Pit Fighter

por Jervis Johnson

Los brutales guerreros se ven obligados a alzarse con las armas en letales combates cuerpo a cuerpo, a menudo para el placer de la multitud que aúlla.

Pit Fighter es un juego que permite a dos o más jugadores recrear feroces combates de gladiadores que se libran en el Imperio ante multitudes sedientas de sangre. Cada jugador controla un luchador de pozo, elegido entre una variedad de tipos diferentes. Cada tipo de luchador tiene su propio pergamino que muestra todos los diferentes movimientos que puede hacer y también proporciona información sobre la armadura y las armas que utiliza.

Antes de comenzar el combate, los jugadores deben determinar las habilidades de su luchador, asignando puntos a cinco características. Estas son la habilidad con el arma (WS), la fuerza (S), la resistencia (T), la iniciativa (I) y las heridas (W). Las características de cada luchador se anotan en una lista, y tendrán un efecto importante en la actuación del luchador durante el combate.

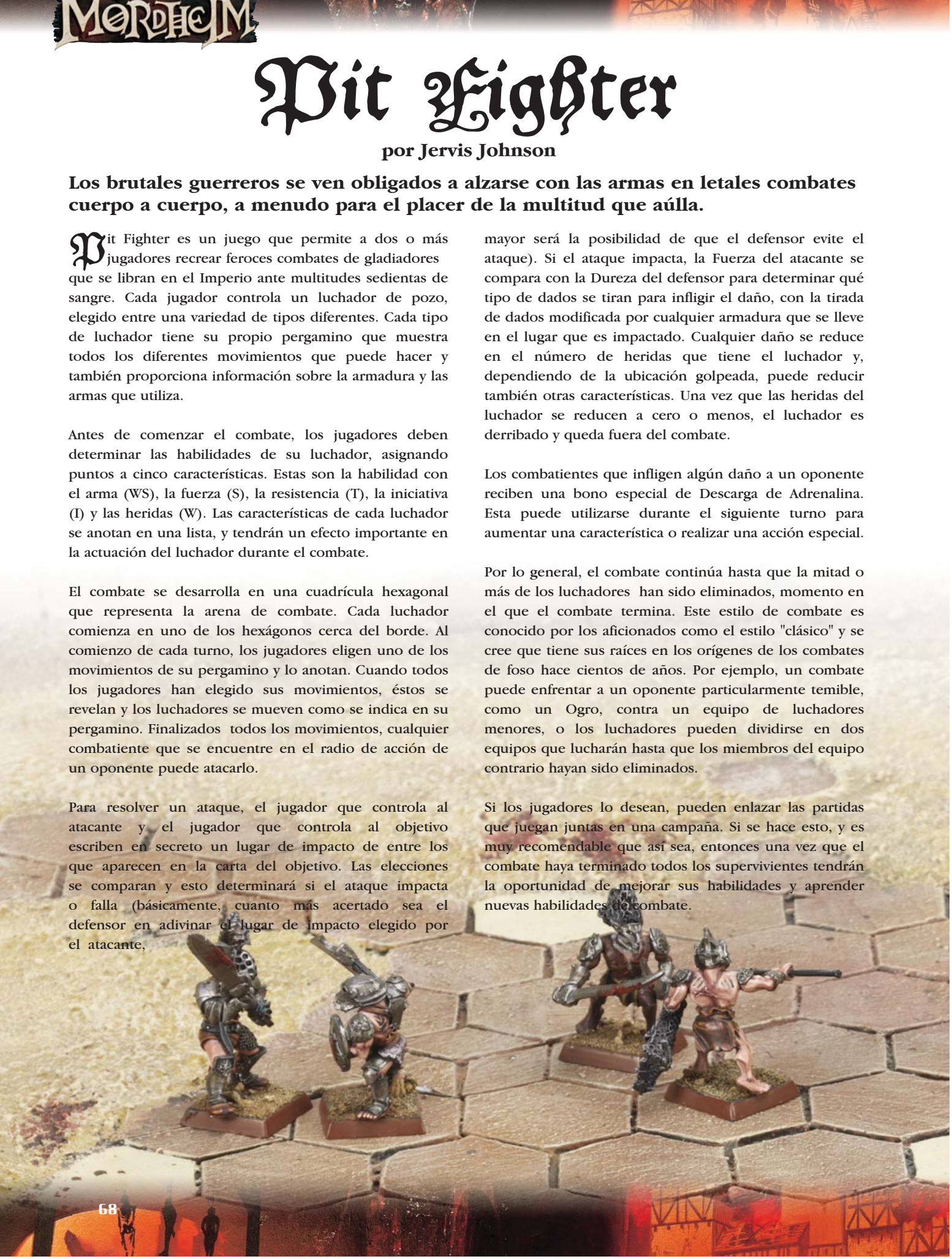
El combate se desarrolla en una cuadrícula hexagonal que representa la arena de combate. Cada luchador comienza en uno de los hexágonos cerca del borde. Al comienzo de cada turno, los jugadores eligen uno de los movimientos de su pergamino y lo anotan. Cuando todos los jugadores han elegido sus movimientos, éstos se revelan y los luchadores se mueven como se indica en su pergamino. Finalizados todos los movimientos, cualquier combatiente que se encuentre en el radio de acción de un oponente puede atacarlo.

Para resolver un ataque, el jugador que controla al atacante y el jugador que controla al objetivo escriben en secreto un lugar de impacto de entre los que aparecen en la carta del objetivo. Las elecciones se comparan y esto determinará si el ataque impacta o falla (básicamente, cuanto más acertado sea el defensor en adivinar el lugar de impacto elegido por el atacante, mayor será la posibilidad de que el defensor evite el ataque). Si el ataque impacta, la Fuerza del atacante se compara con la Dureza del defensor para determinar qué tipo de dados se tiran para infligir el daño, con la tirada de dados modificada por cualquier armadura que se lleve en el lugar que es impactado. Cualquier daño se reduce en el número de heridas que tiene el luchador y, dependiendo de la ubicación golpeada, puede reducir también otras características. Una vez que las heridas del luchador se reducen a cero o menos, el luchador es derribado y queda fuera del combate.

Los combatientes que infligen algún daño a un oponente reciben una bono especial de Descarga de Adrenalina. Esta puede utilizarse durante el siguiente turno para aumentar una característica o realizar una acción especial.

Por lo general, el combate continúa hasta que la mitad o más de los luchadores han sido eliminados, momento en el que el combate termina. Este estilo de combate es conocido por los aficionados como el estilo "clásico" y se cree que tiene sus raíces en los orígenes de los combates de foso hace cientos de años. Por ejemplo, un combate puede enfrentar a un oponente particularmente temible, como un Ogro, contra un equipo de luchadores menores, o los luchadores pueden dividirse en dos equipos que lucharán hasta que los miembros del equipo contrario hayan sido eliminados.

Si los jugadores lo desean, pueden enlazar las partidas que juegan juntas en una campaña. Si se hace esto, y es muy recomendable que así sea, entonces una vez que el combate haya terminado todos los supervivientes tendrán la oportunidad de mejorar sus habilidades y aprender nuevas habilidades de combate.



El tablero

Pit Fighter se juega en un tablero dividido en hexágonos. Estas fotografías muestran el tablero que Mark Bedford hizo para nuestras partidas. Tendrás que hacer tu propio tablero, ya sea dibujando una cuadrícula de hexágonos, o construyendo un tablero como el de Mark.

Dados

Para jugar necesitarás un D6, un D10, un D12 y un D20.

