

Ex-Joueur de Blood Bowl

Par Jason Hill

Paru dans le Citadel Journal #16, copyright 1996

Note: de la part du webmaster de Blood-Bowl.net, Tom ... L'article original dans le CJ #16 était incomplet. Les parties manquantes ont été fournies plus tard par Jason Hill et ont été ajoutées en rouge pour montrer les détails manquants de l'article.

Qui pourrait avoir plus d'agressivité à peine contrôlée, et être capable de tout casser dans un donjon ? L'Ex-Joueur de Blood Bowl est bien équipé pour tout démolir, donc Jason nous a gentiment envoyé les règles pour utiliser ce psychopathe dans vos parties de Warhammer Quest !

Notes de traduction : Cet article a été traduit par usagi3. Foot Locker est une puissante chaîne de magasins de sport anglo-saxonne, et donc la parodie Foote Locker a été traduite par une parodie de chaîne française, Dékatlon !

Commencer en tant qu'Ex Joueur de Blood Bowl

Les caractéristiques d'un ex joueur de Blood Bowl sont les suivantes :

Points de vie : 1D6+8

Mouvement : 4

CC : 3

CT : 5+

Force : 4(5)

Endurance : 3(4)

Initiative: 3

Attaques : 1

Blocage : 4+

Points de vie

L'ex Joueur de Blood Bowl commence avec 1D6+8 points de vie. Souvenez-vous qu'en déterminant vos points de vie initiaux, si vous obtenez un 1, vous pouvez rejeter le dé, mais que si vous obtenez de nouveau un 1, vous devrez conserver ce résultat.

EQUIPEMENT

L'ex joueur de Blood Bowl commence le jeu avec la carte d'équipement Gat-ork-ade, et la carte d'équipement Protections d'épaule à pointes.

BOUTEILLE DE GAT-ORK-ADE

La bouteille de Gat-ork-ade peut être utilisée une fois par aventure, pour obtenir les effets suivants :

- Soigner complètement l'ex joueur de Blood Bowl.
- Donner un bonus de +2 à la force de l'ex joueur de Blood Bowl pendant un combat.
- Doubler le Mouvement de l'ex joueur de Blood Bowl pendant un tour.

Chaque fois que la bouteille est utilisée, jeter 1D6. Sur un résultat de 2 à 6, aucun effet; sur un résultat de 1, cependant, la bouteille est vidée et devient inutile.

ARMES

L'ex joueur de Blood Bowl commence le jeu avec la carte d'équipement Protections d'épaule à pointes. Ceci lui permet d'effectuer l'attaque spéciale de *Blitz*. Il peut se déplacer et attaquer, puis continuer à se déplacer et attaquer de nouveau. Il peut continuer ainsi tant qu'il se déplace en ligne droite et qu'il lui reste des points de mouvement. Il peut utiliser toutes ses attaques naturelles sur chaque ennemi attaqué, mais n'obtient pas de Coups Mortels. Quand il effectue un *Blitz*, l'ex joueur de Blood Bowl n'est jamais bloqué.

L'ex joueur de Blood Bowl ne peut pas utiliser d'armes, à part ses Protections d'épaule à pointes et ce qu'il peut acheter chez *Dékatlon*.

ARMURE

L'ex joueur de Blood Bowl porte une armure de Blood Bowl qui lui donne un bonus de +1 en Endurance. Il ne peut porter aucune autre armure. Cette armure ne peut pas être vendue.

L'EX JOUEUR DE BLOOD BOWL DANS LES AVENTURES

COMPETENCES SPECIALES DE L'EX JOUEUR DE BLOOD BOWL

Coup Puissant

L'ex joueur de Blood Bowl est entraîné à délivrer des coups puissants à mains nues (sur un terrain de Blood Bowl, c'est tout ce que vous avez). Cette capacité offre un bonus de +1 à sa Force, mais comme il a combattu à mains nues toute sa vie, il ne connaît rien au maniement des armes (et de toutes manières, c'est pas son style). A cause de cela, l'ex joueur de Blood Bowl ne peut utiliser aucune arme, à l'exception de ses Protections d'épaule à pointes et de ce qu'il peut acheter chez *Dékatlon*.

