

·HOJA DE CONTROL DE AVENTUREROS·

PERFIL / ATRIBUTOS

Nombre: _____ Nvl. de Batalla: 1

Clase de Aventurero: Asesino Raza: Humano

M	HA	HP	F	R	Daño	I	A	FV	Destr.	Suerte
4	4	4+	3	3	1D6	5	1	3	3+	-

TABLA DE COMBATE

Enemigo:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hab. Armas del Atacante:		1	4	4	5	6	6	6	6	6	6
	1	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
	2	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
	3	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
	4	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
	8	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
	9	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
	10	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

HERIDAS

1D6+7. Solo se puede repetir la tirada una única vez.

Heridas Iniciales

HABILID. / HECHIZOS

Poder Inicial

Golpe Mortal.

Si el Asesino al Impactar sobre el oponente saca un 6 logrará ejecutar su Golpe Mortal. Este golpe daña al Monstruo en un punto crítico o vital, de forma que no puede tirar dado para bonificadores que reduzcan ese daño (ni por Armadura, Resistencia, Ignorancia al dolor, etc.)

Restricciones de Armadura.

El Asesino confía en su velocidad, agilidad y cautela de forma que no es necesario portar ninguna Armadura para él, de hecho sólo le podría ralentizar.

Armas y Artículos.

Este Aventurero sólo podrá usar espada de una mano, cuchillos o daga. No podrá usar armas que irradién luz ya que le dejaría vulnerable y expuesto de forma que sus técnicas y artes serían inutilizables. De esta manera las dagas, cuchillos y armas arrojadizas son su especialidad, nunca podrá usar armas a dos manos (a excepción de la Ballesta). Otra de sus restricciones, es que el Asesino sólo podrá utilizar objetos que son disponibles para todos los Aventureros.

MONEDAS DE ORO

NOTAS (Equipamiento, Tesoros, Armaduras, Armas, etc.)

ESPADA

Causa 1D6 Daño + Fuerza.



Equipo inicial del Asesino

DAGAS

Fuerza 1 cuerpo a cuerpo o arma arrojadiza que podrá ser recogida una vez los Monstruos de la estancia sean derrotados.



4
DAGAS

Equipo inicial del Asesino

CAPA DE LAS SOMBRAS

El asesino comienza el juego con una Capa de Sombras de asesinos, diseñada para desviar y deformar la luz.

Si el asesino está al menos a dos casillas de distancia del Aventurero con la linterna, todos los ataques de proyectiles dirigidos contra él tendrán un -1 para impactar.



Equipo inicial del Asesino

CUCHILLO

Fuerza 1, pero que debe ser ocultado en la bota.



Equipo inicial del Asesino

Warhammer Quest



• ASESION •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

• ASESION •

Aventurero Asesino en Warhammer Quest Por Matthew Francis

Otra incorporación a esta Galería de nuevos Aventureros para tu juego Warhammer Quest, ahora se trata del Asesino. Las miniaturas para este personaje son un poco complicadas, pero si buscas por los catálogos debes de ser capaz de encontrar alguna con una capa adecuada y algún tipo de daga. Matthew sugiere que o bien los Asesinos Elfos Oscuros o los Asesinos de Vespero de los Perros de Guerra.

EL AVENTURERO “ASESINO”

El viejo mundo es un lugar peligroso y misterioso, y sus políticas no son diferentes. Los estados rivales constantemente vigilan a los demás y los reinos poderosos como Bretonia, Kislev, Tilea y el Imperio tienen la constante amenaza de aniquilación que pende sobre sus cabezas. A menudo se ocupan de las partidas merodeadoras de orcos o de los aquelarres del Caos de la forma más directa posible gradas a una guerra abierta. Pero a veces un enfoque más sutil es necesario, para eso existe El Asesino.