Reglas básicas del juego

Las reglas que siguen están divididas en dos secciones. La primera sección está impresa en este número de Fanatic y se llama las reglas básicas del juego. En ella se explica todo lo que necesitas saber para librar combates de foso al estilo clásico. La segunda sección se imprimirá en el número 3 de Fanatic, y contendrá reglas adicionales para otros estilos de combate, nuevos tipos de Pit Fighter, y también contiene las reglas de la campaña. Se recomienda que los jugadores luchen sólo una o dos batallas utilizando las reglas básicas del juego antes de pasar a las reglas de la sección de Reglas Adicionales (¡no es que tengas muchas opciones hasta que salga el número 3!)

1.0 Componentes del juego

Además de estas reglas, necesitarás las siguientes cosas para poder jugar una partida de Pit Fighter:

Miniaturas de Pit Fighter: Cada jugador necesitará una miniatura de luchador de pozo para representar a su luchador. Las miniaturas que utilizamos forman parte de la gama de Mordheim Luchadores de Pozo de Citadel. Puedes conseguir estas miniaturas visitando tu tienda local o poniéndote en contacto con tu departamento local de ventas directas de Games Workshop, o entrando en la tienda online del sitio web de Games Workshop.

Lista: Hay que rellenar una lista para cada luchador, con sus características. La lista también se utiliza para registrar los movimientos y ataques durante el juego. Hemos proporcionado una lista de muestra con este artículo.

La Arena: Necesitarás una arena para luchar. Puedes descargar una arena de la página web de Mordheim, o puedes hacerla tú mismo dibujando una cuadrícula de hexágonos de tamaño adecuado basada en el diagrama que se muestra a continuación.

Pergaminos de luchador: Necesitarás un pergamino de luchador de pozo para cada jugador. Hay varios tipos de pergaminos, uno para cada tipo de miniatura de Pit Fighter. En este artículo se incluyen cuatro pergaminos, y en la página siguiente se muestra un ejemplo.

Dados: Necesitarás muchos tipos de dados diferentes para jugar a Pit Fighter. Además de los viejos dados de seis caras (D6), necesitarás dados de diez caras (D10), de doce caras (D12) y de veinte caras (D20). Puedes conseguir estos dados visitando tu tienda de juegos local o poniéndote en contacto con el departamento local de ventas directas de Games Workshop, o entrando en la tienda online del sitio web de Games Workshop.

Papel y lápices: Cada jugador necesitará un papel y un lápiz.

Fichas de Adrenalina (opcional): Si lo deseas, puedes marcar a un luchador de foso que haya recibido una bonificación de descarga de adrenalina con una ficha de algún tipo, como una moneda pequeña. Si decides hacer esto, necesitarás una ficha por cada luchador.

2.0 Preparación del juego

Antes de comenzar tu combate en el foso, tienes que llevar a cabo los siguientes pasos previos:

1. Seleccionar luchador
2. Tomar el pergamino del luchador
3. Completar ficha
4. Preparar luchador de pozo

2.1 Seleccionar luchador de pozo

Cada jugador tiene que seleccionar una miniatura de luchador de la lista de abajo, y la miniatura y el pergamino que corresponda al elegido. Los pergaminos para los luchadores se incluyen en este artículo.

Gladiador del imperio
Gladiador del caos
Gladiador orco
Gladiador no muerto

Nota histórica: El equipo de los luchadores de foso originales se basaba en las razas con las que el Imperio primitivo estaba en guerra, como los Guerreros del Caos del norte, los Orcos del este y los No Muertos de la provincia de Sylvania y de las tierras desérticas de Khemri al sur. Para diferenciar los distintos tipos, los luchadores se caracterizan por tener la forma de luchar de la raza en la que se basa su equipo. Por ejemplo, un luchador de foso podría luchar a la manera del Caos, o a la manera de los orcos, y así sucesivamente. A lo largo de los siglos se han hecho populares muchos tipos nuevos de luchadores de foso, ya sea luchadores pertenecientes a razas no humanas, como los Trollslayers y Ogros enanos, o luchadores con un equipo más ligero, conocidos como Perseguidores. Sin embargo, cuando se lucha en el estilo clásico sólo se pueden utilizar los tipos originales de luchadores, y esto significa que los jugadores deben elegirlos de la lista anterior.

2.2 Tomar el pergamino del luchador

Cada tipo de luchador tiene su correspondiente pergamino. Cada jugador debe coger uno para el tipo de luchador de foso que haya seleccionado. Cada pergamino contiene la siguiente información:

1. Tipo: El tipo representado por el pergamino.

2. Modificadores de Ataque/Defensa: Esta sección enumera los modificadores que se aplican a los ataques o tiradas de defensa del luchador en función de la ubicación del enemigo. Hay dos tipos de modificadores en cada hexágono: Modificadores de ataque, indicados por "A" y de defensa indicados por "D". El número mostrado se suma o se resta de la tirada del luchador (ver 6.3). "NA" significa "sin ataques", por lo que no puede atacar a los luchadores enemigos situados allí.

3. Localizacion: El triángulo muestra la localización del luchador. El punto superior del triángulo muestra la dirección en la que está encarado el luchador (véase el diagrama siguiente).

El Guerrero del Caos está orientado como se muestra. Sólo puede atacar a los oponentes en los hexágonos de color rojo.

4. Armadura/Localización de impactos: Esta sección muestra las ubicaciones de los golpes del luchador de foso y también la armadura que lleva en cada ubicación (si la hay).

5. Reglas especiales: Si hay alguna regla especial que se aplique al luchador de foso, se indica aquí.

6. Movimientos: Esta es la parte mas importante del gráfico. Muestra todos los diferentes movimientos que el luchador puede hacer. Cada movimiento tiene un nombre, una ubicación inicial (triángulo), una ubicación final (cuadrado) y un conjunto de flechas orientadas.

7. Flechas rojas: Algunas flechas están impresas en rojo; éstas denotan lo que se llama "movimientos de golpe poderoso", principalmente porque permiten desatar un ataque devastador que puede causar daño adicional.

8. Rangos de velocidad: Los movimientos se dividen en tres "rangos de velocidad": lenta, normal y rápida. Consulta los diagramas para ver ejemplos de cómo funciona la sección de movimientos durante una partida.

2.3 Completar lista

Al comienzo de una partida, cada jugador debe rellenar una hoja de su luchador. El jugador debe anotar el nombre y el tipo en la parte superior de su hoja, y luego rellenar las características del luchador.

Cada Pit Fighter tiene cinco características que determinan su rapidez, fuerza y habilidad en comparación con otros luchadores. Estas son:

Habilidad de armas (HA): Representa su habilidad para atacar o defenderse con sus armas. Un luchador con una habilidad alta tiene más probabilidades de golpear a un oponente o de evitar el golpe de un oponente que un luchador con una habilidad baja.

Fuerza (F): La Fuerza de un Pit Fighter representa su fuerza física. Cuanto más fuerte sea un luchador de foso, más daño infligirá al golpear.

Resistencia (R): La Resistencia de un luchador representa su resistencia física. Un luchador con alta resistencia sufrirá menos daño por un golpe que un luchador con baja dureza.

Iniciativa (I): Representa la rapidez de reacción. Un luchador con una iniciativa alta actuará antes que un luchador con una iniciativa más baja.

Heridas (H): Representan la cantidad de daño que puede soportar antes de colapsar. Un luchador con muchas heridas seguirá peleando cuando un luchador de menor nivel se habría desmayado.

