

# Warhammer Quest



• EXJUGADOR DE BLOOD BOWL •

GAMES  
WORKSHOP®

CITADEL®  
MINIATURES

# •EX JUGADOR DE BLOOD BOWL•

Los jugadores estrella son los héroes de Blood Bowl, veteranos habilidosos que se han convertido en leyendas vivas por sus largas carreras en los terrenos de juego. Los jugadores estrella son mercenarios endurecidos que solo ofrecen sus servicios a equipos que puedan permitírselos. Sus fichas pueden ser astronómicas, sobre todo porque solo jugarán un partido contigo, pero conocen muchas técnicas distintas que pueden ser de gran valor en el campo. De hecho, los jugadores estrella pueden cambiar las tornas de un partido ellos solos.

Sin embargo, aunque su lealtad está en venta, tienen un mínimo de ética, así que solo jugarán con miembros de su propia raza o aliados. Por ejemplo, el famoso jugador estrella Grashnak Pezuñanegra solo aceptará ofertas de los equipos del Caos, mientras que Griff Oberwald sólo aceptará ofertas de equipos Humanos.

En cambio, el ex jugador de Blood Bowl cansado de haber batido a cada adversario en el campo de juego, ha decidido viajar y disfrutar de nuevas aventuras junto a otros mercenarios, haciendo uso de su experiencia y técnicas adquiridas en el campo.

Crea tu equipo, dirige a tus compañeros y crea tu propia liga. Desarrolla tu equipo, consigue nuevas habilidades y enfrente a nuevos oponentes nunca vistos antes. Eso sí, recuerda que si uno de tus jugadores muere en una aventura, ies permanente! ¡Cuida de tus jugadores favoritos y prepáralos para las aventuras más duras y disputadas de la historia de Warhammer Quest!

¡Haz que tus rivales muerdan el polvo mientras escalas posiciones en la clasificación internacional para conseguir los prestigiosos títulos de "mejor entrenador" y "mejor equipo" en el Viejo Mundo!

## • INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un nuevo Aventurero, el ex jugador de Blood Bowl, en Warhammer Quest. Incluyendo su carta de Aventurero, su contador de Aventurero, cartas de Equipo, un libro de reglas y una miniatura Citadel para representar al Aventurero. Este libro de reglas está dividido en tres secciones: una sección básica para el juego de Warhammer Quest, una sección Avanzada de Warhammer Quest y una sección para el juego de Rol. Las reglas básicas de Warhammer Quest contienen todo lo que necesitas para utilizar a este Aventurero en tus juegos.

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



## REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si quieres, puedes reemplazar a uno de los Aventureros, de Warhammer Quest, por el ex jugador de Blood Bowl. Simplemente, permite a uno de los jugadores elegir al ex jugador de Blood Bowl. ¡Recuerda que tienes que devolver a la caja el contador del Aventurero original, y reemplazarlo por el de la ex jugador de Blood Bowl! Recuerda también, que si no hay un Bárbaro en el grupo, entonces, uno de los otros Aventureros tendrá que llevar la lámpara y ser el líder.

## GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

Si quieres, puedes usar más de cuatro Aventureros, en una aventura, añadiendo a la ex jugador de Blood Bowl al grupo de Aventureros. Si haces esto, tendrás que asegurarte de que hay suficientes Monstruos contra los que luchar.

Las cartas y tablas, del juego de Warhammer Quest, están pensadas para cuatro Aventureros, así que si hay quince Aventureros distintos en el tablero, no habrá ningún reto en el juego.

Como regla general, los grupos de Aventureros suelen ser de cuatro, pero, si tú tienes un grupo de cinco o de seis Aventureros, entonces tendrás que aumentar, en igual proporción, el número de Monstruos.

Por ejemplo, si tienes seis Aventureros en el grupo, esto es un 50% más de lo que las cartas de Evento tienen. En este caso, podrías asegurarte de que, cada vez que aparezcan Monstruos, haya un 50% más de ellos.

Si la carta dice "1D6" Orcos, tira el dado, como siempre, y multiplica el resultado por el tanto por ciento, para que haya proporción. De manera que, si en el dado salen cuatro Orcos, estos serían, en realidad, seis, y así en todos los casos.