La mayoría de las principales ciudades del Viejo Mundo tienen un pequeño cónclave de "Asesinos" en "El Gremio". El Gremio se oculta generalmente como una casa grande en un sector selecto de la ciudad donde los mensajeros estatales a menudo pueden considerarse de visita.

Los Asesinos son los herederos de Los Asesinos de Cathay que también influyeron en el Clan Eshin de los Skavens. Enmascarado y vestido de negro ellos son diestros y sutiles, entrenados en las artes del combate y del engaño, capaces de mezclarse con la mejor compañía en la corte o de matar a las más horribles criaturas en una alcantarilla.

La Mayor parte de Asesinos son los productos del elemento criminal de las ciudades por lo que son individuos perspicaces y rápidos. Muchos provienen de familias sencillas, tales como comerciantes, artesanos, etc... Todos son escogidos por su astucia e inteligencia.

Una vez entrenados, un asesino será sometido a una gran número de misiones, según ordena el Gran Maestro y el Consejo de la Casa del Gremio. Aunque su nombre indica la naturaleza de su trabajo principal, también fueron elegidos para otro tipo de misiones: espionaje, rescate, secuestro, mensajeros e incluso infiltración.

Los asesinos tienen un gran sentido del estilo y la ética de trabajo y pueden ser tan arrogantes y tan presuntuosos como un Noble Imperial cuando se trata de evaluar a otro asesino o a cualquier persona de su misma línea de trabajo.

A pesar de esto un asesino nunca dejará de echar una mano a otro asesino, incluso si él es de un Gremio de una ciudad diferente. Ellos también menospreciarán a cualquier asesino que no utilice equipos de última generación o técnicas. Son peores que los cortesanos la veces!

Un asesino es un complemento útil para un grupo de aventureros ya que aporta una variedad en habilidades de combate y sociales para el grupo. Sin embargo, muchos consideran sus numeritos como excesivamente peligrosos y sus hazañas como osadías (o como audacias según se mire) lo que a veces molestará a su compañeros.



COMENZANDO COMO ASESINO

Cualquier Jugador puede iniciar el juego como un Asesino en lugar de uno de los aventureros de la caja inicial de Warhammer Quest. Todas las reglas para la creación de un nuevo personaje serán aplicables a menos que se indique lo contrario.

REGLAS BÁSICAS

Heridas	1D6+7
Movimiento	4
Habilidad de Armas	4
Habilidad de Proyectiles	4+
Fuerza	3
Resistencia	3
Iniciativa	5
Ataques	1
Destubar	3+
Fuerza de Voluntad	3

Heridas

El asesino comienza con 1D6+7 heridas. Si sacas un "1" al lanzar el dado para determinar las heridas, puedes volver a tirar, pero si en el dado sale otro "1" por segunda vez, deberás aceptar el resultado.

Armas

El asesino prefiere las pequeñas cuchillas ocultables para llevar a cabo su trabajo y las encuentra excelentes para el combate cuerpo a cuerpo. Él siempre tiene una gran variedad de cuchillas a mano.

El asesino comienza el juego con una espada (que hace 1D6 de daño además de su fuerza 3 cuando la empuña), un cuchillo (fuerza 1, pero que debe ser ocultado en la bota), y cuatro puñales (Fuerza 1, que pueden ser usados en el cuerpo a cuerpo o como arma de proyectiles, puede recuperarlos cuando todos los monstruos de la estancia estén muertos).

Armadura

El asesino depende de su velocidad y su agilidad en el combate, él jamás lleva armadura.

Equipo

El asesino comienza el juego con una Capa de Sombras de asesinos, diseñada especialmente para desviar y deformar la luz. Si el asesino está al menos a dos casillas de distancia del guerrero de la linterna todos los ataques de proyectiles dirigidos contra él tendrán un -1 para impactar.

Habilidad para Asesinar

El asesino ha pasado arios de entrenamiento en busca de puntos débiles en la defensa de las criaturas para conseguir el golpe mortal. Mire en la siguiente tabla. Si en su tirada para impactar el número que obtienes coincide con el número del nivel del Asesino puede ignorar la resistencia y la armadura cuando aplique el daño.

- Novato 6 +
- Adepto 5 +
- Maestro 5 +
- Señor 4 +

REGLAS AVANZADAS

Asesinos y Tesoros

El Asesino puede utilizar las siguientes armas: espadas, cuchillos, dagas, estrellas ninjas, puños americanos, ballestas y todas las que se puedan comprar en el Gremio de Asesinos. Ellos no pueden usar ningún arma a dos manos (sin incluir la ballesta). Aparte de eso, él puede usar cualquier arma normalmente permitida a aquellos Aventureros con el código (B, H, EI, y E).

Los Asentamientos

Durante la visita a los asentamientos un asesino puede visitar todos los lugares estándares, tales como los múltiples comercios y los siguientes lugares especiales: El laboratorio del alquimista, La casa de apuestas, El templo, La escuela de gladiadores y La taberna (sin ningún modificador). Además, hay una nueva ubicación especial, el Gremio de Asesinos. Aplica todas las reglas habituales para ver si se puede encontrar una localización especial.



EVENTOS EN LOS ASENTAMIENTOS

Cualquier evento que provoque el arresto del Asesino por las autoridades provocará que, cada vez que el Asesino sea arrestado la fianza para ser liberado sea el doble de la estimada. El Asesino posee un modificador de +1 en tiradas de eventos si está huyendo y un -1 si está bajo sospecha.

GREMIO DE ASESINOS

Los Asesinos mantienen una base de operaciones en cada ciudad. A primera vista esta parecerá la casa de un rico mercader entre las grandes avenidas del centro de la ciudad. El interior, sin embargo, es algo diferente. La casa siempre es mucho más grande de lo que puedes apreciar desde el exterior y está llena de pasillos, patios, habitaciones y entradas. Los asesinos pululan por el edificio aparentando ser sirvientes, guardias, instructores o mensajeros. En contraste con la opinión popular, el Gremio siempre está bien iluminado y ventilado, las obras de arte adornan las paredes y no hay casi nada de siniestro en ello.

Cada gremio tiene su Gran Maestro. Se trata de un asesino venerado que ha ganado su puesto tras toda una vida en la profesión. El está generalmente dotado de un agudo intelecto y una mente privilegiada y puede aportar mucha sabiduría y experiencia a un joven asesino.

ENCONTRAR UN GREMIO

El Gremio de Asesinos es un lugar especial y sólo se puede encontrar en una ciudad con una tirada de siete o más en 2D6. El Gremio es donde un asesino puede ser informado sobre las últimas noticias, recibir nuevas misiones, recibir ayuda para él y su causa y el entrenamiento para subir de nivel. Cuando él hace esto cambia su perfil como de costumbre. También ganará la posibilidad de obtener nuevas habilidades gracias a las tiradas de dados en la tabla habilidades.

RED DE RUMORES

Mientras que esté en el Gremio, el asesino puede pagar una visita al Gran Maestro y su consejo para obtener cualquier información que le ayude a él y a sus amigos. Debido a que los asesinos que tienen informadores en todas partes y una estrecha relación de trabajo con el gobierno se pueden recoger mucha información útil. Tira 1D6 para ver lo que el Gran Maestro tiene que decirte. Sólo se puede tirar una vez por Gremio.