En las reglas básicas del juego, todos los luchadores de foso comienzan con las siguientes características:

Habilidad de Armas	Fuerza	Resistencia	Iniciativa	Heridas
30	30	30	30	10

Además, cada jugador tiene 10 puntos de bonificación que puede añadir como crea conveniente a sus características iniciales. Por ejemplo, puede añadir los 10 puntos a una característica, o dividirlos añadiendo 2 puntos a cada una, o utilizarlos de cualquier otra forma que considere oportuna.

Hemos incluido una lista de luchadores en este artículo que puedes fotocopiar, y también puedes descargar una lista de la página web de Pit Fighter. Si todo lo demás falla, puedes utilizar un trozo de papel para la lista.

2.4 Preparacion

Los jugadores se turnan para colocar sus luchadores. El jugador de más edad tiene que colocar su luchador primero, y así sucesivamente en orden de edad. Deben colocarse de forma que toquen el borde exterior de la arena y esté al menos a cinco hexágonos de otro luchador.

Además, deben colocarse de forma que esté claramente orientado hacia uno de los bordes del hexágono , como se muestra en el diagrama siguiente.

Cada jugador debe declarar en voz alta la dirección a la que está orientado su luchador cuando coloca el modelo. Si no está clara la dirección a la que está orientado un modelo, deberás decir a todos tus oponentes cómo se determinará la orientación cuando el modelo esté colocado, y esto se aplicará durante toda la partida.

3.0 Secuencia de juego

Ahora estás listo para empezar a luchar. Cada turno de una partida de Pit Fighter tiene una estricta secuencia de juego que debe seguirse cuidadosamente. Los jugadores deben completar cada paso de la secuencia antes de comenzar el siguiente. La secuencia es la siguiente:

a) Elige el movimiento
b) Ejecutar movimientos
c) Resolver los ataques
d) Fin de la fase

A continuación se explica cómo llevar a cabo cada uno de los pasos.

4.0 Elegir movimiento

Al comienzo de cada turno, todos los jugadores deben elegir un movimiento para su luchador y anotarlo. Se puede elegir cualquier movimiento, excepto los luchadores que hayan estado involucrados en un ataque (como atacante o como objetivo) en el último turno, o que hayan hecho un movimiento lento. Estos no pueden elegir un movimiento rápido. En el primer turno de la partida se supone que todos los luchadores del foso han elegido "Observar" como su último movimiento.

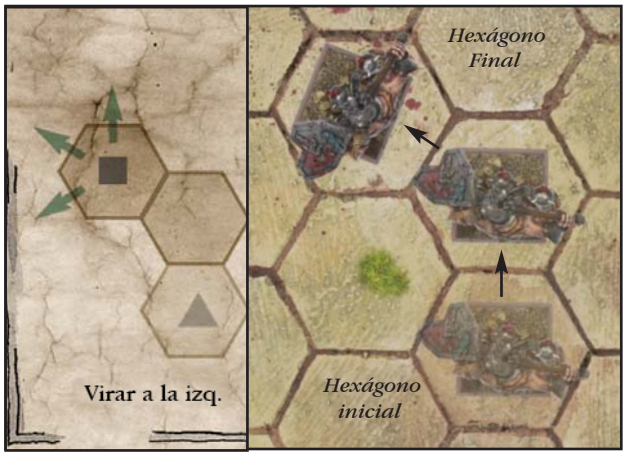
Los jugadores deben escribir en secreto el movimiento que realizará su luchador. Una vez que todos los jugadores hayan escrito sus movimientos, se puede pasar al siguiente paso de la secuencia de juego.

5.0 Ejecutar movimiento

Los movimientos se realizan por orden de iniciativa, empezando por el que posee la menor. En caso de empate, el jugador de mayor edad debe realizar su movimiento primero. Antes de realizarlo, el jugador debe preguntar si alguien quiere interrumpir (ver 5.2). Mientras el jugador no sea interrumpido, puede realizar su movimiento. Una vez que todos los combatientes del foso han realizado sus movimientos, se puede proceder al siguiente paso en la secuencia de juego.

5.1 Como mover

Los luchadores se mueven un hexágono por vez, exactamente como se muestra en su pergamino. Si el movimiento los lleva a una casilla ocupada, entonces debe resolverse un empuje. Suponiendo que esto no ocurra, se mueve al último hexágono y entonces debe girarse para mirar a uno de los lados marcados con una flecha de orientación. El movimiento se completa entonces, y el luchador con la siguiente iniciativa más alta puede entonces realizar su movimiento.



5.2 Interrupciones

Nota del Diseñador: La intención de la regla es que alguien que esté más arriba en el orden de turno siempre puede elegir hacer un movimiento antes que alguien que esté más abajo.

Normalmente los movimientos se llevan a cabo en orden de iniciativa, empezando con el valor de iniciativa más bajo, y utilizando las edades de los jugadores para resolver los empates. Sin embargo, los jugadores con iniciativa más alta (o el jugador más joven en el caso de un empate) pueden elegir interrumpir esta secuencia y hacer su movimiento antes de que el oponente más lento o más viejo haga su movimiento. Por ello, cada jugador debe preguntar "*¿Alguien quiere interrumpir?*" antes de realizar su movimiento. Si quieres interrumpir, simplemente dilo en ese momento y realiza tu propio movimiento antes de que el jugador contrario realice el suyo. Si varios jugadores quieren interrumpir al mismo tiempo, el luchador más rápido/joven va primero y así sucesivamente.

Excepción muy importante: Un luchador que está realizando un golpe poderoso no puede interrumpir el movimiento del oponente, pero puede ser interrumpido.

5.3 Empuje

Un empuje tiene lugar si un luchador mueve a un hexágono ocupado. Ubica al luchador para que esté la mitad en el hexágono disputado y la otra mitad en el último que ocupó. Entonces, cada jugador involucrado en el empuje tira un D20 y suma la fuerza de su luchador de foso al resultado. El que saque el resultado más alto gana el empuje. Si empatan, tiran de nuevo.

El ganador del empuje "captura" el hexágono disputado, y el perdedor es forzado a salir. Si el perdedor era el luchador que movía, entonces se le obliga a volver al último hexágono que ocupaba y su movimiento termina.

El luchador del caos intenta moverse a un hexágono ocupado.

El luchador del caos pierde el empuje y se ve obligado a volver a su hexágono inicial.

El luchador del caos gana el empuje y obliga al luchador contrario a salir del hexágono disputado.

Si el perdedor era el luchador que ocupaba originalmente el hexágono, entonces debe moverse al hexágono opuesto del hexágono por el que entró el luchador en movimiento. Si este hexágono está ocupado o es un muro, entonces el luchador perdedor permanece en el hexágono disputado y el ganador vuelve al último hexágono que ocupó y termina su movimiento, pero todas las características del perdedor, aparte de las heridas, se reducen a la mitad durante el resto del turno.

Una vez que se ha resuelto un empuje, el movimiento del luchador que se mueve termina. Además, debe mantener la misma orientación que tenía al principio del turno. Un luchador que pierde un empujón antes de realizar su movimiento, pierde su movimiento para ese turno. Un luchador que gane un empujón antes de realizar su movimiento puede realizarlo normalmente. Nótese que los luchadores involucrados en un empuje pueden seguir atacando más tarde en el turno, y pueden hacer ataques de golpe poderoso si ganan el empuje.

5.4 Movimientos ilegales

De vez en cuando un jugador hará un movimiento ilegal, normalmente porque intenta moverse demasiado rápido (es decir, se mueve por dos bandas de velocidad en lugar de una sola). Si esto ocurre, y se detecta cuando se está haciendo el movimiento, entonces el movimiento se cancela y se sustituye por un movimiento de observación. Si un movimiento ilegal se detecta más tarde, después de que al menos otro luchador de foso haya movido o atacado, entonces se permite que el movimiento ilegal se mantenga.