# • EMPEZANDO COMO EX JUGADOR DE BLOOD BOWL •

El perfil de una ex jugador de Blood Bowl es el siguiente:

Heridas	1D6+8
Movimiento	4
Habilidad de Armas	3
Habilidad de Proyectiles	5+
Fuerza	4(5)
Resistencia	3(4)
Iniciativa	3
Ataques	1
Destrabarse	4+



## HERIDAS

La ex jugador de Blood Bowl comienza con 1D6+8 Heridas. Recuerda que si sacas un 1, al tirar por las Heridas, puedes repetir la tirada, pero si sacas otro 1, debes conformarte con él.

## ARMAS

Hombreras con pinchos, el ex jugador de Blood Bowl comienza la Aventura con la Tarjeta de Equipo "Hombreras con Pinchos". Gracias a estas hombreras, podrá realizar un Placaje de Blitz especial. Podrá moverse y atacar, y a continuación, volver a mover y atacar de Nuevo. El podrá seguir haciendo esto siempre que sea en línea recta, le queden puntos de movimiento y no tome otra dirección. Este Aventurero podrá atacar de forma natural a cada oponente pero no podrá realizar "Barridos letales".

Mientras realice el Placaje de Blitz, el ex jugador de Blood Bowl no quedará trabado.

El ex jugador de Blood Bowl no puede usar ningún arma, excepto sus Hombreras con Pinchos y cualquier otra que compre en el Foot Locker.

## EQUIPO

Botella de Gat-Ork-Ade, puede ser usada una vez por mazmorra, teniendo uno de los siguientes efectos:

- Restaura todas las heridas del ex jugador de Blood Bowl.
- Ofrece al Ex jugador de Blood Bowl +2 Fuerza para un combate entero.
- Duplica el movimiento del ex jugador de Blood Bowl durante un turno.

Cada vez que uses la Botella tira 1D6. En caso de obtener un 3-6, no se verá afectada pero si obtienes un 1 o 2, sin embargo, la botella se agota y no podrás usarla hasta recargar en un Asentamiento.

## ARMADURA

Peto de Blood Bowl resistente que aporta al Aventurero +1 de Resistencia. No podrás vestir ninguna otra forma de armadura. Y este peto no podrá ser vendido.

## EX JUGADOR DE BLOOD BOWL Y TESOROS

El ex jugador de Blood Bowl debe ser tratado exactamente como si fuera un Bárbaro. Si un Bárbaro puede utilizar un determinado objeto o una pieza de equipo, el ex jugador de Blood Bowl también podrá. Pero no olvides las restricciones de armas y armaduras en cuanto al ex jugador de Blood Bowl.



## HABILIDADES ESPECIALES: GOLPE PODEROSO:

El ex jugador de Blood Bowl está entrenado para acometer con su "Golpe Poderoso" con sus manos desnudas (en el arena de Blood Bowl, lo tendría todo hecho!). Esta habilidad aporta al ex jugador de Blood Bowl +1 de Fuerza, pero porque él ha peleado toda su vida con las manos desnudas, no conoce otra forma en la que pueda usar armas (además, de que no es su estilo).

## ¡A POR EL SIGUIENTE!:

En cualquier momento en que el ex jugador de Blood Bowl derrote a un oponente de un solo ataque (similar al Barrido Letal), el deberá renunciar al Barrido Letal para ir ¡A por el siguiente!. Esto permite desplazarse a la casilla ocupada por el oponente derrotado durante un Placaje de Blitz.

## IMPULSO:

El ex jugador de Blood Bowl puede realizar un Impulso después de acabar todo su desplazamiento, permitiendo desplazarse hasta dos casillas extra. Por cada casilla movida, lanzará 1D6. En caso de obtener un 1, el Aventurero tropieza y se hace un esguince. Al terminar el movimiento, sufre 1D3 Heridas sin modificadores por resistencia o armadura.



# • REGLAS AVANZADAS •

En partidas avanzadas, puedes mantener a tu ex jugador de Blood Bowl de partida en partida, constituyendo un Aventurero que progresas y evoluciona con cada experiencia de las misiones. Esta sección del Manual te permite conocer las reglas avanzadas para la ex jugadora de Blood Bowl, como sus atributos hasta el Nivel de Batalla 10, o incluyendo reglas especiales para visitar Asentamientos, entrenamiento y otros.