RED

1. La información es escasa y el asesino no aprende nada de interés.
2. El asesino se entera de que un viejo amigo acaba de regresar de una misión en Cathay y ha aprendido muchas técnicas nuevas y extrañas. Cuando el asesino tira para obtener su habilidad en los próximos entrenamientos, puede volver a tirar otra vez.
3. El Asesino ha visitado muchas de las guaridas de monstruos en esta zona y el asesino ha conseguido un mapa de la mazmorra. Si lo desea, puede convertirse en el próximo líder de la aventura.
4. El asesino se entera de que varios Monstruos particularmente malvados e inteligentes han estado causando estragos con sus ataques en una mazmorra cercana. Una vez, durante la próxima aventura en una emboscada tendida por los monstruos el asesino podrá declarar que estos eran los Monstruos acerca de los cuales se le advirtió y la emboscada falla. Los aventureros pueden atacar primero. Además, el Asesino obtiene un 20% más de oro por cada monstruo que mate.
5. Un miembro del consejo advierte al Asesino de la existencia de un monstruo que tiene algún tipo de poder arcano.. Al final de la siguiente mazmorra, si el mayor enemigo (por lo general un comandante) murió, el asesino podrá hacer una tirada en la tabla de Estancias del Subterráneo (Pág. 72 del libro básico) para conseguir una pieza de tesoro extra (vuelve a tirar si el resultado es de 1, o sea, de oro).

6. El Gran Maestre te hace unas señas y te confiere una misión de asesinato. En cualquier momento en la próxima mazmorra el asesino podrá declarar que ese monstruo es él que le manda el Gran maestro asesinar. Si lo mata gana el doble de oro.



ARMERÍA

El asesino puede visitar la Armería del Gremio para obtener armas especiales y suministros que le anden en sus aventuras.

Los asesinos tienen a su equipo en muy alta estima y consideran un fallo no disponer de lo último en armas. Tira un D6. Con una tirada de 1, 2 6 3 el asesino tiene que comprar algo aquí. No existen precios para vender tus armas ya que a un asesino ni se le pasaría por la cabeza vender su fantástico equipo a un precio rebajado, y ningún asesino compraría nada rebajado de otro.

Objeto	Precio
--------	--------

Veneno 50 monedas

Puede ser aplicado en dardos y en viroles para la ballesta.

Un frasco proporciona suficiente veneno para que dure una aventura. Cuando use un dardo o un virote envenenado para herir, tira 1D6.

1-3. El veneno se ha desvanecido, y no causará daño extra.

4-6. El veneno hace un daño extra de 1D3+2 heridas.



Cerbataña 150 monedas

Fuerza 2. Ignora un punto de armadura.

Dardos 30 monedas

Suficiente para una aventura.

1D6 Bombas de humo 100 monedas

Una bomba de humo puede ser lanzada en cualquier momento y cubrirá un área de 2X2 casillas. Se mantiene durante dos turros. No se puede mover o disparar a través del humo.

Herramientas para cerraduras (Ganzúas) 200 monedas

Estas Herramientas permiten abrir cualquier cerradura que no sea mágica o las reglas de la cerradura especifiquen lo contrario. Para ver si el Aventurero consigue abrir la cerradura tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 6 6 la cerradura se abre.

Con un resultado de 2 6 3 la cerradura se resiste de momento, aunque el Aventurero puede intentarlo de nuevo en el próximo turno. Con un resultado de 1, las ganzúas se parten y quedan inservibles.

Arpón 60 monedas

Debe ser conectado a una cuerda. Entonces, se podrá utilizar para arrastrar a los enemigos hacia ti. Primero haz una tirada para impactar con habilidad en proyectiles de forma normal.

Después lanza 1D6 y añádale su fuerza. Compare el total con la fuerza del Monstruo objetivo. La diferencia será el número de recuadros que se arrastre al Monstruo. Si la fuerza del monstruo es mayor déjelo donde está.

Botas con cuchillas

150 monedas

Da al asesino +1 ataque, pero un -1 para impactar.

Estrellas arrojadizas

100 monedas

Un asesino puede tirar tantas estrellas como ataques tenga.

El asesino usará su HP para impactar. Cada golpe tiene una fuerza de 1, pero ignorará cualquier armadura al realizar el daño.

HABILIDADES

2. Lanzador de cuchillos

Los brazos del asesino darán la impresión de que se difuminan cuando él lanza sus dagas con exactitud infalible.