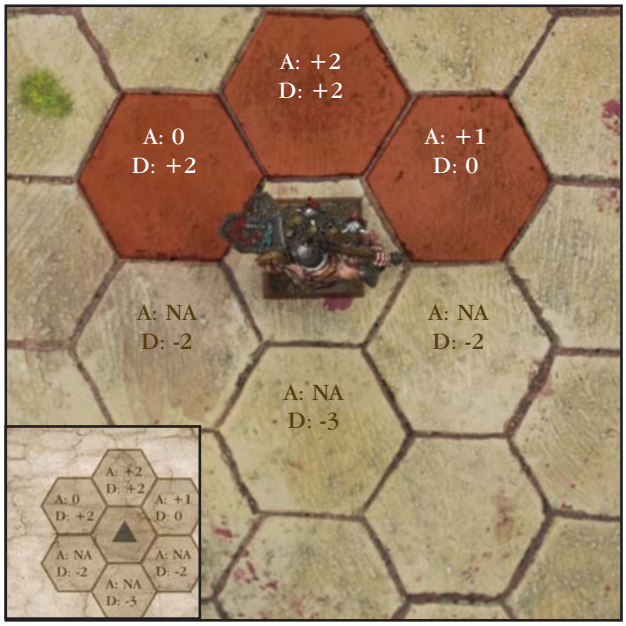
6.0 Resolucion De ataques

Los ataques se resuelven después de que se hayan realizado todos los movimientos. En las reglas básicas del juego, cada luchador de foso puede realizar un ataque por turno. Estos se resuelven en orden de Iniciativa exactamente igual que los movimientos y pueden ser interrumpidos. Resuelve cada ataque, incluyendo los efectos de daño, antes de pasar al siguiente.

Nota importante: Cualquier luchador que realice un movimiento de observación puede sumar +10 a su iniciativa cuando determine el orden de los ataques.

6.1 Elegir objetivo

Para realizar un ataque debe haber un objetivo en un hexágono adyacente. Los hexágonos que pueden ser atacados tendrán un modificador de ataque mostrado en la sección de modificadores de ataque/defensa del pergamino del combatiente de foso atacante (ver 2.2).



Los objetivos situados en hexágonos en los que la sección de modificadores de Ataque/Defensa del pergamino del luchador de foso atacante tiene las letras "NA" no pueden ser atacados. Siempre que se pueda, se debe atacar.

6.2 Elegir ubicacion del daño

Para resolver un ataque, tanto el atacante como el objetivo deben anotar en secreto una de las localizaciones de impacto que aparecen en el pergamino del objetivo. Una vez que ambos han elegido una localización, se revelan simultáneamente. Si el defensor ha adivinado el lugar al que se dirigía el atacante, el ataque fallará automáticamente. Si el defensor eligió un área que ni siquiera es adyacente a la elegida por el atacante, entonces el ataque impacta automáticamente. Para cualquier otra circunstancia se debe hacer una tirada de ataque para ver si el ataque impacta o falla (ver 6.3).

Por ejemplo, supongamos que un luchador orco está luchando contra otro orco. Si el atacante eligiera atacar la cabeza, entonces el ataque fallaría automáticamente si el defensor también eligiera la cabeza, el ataque impactaría automáticamente si el defensor eligiera la ingle o las piernas, y se requeriría una tirada de ataque si el defensor eligiera el cuerpo o los brazos.

6.3 Tirada de ataque

Suponiendo que el ataque no haya impactado o fallado automáticamente, entonces se hace una tirada para ver qué pasa. Cada jugador debe tirar un D20 y añadir su Habilidad de Armas al resultado. Además, el atacante puede añadir cualquiera de los modificadores de ataque (A) de la sección de modificadores de ataque/defensa de su pergamino, y el defensor puede añadir cualquiera de los modificadores del defensor (D) de su pergamino. Si el atacante saca una tirada más alta, acierta, si saca una tirada igual o más baja, falla.

6.4 Golpes criticos y pifias
Si el atacante o el defensor sacan un 1 o un 20 en sus tiradas de ataque, entonces ha ocurrido algo especial.

Una tirada de 1 siempre falla, por lo que si el defensor la saca será golpeado, sin importar la tirada del atacante, y si el atacante la saca fallará, sin importar la tirada del defensor. Si ambos jugadores sacan 1, la tirada del atacante tiene prioridad y se aplicará, y la del defensor se ignora (es decir, el ataque falla).

Una tirada de 20 es siempre un éxito, por lo que si el defensor la saca no será golpeado, sin importar lo que haya sacado el atacante, y si el atacante la saca, golpeará, sin importar lo que haya sacado el defensor. Si ambos jugadores sacan 20, entonces la tirada del atacante tiene prioridad, y la del defensor se ignora (el ataque impacta).

6.5 Daño
Si el ataque impacta, entonces compara la fuerza del atacante con la Resistencia del objetivo para saber qué tipo de dados se tiran para el daño.

Diferencia entre Fuerza & Resistencia	Wound Dice
Fuerza diez o más puntos superior	D20
Fuerzas superior	D12
Fuerza igual o hasta diez puntos menos	D10
Fuerza más de diez puntos menos	D6

Armadura: Resta el valor de cualquier armadura que lleve el lugar que ha sido golpeado, hasta un mínimo de 1 punto de daño. Ten en cuenta que cualquier ataque que impacte siempre infligirá al menos 1 punto de daño.

Bonificación de Golpe Poderoso: Cualquier luchador que haya realizado un movimiento que le otorgue una bonificación de golpe poderoso puede tirar un D10 adicional y sumar el resultado. El valor de cualquier armadura se resta del resultado total de ambos dados. Recuerda que un luchador que pierda un empujón también pierde su bonificación de golpe poderoso.

Cualquier daño infligido se resta de las Heridas del objetivo, y puede causar daño crítico, como se describe a continuación. Una vez que las heridas de un luchadorse reducen a 0 (cero), el luchador queda eliminado. En una campaña, un luchador de foso que ha sido eliminado puede sobrevivir y volver a la arena, pero a efectos de las reglas básicas cuenta como si hubiera muerto. Las reglas de campaña se incluirán en el artículo de seguimiento que aparecerá en el número 3 de la revista Fanatic.

6.6 Daño crítico
Además de reducir las Heridas del objetivo, el daño puede causar efectos críticos especiales. Para saber qué efecto crítico se causa, simplemente consulta las tablas de Daño Crítico de la página siguiente y cruza la cantidad de daño causado (después de cualquier reducción por armadura, etc.) con el lugar que fue impactado.

6.7 Bonus de descarga de adrenalina
Un luchador que inflige uno o más puntos de daño a un oponente recibe una bonificación de Adrenalina. Esta debe usarse antes del final del siguiente turno o se pierde. Se puede utilizar para hacer una de las siguientes cosas:

- Puede utilizarse en cualquier momento para añadir +10 a una característica hasta la fase final del turno. Puedes usarla en cualquier momento, así que podrías, por ejemplo, tirar los dados y ver el resultado antes de decidir si quieres tomar una bonificación. También puedes usar la bonificación para añadir +10 Heridas, lo que puede hacer que un luchador se mantenga en pie hasta la Fase Final del turno y luego se derrumbe cuando se pierda la bonificación.

- La bonificación puede utilizarse para mover un hexágono extra justo antes de que el luchador de foso realice su movimiento. El hexágono extra es siempre en línea recta. Realiza el movimiento y luego lleva a cabo la acción elegida por el luchador normalmente.