Continuer

Chaque fois que l'ex joueur de Blood Bowl tue un ennemi, il peut renoncer à un *coup mortel* pour *continuer* pendant un *Blitz* (ceci signifie qu'il peut aller sur la case qu'occupait le monstre vaincu).

Mettre le paquet

L'ex joueur de Blood Bowl peut mettre le paquet après avoir terminé son déplacement, ce qui lui permet de se déplacer d'une ou deux cases supplémentaires. Pour chaque case supplémentaire parcourue, jetez 1DT. Sur un résultat de 1, il a trebuché et s'est blessé. Ceci achève son déplacement, et il subit 1D3 blessures, non modifiées par l'endurance ou l'armure.

L'EX JOUEUR DE BLOOD BOWL ET LES TRESORS

L'ex joueur de Blood Bowl peut recevoir le même équipement que le Barbare. Si le Barbare peut utiliser un trésor ou un équipement, l'ex joueur de Blood Bowl le peut aussi. N'oubliez pas les restrictions concernant les armes et les armures...

REGLES AVANCEES

Les règles de ce chapitre sont utilisées avec les règles avancées. Elles expliquent tout ce que vous devez savoir pour faire monter en niveau votre ex joueur de Blood Bowl, les lieux qu'il peut visiter, et les compétences qu'il peut apprendre.

L'EX JOUEUR DE BLOOD BOWL EN VILLE

Quand il est en ville, l'ex joueur de Blood Bowl peut visiter le temple, le laboratoire de l'alchimiste, le tripot, l'école de combat ([lieu spécial détaillé dans le Character pack du Pitfighter](#)) et Dékatlon (les règles concernant Dékatlon sont plus loin). Il peut aussi se rendre à la taverne (jetez 2D6+1). Sur un résultat de 13, vous pariez sur un match de Blood Bowl se déroulant actuellement dans cette ville. Vous pouvez parier jusqu'à 300 pièces d'or. Après avoir décidé du montant du pari, jetez 1D6 et consultez le tableau suivant :

1D6	Résultat
1-2	L'équipe sur laquelle vous aviez parié perd minablement. Votre or est perdu.
3-4	L'équipe sur laquelle vous aviez parié remporte la victoire, vous doublez votre mise.
5-6	Votre équipe remporte la victoire, et vous décidez de parier à nouveau. Jetez à nouveau le dé pour voir ce que devient le pari suivant (en comptant les 5-6 comme des égalités, pas de gain ni de perte). Vous devez ensuite parier et jeter le dé à nouveau (la 2 ^{nde} et 3 ^{ème} mise doivent être de 50 pièces d'or chacune au minimum).

En tant que star vétérante de Blood Bowl, l'ex joueur de Blood Bowl est familier des tavernes du Vieux Monde. Il a voyagé dans tout l'Empire : fêtant les victoires, noyant les défaites, et oubliant ses blessures dans l'alcool.

JOURNEE TRANQUILLE

Une journée tranquille arrive bien rarement Durant la vie d'un joueur de Blood Bowl endurci. Si vous obtenez une journée tranquille, utilisez la table suivante.