Él puede lanzar tantas dagas por turno como ataques tenga.

3. Acróbata

Tensando sus músculos, el asesino salta hacia adelante y sale disparado a través del aire. El asesino puede moverse 6 casillas en cualquier dirección.

No podrá trabarse en ningún combate cuerpo a cuerpo mientras salta, pero los Hechizos y Armas de proyectiles que disparen contra él tendrán un -2 para impactarle. El salto durará un turno completo.

4. El corta cuellos

Cuando estés detrás de una criatura puedes intercambiar todos los ataques por un único ataque despiadado.

Tira 1D6. Con un resultado de 1-3 la criatura te da un codazo hacia atrás y te dejará tirado en suelo boca abajo durante un turno. Con un resultado de 4-6 le causas un D6 heridas por tu nivel de batalla e ignoras su armadura.

5. Salto

Puedes saltar una casilla en cualquier dirección, como parte de tu movimiento, aterrizando en un recuadro más allá. Cualquier obstáculo en el recuadro es ignorado, aunque esto te contará como un punto de movimiento.

6. Evadirse

Tira un 5 o 6 para evadir un golpe y pasar a cualquier casilla adyacente libre.

7. Mirada fugaz

El Asesino puede moverse por delante de un enemigo, no quedándose trabado. Resuelve un ataque de manera normal. Si él se para al lado del monstruo y desea atacar esta habilidad no podrá ser usada. Así mismo él puede escapar intentando desrabarse primero. No puede causar golpes mortales.

8. Disfraz

El asesino es un maestro del disfraz y sabe cómo hacer que a primera vista su cuerpo parezca tener una forma diferente. Al asignar los Monstruos sobrantes a los Aventureros, si el asesino es elegido al robar ficha, tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 o 6 te pasan por alto, elige a un Aventurero diferente de inmediato. Con un 1, 2 o 3 resuelven el combate de forma normal.

9. Reputación

La reputación de asesinos es bien conocida y mucha gente la conoce y por ello les temen. Usa esta habilidad en la compra de nuevos equipos. Haz una tirada en la siguiente tabla.

1-2: El mercader es un asesino de las famosas sombras grises del Gremio de Altdort, él se burlará de tu técnica poco sutil. No conseguirás el artículo y no podrás entrar en el Gremio de este asentamiento o del siguiente.

3: El mercader está bastante impresionado y le concede un 10% de descuento.

4: Un 20% de descuento.

5: Un 50% de descuento.

6: Gratis.

Sin embargo, después de hacer cualquiera de estas compras tira un D6. Con un resultado de un "1" te echarán de la población por intimidación.



10. Contorsionista

Puedes moverte en diagonal entre dos aventureros con extraños (y aterradores) movimientos corporales.

También cada vez que tenga que pasar un tiempo en la cárcel como parte de un evento en un asentamiento puedes tirar un D6. Con un 3+ escaparás al primer día.

11. Ignorar el miedo

El asesino cuenta con una técnica meditación mental que lo tranquiliza ante el peligro más grave.

Y añade +2 a las tiradas por miedo y +1 a las de terror.

12. Infiltración

Para limpiar su camino de "parásitos", el asesino se abre paso en un ámbito completamente nuevo de contactos y oportunidades.

El asesino puede pasar una semana tratando de infiltrarse en un lugar especial de su elección. Haz una tirada en esta tabla al final de la semana:

1: Te han atrapado y encarcelado bajo cargos de espionaje. Debes pagar 1D6x100 monedas de oro para poder salir.

2: Fallas después de pagar los gastos 1D6x50.

3: Fallas después de pagar los gastos 1D6x10.

4: Tienes éxito después de pagar los gastos de 1D6x50.

5: Tienes éxito después de pagar los gastos 1D6x10.

6: Te conviertes en un compañero de confianza, y puedes visitar la ubicación infiltrada de nuevo, en el próximo asentamiento que visites. Suponiendo que la localización esté presente.