- Tambien puede utilizarse en la fase final del turno en que se recibe o en la fase final del siguiente turno para recuperar 5 puntos de daño perdidos. Los puntos recuperados pueden añadirse de nuevo a las Heridas o a cualquier otra característica que se haya reducido, según el jugador considere. Ninguna característica puede ser aumentada más allá de su nivel inicial.

7.0 CZl^ _bgZe
Es básicamente una fase de ordenamiento utilizada para ver si el combate ha terminado y también para resolver los efectos de algunas reglas y marcar el final de un turno. Una vez que se han realizado todas las acciones necesarias, el turno ha terminado y puede comenzar un nuevo turno.

Author	*Jervis es la cabeza de Fanatic y ha trabajado en GW durante años. Sus muchos otros créditos incluyen Blood Bowl y la primera versión de Epic.*
Further Information	*La banda de Luchadores del Pozo está disponible para su compra en Games Workshop (ver la sección Cómo pedirlo en la página 94). En el sitio web se puede descargar una plantilla de matriz hexagonal para que puedas empezar a crear tu arena.*
More Mordheim	*En la página 34 se encuentra la Liga de Ostermark.*
Traductor	*Hernán "Moska" García*

7.1 Ganar el combate

Un combate continúa hasta que la mitad o más (redondeando las fracciones hacia arriba) de los luchadores que comenzaron el combate han sido eliminados. Por ejemplo, en un combate con cinco luchadores, terminará cuando tres hayan sido eliminados. El ganador es el luchador que sigue en pie y que ha causado más daño durante el combate. En caso de empate, se declarará vencedor al luchador que primero haya causado daño.

Ten en cuenta que debes llevar un registro de la cantidad de daño infligido por tu luchador para poder determinar quién es el ganador.

Esto es todo lo que necesitas para jugar al juego Pit Fighter, sin embargo, publicaremos reglas ampliadas para el juego en el número 3 de la revista Fanatic.

Tabla de criticos de las piernas

Daño	Efecto Crítico
1-2	Ninguno
3-6	Pierna herida
7-8	Rótula dañada
9-10	Pierna rota
11+	Pierna cortada

Pierna herida: La iniciativa del luchador se reduce en 1 durante el resto del combate.

Rótula dañada: La iniciativa del luchador se reduce en 1 de forma permanente. En una campaña deben perderse el siguiente combate para recuperarse.

Pierna rota: La iniciativa del luchador se reduce a la mitad y no puede elegir movimientos rápidos durante el resto del combate. Si se rompe la otra pierna, el luchador es eliminado; se le retira del juego. En una campaña, el luchador debe perderse los dos siguientes combates para recuperarse.

Pierna cortada: La iniciativa del luchador se reduce a la mitad y no puede realizar movimientos rápidos durante el resto del combate. Además, el luchador perderá una herida adicional en la fase final de cada turno debido a la pérdida de sangre. En una campaña, el luchador debe perderse los dos siguientes combates para recuperarse de la herida y tener su pierna perdida reemplazada por una de madera. Un luchador con una pata de palo tiene su iniciativa reducida en 5 puntos, y no se le permite realizar movimientos rápidos. Un luchador de foso con dos piernas de madera debe retirarse.

Tabla de criticos del cuerpo

Daño	Efecto Crítico
1-4	Ninguno
5-6	Costilla rota
7-8	Herida sangrante
9-10	Destripado
11+	Pecho desgarrado

Costilla rota: El luchador sufre un modificador A/D de -1 durante el resto del combate por cada costilla rota. En una campaña el luchador debe perderse el siguiente combate para recuperarse.

Herida sangrante: El luchador pierde una herida extra en la fase final de cada turno.

Destripado: El luchador debe usar un brazo para sujetar sus tripas. Sufre un modificador A/D de -3 durante el resto del combate. Además, no puede elegir realizar ninguna acción rápida, y pierde D3 heridas en la fase final de cada turno.

Pecho desgarrado: El pecho del luchador ha sido desgarrado y está muerto, muerto ¡Muerto! Retíralo del juego. El oponente que hizo el daño puede sacar el corazón de la víctima de su cavidad torácica expuesta y blandirlo en alto realizando una acción de Observar el próximo turno. Esto hace que la multitud enloquezca y permite al luchador del foso tomar un contador extra de Adrenalina. En una campaña, la víctima cuenta como tres oponentes para los cinco requeridos para aprender una habilidad.

Tabla de criticos del brazo

Daño	Efecto Crítico
1-4	Ninguno
5-6	Brazo herido
7-8	Perder un dedo
9-10	Brazo roto
11+	Brazo amputado

Brazo herido: El luchador sufre un modificador A/D de -1 el resto del combate.

Perder un dedo: El luchador sufre un modificador A/D de -1 permanentemente por cada dedo que pierda.

Brazo roto: El luchador sufre un modificador A/D de -3 durante el resto del combate. En una campaña, un luchador de foso con un brazo roto debe perderse los dos siguientes combates mientras el brazo se recupera.

Brazo amputado: El luchador sufre un modificador A/D de -3 permanentemente. Además, el Pit Fighter perderá una Herida adicional en la Fase Final de cada turno debido a la pérdida de sangre. En una campaña el luchador debe perderse los dos siguientes combates para recuperarse de la herida, pero el brazo se pierde permanentemente y seguirá sufriendo el modificador -3 A/D.

Tabla de criticos de la ingle

Daño	Efecto Crítico
1	Ninguno
2-4	Aturdido
5-8	Derribado
9-10	Emasculado
11+	Cortado por la mitad

Aturdido: Sufre un modificador A/D de -1 hasta la fase final del siguiente turno.

Derribado: El luchador sufre un modificador A/D de -1 hasta la fase final del siguiente turno, y sólo puede elegir un movimiento lento en el siguiente turno.

Emasculado: El luchador está derribado (ver arriba). Además, perderá una Herida en la Fase Final de cada turno. En una campaña, deberá perderse el siguiente combate en el foso para recuperarse, y odiará al oponente que le infligió el daño. Un luchador de foso que odia a un oponente tira un D6 extra cuando calcula el daño contra él.

Cortado por la mitad: El luchador es cortado en dos mitades y está muerto. Quítalo del juego.

Tabla de criticos de la cabeza

Daño	Efecto Crítico
1-2	Ninguno
3-6	Aturdido
7-8	Aturdido y Cicatriz
9-10	Noqueado
11+	Decapitado

Aturdido: El luchador no puede atacar durante el resto de este turno o el siguiente.

Cicatriz: Tira un D10 y consulta a continuación.

1-8 = Impresionante cicatriz en la cara con una longitud en pulgadas igual a la tirada de dados. No tiene efecto en el juego, pero es genial.

9 = Oreja cortada (tira al azar para saber cuál). -1 Iniciativa permanente.

10 = Ciego de un ojo. -1 A y D permanentemente.

Si el ojo u oreja que se perdieron es golpeado de nuevo, ignora el resultado. Se puede perder ambas orejas (-2 de iniciativa). Al perder ambos ojos, el luchador se retira

Noqueado: El luchador ha sido eliminado. Retíralo del juego. Si juegas una campaña, el luchador de foso se recuperará completamente a tiempo para el siguiente combate de foso, a menos que la herida también lo haya reducido a cero o menos heridas, en cuyo caso deberá tirar en la tabla de recuperación de forma normal.

Decapitado: La cabeza del luchador ha sido cortada y está muerto, muerto, ¡muerto! Quítalo del juego. El oponente que hizo el daño puede agarrar la cabeza cortada y blandirla en alto haciendo una acción de Observar el próximo turno. Esto hace que la multitud enloquezca y permite al luchador tomar un contador extra de Adrenalina. En una campaña, la víctima cuenta como tres oponentes para los cinco requeridos para aprender una habilidad.