D6	Résultat								
1-2	Vous êtes reconnu dans la rue en tant qu'ex joueur de Blood Bowl, jetez un autre D6 pour découvrir la réaction de la foule.								
1-2	La foule vous hue, sûrement ses supporters d'une équipe que vous avez battue, et il se forme rapidement une émeute. Ils vous pourchassent vers les murs de la ville, mais vous vous échappez de justesse dans une sombre allée. Vous devriez vous faire oublier... Vous devez quitter la ville immédiatement et attendre vos compagnons.								
3-4	Vos fans vous acclament et se rassemblent rapidement pour obtenir votre autographe. Dans le chaos ambiant, un fan peut vous couvrir d'or ou on peut vous dérober votre or. Jetez 1D6, soustrayez 3, puis multipliez le total par 10. Ceci représente la somme d'argent que vous gagnez/perdez (un nombre positif indique un gain, un négatif une perte). Un résultat de 0 signifie que la foule est honnête.								
5-6	Une foule de vos fans les plus fidèles se rassemble, vous couvrant d'or. Vous gagnez 1D6 x 50 pièces d'or.								
3-4	<p>Votre ancienne équipe est en ville pour un grand match contre les Orkland Raiders. Ils vous persuadent rapidement de vous joindre à eux, « comme au bon vieux temps ». Jetez un autre D6 pour découvrir comment se déroule la partie.</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Vous êtes gravement blessé pendant le match, perdant un point de vie de manière permanente, et passant les 1D6 journées suivantes à l'infirmerie. Ne jetez pas de dés pour des événements pendant ces journées au lit, mais payez tout de même les dépenses quotidiennes.</td> </tr> <tr> <td>2-3</td> <td>Votre équipe perd et vous aller noyer la défaite dans l'alcool avec vos coéquipiers. Vous dépensez 1D6x20 pièces d'or.</td> </tr> <tr> <td>4-5</td> <td>Votre équipe l'emporte grâce à votre retour, et alors que vous dites au revoir à vos coéquipiers, ils vous offrent une part des bénéfices. Vous recevez 1D6x20 pièces d'or.</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Votre équipe se débarrasse rapidement des Orques, et vous rentrez au camp rapidement; un de vos vieux amis Blitzter vous apprend de nouvelles techniques. A partir de ce moment, une fois par aventure, vous pouvez utiliser une feinte spéciale pour distraire vos adversaires. Quand vous l'utilisez, toutes les figurines ennemies qui vous sont adjacentes perdent toutes leurs attaques sur vous durant ce tour. Si vous obtenez à nouveau ce résultat, vous gagnez +1 point de vie permanent.</td> </tr> </tbody> </table>	1	Vous êtes gravement blessé pendant le match, perdant un point de vie de manière permanente, et passant les 1D6 journées suivantes à l'infirmerie. Ne jetez pas de dés pour des événements pendant ces journées au lit, mais payez tout de même les dépenses quotidiennes.	2-3	Votre équipe perd et vous aller noyer la défaite dans l'alcool avec vos coéquipiers. Vous dépensez 1D6x20 pièces d'or.	4-5	Votre équipe l'emporte grâce à votre retour, et alors que vous dites au revoir à vos coéquipiers, ils vous offrent une part des bénéfices. Vous recevez 1D6x20 pièces d'or.	6	Votre équipe se débarrasse rapidement des Orques, et vous rentrez au camp rapidement; un de vos vieux amis Blitzter vous apprend de nouvelles techniques. A partir de ce moment, une fois par aventure, vous pouvez utiliser une feinte spéciale pour distraire vos adversaires. Quand vous l'utilisez, toutes les figurines ennemies qui vous sont adjacentes perdent toutes leurs attaques sur vous durant ce tour. Si vous obtenez à nouveau ce résultat, vous gagnez +1 point de vie permanent.
1	Vous êtes gravement blessé pendant le match, perdant un point de vie de manière permanente, et passant les 1D6 journées suivantes à l'infirmerie. Ne jetez pas de dés pour des événements pendant ces journées au lit, mais payez tout de même les dépenses quotidiennes.								
2-3	Votre équipe perd et vous aller noyer la défaite dans l'alcool avec vos coéquipiers. Vous dépensez 1D6x20 pièces d'or.								
4-5	Votre équipe l'emporte grâce à votre retour, et alors que vous dites au revoir à vos coéquipiers, ils vous offrent une part des bénéfices. Vous recevez 1D6x20 pièces d'or.								
6	Votre équipe se débarrasse rapidement des Orques, et vous rentrez au camp rapidement; un de vos vieux amis Blitzter vous apprend de nouvelles techniques. A partir de ce moment, une fois par aventure, vous pouvez utiliser une feinte spéciale pour distraire vos adversaires. Quand vous l'utilisez, toutes les figurines ennemies qui vous sont adjacentes perdent toutes leurs attaques sur vous durant ce tour. Si vous obtenez à nouveau ce résultat, vous gagnez +1 point de vie permanent.								
5-6	C'est <i>vraiment</i> une journée tranquille !								