Una vez que se ha infiltrado en un lugar con éxito podrá comprar bienes a su elección y hacer tiradas en las listas correspondientes.

Chocó con violencia contra una librería de madera que se tambaleó hacia delante. Sin tiempo a quejarse del dolor del golpe rodó a un lado para que la estructura no le aplastara. Pero no había respiro, tenía que levantarse antes de que su enemigo se lanzara sobre él. Levantó la espada instintivamente, eso le salvó la vida un largo cuchillo había chocado con su hoja. Miró extrañado a su atacante, el hechicero parecía haberse escabullido, en su lugar un par de figuras embozadas lo miraban con odio. ¿Asesinos?, odiaba a los asesinos. Escupió a un lado y se levantó mirando precavido a uno y a otro. Los asesinos son muy peligrosos, no usan armas grandes y prefieren golpear y alejarse, son muy escurridizos, y si encima usan veneno... Estos dos parecían verdaderos profesionales, ambos estaban armados con dos largos cuchillos y mantenían algo flexionadas las rodillas mientras un suave "vaivén" en sus movimientos decía a las claras que estaban siempre listos para la acción.

Él también era peligroso cuando se lo proponía, y más de una vez había tenido que véselas con asesinos. Con suavidad deslizó su mano izquierda hacia su espalda para poder hacerse con el largo cuchillo que siempre llevaba para ocasiones como esta. Flexionó un poco las rodillas y comenzó a imprimir un lento "vaivén" a sus movimientos. Los asesinos lo miraron desconcertados.

- Bien, ya estamos en igualdad de condiciones, ¿quién empieza?

Luigi lo miró con estupor. Ese era el Bodo que conocía, pero la situación no era buena... se dejó caer donde estaba y se dispuso a ver lo que sucedía.

Justo al acabar su comentario el embozado que se encontraba más cerca fintó y dirigió velozmente la punta de uno de los cuchillos a su cuello. Con la espada desvió el ataque, giró en el mismo lugar y atacó con su propio cuchillo.

El asesino paró el golpe y saltó hacia atrás justo cuando él le lanzaba una patada a las pantorrillas. A su izquierda distinguió movimiento, el otro asesino atacaba. Se agachó y lanzó una estocada. El enemigo erró en su ataque pero por poco queda atravesado por su hoja. Tal y como estaba, agachado, saltó contra el primer enemigo,

éste no lo esperaba y el golpe lo lanzó hacia la mesa del centro de la sala. Cambió de dirección con brusquedad y se dirigió de nuevo al segundo asesino, como pensaba éste estaba atacando a lo que seguramente creía un objetivo fácil, que le había dado la espalda. Craso error. En un suspiro vio al cazarrecompensas ante sus narices, le atacó con ambos cuchillos mientras trataba de dar un salto hacia atrás.

- No amigo, esta vez no, farfulló al embozado clavándole la espada en el vientre.

Al asesino se le salieron los ojos de las órbitas y comenzó a gemir. La espada rojiza siseaba mientras penetraba en el cuerpo de aquél desgraciado. Sin pensárselo dos veces dejó la espada en su nueva funda y giró sobre sus talones. El otro asesino se dirigía hacia él, pero cuando se vio sorprendido lanzó uno de sus cuchillos. Lo esquivó y lanzó el suyo a su vez.

Con un golpe seco su cuchillo quedó clavado en la garganta del embozado, de la boca de este comenzó a manar abundante sangre entre un sonido espeluznante de gorgoteo.

Miró a su amigo Luigi justo cuando este se dejaba caer al suelo sin sentido.

- Creo que sí que me darás trabajo Luigi – murmuró para sí con una sonrisa.



• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL ASESINO.

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

Warhammer Quest™

A **GAMES WORKSHOP®** PRODUCT

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
Component Art: Richard Wright & David Gallagher
Rulebook Art
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

Part No.: 102619
Part Code: 0017