La ex jugadora de Blood Bowl comienza con Nivel de Batalla 1 como Novato, puedes buscar la Tabla de Niveles de Batalla al final del Manual. Todas las reglas para Warhammer Quest se aplicarán en las partidas avanzadas, a no ser que se mencione lo contrario de forma específica.



## • ENTRENAMIENTO •

El Entrenamiento de una ex jugadora de Blood Bowl es desarrollado gracias al entrenamiento adquirido en las aventuras. Cada vez que el ex jugadora de Blood Bowl suba de Nivel de Batalla como cualquier Aventurero debiendo tirar 2D6 en las siguientes tablas para conocer que técnica aprenda, además de las anteriores que podría adquirir al cambiar de título.

### HABILIDADES

Una vez se incremente un Nivel de Batalla se debe tirar 2D6 para conocer que habilidad aprenderá la ex jugadora de Blood Bowl en su entrenamiento. Una vez tira los dados, deberá observar que técnica debe aprender, en caso de que ya la conociese, volverá a tirar los dados hasta que aprenda una nueva que desconozca.

#### 2 Juego Sucio:

En un partido de Blood Bowl, no existen cosas como 'moral'. El jugador ahora puede golpear haciendo juego sucio una vez por turno, por lo que uno de sus ataques será sin modificadores por Resistencia o Armadura. Debe declarar cuál ataque será el "Juego sucio" antes de tirar para impactar. (Nota: Esto no da al jugador un ataque extra, sólo se modifica un ataque ya existente).

#### 3 Escurridizo:

Cada impacto que reciba el Aventurero se reducirá en 1 punto menos de daño.

#### 4 Bloquear Pase:

Después de jugar a Blood Bowl desde hace años, un jugador aprende a ver los golpes que vienen. Casi tiene un sexto sentido, para defender con su peso corporal o una correcta postura. El ex jugadora de Blood Bowl tiene ahora Ignore Golpe 6 + en cualquier golpe recibido.

#### 5 Golpe Mortífero:

Si el Aventurero obtiene un 6 natural al impactar, asiste +D6 daño.

**6 Salto Heroico:**

Para escapar de las lesiones graves en el campo de Blood Bowl, muchos jugadores aprenden a saltar con un objetivo a través del campo en un intento de evitar recibir un buen placaje. Ahora puede saltar por encima de cualquier casilla, aterrizando en la casilla siguiente. Este salto cuesta 2 casillas de movimiento, pero le permite saltar por encima de los miniaturas intermedias. El salto puede realizarlo en recto y en diagonal.

**7 Placaje:**

Por cada ataque gastado, tira un dado y súmalos añadiendo las fuerzas de los Aventureros al total. Haz lo mismo para el monstruo objetivo (tira un dado por cada uno de su numero entero de ataques). Si el Aventurero gana entonces el monstruo es derribado y no hará nada hasta el próximo turno y tendrá un +1 para ser impactado.

Si el Aventurero pierde y él es derribado en su lugar y no podrá hacer nada hasta el próximo turno y tendrá un +1 para ser impactado. Si el resultado es un empate entonces el monstruo y el Aventurero son derribados los dos! Recuerda que el monstruo no pierde todos sus ataques por tirar el dado, el tendrá su valor de ataque completo en la fase del monstruo si no es derribado.

Esta habilidad no tiene efecto en criaturas grandes.

**8 ¡Sin miedo!:**

Desde ahora, el Aventurero posee +2 en las tiradas de Miedo y +1 en las tiradas de Terror. (Esto no tiene efecto sobre Grandes Demonios).

**9 Afortunado:**

Esta no es una habilidad, perse el Aventurero sólo tiene algo más de fortuna. El ex jugador de Blood Bowl gana 1 punto permanente de Suerte.

**10 Temible:**

Los jugadores de Blood Bowl Players son famosos por sus actitudes negativas y un cuerpo fornido. Todos los oponentes que no causen Miedo o Terror, sufren -1 para impactar al Aventurero.

