invariablemente pesados mayales, guanteletes afilados con forma de garra de hierro parecidos a los de los necrófagos y rebanadoras orcas. También hay luchadores de pozo especializados que se denominan perseguidores, basados en las expertas tropas de hostigadores de otras razas como los eslizones de los Hombres Lagarto o las Elfas brujas. Sus armas y armaduras, evidentemente, también se asemejan a las de este tipo de tropas. Van equipados con armaduras ligeras y con yelmos estilizados se arman con dos espadas ligeras, una lanza y una red o varias jabalinas. A diferencia de los luchadores de pozo pesados, estos guerreros hostigan a sus enemigos atacándolos por sorpresa e imponiendo su velocidad y agilidad por encima de la fuerza bruta.

El tipo de luchador de pozo más temido y respetado es el Rey del Pozo, un luchador veterano en combates, una máquina de matar llena de cicatrices y con músculos de acero. Estos guerreros suelen llevar armaduras pesadas como reminiscencia de los viejos héroes imperiales y se adornan con una corona de laurel como símbolo de su estatus. Disponen de muchas armas y entre sus favoritas se cuentan las hachas de batalla y las espadas, que manejan con consumada maestría.

La inmensa mayoría de los luchadores son esclavos que trabajan para el llamado "circuito" y han de superar unos entrenamientos rigurosos antes de estar preparados para empañar con su sangre el mundo de los pozos de luchadores. Sus dueños los consideran una inversión muy cara.

Los luchadores de pozo han de esforzarse por sobrevivir el tiempo suficiente para poder comprar su libertad, la cual obtienen pagándole a sus dueños una gran parte de lo que ganan con cada victoria. Los luchadores de pozo que logran más éxito viven para este deporte (¡y, por supuesto, también pierden la vida por él!) porque no conocen otra forma mejor de vida.

Bastantes de ellos logran ganarse la libertad o, lo que es más frecuente, escapan y forman bandas de fugitivos que han huido de sus anteriores dueños. Estas bandas de proscritos suelen ser contratadas por oscuros personajes que quieren explorar las ruinas de Mordheim. Los guerreros de una banda de luchadores de pozo resultan adversarios muy peligrosos, incluso para mercenarios curtidos, pues son despiadados y no ofrecen tregua en combate.

Los luchadores de pozo destacan sobre todo en el combate a corta distancia donde no hay posibilidad de maniobrar (callejones sin salida y edificios en ruinas de Mordheim), por lo que son temidos por la mayoría de habitantes y bandas de la ciudad maldita.

Apariencia: Los Luchadores de Pozo son guerreros veteranos con muchas cicatrices de batalla, equipados con armas y armaduras especiales para pozo. Sus cuerpos son atléticos y musculosos, por lo que no suelen llevar demasiada ropa, tan solo una armadura que les cubre el cuerpo parcialmente y que ellos denominan armadura de pozo.

Reglas especiales de la banda de Luchadores de Pozo

Luchadores del Pozo: *Todos los componentes de la banda cuentan con la habilidad de luchador de pozo, tal y como se describe en la lista de las habilidades de fuerza (+1 HA y +1 A si combaten en ruinas, edificios o en el pozo).*
¡Liberad a los esclavos! *Los Luchadores de Pozo odian a los esclavistas, por lo que nunca venderán a oponentes capturados a esclavistas.*
¡En el pozo! *Cuando los Luchadores de Pozo capturan a un oponente, pueden decidir enfrentarlo a uno de sus propios luchadores. Si el Luchador de Pozo gana el combate, obtiene +2 a la experiencia y la banda se queda con las armas y la armadura que pueda llevar el cautivo, además de con 50 coronas de oro. Si el Luchador de Pozo pierde el combate, tira un dado para ver si ha muerto o ha sido herido durante el combate (ignora los siguientes resultados: robado, capturado, endurecido, vendido a los pozos de esclavos y sobrevive contra todo pronóstico); el Luchador de Pozo no perderá sus armas ni su armadura, pero el cautivo obtendrá 50 coronas de oro y +2 a la experiencia cuando gane. Si el cautivo gana, el público decide si le concede la libertad. Tira 1D6: con un 4+ el público señala con el pulgar hacia arriba, con lo que el esclavo obtiene su libertad. Un resultado de 1-3 indica que el cautivo permanece con los Luchadores de Pozo, que podrán seguir utilizándolo en futuros combates en el pozo.*
Espadas de alquiler: *Los Luchadores de Pozo pueden contratar los servicios de cualquier espada de alquiler excepto los de un Explorador Elfo, que se ofendería por prestar sus servicios a individuos tan sucios y brutales.*

Elección de Guerreros

Una banda de Luchadores de Pozo debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 15, aunque algunos edificios en el campamento de la banda pueden aumentar esta cifra.