Fan03_24-31 3/4/04 8:33 Page 24

Regreso al Pozo

Reglas adicionales para Pit Fighter, por Jervis "El Decapitador" Johnson

En el número uno de Fanatic incluimos un conjunto de reglas que permitía a los jugadores participar en batallas en los sangrientos fosos de combate del Imperio. (Si por alguna terrible desgracia no tienes un ejemplar de Fanatic 1, no desesperes, ya que puedes descargar las reglas de la página web de Mordheim en www.mordheim.com. Necesitarás un juego de las reglas originales para utilizar las nuevas reglas descritas a continuación).

El artículo original de Pit Fighter sólo cubría los gladiadores que luchan en el "estilo clásico". Las reglas adicionales que aparecen a continuación añaden varios tipos nuevos de combatientes, los cuales lucha de una manera muy diferente a los combatientes de foso de estilo clásico. También incluye reglas para campañas, y para diferentes estilos de combate.

8.0 Cambio De Reglas

Las pruebas de juego adicionales nos han llevado a cambiar una de las reglas del artículo original.

Ataques a los brazos: Hemos comprobado que es casi imposible rechazar completamente un ataque a los brazos, ya que el adversario puede elegir atacar a cualquiera de ellos sin importar dónde se encuentre. Para evitar esto, los brazos se tratan como una única ubicación, como las piernas. En lugar de elegir atacar o defender el brazo izquierdo o el derecho, simplemente anota "brazos". Se supone que los "brazos" son adyacentes al cuerpo a efectos de adjudicar paradas parciales. Si el luchador tiene dos valores de armadura diferentes para sus brazos, utiliza el valor más alto.

8.1 Nuevos tipos de luchadores

Los jugadores pueden elegir los siguientes nuevos tipos de luchadores. Ten en cuenta que algunos sólo pueden utilizarse en determinados estilos de combate. Las características iniciales se resumen en la siguiente tabla.

Perseguidores: Son un estilo de luchador que se originó algún tiempo después de los luchadores del estilo clásico. Llevan un equipo más ligero que los antiguos estilos de luchadores, aunque sigue basándose en el estilo de lucha de los enemigos del Imperio.

Cazador de Trolls: La casta de guerreros enanos Asesinos de Trolls suele acceder a luchar en las arenas de los fosos del Imperio.

Ogros: Se utilizan a menudo como mercenarios en los ejércitos del Imperio, y teniendo en cuenta su tamaño y fuerza no es de extrañar que algunos hayan acabado aceptando luchar también en las arenas de combate. Los ogros suelen utilizarse únicamente en un estilo especial de combate llamado estilo Sigmar, aunque muy ocasionalmente se han utilizado en combates individuales contra campeones humanos especialmente hábiles conocidos como Reyes del Foso.

Reyes del Foso: Este título se otorga a un luchador que derrota a un equipo de tres oponentes. Este estilo de combate se conoce como lucha al estilo Sigmar. Cualquier tipo de luchador, salvo los ogro, puede elegir luchar en una batalla de este tipo para ganar el codiciado título. El título se pierde tan pronto como el Rey es derribado. La mejor manera de incluir a los Reyes en tus partidas es utilizar las reglas de la campaña. Si se necesita un Rey para una partida puntual, puede ser representado por cualquier tipo de luchador que no sea un ogro. Cuando se calculan las características, recibe +30 puntos de característica extra en lugar de +10 puntos.

8.2 Nuevas armas

Las siguientes reglas especiales se aplican a las redes y jabalinas utilizadas por algunos luchadores de foso.

Tabla de características iniciales del combatiente

Tipo	HA	Fuerza	Resistencia	Iniciativa	Heridas	Bonus
No Muertos, Imperio, Orcos, Caos	30	30	30	30	10	+10
Perseguidores: Eslizones, Elfas Brujas	30	30	30	30	10	+10
Matadores	30	30	40	20	10	+10
Ogros	30	50	40	10	30	+10
Reyes del Pozo	30	30	30	30	10	+30

Una elfa bruja y un guerrero eslizon luchan frente a la multitud.

Jabalinas: Pueden usarse para atacar a los oponentes en un hexágono adyacente, o en uno a dos hexágonos de distancia. El pergamino del luchador mostrará qué hexágonos pueden ser atacados. El luchador que utilice una jabalina nunca podrá contar con una Fuerza superior a la Resistencia de su oponente. Si su Fuerza es mayor, cuenta como si fuera igual a la Resistencia del oponente. Además, un luchador armado con una jabalina sólo puede recibir la bonificación de Golpe Poderoso contra oponentes que se encuentren en un hexágono adyacente.

Red: La red puede usarse para atacar a un oponente que esté hasta dos hexágonos de distancia, pero no contra oponentes que estén en un hexágono adyacente. Si la red impacta, atrapa al oponente. Un oponente atrapado tiene su HA reducida a la mitad y no puede moverse o atacar hasta que se haya liberado. Para liberarse, un luchador de foso atrapado debe realizar una acción de observación y tirar un D10. Escapa con una tirada de 10 en el primer intento, de 9 a 10 en el segundo, y así sucesivamente. Ten en cuenta que un luchador de foso que atrapa a un oponente pierde su red para el resto de la batalla.

8.3 Nuevos estilos de combate

Los jugadores pueden acordar luchar utilizando los siguientes estilos de combate. Si es imposible que los jugadores se pongan de acuerdo en qué estilo de combate utilizar, entonces se deberá luchar en el estilo Libre.

Estilo clásico: Sólo se pueden utilizar luchadores de foso de estilo clásico o cazadores de trolls. El combate se libra uno contra uno hasta que más de la mitad de los Pit Fighters que participan han sido derribados.

Estilo de persecución: Sólo perseguidores o Matatrolls pueden ser usados. El combate se libra uno contra uno hasta que más de la mitad de los combatientes del foso que participan han sido abatidos.

Estilo libre: Se puede utilizar cualquier tipo de luchadores que no sean los Reyes o los Ogros. El combate se libra uno contra uno hasta que más de la mitad de los combatientes del foso que participan han sido abatidos.

Estilo Sigmar: Este estilo enfrenta a un luchador contra tres oponentes. En su forma original, el único combatiente sería siempre un luchador que intenta emular a Sigmar, pero más recientemente también se pueden utilizar ogros. El combate se lleva a cabo hasta que un solo bando no tiene a nadie en pie.

Estilo de alianza: Una alianza se libra entre dos o más equipos de luchadores de igual tamaño. Se puede utilizar cualquier estilo de luchadores, con la condición de que todos los equipos deben tener el mismo número de Ogros y/o Reyes. El combate se libra un equipo contra todos hasta que sólo un equipo queda en pie.

Además de los estilos descritos anteriormente, hay literalmente cientos de otros estilos de combate que son particulares de ciertas provincias o ciudades o del Imperio, o de ciertas arenas. Por ejemplo, las Fosas Negras de las afueras de Mordheim suelen presentar combates contra criaturas horriblemente mutadas, mientras que las enormes arenas de Altdorf albergan enormes combates entre docenas de luchadores. Por lo tanto, los jugadores deberían sentirse libres de idear sus propios estilos de combate. Sólo recuerda que si no te pones de acuerdo en un estilo a utilizar, entonces deberás luchar utilizando el estilo libre.

Fan03_24-31 21/4/04 12:33 pm Page 26

8.4 Campañas
Todos los luchadores son esclavos que pertenecen a una "escuela". En una campaña, cada jugador asume el papel del propietario de dicha escuela, haciendo pelear a sus luchadores en las arenas del Viejo Mundo.

Al comienzo de una campaña cada jugador debe crear un establo de cinco luchadores: dos del estilo clásico, dos del estilo de persecución, más un ogro. Un matatrolls puede ser sustituido por cualquiera de los luchadores de estilo clásico o de persecución. Elabora las características iniciales de cada luchador como lo harías normalmente.

Cuando luchas en un combate como parte de una campaña, debes elegir el luchador que participa de entre los de tu cuadra. Se aplican todas las restricciones normales. Sólo puedes usar el Ogro (o el Rey del Foso si tienes uno) si el estilo de combate elegido permite su uso. Normalmente, los jugadores sólo podrán elegir un luchador. Sin embargo, los mas experimentados pueden elegir controlar dos o más luchadores como un solo equipo en un combate de estilo Alianza o Sigmar.

8.41 Lesiones en la campaña
Los luchadores que mueren por resultados de daño crítico son reemplazados por un nuevo luchador del mismo tipo. Se supone que cualquier luchador que haya sido derribado durante un combate se recupera completamente a menos que sufra un resultado de daño crítico que lo mate o lo hiera permanentemente. En el caso de que varias cosas obliguen a un luchador de foso a perderse un combate, sólo se utilizará la peor penalización. Por ejemplo, un luchador de foso es eliminado en un combate (se pierde un combate) y también sufre una rótula dañada (se pierde un combate) y un brazo roto (se pierde dos combates). El luchador del foso debe perderse dos combates, ya que esta fue la peor lesión que sufrió.

8.42 Progreso en la campaña
Cualquier luchador que sobreviva a un combate recibe una bonificación de +1 a la característica que elija. Además, los que hayan derribado al menos a cinco contrarios podrán aprender una habilidad de la lista que aparece a continuación. Una vez que recibe una habilidad, debe derribar a otros cinco oponentes antes de tomar otra. Ninguna habilidad puede ser adquirida más de una vez y todas las bonificaciones son acumulativas. (Los que prefieran que los luchadores progresen más rápidamente pueden decir que aprenden una habilidad después de derribar a tres Tooponentes). Para generar una nueva habilidad, tira 2D6, contando la primera tirada como decenas y la segunda como unidades. Esto generará un número entre 11 y 66 y se conoce como una tirada D66. Por ejemplo, si el primer dado saca un 4 y el segundo un 5, el resultado será 45. Si sacas una habilidad que ya tienes o que no puedes usar, entonces tira de nuevo.

8.43 Convertirse en un Rey del Foso
El objetivo final de todo combatiente del foso es convertirse en un rey del foso. Para ello debe luchar al estilo de Sigmar y ganar. El luchador de foso que lo consiga podrá llevar la corona de rey de foso, ¡y el jugador que lo controle ganará la campaña!

Autor	*Todos saben quién es Jervis, pero aca hay una foto suya de todos modos.*
Información adicional	*La primera parte de las reglas del Cazador de Fosas se puede encontrar en el número 1.*
Traducción y maquetación	*Hernán "Moska" García*

Los tres guerreros se acercan para matar.

Fan03_24-31 3/4/04 8:33 Page 27

Tabla de Habilidades de luchador

D66	Habilidad
11-12	**Ajustar la orientación:** Puede cambiar tu orientación a la izquierda o a la derecha después de que todos los demás luchadores hayan realizado sus movimientos.
13-14	**Maestro del Ataque:** Puede elegir volver a tirar los dados cuando ataques. Si lo haces debes tomar el resultado de la segunda tirada.
15-16	**Evitar la armadura:** El valor de cualquier armadura se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) contra tus ataques.
21-22	**Matón:** Todas las tiradas de daño del luchador reciben un modificador de +1. Si el luchador realiza un golpe poderoso, añade +1 a cada tirada de dados.
23-24	**Contrataque:** Solo puede usar esta habilidad contra un oponente con una Iniciativa más baja y siempre que no interrumpas su ataque. Si se aplican estas dos restricciones, tu habilidad de arma cuenta como 5 puntos más en ataque y defensa.
25-26	**Maestro de la Defensa:** Puedes elegir volver a tirar los dados cuando te defiendas. Si lo haces debes tomar el resultado de la segunda tirada.
31-32	**Luchador sucio:** Puedes elegir añadir +5 a tu Habilidad de Armas cuando ataques o defiendas. Sin embargo, después de que hayas utilizado la bonificación contra un oponente, éste se dará cuenta de tus trucos furtivos y la bonificación no volverá a aplicarse a él durante el resto del combate.
33-34	**Desarme:** Puedes intentar desarmar a un oponente en lugar de hacer un ataque normal. Ambos luchadores tiran D20+HA. Debes obtener un resultado mayor para desarmar al oponente. Un luchador que ha sido desarmado reduce a la mitad su Habilidad de Armas, hasta que consiga recuperar su arma realizando una acción de Observar.
35-36	**Ataque Extra:** Haz un ataque extra. El primer ataque se realiza con la Iniciativa y la Habilidad de Armas del luchador de foso, el segundo con la mitad de su Iniciativa y Habilidad de Armas. Los ataques pueden realizarse contra el mismo o diferentes oponentes.
41-42	**Reacción Veloz:** Tu iniciativa cuenta como 5 puntos más al resolver los movimientos.
43-44	**Hechicero:** Tira un D20 extra cuando hagas un Golpe Poderoso, en lugar de un D10 extra como sería normalmente.
45-46	**Golpe Rápido:** Tu iniciativa cuenta como si fuera 5 puntos más alta al resolver los ataques.
51-52	**Rápido de Reflejos:** Una vez por combate puedes repetir cualquier tirada de dados. Si lo haces debes tomar el resultado de la segunda tirada.
53-54	**Golpe de Escudo:** Un modelo con escudo puede elegir hacer un golpe de escudo en lugar de un ataque normal. Ambos tiran D20 +S, si sacas un resultado más alto el defensor será expulsado un hexágono directamente lejos de ti. Si el hexágono es bloqueado, el defensor será derribado al suelo (mitad de HA y deberá realizar una acción de Observación para levantarse).
55-56	**Carga de hombro:** Puedes volver a tirar el D20 cuando hagas un empujón o un golpe de escudo si no te gusta la primera tirada. Si lo haces debes tomar el resultado de la segunda tirada.
61-62	**Ataque Característico:** Una vez por combate puedes realizar tu propia combinación de ataque especial. Esto añade +10 a tu habilidad con el arma.
63-64	**Cuchillo Arrojadizo:** Puedes hacer un ataque especial con cuchillo arrojadizo una vez por combate en lugar de hacer un ataque normal. El ataque puede realizarse contra cualquier luchador de foso en un radio de 4 hexágonos de tu gladiador (incluso detrás de ti). Ambos tiran D20+HA y el ataque impacta en el lugar que elijas causando D6 puntos de daño si tu resultado es mayor.
65-66	**Ataque Vital:** Puedes usar esta habilidad una vez por combate para añadir +10 a una tirada de daño.

Permission granted to photocopy. © Games Workshop 2004.

Gladiador del Caos

Los gladiadores del caos son famosos por la rapidez de sus ataques. Suma +5 a tu Iniciativa cuando determines el orden de los ataques.

Rápido

Virar a la izq. Correr Pique Virar a la der.

Lento

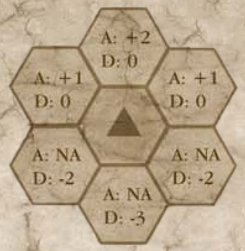
Observación Tajo Paso a la izq. Paso atras Salto atras Paso a la der.

Normal

Avanzar a la izq. Avanzar a la der. Embestir Salto Carrera Avanzar

Gladiador imperial

Los gladiadores imperiales tiran un D20 extra cuando realizan un golpe poderoso en lugar de un D10 extra como sería normalmente el caso.



Rápido

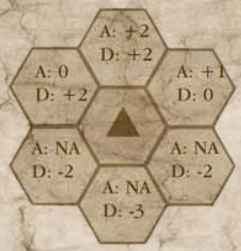
Lento

Normal

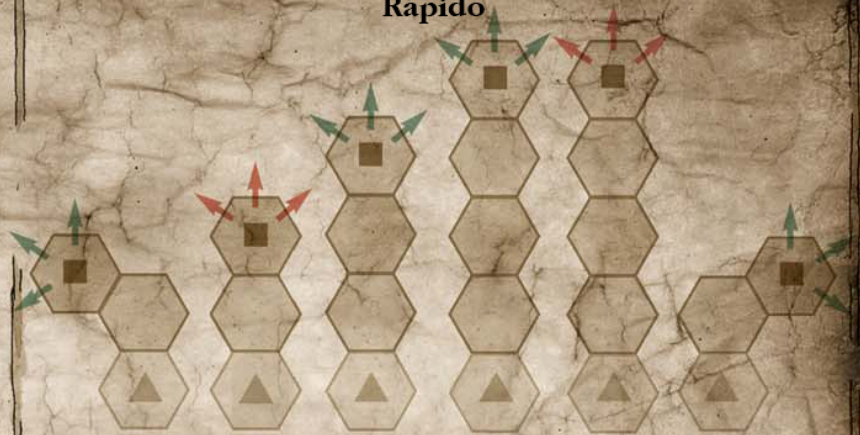
Permission granted to photocopy. © Games Workshop 2004.

Gladiador Orco

Las tiradas de daño del gladiador orco reciben un modificador de +1. Si el gladiador hace un golpe poderoso añade +1 a cada dado.



Rápido

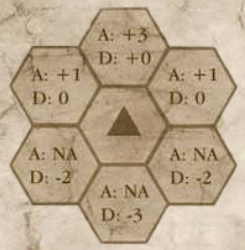


Lento

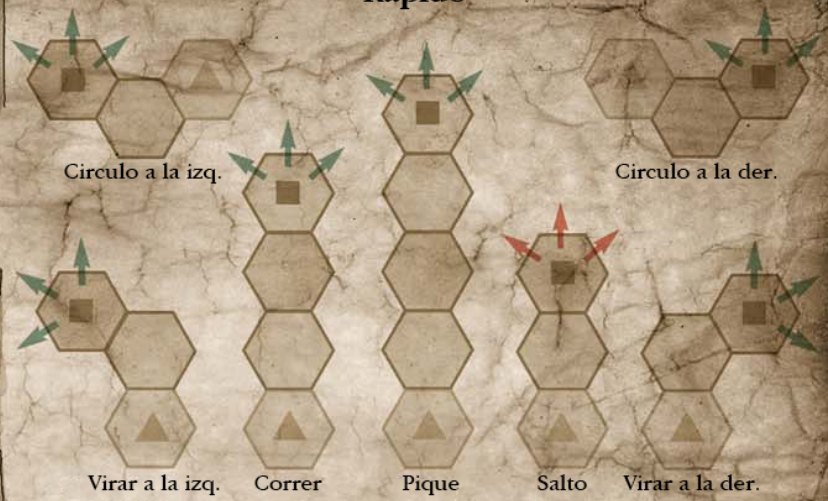
Normal

Gladiador No Muerto

Puede hacer un ataque extra. El primero se realiza con toda la iniciativa y habilidad de armas del luchador, el segundo con la mitad de su iniciativa y habilidad de armas. El ataque pueden realizarse contra otro oponente.



Rápido



Lento

Normal

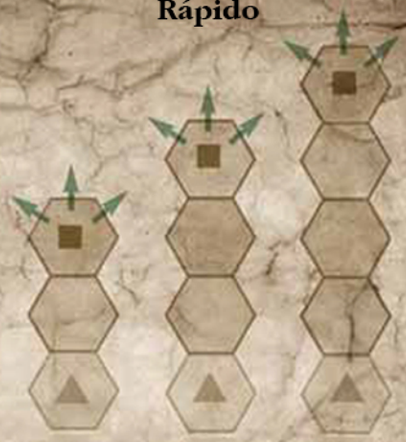
Permission granted to photocopy. © Games Workshop 2004.

Fan03_24-31 3/4/04 8:36 Page 28

Ogro

Cualquiera que sea golpeado por el ogro será empujado hacia atrás a un hexágono de distancia del ogro, como si estuviera inmóvil y perdiera un empuje.

Rápido



Salto Correr Pique

Lento

Observación

Tajo

Paso atras

Normal

Avanzar a la izq.

Avanzar a la der.

Embestir

Avanzar

Gladiador Eslizon

La jabalina y la red del gladiador pueden usarse para atacar a modelos que estén a dos o más hexágonos de distancia.

Rápido

Lento

Normal

Fan03_24-31 26/5/04 3:16 pm Page 29

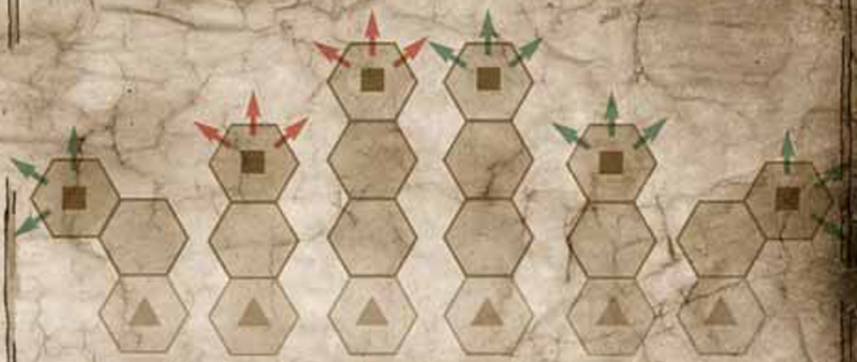
Permission granted to photocopy. © Games Workshop 2004.

Fan03_24-31 3/4/04 8:36 Page 30

Matatroll

La Fuerza del matatroll siempre cuenta, como si fuera mínimamente igual a la resistencia de su oponente. Añade +10 a la fuerza en los empujones. Añade +2 al daño infligido.

Rápido



Lento

Observación

Tajo

Paso a la izq.

Paso atras

Paso a la der.

Normal

Avanzar a la izq.

Avanzar a la der.

Embestir

Avanzar

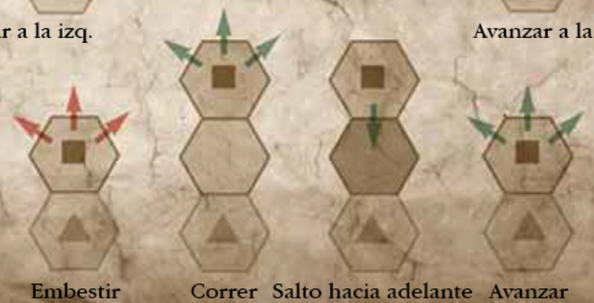
Gladiadora Elfa Bruja

la elfa bruja pasa por encima de los hexágonos grises cuando hace un giro hacia delante o hacia atrás. Ignora lo que haya en el hexágono, ya sea otro luchador, un hexágono atrapado o lo que sea.

Rápido

Lento

Normal



Fan03_24-31 3/4/04 8:36 Page 31