DEKATLON

Dékatlon est un lieu spécial que seul l'ex joueur de Blood Bowl peut visiter. Pour le trouver, vous devez obtenir un 7 dans une ville ou une cité, comme pour tous les autres lieux spéciaux. Ci-dessous se trouve la liste des objets pouvant être achetés par l'ex joueur de Blood Bowl.

A l'exception des Bandages Athlétiques, vous ne pouvez posséder qu'un seul de ces objets à la fois. Ce n'est pas la peine de vérifier si ces objets sont disponibles, car Dékatlon est toujours bien approvisionné. Ces objets ne peuvent être utilisés que par l'ex joueur de Blood Bowl.

Bouteille de Gat-ork-ade.. 150 pièces d'or

Comme ci-dessus.

Ballon à pointes 1000 pièces d'or

Le Ballon à pointes offre à l'ex joueur de Blood Bowl une attaque à distance par combat (vous jetez le ballon sur quelque chose). Vous pouvez lancer le ballon jusqu'à une distance maximale de 6 cases. Pour toucher, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal au nombre de cases qui vous séparent de votre cible (en comptant la case de la cible, mais pas la vôtre). Le ballon inflige 1D6+8 dommages à ce qu'il touche, modifiés comme d'habitude. Le ballon est automatiquement retrouvé à la fin de chaque combat (quand tous les monstres de la section de donjon ont été tués), au début de la Phase d'Exploration suivante.

Bottes à pointes 500 pièces d'or

Ces bottes spéciales offrent à l'ex joueur de Blood Bowl une attaque supplémentaire de coup de pied, à -1 pour toucher, qui cause des dommages normaux (D6 + Force). Note : aucun personnage ne peut porter plus d'une paire de bottes en même temps...

Bandage Athlétique 200 pièces d'or

Ils peuvent être utilisés à tout moment pour soigner 1D6 points de vie de l'ex joueur de Blood Bowl (jamais au dessus du total de départ). Ces bandages ne se périment jamais, comme les bandages ordinaires.

Armure de Blood Bowl (pour remplacement) 200 pièces d'or

Comme ci-dessus.

Protections d'épaule à pointes 200 pièces d'or

Comme ci-dessus.

ENTRAINEMENT

L'ex joueur de Blood Bowl peut s'entraîner partout.

COMPETENCES

Jetez 2D6, et lisez le résultat sur la table suivante pour découvrir quelle compétence a été apprise.