**11 Contraataque:**

Esta habilidad requiere reflejos para sobrevivir al astrogranito de un campo de Blood Bowl. No son tan malos para sobrevivir en una mazmorra tambien. Cada vez que nuevos oponentes sean colocados en la sección de tablero, el Aventurero ex jugador de Blood Bowl tira 1D6, si el resultado es un 3-6, hace de inmediato un ataque individual a cualquier monstruo adyacente a él (con Barrido Letal, etc. como es normal). En caso de un 1-2, ya que ha sido cogido por sorpresa, no conseguirá ventaja alguna al respecto.

**12 Un plan ingenioso:**

Eres un estratega experto cuando hay una Aventura en juego. Incluso conoces cada regla (incluso las que no deben usarse!). Al cominezo de un único combate por Aventura, puedes escoger cual es tu plan. Por lo tanto el director de juego revela la táctica de los oponentes y da las ordenes oportunas a los compañeros del equipo. En cualquier turno de ese combate, los Aventureros pueden adquirir una Fase de Aventureros suplementaria, es decir, dos turnos seguidos) mientras dure el combate. Todos los Aventureros la disfrutan.



# • VISITANDO POBLACIONES •

---

Cuando esté en un asentamiento, el ex Jugador de Blood Bowl puede visitar el Templo, Alquimista, La Casa de Apuestas, la Escuela de Lucha y el Foot Locker, y todas las tiendas (las nuevas reglas para el Foot Locker se pueden encontrar a continuación).

También puede visitar la Taberna (tirar 2D6 +1). Con un resultado de 13, te apuntas a hacer una apuesta en los partidos de Blood Bowl que habrá en el asentamiento.

Puedes apostar hasta 300 monedas de oro en el partido. Después de decidir qué cantidad apostar, tira 1D6 en la siguiente tabla:

## APUESTAS EN PARTIDOS

1-2 El equipo por quién apostaste pierde miserablemente. Pierdes todo el oro que apostaste.

3-4 El equipo por quién apostaste gana y duplicas tu apuesta.

5-6 El equipo por quién apostaste gana y decides apostar de nuevo. Tira de nuevo para ver cuál será el resultado de la apuesta siguiente (contando un 5-6 como un empate, sin victoria, no hay pérdida). A continuación, debes apostar y tirar de nuevo (la segunda apuesta y posteriores deben tener al menos 50 monedas de oro cada uno).

## DIAS TRANQUILOS

Un día tranquilo es algo raro en la extraña vida de un jugador de Blood Bowl (y más cuando ya está fuera del mundo! Si un día no pasa nada, lanza los dados para saber que sucede en la siguiente tabla:

1-2. Te reconocen en la calle como un ex jugador de Blood Bowl, tira otro 1D6 para saber la reacción del público:

1-2. La multitud comienza a silbarte y abuchearte, rápidamente forman un gran alboroto. Te persiguen todo el camino hasta que logras escapar escondiéndote en un callejón. Será mejor no volver a mostrarte por este sitio. Abandonas inmediatamente el asentamiento y esperas fuera para sus compañeros.

3-4. Los fans comienzan a aclamarte y a reunirse a tu alrededor para conseguir un simple autógrafo. En toda la confusión, algo sucede con el dinero de tu bolsillo... Tira 1D6 - 3 x 10. Esta será la cantidad que ganes o pierdas (un número positivo significa que has ganado mucho mientras que un número negativo implica que has perdido todo ese dinero). Un resultado de cero significa que nadie te roba en medio del jaleo.

5-6. Una multitud de tus mejores fans se agrupan de pronto y comienzan a bañarte en oro, así que logras 1D6x50 monedas de oro.

3-4. Tu antiguo equipo se encuentra en la ciudad para un gran partido contra los Raiders de Orkland. Te convencen para unirte a ellos una vez más "por los viejos tiempos". Tira un 1D6:

1. Acabas gravemente herido en el campo de juego, perdiendo una herida permanentemente y pasas los D6 próximos días en la enfermería local. No tienes que tirar los eventos para estos días al pasarlos en cama, aun así pagas los gastos diarios.

2-3. Su equipo pierde y acaban en la taberna con sus compañeros. Te gastas 1D6 X 20 oro bebiendo lejos de esta horrible derrota.

4-5. El equipo gana gracias a tus directrices en el campo de juego, te despides de ellos y luego y te dan parte de las ganancias, logrando 1D6 X 20 monedas de oro.

