

El Luchador de Pozo



El Luchador de Pozo es un guerrero entrenado para tomar parte en uno de los pasatiempos más populares de muchos lugares del Viejo Mundo; las luchas de gladiadores en los pozos de lucha.

En muchos lugares las autoridades han prohibido este tipo de espectáculo, pero sigue siendo tan popular, que muchos convictos fugados y exmercenarios han hecho de él un modo de vida.

Las luchas de pozo pueden variar desde grandes eventos bien organizados en grandes arenas de lucha, hasta peleas en un viejo establo. Los combatientes generalmente son esclavos que deben sobrevivir a un cierto número de combates para conseguir la libertad a cambio de una buena parte de los beneficios obtenidos. Cuando por fin consiguen su libertad, la mayoría de Luchadores de Pozo están tan física y mentalmente destrozados, que no desean abandonar esta forma de vida, pues es la única forma de mantener su prestigio en la sociedad.

Un Luchador de Pozo puede abandonar su vida en los pozos de lucha por la de un Aventurero por diversas causas.

Si eliges jugar con un Luchador de Pozo debes pensar la causa por la que has abandonado tu forma de vida anterior, o puedes decidirlo de forma aleatoria tirando 1D6 en la siguiente tabla:

- 1 **¡Fugado!** Tu amo era especialmente cruel, haciéndote luchar hasta que te desplomabas de agotamiento. Un día decidiste que ya habías resistido suficiente tiempo su tiranía y después de un combate saliste del pozo de lucha y huiste antes de que nadie pudiera detenerte.
- 2 **¡Yo no he sido!** Una mañana tu amo apareció muerto y como no era ningún secreto que querías abandonarle y él no te dejaba, los guardias te detuvieron, pero conseguiste escapar antes del juicio. Tira 1d6:

- | | |
|-----|-------------------------|
| 1-3 | Realmente le asesinaste |
| 4-6 | Eres inocente |

- 3 **¡Venganza!** En un combate mataste a tu rival. Las apuestas habían sido muy elevadas, y tu amo perdió mucho dinero ¡pues había apostado en tu contra! Para evitar su furia decidiste escapar a algún lugar donde no pudiera alcanzarte su venganza.
- 4 **¡Umpfff!** Estabas tan aburrido de no encontrar rivales dignos de tu talla, que te largaste sin decir nada a nadie en busca de adversarios con los que poder medir realmente tus habilidades de combate.
- 5 **Bueno, ya sabes que dicen...** Cuando se propagaron unos terribles rumores sobre tus hábitos alimenticios o tus orígenes, se produjo tal escándalo y conmoción, que decidiste marcharte para evitar las habladurías, las miradas de soslayo, la desconfianza, etc. No es que los rumores fueran ciertos, pero ya se sabe que donde hay humo hay fuego.
- 6 **¡Claro que fui yo!** Tu personaje ha pasado toda su vida en los Pozos de Lucha. Desgraciadamente no como luchador sino como simple ayudante y sirviente. De todas formas, has visto tantos combates y tantos entrenamientos, que estás convencido de que podrías luchar. Por eso, una vez que te ridiculizaron más de lo habitual, robaste parte del equipo de los luchadores y huiste, dispuesto a iniciar una nueva vida para demostrar que eres un guerrero tan bueno, como mínimo, como los que en el pasado te ridiculizaron.

Si eres un Luchador de Pozo fugado has de tener en cuenta que constantemente serás perseguido y, o bien pagas tu deuda con tu antiguo amo (Tira 1D6: 1-2 = 6.000 MO; 3-4 = 5.000 MO; 5-6 = 4.000 MO), o vivirás siempre como un prófugo.

Equipamiento

ARMAS

Puño-Pincho: Esta arma específica del Luchador de Pozo causa 1D6 + Fuerza Heridas. Permite al Luchador de Pozo efectuar 2 Ataques adicionales, pero no puede efectuar un *Barrido Letal*. Si el Luchador de Pozo mata a un Monstruo con el *Puño-Pincho*, puede ocupar el cuadro donde se encontraba el Monstruo y seguir atacando desde allí. Las reglas de destrabarse no deben aplicarse a este movimiento especial.

Mangual de Gladiador: Si utiliza esta arma, el Luchador de Pozo incrementa su Fuerza en +2 puntos, por lo que causa 1D6+5 Heridas. Sin embargo, si el Luchador de Pozo obtiene un 1 al atacar con el Mangual, ¡se habrá impactado a si mismo!

EQUIPO

Pócima de Curación: Esta fuerte pócima de sabor desagradable la utilizan los Luchadores de Pozo para recuperar fuerzas entre combate y combate.

Si el Luchador de Pozo bebe de esta pócima, sanará 1D6 Heridas. Sin embargo si en esta tirada obtiene un resultado de 1, la pócima se habrá acabado.

Si otro Aventurero bebe de esta pócima, también sanará 1D6 Heridas, pero la pócima se acabará si obtiene un resultado de 1 ó 2.

ARMADURA

Armadura de Gladiador: Este tipo de armadura proporciona un modificador de +1 a la Resistencia al Luchador de Pozo. No puede usar otro tipo de armadura.

La *Armadura de Gladiador* cubre sólo una parte del cuerpo del Luchador de Pozo. Hay cinco localizaciones que proteger: cabeza, piernas, torso, brazo izquierdo y brazo derecho.

La Armadura con que comienzas la aventura cubre sólo el torso. Cada vez que un Monstruo consiga impactar comprueba el resultado de su tirada en la siguiente tabla. Si la Armadura de Gladiador protege la parte indicada, puedes añadir el modificador de +1 a la Resistencia. En caso contrario no recibes ninguna protección adicional.

Puedes comprar partes extra de la Armadura de Gladiador en la armería de la Escuela de Gladiadores. Si lo haces debes anotar que parte del Luchador de Pozo queda protegido por la armadura.

Tirada Impactar Monstruos	Localización
2	Cabeza
3	Brazo Izquierdo
4	Brazo Derecho
5	Piernas
6	Torso

Por ejemplo, Grund el "Aplasta Cráneos", tiene una *Armadura de Gladiador* que le protege el torso y el brazo derecho. Varios Monstruos le impactan con unas tiradas de 4, 5 y 6. Su Armadura le protege contra los ataques que han obtenido un resultado de 4 y 6 (brazo derecho y torso) pero no contra el que obtuvo un 5 (piernas).

Reglas Especiales

EL LUCHADOR DE POZO EN COMBATE

Su entrenamiento intensivo permite al Luchador de Pozo reaccionar muy rápidamente.

Siempre que un Monstruo aparezca a consecuencia de un Suceso Inesperado, tira 1D6 después de situar el Monstruo sobre el tablero y comprueba el resultado en la siguiente tabla:

1D6	Efecto
1	El Luchador queda confundido y no puede actuar en la siguiente <i>Fase de los Aventureros</i> .
2-4	Al Luchador de Pozo no le sucede nada, y los Aventureros pueden enfrentarse a los Monstruos siguiendo el procedimiento habitual.
5-6	El Luchador de Pozo recuerda una maniobra especial, e inmediatamente puede mover y atacar como si se tratara de la <i>Fase de los Aventureros</i> , teniendo en cuenta las reglas habituales de destrabarse, etc. Además podrá actuar sin restricción alguna en la siguiente <i>Fase de los Aventureros</i> .

Si el Luchador de Pozo está combatiendo en el Pozo de Lucha, solamente no podrá reaccionar si obtiene un resultado de 1, en cuyo caso quedará confuso, como ya se ha descrito anteriormente. Para cualquier otro resultado considéralo como 5-6.

TESORO Y EQUIPO

Trata al Luchador de Pozo exactamente como al Bárbaro. Si el Bárbaro puede usar un tesoro en particular u otro equipo, también lo podrá hacer el Luchador de Pozo. Recuerda las restricciones del Luchador respecto a armaduras.

Asentamientos

Cuando el Luchador de Pozo llega a una población hay una posibilidad de que alguien le reconozca. Siempre que obtenga un resultado de día tranquilo en la *Tabla de Eventos de Población*, tira 1D6 y comprueba el resultado en la siguiente tabla:

1D6	Resultado
1	Te ha reconocido un empleado de tu antiguo amo quien recibe noticias sobre ti. Si mantienes alguna deuda con él, quiere que la canceles en el acto. Tira 1D6 y añade tu Iniciativa. Si obtienes un resultado de 8+ consigues evitarle, aunque no puedes hacer nada hasta el próximo día, mientras te ocultas de él. Si fallas, aplica el resultado 13 de la Tabla de la <i>Escuela de Gladiadores</i> .
2	Un tendero curioso te ha reconocido y amenaza con denunciarte a tu antiguo amo a menos que le pagues 1D6x20 MO. Si no le pagas, debes permanecer oculto los próximos 2D6 días. Mientras permanezcas oculto no puedes hacer nada, aunque debes tirar para comprobar si se producen <i>Eventos</i> en la Población como es habitual.
3	Te encuentras con un gran admirador tuyo que monta un gran alboroto en la calle. En la próxima tienda que entres, han oído que eres un rico Luchador de Pozo y doblan el precio de los objetos que quieras adquirir. El coste del mantenimiento del Aventurero también se dobla mientras permanezca en la población.
4	Un día tranquilo hasta que alguien te reconoce cruzando la calle y comienza a gritar tu nombre, momento en el que una multitud se agolpa entorno a ti coreando tu nombre y pidiéndote un autógrafo. Pasas el resto del día firmando autógrafos en trozos de pergamino y aguantando la adulación de tus fans.
5	Un hombre muy anciano te sigue por la calle pero consigues despistarlo. No haces nada hasta el próximo día, pero finalmente el anciano da contigo y te cuenta como gracias a ti, gana una enorme suma de dinero en las apuestas hace unos años. Como agradecimiento por tu victoria en la lucha que le valió su fortuna, te ofrece 2D6x20 MO.
6	Estas rodeado en un callejón oscuro por un grupo de maleantes. Tira 1D6. Con un resultado de 6, uno de ellos, te explica en pocas palabras, que trabajó como sirviente de tu antiguo propietario, quién se ha convertido en una persona muy religiosa gracias a un misionero errante. Esta nueva actitud de tu antiguo amo representa una deducción de tu deuda con él en 1D6x100 MO. Con un resultado de 1-5, antes de que puedas reaccionar se lanzan sobre ti inmovilizándote en el suelo y te roban una pieza de tesoro elegida al azar.

El Luchador de Pozo puede visitar todos los lugares habituales para los Aventureros como la *Taberna*, el *Mercado*, el *Laboratorio del Alquimista*, la *Casa de Apuestas* y el *Templo*. Además, una vez por población, podrá visitar *La Escuela de Gladiadores*.

ESCUELA DE GLADIADORES

El Luchador de Pozo, el Bárbaro, el Matatrolls, el Guerrero del Caos o el Enano pueden visitar la *Escuela de Gladiadores* una vez por asentamiento. La *Escuela de Gladiadores* es una localización especial que se podrá encontrar en una población con un resultado de 6+, en vez del habitual 7+.

Si encuentras la Escuela de Gladiadores, tira 2D6 y consulta la siguiente tabla. El Luchador de Pozo añade un +1 al resultado de la tirada.

1D6	Resultado
2	Los luchadores y entrenadores de la escuela se mofan de ti, y te convierten en el objetivo de sus burlas y bromas. Abandonas avergonzado del lugar y debes dejar la población inmediatamente. El Aventurero no tira ese día en la <i>Tabla de Eventos en la Población</i> .
3	Los luchadores te desafían a una competición de lucha libre. El " <i>Gran Brutus</i> " te espera en la arena y los dos forcejeáis y os lanzáis el uno sobre el otro durante unos pocos minutos. Tira 1D6 y añade tu Fuerza. Si obtienes un resultado 7+ logras derrotar al " <i>Gran Brutus</i> " y ganas 1D6x10 MO como premio. Si fallas la tirada, has perdido el combate. Debes permanecer los próximos 1D6 días limpiando los servicios de la escuela como castigo por haber perdido. No hay necesidad de tirar en la <i>Tabla de Eventos</i> durante este tiempo.
4	Uno de los luchadores intenta apropiarse de un objeto tuyo al azar (incluyendo armas mágicas). A menos que puedas intimidarle obteniendo un resultado de 7+ en 1D6 + <i>Nivel de Combate</i> , conseguirá robarte el objeto. Descarta el objeto inmediatamente.
5	Un viejo y cascarrabias luchador veterano, te enseña secretamente un truco para escapar de la presa de tu adversario. Puedes añadir la habilidad " <i>Eludir y Esquivar</i> " a tu repertorio de movimientos. Esta habilidad permite a tu Aventurero romper automáticamente una inmovilización. Puedes utilizar esta técnica una vez por aventura.
6	Obtienes unos guantes especiales de combate que puedes utilizar una vez por aventura. Durante un turno puedes golpear y dar codazos a tus oponentes, poniéndolos a la defensiva, y ganando un +1 al impactar en cualquier combate cuerpo a cuerpo.
7	El duro entrenamiento extra al que te has sometido ha dado sus frutos. Has mejorado tu destreza en la lucha e incrementado tu resistencia. Puedes añadir +1 Heridas a tu total de forma permanente.
8	Has aprendido unos cuantos trucos y habilidades sencillas que podrán serte útiles en un futuro. Obtienes un punto extra de entrenamiento para gastar cuando adquieras un nuevo <i>Nivel de Combate</i> . Un Aventurero que no sea un Luchador de Pozo obtiene un +1 en una <i>Característica</i> de su elección durante la próxima aventura.
9	Los otros luchadores te invitan a luchar en el Pozo. Te sientes obligado a aceptar y entras en el mundo de las Luchas de Pozo. Debes tirar 1D6 y sumar tus <i>Habilidades de Combate</i> o tu Fuerza según prefieras. Si obtienes un resultado de 7+ has ganado el combate y obtienes 1D6x50 MO como premio. Si pierdes, debes pagar 1D6x50 MO y no podrás visitar ninguna localización durante el próximo día ya que estarás ocupado haciendo reparaciones en la escuela.
10	Has aprendido una nueva técnica de combate en la que atacas con tus armas en un remolino de golpes mortales. Puedes usar este ataque una vez por aventura en vez de uno de tus ataques habituales. Esta técnica te permite impactar a cada Monstruo que se encuentre junto a ti. Haz una tirada por cada Monstruo que se encuentre adyacente a ti y resuelve el ataque de la forma normal. Sin embargo, no se puede producir un barrido letal usando esta técnica de combate.
11	Un antiguo conocido tuyo se encuentra visitando la <i>Escuela de Gladiadores</i> . Ha tenido suerte en su último combate y ha conseguido comprar su libertad. En un gesto de generosidad se ofrece a pagar parte de tu deuda con tu antiguo amo. Reduce tu deuda en 2D6x20 MO. Si no eres un Luchador de Pozo, te confunde con un amigo suyo. Añade esta cantidad a tu oro y desaparece antes de que "el viejo amigo" se de cuenta de su error.
12	Te han ofrecido un curso intensivo de entrenamiento. Si pagas 1D6x100 MO y permaneces los próximos 1D6 días en la <i>Escuela de Gladiadores</i> , obtendrás 1D6 puntos extra de entrenamiento para gastar cuando ganes un nuevo <i>Nivel de Combate</i> . Cualquier otro tipo de Aventurero obtiene un +1 a su HA, HP, Ataques o Iniciativa, a su elección. Este incremento es permanente.
13	Si has satisfecho la deuda que tenías con tu antiguo amo, este evento no tiene lugar y debes tirar de nuevo en la tabla. En caso contrario sigue leyendo: Mientras caminas por el patio alguien te golpea en la cabeza y caes inconsciente al suelo. Cuando te recuperas, tu antiguo amo se encuentra ante ti junto a cuatro de sus sicarios. Te atan y lanzan a la parte trasera de un carromato. Te tomará 2D6 días lograr escapar. Durante este tiempo el resto del grupo debe esperarte o bien comenzar la siguiente aventura sin ti. Una vez que estés en su poder lanza 1D6 para ver cuantos días tardan en ocuparse de ti. Si logras escapar antes, te reúnes con tu grupo y debéis abandonar la población inmediatamente. En caso contrario tira 1D6 en la siguiente tabla para saber que hacen contigo. Si has pagado menos de tu Nivel de Combate x 500 MO de tu deuda, aplica un -1 a la tirada.
1	Tu antiguo propietario te quita todo tu oro y pertenencias y te abandona medio

- inconsciente en un oscuro callejón. Calcula el valor de todo lo perdido y divídelo entre dos. Reduce el resultado al total de tu deuda.
- 2 Tu antiguo amo exige que le pagues parte de tu deuda. Como pago tomará la mitad del oro que obtengas en la próxima aventura. Cualquier tesoro que obtengas debes venderlo y entregar la mitad del oro conseguido. Deduce el oro entregado del total de la deuda.
 - 3 Tu antiguo propietario toma la mitad del oro que posees en este momento y lo deduce de la deuda que mantenéis.
 - 4+ Tira 1D6 por cada pieza de tesoro o equipo que poseas. Con un resultado de 1 ó 2 tu antiguo amo se queda con él y reduce tu deuda en 1D6x50 MO.

ARMERÍA

Sólo el Luchador de Pozo puede comprar y usar equipo procedente de la Escuela de Gladiadores. La habilidad *Intimidación* no tiene efecto en la *Armería*. El mercader es un salvaje veterano de los pozos de lucha que no se dejará intimidar por ti.

Aquí encontrarás armas y equipo muy especializado y muy diferente del resto de armas y armaduras que pueden obtener el resto de Aventureros.

Elemento	Reglas Especiales	Coste
Nudillos de Acero	+2 Heridas cuando la tirada para impactar es un 6. (Disponibilidad – 4)	25
Rodillera con Púas	+1 Fuerza. 2 Ataques, uno por rodilla. (Disponibilidad – 8)	160
Hoja de Bota	Puede ser usada por Luchadores con la habilidad <i>Patada</i> . Añade +2 Heridas. (Disponibilidad – 7)	50
1D6 Pócimas de Curación	Esta fuerte pócima de sabor desagradable la utilizan los Luchadores de Pozo para recuperar fuerzas entre combate y combate. Si el Luchador de Pozo bebe de esta pócima, sanará 1D6 Heridas. Sin embargo si en esta tirada obtiene un resultado de 1, la pócima se habrá acabado. Si otro Aventurero bebe de esta pócima, también sanará 1D6 Heridas, pero la pócima se acabará si obtiene un resultado de 1 ó 2. (Disponibilidad – 2)	30*
Armadura de Gladiador	+1 Resistencia. Debes anotar que parte de tu cuerpo protege la armadura. (Disponibilidad – 8)	400
1D6 Pócimas de Paralización	Esta poción puede aplicarse sobre cualquier arma. El primer Monstruo que sea golpeado sufre un modificador de -1 al golpear durante el resto del combate. (Disponibilidad – 9)	150*
1D6 Pócimas Aumentadoras	Esta poderosa pócima aumenta una característica en un +2 durante un turno. Como cualquier poción es de un solo uso. (Disponibilidad – 9)	150*

* El valor indicado es para cada uno de los objetos

Tabla de Experiencia

LUCHADOR DE POZO															
Nivel	Oro	Título	M	HA	HP	F	Dados	R	H	I	A	S	Punt. Ent.	Vol.	Trabado
1	0	Novato	4	3	6+	3	1	3	1D6+7	3	1	1	0	4	5+
2	2.000	Adepto	4	*	6+	*	*	*	*	*	*	*	8	*	*
3	4.000	Adepto	4	*	6+	*	*	*	*	*	*	*	9	*	*
4	8.000	Adepto	4	*	6+	*	*	*	*	*	*	*	9	*	*
5	12.000	Maestro	4	*	6+	*	*	*	*	*	*	*	10	*	*
6	18.000	Maestro	4	*	6+	*	*	*	*	*	*	*	10	*	*
7	24.000	Maestro	4	*	6+	*	*	*	*	*	*	*	11	*	*
8	32.000	Maestro	4	*	6+	*	*	*	*	*	*	*	11	*	*
9	45.000	Señor	4	*	6+	*	*	*	*	*	*	*	12	*	*
10	50.000	Señor	4	*	6+	*	*	*	*	*	*	*	12	*	*

* Cada vez que el Luchador de Pozo suba un nivel, gana un número de Puntos de Entrenamiento que puede gastar para incrementar sus características y habilidades. El Movimiento y la HP no puede aumentarse.

Nuevas Habilidades

ENTRENAMIENTO DEL LUCHADOR DE POZO



Los Luchadores de Pozo entrenan en la *Escuela de Gladiadores*. Si no existe esta localización en la población, no podrá alcanzar un nuevo *Nivel de Combate* en esta visita. Cuando un Luchador de Pozo adquiere la suficiente experiencia para subir de nivel, recibe un número de Puntos de Entrenamiento que puede usar para incrementar sus habilidades y características. Esto se debe a que los Luchadores de Pozo tienen su propio sistema de entrenamiento para obtener sus habilidades de combate.

Cuando tu Luchador de Pozo adquiera un nuevo nivel puede utilizar sus Puntos de Entrenamiento para aumentar las características. El coste de las diferentes características varía ya que unas son más difíciles de desarrollar que otras. Debes gastar todos tus Puntos de Entrenamiento al ganar un *Nivel de Combate* y no puedes guardarlos para la próxima vez. Solamente puedes incrementar una característica en un +1 cada vez que obtienes un nivel. El número de Puntos de Entrenamiento que obtienes viene reflejado en la *Tabla de Experiencia*.

El Luchador de Pozo comienza la aventura con unos perfiles bajos. El coste en Puntos de Entrenamiento para incrementar las características de tu Luchador de Pozo viene reflejado en la siguiente tabla:

Características	Valor Inicial	Coste para subir 1 Punto
Movimiento	4	*
HA	3	2
HP	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
Trabado	5+	4

* Estas Características no se pueden incrementar con Puntos de Entrenamiento.

** Obtienes 1D6 Heridas extra y puedes repetir la tirada si el resultado es un 1. Si la segunda tirada es también un 1 debes quedarte con este resultado. Esto sigue las reglas habituales sobre la obtención de nuevos puntos de Heridas. Solo puedes obtener 1D6 cada vez que aumentes de nivel.

Si has gastado los suficientes Puntos de Entrenamiento como para adquirir una nueva Habilidad, tira 2D6 y comprueba el resultado en la siguiente tabla. Repite la tirada si el resultado es una Habilidad que ya poseías.

- Juego Sucio:** Al obtener un 6 en la tirada para impactar, el Luchador de Pozo ha dado un golpe bajo. El Ataque ignora dos puntos de Armadura y no permita aplicar las habilidades Ignorar Dolor e Ignorar Golpes.
- Patada:** El Luchador de Pozo puede efectuar un Ataque adicional, que ignora Armaduras, con el pie.
- Ambidiestro:** El Luchador de Pozo puede atacar con dos armas, efectuando +1 Ataque. Antes de realizar las tiradas para impactar, debe indicarse cuántos Ataques realiza con cada arma.
- Intimidación:** Al entrar en un comercio, tira 1D6 + Fuerza. Si se obtiene 7+, el primer objeto que adquiera lo hará por la mitad de precio.
- Arma Oculta:** Si el Luchador de Pozo inicia la Fase de los Aventureros adyacente a un Monstruo, podrá efectuar un Ataque adicional con un arma que tiene oculta. Este Ataque se resuelve normalmente, pero no puede evitarse de ninguna forma y causa 1D6 Heridas menos de lo habitual.
- ¡No hay Dolor!** Al llegar a 0 Heridas o menos, el Luchador de Pozo se recupera hasta resistir 1

Herida con un resultado de 5+.

- 8 **Fuerza Bruta:** El Luchador de Pozo puede intentar apartar un Monstruo. Tira 1D6 y suma la Fuerza del Luchador, si obtienes un resultado mayor que la Fuerza del Monstruo, este retrocederá a una de las casillas que tenga detrás (a tu elección) y el Luchador de Pozo ocupará la casilla vacía. A continuación podrá atacar como es habitual.
- 9 **Revienta Cráneos:** En vez de los ataques normales, el Luchador de Pozo puede efectuar este ataque si está adyacente a dos enemigos que están uno junto al otro. Efectúa una tirada para impactar contra cada uno; y, si a superas, ambos sufrirán el doble del daño normal (no pueden utilizarse armas con este ataque).
También es posible golpear la cabeza de un Monstruo contra la pared, en cuyo caso el ataque causará una Herida adicional por Nivel de Combate del Luchador y el daño no se reducirá por Resistencia ni Armadura.
- 10 **Agarrar:** El Luchador de Pozo puede agarrar a su objetivo en lugar de atacarlo con un arma. Si consigue impactar siguiendo el procedimiento habitual, causará 1D6 x Nivel de Combate Heridas sin modificador por armadura. Este ataque no puede esquivarse.
- 11 **Curas de Urgencias:** Utilizando técnicas extremas, el Luchador puede curarse si no hace nada más en todo un turno y no hay Monstruos activos. Tira 1D6 + Resistencia. Si el resultado final es 7+, sanará 1D6 + Nivel de Combate Heridas. Si el resultado es inferior a 7, quedará inconsciente durante 1D6 turnos.
- 12 **Golpe Poderoso:** Por cada ataque al que renuncie el Luchador de Pozo, podrá tirar 1D6 Heridas adicionales en uno de sus restantes Ataques. Esta habilidad puede utilizarse sólo una vez por turno; y debe declararse antes de realizar la tirada para impactar.