2D6	Compétences	Effets
2	Mauvais Joueur	Dans une partie de Blood Bowl, la morale n'existe pas. Le joueur peut à présent faire un coup vicieux une fois par tour, qui cause des blessures non modifiées par l'endurance ou l'armure. Il doit déclarer quelle attaque est le coup vicieux avant de lancer le dé pour toucher. Note : ceci ne lui donne pas d'attaque supplémentaire, cela en modifie simplement une.
3	Esquive	Après avoir pratiqué le Blood Bowl pendant de nombreuses années, un joueur apprend à voir venir les coups. Il a presque un sixième sens, interprétant le moindre changement de posture. L'ex joueur de Blood Bowl a maintenant une esquive non modifiable de 6, utilisable sur toute attaque le touchant (comme l'Elfe). Ceci ne fonctionne pas sur la Magie, car il ne peut pas anticiper les effets d'un sortilège.
4	Se baisser et se faufiler	Les joueurs de Blood Bowl sont assez agiles (ils essaient de survivre), esquivant en permanence tandis qu'ils courent.
5	Ignorer la douleur	Au fil des ans, les nerfs d'un joueur de Blood Bowl commencent à mourir après avoir subi tant de blessures. Ceci peut induire un état de non sensibilité, pendant lequel même les plus sévères blessures ressemblent à de simples écorchures. Chaque blessure que subit l'ex joueur de Blood Bowl est réduite d'un point.
6	Saut héroïque	Pour éviter les blessures les plus graves sur un terrain de Blood Bowl, beaucoup de joueurs apprennent à bondir pour essayer d'éviter les tacles. Vous pouvez sauter par-dessus n'importe quelle case, atterrissant sur la case opposée. Ce saut coûte 2 points de mouvement, mais vous permet de sauter par-dessus des figurines. Vous pouvez sauter dans toutes les directions, y compris en diagonale.
7	Coup puissant	Chaque fois que l'ex joueur de Blood Bowl obtient un résultat de 6 pour toucher, il inflige 1D6 dommages supplémentaires.
8	Téméraire	Vous obtenez un bonus de +2 à tous les tests de Peur, et +1 pour tous les tests de Terreur.
9	Chanceux	Ce n'est pas une vraie compétence, le Guerrier est simplement remarquablement chanceux. L'ex joueur de Blood Bowl gagne un point de chance, de manière permanente.
10	Effrayant	Les joueurs de Blood Bowl sont célèbres pour leur attitude menaçante et leur physique imposant. Tous les monstres qui ne causent pas la Peur ou la Terreur subissent un malus de -1 pour vous toucher.
11	Coup réflexe	Il faut des réflexes hors normes pour survivre sur l'astro-granite du terrain de Blood Bowl. C'est aussi bien d'en avoir dans les donjons... Chaque fois que des monstres sont disposés sur une section de donjon, lancez 1D6 pour l'ex joueur de Blood Bowl. Sur un résultat de 3 à 6, il peut immédiatement effectuer une attaque sur tout monstre qui vient d'être placé sur une case adjacente (avec coups mortels, etcetera, comme d'habitude). Sur un résultat de 1 à 2, il est pris par surprise et ne gagne aucun avantage particulier.
12	Ze plan	Vous êtes un grand stratège sur le terrain. Vous connaissez toutes les tactiques des livres (ainsi que beaucoup qui n'y figurent pas). Au début d'un combat par aventure, vous pouvez utiliser votre plan. Vous reconnaissez la stratégie de vos ennemis et vous transmettez des instructions codées à vos camarades. Durant n'importe quel tour de ce combat, les Guerriers peuvent faire une Phase de Guerriers supplémentaire (2 à la suite ; une ordinaire, puis une en plus). Tous les Guerriers effectuent cette phase ensemble.

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dés de Dommag	Enduran	Pis de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Volonté	Compéte	Evasion
1	0	Novice	3	5+	4	1	3	1d6+8	3	1	0	3	0	Auto ou 2+
2	2000	Trois-quart	3	5+	4	1	3	2d6+8	3	1	1	3	1	Auto ou 2+
3	4000	Trois-quart	4	5+	4	2	3	3d6+8	4	1	1	3	2	Auto ou 2+
4	8000	Trois-quart	4	5+	4	2	4	4d6+8	4	2	2	4	3	Auto ou 2+
5	12000	Bloqueur	5	5+	4	2	4	5d6+8	5	2	2	4	4	Auto ou 2+
6	18000	Bloqueur	5	5+	5	2	4	6d6+8	5	3	3	4	4	Auto ou 2+
7	24000	Bloqueur	5	5+	5	2	4	7d6+8	5	3	3	4	5	Auto ou 2+
8	32000	Bloqueur	6	5+	5	3	4	8d6+8	6	3	3	4	6	Auto ou 2+
9	45000	Joueur vedette	6	5+	5	3	4	9d6+8	6	4	4	4	6	Auto ou 2+
10	50000	Joueur vedette	6	5+	5	3	4	10d6+8	6	4	4	4	7	Auto ou 2+