6 El equipo derrota a los orcos en seguida, y un viejo compañero Blitzer te muestra algunos movimientos especiales para distraer a los oponentes una vez por aventura. Cuando se utiliza esta nueva habilidad, todas los enemigos adyacentes a ti pierden sus ataques dirigidos contra ti durante el siguiente turno. Si sacas este resultado por segunda vez o posterior, sólo tienes que añadir +1 Heridas permanentemente en su lugar.

5-6. ¡Es un auténtico día sin incidentes!

## TIENDA DE DEPORTES “FOOT LOCKER”

Tirada para Localización Especial +7.

El Foot Locker es una localización especial para el ex jugador de Blood Bowl. Para encontrarla, debes obtener un 7 en el pueblo o ciudad, como si de otra localización especial se tratase. En ella, podrás contemplar la cantidad de objetos por los que el Aventurero puede comprar.

A excepción de las Vendas Atléticas, jamás podrás tener más de uno en cuanto a los siguientes objetos. Tampoco sera necesario que lancen los dados para saber la disponibilidad de los siguientes objetos ya que el Foot Locker siempre tiene un buen stock. Todos estos objetos solo pueden ser usados por el Ex jugador de Blood Bowl.

### **Botella de Gat-ork-ade 150 oro**

Descripción en la Carta de Equipo.

### **Pelota de Futbol con Pinchos 1000 oro**

La pelota de futbol con pinchos permite al Ex Jugador de Blood Bowl realizar un ataque a distancia por combate (lanza la pelota a una velocidad impresionante al objetivo).

El Aventurero puede lanzar la pelota hasta 6 casillas de distancia. Para golpear, debe tirar 1D6 obteniendo un resultado igual o mayor que el número de casillas de lejanía donde está el objetivo (contando la casilla ocupada por el oponente, pero no la tuya).



La pelota hace 1D6+8 de Daño con modificadores. El balón se recupera automáticamente al final de cada combate en la siguiente Fase de Exploración (una vez todos los monstruos en el tablero son derrotados).

### **Zapatillas con clavos 500 oro**

Estas zapatillas especiales dan al Aventurero ex jugador de Blood Bowl un tiro adicional cada turno de ataque, este impactará con -1 pero causara el daño normal (D6 + Fuerza). Nota – Ningun aventurero puede portar más de dos tipos de botas al mismo tiempo.

### **Vendas Atléticas 200 oro**

Se pueden usar en cualquier momento para restaurar 1D6 heridas del Ex Jugador de Blood Bowl (sin superar Heridas iniciales). A diferencia de las Vendas normales que pueden fallar o no, estas nunca fallan.

### **Peto de Blood Bowl**

### **(Remplaza la inicial) 250 oro**

Descripción en la Carta de Aventurero.

### **Hombreras con Pinchos 250 oro**

Descripción en la Carta de Aventurero.

## OBJETOS ESPECIALES

Una vez en el asentamiento el ex jugador de Blood Bowl puede preguntar sobre cualquier objeto especial que haya en el Foot Locker disponible a la venta. Tira 1D66 en la siguiente tabla para saber cual es el artículo por el que puedes comprar. Todos los siguientes objetos son solo utilizables por el ex jugador de Blood Bowl.