Rey del Pozo: cada banda de Luchadores de Pozo debe incluir un Rey del Pozo, ¡ni más ni menos!
Matatrolls Luchador de Pozo: tu banda puede incluir un único Matatrolls Luchador de Pozo.
Veteranos Luchadores de Pozo: tu banda puede incluir hasta dos Veteranos Luchadores de Pozo.
Ogro Luchador de Pozo: tu banda puede incluir un único Ogro Luchador de Pozo.
Perseguidores: tu banda puede incluir hasta siete Perseguidores.
Luchadores de Pozo: tu banda puede incluir cualquier número de Luchadores de Pozo.

Experiencia Inicial

Un **Rey del Pozo** empieza con 20 puntos de experiencia.
Los **Veteranos Luchadores de Pozo** empiezan con 8 puntos de experiencia.
Un **Matatrolls Luchador de Pozo** empieza con 8 puntos de experiencia.
Los **secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Lista de Equipo de los Luchadores de Pozo

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Luchadores de Pozo para escoger su equipo:

LISTA DE EQUPO DE LOS LUCHADORES DE POZO

Estilo orco **20 co**
(Casco/daga/hacha/escudo)

Estilo no muerto **35 co**
(Casco/daga/guantele con pincho/espada)

Estilo imperio **45 co**
(Casco/daga/arma 2 manos/armadura ligera)

Estilo caos **50 co**
(Casco/daga/mangual/escudo/arm. Ligera)

LISTA DE EQUPO DE LOS LUCHADORES DE POZO

Estilo eslizón **25 co**
(Casco/daga/tridente o jabalinas/red o rodela)

Estilo elfa bruja **30 co**
(Casco/daga/2x espadas o lanza y red)

LISTA DE EQUPO DE LOS OGROS Y MATATROLLS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza / Martillo	3 co
Hacha	5 co
Hacha enana *	15 co
Espada	10 co
Mayal	15 co
Guantelete con pincho	15 co
Arma de gromril *	3 co

*Disponible solo para matatrolls

Armaduras (sólo para ogros)

Casco	10 co
Armadura ligera	20 co

Armas y armadura

A diferencia de otras bandas que pueden escoger las armas y armaduras con las que equipar a sus guerreros, los Luchadores de Pozo tienen un estilo de combate muy específico que los obliga a llevar una configuración de armas y armadura específica. Se trata de una selección de equipo muy limitada que únicamente no afecta a Matatrolls y Ogros. El estilo de combate no limita a los héroes, que sí que pueden utilizar elementos de equipo de otras bandas si disponen de la habilidad necesaria para poder manejarlos. Los Luchadores de Pozo pueden cambiar su estilo de combate en cualquier momento intercambiándolo con otro guerrero de la banda o, simplemente, adquiriendo un nuevo estilo (o los componentes separados). Las bandas de Luchadores de Pozo se diferencian de otras bandas en que un grupo de secuaces puede contener una mezcla de varios estilos de combate diferentes y no tiene que equipar a todos los guerreros de la misma forma.

Tabla de Habilidades de los Luchadores de Pozo

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Rey del Pozo	√			√	√	√
Veterano	√			√	√	√
Matatrolls	√			√		√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Rey del Pozo

Reclutamiento: 80 coronas de oro.

El rey de los luchadores de pozo es el líder de la banda. Es un guerrero muy famoso y un luchador espectacular habituado a agradar a la multitud con su maestría en la lucha y sus sangrientos triunfos. Gracias a estos ha logrado reclutar o comprar a suficientes luchadores de pozo para formar su propia banda. Se trata del mejor y más fuerte luchador de los alrededores y luchará a muerte con quien ose arrebatarle su estatus. Sus compañeros le temen y respetan, pues su lealtad hacia sus hombres está fuera de toda duda.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	4	4	1	4	2	8

Armas / Armadura: un Rey del Pozo puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo para Luchadores de Pozo.

Reglas Especiales:

Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos del Rey del Pozo puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

Luchador de Pozo: consulta la sección de habilidades de fuerza en el reglamento de Mordheim.

0-2 Veteranos Luchadores de Pozo

Reclutamiento: 35 coronas de oro.

Los veteranos luchadores de pozo son guerreros experimentados que ejecutan las órdenes del rey del pozo con una eficiencia implacable. Estos guerreros se aseguran de que la banda permanezca unida mediante una férrea disciplina y siempre vigilan la retaguardia del rey del pozo para evitar que ningún luchador de pozo ambicioso le arrebate su posición dentro de la banda.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	4	3	1	4	1	7

Armas / Armadura: un Veterano Luchador de Pozo puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para Luchadores de Pozo.

Reglas Especiales:

Luchador de Pozo: consulta la sección de habilidades de fuerza en el reglamento de Mordheim.

0-1 Matatrolls Enano

Reclutamiento: 50 coronas de oro.

Los matatrolls pertenecen al enfermizo culto enano cuya única obsesión es la de buscar una muerte honorable en combate. Al haber cometido una acción imperdonable y deshonrosa en el pasado, el Enano renuncia a su hogar natal y se condena a sí mismo a vagar buscando la muerte en combate contra enemigos de los Enanos. Los matatrolls son individuos enloquecidos, psicópatas y violentos. Sin embargo, existen pocos luchadores mejores que ellos en el mundo conocido, así que no hay mejor lugar para ellos que los pozos de gladiadores. En ellos combaten contra los más fuertes veteranos y monstruos del Viejo Mundo, por lo que parece que verdaderamente han encontrado su vocación.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
8	4	3	3	4	1	2	1	9

Armas / Armadura: un Matatrolls puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo para Ogros y Matatrolls. Los Matatrolls no pueden llevar ni utilizar armas de proyectiles ni ningún tipo de armaduras.

Reglas Especiales:

Luchador de Pozo: consulta la sección de habilidades de fuerza en el reglamento de Mordheim.

Difíciles de matar: los Enanos son guerreros resistentes y fuertes que solo pueden quedar fuera de combate con un resultado de 6 en lugar del habitual 5-6 al tirar en la Tabla de Heridas. Así pues, considera un resultado de 1-2 como derribado, un 3-5 como aturdido y un 6 como fuera de combate.

Cabeza dura: los Enanos ignoran las reglas especiales de las mazas, garrotes, etc. No resulta fácil dejarlos inconscientes.

Odio a Orcos y Goblins: todos los Enanos odian a los Orcos y Goblins. Consulta la sección de psicología de las reglas especiales de Mordheim para conocer detalles sobre los efectos del odio.

Rencorosos: los Enanos sienten un odio ancestral por los Elfos desde los tiempos en que las dos razas luchaban por la supremacía del Viejo Mundo. Si los Luchadores de Pozo contratan como espada de alquiler a un Elfo, el Enano abandonará la banda inmediatamente, pues se negará a luchar junto a un larguirucho Elfo.

Juramento de Muerte: los Matatrolls buscan una muerte honorable en combate. No están sujetos a los efectos de psicología y no necesitan superar un cheque si luchan solos.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

0-1 Ogros Luchadores de Pozo

Reclutamiento: 165 coronas de oro.

Los ogros son criaturas gigantescas y brutales compuestas de huesos y músculos. No resulta sorprendente que sean los adversarios más temidos de entre todos los luchadores de pozo. Estos enormes y fieros luchadores suelen combatir contra las más temibles bestias, como los trolls capturados, en uno de los combates más espectaculares librados en los pozos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	3	2	4	4	3	3	2	7

Armas / Armadura: un Ogro Luchador de Pozo puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo para Ogros y Matatrolls.

Reglas Especiales:

Luchador de Pozo: consulta la sección de habilidades de fuerza en el reglamento de Mordheim.
Miedo: los Ogros Luchadores de Pozo son grandes y amenazadoras criaturas que causan miedo. Consulta la sección de psicología para más detalles.
Grande: los Ogros Luchadores de Pozo son criaturas inmensas y pesadas y, por ello, resultan objetivos tentadores para los arqueros. Cualquier miniatura puede disparar a un ogro luchador de pozo aunque no se considere el objetivo más próximo.
Habilidad: un Ogro Luchador de Pozo que se convierta en héroe como resultado de "el chico tiene talento" puede escoger entre las habilidades especiales de combate, fuerza y luchador de pozo.
Lerdos: aunque los Ogros pueden obtener experiencia y mejorar en este sentido, no son precisamente muy listos. Por ello, su promedio para lograr mejoras es la mitad del resto de componentes de la banda. Es decir, deben acumular el doble de experiencia que el resto de la banda para obtener una mejora.

Luchadores de Pozo

Reclutamiento: 35 coronas de oro.

Los luchadores de pozo son especialistas en el combate cuerpo a cuerpo y, además, cuentan con una amplia variedad de armas y armaduras. Normalmente no se equipan con armaduras pesadas, sino que prefieren una espada y un escudo y, a veces, se especializan en el manejo de armas a dos manos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas / Armadura: los Luchadores de Pozo pueden equiparse con armas y armaduras de entre la lista de Equipo para Luchadores de Pozo.

Reglas Especiales:

Luchador de Pozo: consulta la sección de habilidades de fuerza en el reglamento de Mordheim.

1-7 Perseguidores

Reclutamiento: 25 coronas de oro.

Los perseguidores son luchadores de pozo especializados en un estilo particular de combate que a menudo se usan para "combates de calentamiento" previos a los combates principales. Estos guerreros suelen ir armados con lanzas, redes y jabalinas con las que hostigan al adversario en un estilo de combate caracterizado por los ataques sorpresa. Este estilo de combate se remonta a la época ancestral de Tilea, cuando los gladiadores (así se les denominaba en el lenguaje tileano) luchaban en inmensos circos de arena para divertimento de la multitud ciudadana que, enfervorizada, pedía sangre.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas / Armadura: los Perseguidores Luchadores de Pozo pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de Equipo para Perseguidores Luchadores de Pozo.

Reglas Especiales:

Luchador de Pozo: consulta la sección de habilidades de fuerza en el reglamento de Mordheim.
Eludir: los Perseguidores son ágiles y atléticos guerreros, expertos en evitar las cargas de los Luchadores de Pozo más pesados. Cuando un enemigo carga contra un Perseguidor, este puede intentar eludirlo. Si el Perseguidor supera un Chequeo de Iniciativa, la carga se considera fallida y se aplican las reglas habituales.

Habilidades especiales de los Luchadores del Pozo

Los matadores enanos pueden utilizar la siguiente tabla de habilidades, así como cualquiera de las habilidades de la lista para los Enanos.

Carga feroz (Sólo Matatrolls)

El matatrolls puede doblar el número de sus ataques en el turno en que carga, aunque estará sujeto a una penalización de -1 al impactar durante ese turno.

Berserker (Sólo Matatrolls)

El matador suma +1 para impactar en combate cuerpo a cuerpo durante el turno en el que carga (no puede utilizarse en combinación con la carga feroz).

Matamonstruos (Sólo Matatrolls)

El matador enano siempre causa heridas a sus oponentes con un resultado de 4+ independientemente de la Resistencia del adversario, a menos que reduzca su propia Fuerza (tras descontar los modificadores debido a bonificadores por armas, etc.), con lo que necesitaría un resultado menor en la tirada.

Bíceps muy desarrollados

El Luchador de Pozo puede ignorar la penalización de la regla especial de armas "pesadas". El bonificador a la Fuerza se aplicará en todas las rondas de combate cuerpo a cuerpo. Por ejemplo, un mangual proporciona un +1 a la Fuerza en todos los turnos (no solo en el primero).

Fuerza de voluntad

Cuando el luchador de pozo pierde su última Herida y queda *fuera de combate*, debe tirar 1D6. Tendrá que seguir efectuando esta tirada, pero con un modificador de -1, en cada ronda de combate posterior que deba efectuar. Si logra obtener un resultado igual o inferior al de su

atributo de Resistencia, podrá ponerse en pie y volver al combate; pero, cuando quede *fuera de combate* por segunda vez, será retirado del tablero como es habitual.

Maestro en armas

El Luchador de Pozo puede ignorar la regla "difícil de usar" para todas las armas. Esto le permite combinar ciertos tipos de armas, como un mangual con una rodela o, incluso, un mangual con otro mangual.

Carga corporal

El Luchador de Pozo, en lugar de realizar la carga habitual, puede intentar derribar a su oponente cargando con su hombro y hundiéndoselo en el estómago. El Luchador de Pozo también puede sustituir sus ataques normales por un único ataque que se resuelve de la siguiente forma: +1F,+1 al impactar, sin modificadores por armas ni habilidades. Consigue un impacto crítico con 5+.

Veterano curtido

El Luchador de Pozo está habituado a enfrentarse a terribles monstruos y a verse acorralado en el pozo, donde no hay posibilidad de escapar. Ha estado tantas veces a punto de morir que la idea de la muerte ya no le preocupa lo más mínimo. El Luchador de Pozo es inmune a psicología.