L'ex joueur de Blood Bowl

Battle Level	Gold	Title	Weapon Skill	Ballistic Skill	Strength	Damage Dice	Toughness	Wounds	Initiative	Attacks	Luck	Will-Power	Escape Pinning	Skills
1	0	Rookie	3	5+	4	1	3	1D6+8	3	1	0	3	4+	0
2	2,000	Lineman	3	5+	4	1	3	2D6+8	3	1	1	3	4+	1
3	4,000	Lineman	4	5+	4	2	3	3D6+8	4	1	1	3	4+	2
4	8,000	Lineman	4	5+	4	2	4	4D6+8	4	2	2	3	4+	3
5	12,000	Blitzer	5	5+	4	2	4	5D6+8	5	2	2	4	3+	4
6	18,000	Blitzer	5	5+	5	2	4	6D6+8	5	3	3	4	3+	4
7	24,000	Blitzer	5	5+	5	2	4	7D6+8	5	3	3	4	3+	5
8	32,000	Blitzer	6	5+	5	3	4	8D6+8	6	3	3	4	3+	6
9	45,000	Star Player	6	5+	5	3	4	9D6+8	6	4	4	4	3+	6
10	50,000	Star Player	6	5+	5	3	4	10D6+8	6	4	4	4	3+	7

EX-BB PLAYER ADVANCED PROFILES

Battle Level 6	Wounds:	6D6+8	Wpn./Bal. Skill:	5/5+									
	Strength/Dice:	5/2	Toughness:	4 (5)									
	Initiative:	5	Attacks:	3									
ENEMY'S WS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Luck:	3	
TO HIT	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	Willpower:	4	
SKILLS: 4												Pinning:	3+

Battle Level 7	Wounds:	7D6+8	Wpn./Bal. Skill:	5/5+									
	Strength/Dice:	5/2	Toughness:	4 (5)									
	Initiative:	5	Attacks:	3									
ENEMY'S WS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Luck:	3	
TO HIT	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	Willpower:	4	
SKILLS: 5												Pinning:	3+

Battle Level 8	Wounds:	8D6+8	Wpn./Bal. Skill:	6/5+									
	Strength/Dice:	5/3	Toughness:	4 (5)									
	Initiative:	6	Attacks:	3									
ENEMY'S WS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Luck:	3	
TO HIT	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	Willpower:	4	
SKILLS: 6												Pinning:	3+

Battle Level 9	Wounds:	9D6+8	Wpn./Bal. Skill:	6/5+									
	Strength/Dice:	5/3	Toughness:	4 (5)									
	Initiative:	6	Attacks:	4									
ENEMY'S WS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Luck:	4	
TO HIT	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	Willpower:	4	
SKILLS: 6												Pinning:	3+

Battle Level 10	Wounds:	10D6+8	Wpn./Bal. Skill:	6/5+									
	Strength/Dice:	5/3	Toughness:	4 (5)									
	Initiative:	6	Attacks:	4									
ENEMY'S WS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Luck:	4	
TO HIT	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	Willpower:	4	
SKILLS: 7												Pinning:	3+

THE EX-BLOOD BOWL PLAYER

Across the Known World a game is played pitting teams from all races against each other. This game is BLOOD BOWL. It was designed to solve disputes between armies or nations without always going to war. Only the toughest individuals make it at playing Blood Bowl, in fact the only difference between open warfare and Blood bowl is that in Blood bowl the players are supposed to try to score points with a ball. Everyone in the Old World likes a bit of Blood Bowl, even it is only to support their races greatest team in the Super Bowl.

Many people find it strange to find a Blood Bowl player in the middle of a dungeon beating seven shades of @*%\$ out of orcs, but players do occasionally retire having survived playing the greatest game ever, and usually have nothing better to do, or if between leagues what better way to earn money and keep up on the practice.

Being used the open astrogranite field, Blood Bowl players do occasionally have to get used to the confines of the maze of a dungeon, and they never seem to be able to handle a sword or any other conventional weapon. However, even with these disadvantages, they can find uses for all of the skills that they are used to, Minotaurs never expect a Human to charge in him with only his shoulder, and there has been many a confused monster after they have been hit with a Blood Bowl ball.

EX-BLOOD BOWL PLAYER

Wounds:	1D6+8
Move:	4
Weapon Skill:	3
Ballistic Skill:	5+
Strength:	4 (5)
Toughness:	3 (4)
Initiative:	3
Attacks:	1



Equipment: *Gal-ack-ade Bottle*

Weapon: Spiked Shoulder Pad (see card).

Armour: Blood Bowl Armour, giving him +1 Toughness.

Pinning: Breaks from pinning on a roll of 4+.

Special Rules

Powerful Strike: This ability gives the Ex-BB Player a +1 Strength when he fights with bare hands or Spiked Shoulder Pads.

Follow Up: Anytime the Ex-BB Player kills an enemy, he may forego a "deathblow" to Follow Up and move into the monster's square.

Push It: The Ex-BB Player may Push It after he completes his full move, allowing him to move up to two additional spaces. For each additional square moved, he must roll a D6. On the roll of a 1, he has tripped and injured himself. This ends his move, and he takes D3 wounds, not modified for toughness or armour.

ENEMY'S WS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TO HIT FOE	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

EX-BLOOD BOWL PLAYER ADVANCED PROFILES

Battle Level 2	Wounds:	2D6+8	Wpn./Bal. Skill:	3/5+									
	Strength/Dice:	4/1	Toughness:	3 (4)									
	Initiative:	3	Attacks:	1									
ENEMY'S WS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Luck:	1	
TO HIT	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6	Willpower:	3	
SKILLS: 1												Pinning:	4+

Battle Level 3	Wounds:	3D6+8	Wpn./Bal. Skill:	4/5+									
	Strength/Dice:	4/2	Toughness:	3 (4)									
	Initiative:	4	Attacks:	1									
ENEMY'S WS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Luck:	1	
TO HIT	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5	Willpower:	3	
SKILLS: 2												Pinning:	4+

Battle Level 4	Wounds:	4D6+8	Wpn./Bal. Skill:	4/5+									
	Strength/Dice:	4/2	Toughness:	4 (5)									
	Initiative:	4	Attacks:	2									
ENEMY'S WS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Luck:	2	
TO HIT	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5	Willpower:	3	
SKILLS: 3												Pinning:	4+

Battle Level 5	Wounds:	5D6+8	Wpn./Bal. Skill:	5/5+									
	Strength/Dice:	4/2	Toughness:	4 (5)									
	Initiative:	5	Attacks:	2									
ENEMY'S WS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Luck:	2	
TO HIT	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	Willpower:	4	
SKILLS: 4												Pinning:	3+

SPIKED SHOULDER PADS

This allows the Ex-Blood Bowl Player to make a special Running Blitz attack. He may Move and attack, then continue moving and attack again. He may continue to do this as long as he moves in a straight line and doesn't run out of movement points. He may use all of his natural attacks on each enemy attacked, but gets no "deathblows". While doing a *Running Blitz*, the Ex-Blood Bowl

GAT-ORK-ADE BOTTLE

Can be used once per game to have one of the following effects:

- Restore the Ex-Blood Bowl player to full health.
- Give the Ex-Blood Bowl player +2 Str. for one turn.
- Double the Ex-Blood Bowl Player's move for one turn.



EQUIPMENT

EQUIPMENT