D66	Nombre	Descripción	Manos	Coste
11	Zapatillas de Diegi Maratona	Concede al portador +1 Movimiento	NA	100
12	Zapatillas de Jordell Freshbreeze	Concede al portador la habilidad élfica de Salto.	NA	200
13	1D6 Manuscritos de Alquimia	Aunque está prohibido oficialmente usarlos en mazmorras, durante 1D3 turnos otorga +1D6 Fuerza. Uno objeto que no podrá ser usado una vez pasen los 1D3 turnos.	NA	200 per
14	Equipamiento del Príncipe Moranian	Sustituye a las hombreras, concediendo al portador +0 Armadura, +2 Movimiento.	NA	300
15	Pelota de Metal con Pinchos	Impactar -1 causando NBD6 dados de daño con modificadores por Resistencia y Armadura Mágica.	1	500
16	Hombreras de Mitrilo	+1 Armadura, +1 Movimiento	NA	150
21	Hombreras Segadoras	Ignora Armadura y Armadura Mágica.	NA	600
22	Pelota de Dawizahr con Cohete a propulsión	Requiere Pólvora, al igual que la Pelota con clavos pero con un extra de 2 Dados de Daño.	1	450
23	Peto con Clavos del Fantasma Varag	+3 Armadura y +1 Dados de Daño cuando blitzing. No encaja bien en el Aventurero y es algo incomodo, causando Movimiento -1.	NA	600
24	Rodilleras con Clavos	Durante los ataques con un buen Blitz provoca un extra de 1D3 heridas sin modificadores por cualquier cosa. Pueden usarse sólo una vez por enemigo en cada turno.	NA	350
25	Trofeo de Blood Bowl	en el ejercicio de este a obtener una automática de una solución a su evento rollos como si se hubiera completado una misión secundaria.	NA	650
26	1D3 Pow-Ork-Ade	+2 para Impactar durante 1D6 turnos. Sólo se puede usar una vez en toda la aventura.	NA	50 cada
31	Guantes de Garras Afiladas	Añade un ataque extra durante una ataque de Blitz, siendo inmodificable por modificadores.	2	450
32	Casco del Caos con Clavos Viscosos	Si alguno de los ataques cuerpo a cuerpo se obtiene un 6 natural para impactar el objetivo no puede aplicar modificadores por resistencia.	NA	350

33	Pelota de Piedra de la Disformidad	Funciona como la pelota de pinchos normal, pero después de impactar causa un extra de 1D6 daño adicional sin modificadores y reduciendo la Resistencia del objetivo a 1.	1	500
34	Puñal de Furtivo	Puede ser ocultado y, como tal, da al portador un ataque extra en el primer turno de cada combate sin contar otras armas. Ignora la resistencia del oponente con una tirada para impactar de 6.	1	100
35	Hombreras con Pinchos Rígidos	+2 Fuerza.	NA	300
36	Casco del Cráneo de Siliibilli	+2 Armadura	NA	450
41	Zapatillas de la Suerte	+1 Suerte.	NA	300
42	Zapatillas Reborks	Zapatillas que cuando el portador las lleva le ofrecen +4 Esquivar ante cualquier trampa que encuentre en su camino.	NA	500
43	Anillo de Luthor Von Drakenburg	Permite al portador la habilidad de recuperar 1 Herida por cada Impacto completado en combate cuerpo a cuerpo.	NA	350
44	Hombreras de Metal 5"	+5 Armadura -2 Movimiento y +1 Impactar.	NA	350
45	Peto Óseo de Chonxros	+2 Armadura.	NA	400
46	Silbato del Arbitro de las Estrellas del Caos	Emite un silbido penetrante como si chillasen las almas en pena de antiguos mortales. Sólo se puede usar una vez por mazmorra. Provoca que todos los monstruos teman a los Aventureros y sufren -1 Ataques durante 1D3 turnos. No afecta a los Aventureros ni tampoco tiene efecto alguno sobre monstruos y criaturas del Caos.	1	250
51	Piel de Oso de los Norscan Were	+1 Armadura, pudiendo ser puesta sobre otros petos.	NA	300
52	Compendio de las Mejores Jugadas	Una antigua reliquia cuyo origen dio lugar al deportivo juego de Blood Bowl. Una vez por aventura el ex jugador de Blood Bowl podría inspirarse en sus páginas y otorgar al resto de Aventureros, una Fase de Aventureros adicional de inmediato.	2	500
53	1D6+2 Pelota cargada con Bomba	Cuando es lanzado hace NBD6 Heridas sin modificadores al objetivo. Si falla, determina aleatoriamente que casillas impactarán alrededor del monstruo.	1	100 per
54	Cromo Coleccionable del Novato	Vale más dinero a medida que el Aventurero evoluciona hasta ser un Profesional.	NA	NBD6 X 100
55	Anillo con Sello Protecor de Nuffle	+1 Armadura, pudiendo ser usado 1D6 por Mazmorra.	NA	600
56	Pelota con Clavos recuperable	Al igual que la Pelota de Pinchos incluye una larga cadena que permite al jugador de Blood Bowl recuperar la pelota después de tirarla. Sólo consigues un tiro, pero puedes lanzarla de nuevo la próxima vez en lugar de perderla.	1	500

<b>61</b>	Puño con Clavos de Morg n' Thorg	No se pueden hacer Placajes corriendo con este arma. Aporta +1 Daño Dados +2 Fuerza.	2	400
<b>62</b>	Puño Pulverizador de Mighty Jug	Causa 1D3 heridas sin modificadores por cada golpe exitoso en combate cuerpo a cuerpo.	NA	350
<b>63</b>	Zapatillas Nai'Ki	El portador gana -1 para ser Impactado, pero las zapatillas están malditas. Cada vez que el usuario está en combate con cualquier Demonios Slaanesh, automáticamente invocará se impone su terror demoníaco causándole miedo de inmediato.	NA	500
<b>64</b>	1D6 Pasteles de Poder Halfling	Re-energiza cualquier Aventurero que se lo come dándoles +1 Movimiento durante 1 turno y curando NB +1D6 Heridas.	NA	100 cada.
<b>65</b>	Protectores de mano	Causan +1 Habilidad Proyectiles.	NA	100
<b>66</b>	Casco de los Enanos Mineros	Contiene una vela muy iluminativa. Asíque actúa como protector y como una linterna.	NA	350

## • GUIA DEL JUEGO DE ROL •

Los jugadores de Blood Bowl son considerados despiadados y sin sentido de la moral o la ética. El ex jugador de Blood Bowl es salvaje y sólo tiene un objetivo, machacar a todos los oponentes que se le pongan por medio. Una vez ganó todas las competiciones y se convirtió en un reconocido jugador, no tenía más sentido seguir ganando en la cancha.

En combate, a parte de la multitud de técnicas que conoce, y de las magníficas acrobacias que aprendió, es un Aventurero realmente agil que destruye todo lo que se interpone en su camino, es un todo terreno con ganas de destruir todo a su paso, saliendo victorioso en batalla y en la cancha.



### TEST DE ATRIBUTOS

La ex jugador de Blood Bowl es un humano, con características y habilidades similares a las del Bárbaro dada su naturaleza fuerte y resistente, pero también tiene una gran agilidad típica de los Elfos, lo que hace que sea un Aventurero muy polivalente en batalla.



# .TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL EXJUGADOR DE BLOOD BOWL.

Nivel de Combate	Coste	Título	M	HA	HP	F	Dados Daño	R	Heridas	I	A	Suerte	Fuerza Voluntad	Habilidades	Trabajo
1	0	Novato	4	3	5+	4	1	3	1D6+8	3	1	0	3	0	4+
2	2.000	Defensa	4	3	5+	4	1	3	2D6+8	3	1	1	3	1	4+
3	4.000	Defensa	4	4	5+	4	2	3	3D6+8	3	1	1	3	2	4+
4	8.000	Defensa	4	4	5+	4	2	4	4D6+8	4	2	2	3	3	4+
5	12.000	Blitzer	4	5	5+	4	2	4	5D6+8	4	2	2	4	4	3+
6	18.000	Blitzer	4	5	5+	5	2	4	6D6+8	5	3	3	4	4	3+
7	24.000	Blitzer	4	5	5+	5	2	4	7D6+8	5	3	3	4	5	3+
8	32.000	Blitzer	4	6	5+	5	3	4	8D6+8	5	3	3	4	6	3+
9	45.000	Jugador Estrella	4	6	5+	5	3	4	9D6+8	6	4	4	4	6	3+
10	50.000	Jugador Estrella	4	6	5+	5	3	4	10D6+8	6	4	4	4	7	3+

**GAMES WORKSHOP®**

PRODUCT

Games Workshop, Chawton Street, Haswood, Norfolk NR16 3HY, United Kingdom.

Games Workshop, 3431 C Benson Avenue, Baltimore, Maryland 21227-1072, USA.

Games Workshop, Unit 777-9 Kent Road, (Cnr Church), Mascot NSW 2020, Australia.

Product Code: 0017

Part No.: 102619



## PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

© Citadel, Games Workshop, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Warhammer Quest is a trademark of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and all the Images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the Images it depicts is the copyright of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd., 1995.  
All rights reserved.

Games Design Consultant: Bryan Ansell  
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

## RULEBOOK ART

John Blanche, Wayne England & David Gallagher

•EXJUGADOR DE BLOOD BOWL.  
BY ANDY JONES

COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher