

Warhammer Quest



• NOBLE IMPERIAL •

GAMES
WORKSHOP

CITADEL[®]
MINIATURES

• NOBLE IMPERIAL •

El Imperio es una confederación de provincias sueltas, cada cual es gobernada por un Conde Elector. El reino entero está gobernado por un Emperador, elegido por los Condes Electores. Por más de muchos siglos, los sucesivos Emperadores y Condes Electores han decidido premiar con baronías, ducados, títulos y tierras, por acciones valerosas, por buenas amistades, u otras razones desconocidas. No hace falta señalar que estas familias han crecido en una prospera aristocracia que creen estar por encima de la muchedumbre, y sin este ilustrado gobierno, el Imperio se disolvería mañana.

Se podría ver como si la vida de un aristócrata fuera una existencia ideal, y nadie que haya recibido un título “se lo ha currado” para alardear. Por el contrario, muchos nobles llevan una existencia muy protegida, resguardados de la vida común. Muchos nobles encuentran sus vidas faltas de riesgo o significado, y esta insatisfacción han llevado a muchos jóvenes a la bebida, el juego, o seguir con ocupaciones peores.

Muchos nobles no tienen idea de cómo administrar su dinero, y su decadente estilo de vida y falta de educación por lo que no sea el honor o la refinada etiqueta han deformado su sentido del valor.

Están al límite por el honor para atender todas las sin fines funciones de la corte, galas, teatros y balls y para ser vistos con sus ostentosa riqueza.

En contraste, otras familias de nobles son muy prosperas, moviéndose por los círculos adecuados, tirando de los hilos adecuados mas importante, contratando personas que vigilen sus negocios financieros.

En los primeros y mas anarquistas días del Imperio, tantas eran las familias que estaban en el punto de mira de nobles hambrientos de poder, que intentaron derrocar a los Condes Electores y quedarse esa prestigiosa posición para ellos mismo. Hoy en día, a través de los Electores emerge una gran armada para defender sus tierras y el Imperio como uno, por lo que los intentos de asesinato o complots son infrecuentes.

En el caso de estas adineradas y poderosas familias, la tradición de tener muchos hijos esta muy difundida. El primer hijo de un noble imperial gana el titulo por la antigua costumbre de ingresar en la Guardia del Reik. Sabiendo que muchos de ellos son herederos, el entrenamiento de la Guardia del Reik no se reparte solo entre la pelea y las habilidades de combate, también la diplomacia y la política. Estas valiosas habilidades y experiencias servirán al joven noble cuando herede el patrimonio de su padre.

El segundo hijo frecuentemente ingresa en una Orden Caballeresca, tanto en los Caballeros del Lobo Blanco como en los Caballeros Pantera. Aquí el hijo puede llegar a convertirse en un Maestro o Gran Maestro, posiciones de gran respeto y poder. El tercer hijo tradicionalmente entra en una poderosa institución Imperial. Si tiene “el talento”, quizás pueda entrar en uno de los Colegios de Magia o podría desahogar su entusiasmo por las cosas mecánicas en el Colegio Imperial Ingeniero de Altdorf.

El resto de hijos normalmente se les deja que hagan sus propias decisiones. Muchos son evitados por sus propias familias como “exceso de demanda”, o casados con la hija de otro noble, para incrementar el poder y la influencia de la familia. Muchos de los aristócratas sienten que estos hijos son débiles, y de hecho muchos lo son, bastante felices de gastar su vida, realizando alguna insignificante tarea del patrimonio de su padre.

Por el contrario, muchos sufren un gran resentimiento por el modo en que son tratados por su familia. Este resentimiento se vuelve homicida, dejándose la sangre en peleas donde los más jóvenes de hecho matan a sus hermanos mayores para asegurarse la herencia.

Por lo tanto, en estas circunstancias, muchos de estos hijos nobles se encuentran así mismos, si no heridos por el destierro en su propia

sociedad, “en su propiedad”. Tanto las familias que no tienen dinero o tiempo para ellos, como los que siguen su vida sin propósito ni reglas. Muchos de estos jóvenes simplemente dejan sus familias e intentan buscarse su propia fortuna o para ganarse la dignidad de su familia. Afortunadamente para ellos, el Viejo Mundo tiene suficiente fortuna escondida para ser recogido por miles de desatendidos hijos de cientos de nobles familias, ¡si tienen valor suficiente para salir afuera y recogerlos!

• INTRODUCCION •

Este libro contiene todo lo que necesitas para introducir un nuevo Guerrero – El Noble Imperial – a tus partidas de Warhammer Quest, incluyendo su hoja de Guerrero, contador de Guerrero, cartas de equipo, reglamento y una miniatura Citadel para representarlo.

Este reglamento se divide en tres secciones: la sección de Warhammer Quest básico, sección de Warhammer Quest Avanzado y sección de rol.

Las reglas de Warhammer Quest contienen todo los que necesitas para usar al Guerrero en tus partidas. Las reglas Avanzadas cubren el progreso del Noble Imperial a través de los niveles de batalla, y la sección final, incluyendo cualquier conjuro, habilidades y reglas especiales, y la sección de final dan reglas para usar el nuevo guerrero con el juego de rol

REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si lo deseas, puedes reemplazar uno de los Guerreros del juego de Warhammer Quest con el noble Imperial. Simplemente quita uno de los guerreros existentes por el noble. ¡Recuerda cambiar el contador del guerrero original por el del Noble Imperial!

Recuerda también que si no hay un Bárbaro en el grupo, entonces uno de los guerreros tendrá que llevar la linterna y será el líder.

GRUPOS MÁS GRANDES DE GUERREROS.

Si quieres, puedes llevar más de cuatro guerreros en una aventura, ¡pero deberás asegurarte de que tienes suficientes para una ronda!



Las cartas y tablas para están hechas para cuatro jugadores, por lo que si tienes quince Guerreros diferentes en una partida, la partida no presentara un desafío para ellos. Como regla general, juega partidas de

cuatro jugadores, pero si tienes un grupo de cinco o seis, entonces incrementa el número de Monstruos en una proporción igual.

Por ejemplo, si tienes seis guerreros en un grupo, habrá un 50% más de Cartas de Eventos. En este caso, tendrás que asegurarte que

cada vez que aparezcan los Monstruos, haya un 50% más. Si la carta dice “1D6 Orcos” tira el dado como haces frecuentemente y después multiplica el resultado hacia arriba para emparejarlo con el tamaño del grupo – por lo que si sacas un cuatro, habrá seis orcos, y así.

• EMPEZANDO COMO NOBLE IMPERIAL •

El perfil de un Noble Imperial es el siguiente:

Heridas	1D6+7
Movimiento	4
HA	4
HP	4+
Fuerza	3
Resistencia	3
Iniciativa	5
Ataques	1
Destrabarse	5+

EQUIPO

El Noble Imperial Empieza con su Herencia Familiar y una Pistola de Duelo.

HERENCIA FAMILIAR



Antes de partir hacia la vida de aventurero, el padre del Noble oprime una joya incrustada en un talismán en la mano de su hijo mientras le dice “Esto ha sido de nuestra familia durante siglos. No lo pierdas, un día podría salvarte la vida”.

La herencia tiene una antigua historia y fue llevado por uno de los antepasados

suyos en una larga y olvidada guerra. Durante la campaña, el Talismán vino para representar la determinación del Imperio de destruir las fuerzas del mal que atacaban las fronteras. Un solo vistazo al reluciente Talismán bajo la luz del sol encendió el miedo en los corazones de las monstruosas bestias. Nunca olvidaran que el símbolo es un portador de la muerte y pavor de su raza.

Tira un D6 para determinar que raza teme al Noble que lleva la Herencia familiar.

D6	Resultado
1	Snotlings y Arañas gigantes
2	Goblins y Murciélagos Gigantes
3	Orcos
4	Skaven y Ratas Gigantes
5	Orcos y Goblins
6	Minotauros

Cualquier Monstruo que tema al Noble sufrirá un penalizador de -1 para golpearle cuando se le ataca en combate cuerpo a cuerpo.

PISTOLAS DE DUELO

Las Pistolas de Duelo causan 1D6+6 Heridas si impacta. Cuenta el número de cuadros entre el Noble y su objetivo. Para impactar a su objetivo, el Noble Imperial debe sacar un resultado superior a ese número de cuadros en un D6. Una vez haya disparado, la pistola necesita un turno para ser recargada. El Noble no puede recargar la pistola si esta trabado en combate, o si se mueve en ese turno.

ARMA

El Noble Imperial empieza la partida con un Rapier.

Rapier

El Rapier es un arma peligrosa que puede ser perfectamente empuñada por un espadachín entrenado. A diferencia de las espadas normales, cuando tiras para herir no lanzas un D6 y añades tu fuerza. El Rapier es un arma de habilidad y fuerza del esgrimidor pero que solo daña una pequeña parte de lo que debería. Un Rapier hace D6+1 heridas a cualquier monstruo que golpee. Mientras este usando el Rapier, el Noble Imperial no causa un Barrido Letal.

Habilidad: Duelista

El Noble Imperial es un maestro de la espada. después de años de entrenamiento con los mejores instructores, ha desarrollado un estilo relampagueante de lucha, probando a sus oponentes con fintas desde la izquierda y la derecha y después lanzando ataques en los puntos vulnerables.

Aunque el Noble Imperial golpee pero el monstruo no sufra heridas, el noble podrá atacar otra vez. Tira de nuevo e hiere otra vez hasta que el noble falle. El noble puede elegir entre atacar a un monstruo diferente o concentrar sus ataques en un monstruo. Quiere decir que mientras ataca con su Rapier no tiene un número fijo de ataques como los otros Guerreros.

ARMADURA

El Noble Imperial no lleva ninguna armadura, por lo que tiene una resistencia total de 3.

EL NOBLE IMPERIAL Y LOS TESOROS

El Noble Imperial solo podrá usar objetos que el Bárbaro pueda usar.

• REGLAS AVANZADAS •

En el juego Avanzado, puedes guardar tu Noble Imperial de partida en partida, construyendo tu personaje de modo que progrese de aventura en aventura. Esta sección del libro te dará todas las reglas para llevar a tu Imperial Noble hasta el nivel de combate 10, incluyendo las reglas especiales para visitar Asentamientos, entrenamiento, y más.



El Noble Imperial empieza en el nivel de combate 1 como Novato – encontraras su Tabla de Nivel de Combate en la contraportada de este libretto. Todas las reglas de Warhammer Quest se siguen aplicando en una partida Avanzada, a menos que se especifique lo contrario.

ARMADURA

El Noble Imperial puede llevar cualquier armadura. Por el contrario, nunca podrá llevar una armadura que de más de 3 puntos de resistencia, pues podría impedir el uso de sus habilidades de combate, por no mencionar su sutileza y estilo.

RAPIER

A medida que el Noble Imperial progresa de nivel, el número de dados de heridas que sus impactos causan también se incrementa. Esto significa que cuando un Noble Imperial llegue a Héroe, su Rapiér infringirá 2D6+1 Heridas, y como Señor hará 3D6+1 heridas.

DUELISTA

A medida del Noble Imperial progresa de nivel, este ganara mas Ataques, que incrementara su proeza con su Rapiér. Cuando el Noble Imperial tiene 2 o mas Ataques, en lugar de acabar su turno de combate cuando falla, podrá atacar de nuevo. Esto sigue así hasta que el Noble Imperial se queda sin Ataques y falla.

Por ejemplo, un Noble Imperial con nivel de combate 3 es atacado por un Esqueleto. Golpea dos veces causando 3 y 4 Heridas, después falla. Pero, como el Noble Imperial tiene 2 Ataques su combate no se ha terminado y puede atacar de nuevo. Esta vez golpea al Esqueleto cinco veces, causándole un daño total de 6 Heridas. Su sexto ataque falla, por lo que su turno ha acabado.

ANTIGUA HERENCIA FAMILIAR

Como el la empresa del noble cada vez se hace mas peligrosa a medida que recorre mas mazmorras, realizando acciones heroicas y viviendo de la reputación de su antigua herencia familiar, los rumores se esparcen por todas las mazmorras bajo el subsuelo. Pronto, muchos monstruos empiezan a conocer y a temer el Guerrero que lleva el Talismán.

Cuando un Noble Imperial avanza un nivel de combate, tira un dado en la tabla de monstruos un nivel por debajo del suyo para determinar que monstruos le temen. Estos monstruos son añadidos a los que antes ya les tenían miedo, lo cual significa que cuanto mas

poderosos es el Noble Imperial, más tipos diferentes de monstruos le temerán.



Reiksguard Knight

• ASENTAMIENTOS •

Cuando esta en un Asentamiento, el Noble Imperial actúa de modo diferente al resto de los Guerreros. El Noble Imperial tiene sus protocolos, y no se rebajara. Siempre se hospeda en las mejores posadas y hoteles y parecidos por los que gastar sus riquezas. Indiferentemente de si esta en una aldea, pueblo o ciudad, un Noble Imperial deberá gastar 10 monedas en gastos diarios.

Si el Noble Imperial visita un pueblo o ciudad, siempre ira y visitara “Luigi & Salvatore”, un negocio de armas refinadas y bienes para la aristocracia. Todas las ciudades y pueblos tienen al menos una tienda y el Noble Imperial tendrá la principal prioridad de ir y visitarla primero.

El Noble Imperial puede visitar el Forjador de Armas, el Flechero, el Fabricante de Armaduras, el Mercader, el Maestro en armas de Fuego y el Comerciante de Animales, y puede comprar cosas permitidas para el Hechicero o el Bárbaro. También puede visitar el Templo, la Taberna (2D6) y la casa de juegos y debe siempre visitar L&S si esta en una ciudad o un pueblo y comprarle algo.

LOCALIZACIONES ESPECIALES: LUIGI & SALVATORE

Fabricantes de excelentes armas y bienes de calidad para la aristocracia. Año 2034.

Luigi & Salvatore tiene tiendas en todos los pueblos y ciudades. Tienen un gran renombre por sus protocolos y ciertamente no quieren ningún viejo rufián merodeando por el Imperio, ensuciando cientos de años de reputación. Por lo tanto, L&S opera con un estricto código de protocolos y nadie que no conozcan serán echados de la tienda.

Antes de que el Noble Imperial entre en L&S, deberá librarse de cualquier vestimenta que haya adquirido en otro lugar. No lo podrá vender o dárselo a otro Guerrero, simplemente lo tira. ¡Esto incluye los animales de monta!

No hay necesidad de tirar para la disponibilidad en L&S – siempre tienen en el almacén todo. Por el contrario, L&S no negocia con bienes de segunda mano y no podrás vender cosas mas tarde.

Pagando los bienes

Aunque hay un precio para toda la mercancía en Luigi & Salvatore, ninguno de los bienes tiene realmente un precio para el consumidor. La clase de compradores que visitan la tienda no tienen que conocer el precio. Si ven algo que les gusta, se lo dicen al asistente para comprarlo – liquidación completa, ni negociando ni regateando.

Esto significa que L&S puede ser completamente arbitrario en sus precios, cobrando 4000 monedas por una pistola de precio 2000, solo por que saben que el Duque puede permitírselo, mientras que a un Barón tan solo le cobran 2000, y a un insignificante noble de fuera de la ciudad les cobra mas de lo que nunca podría permitirse, pues L&S no cree que un advenedizo debiera tener una buena arma.

Cuando compres algo de L&S deberás tirar 2D6 en la siguiente tabla para determinar el precio actual

- 2-3** L&S decide que no eres digno del objeto y coloca el precio mas caro de lo que puedes permitirte. Abandonas la tienda inmediatamente disgustado.
- 4-10** L&S decide cobrarte el precio actual
- 11** L&S cobra otros D6x50 monedas por el producto
- 12** ¡L&S dobla el precio!

Si un Noble Imperial ve que no tiene suficiente dinero, será arrojado de la tienda y se sentirá tan humillado que abandonara el pueblo inmediatamente.



LUIGI & SALVATORE

ROPAS DELICADAS

100 monedas

La moda cambia todo el tiempo, y muchos Nobles Imperiales no querrán ser vistos llevando cualquier cosa que no sea el mejor y último atavío.

El Noble Imperial debe tirar un D6 y añadir su iniciativa. Si el resultado es menor que 7, tendrá que comprar la ropa antes de comprar cualquier otra cosa

PISTOLA DE REPETICION

3.000 monedas

Esta pistola multibarril permite disparar diferentes tiros a la misma vez. Fuerza 6, 6 cuadros de alcance. Tira para disparar – Si supera la tirada, puedes disparar de nuevo. Puedes continuar hasta que falles. Una vez la pistola ha fallado debe ser recargada. Una pistola de repetición lleva D3 turnos recargarla.

TRABUCO

2.500 monedas

+1 para impactar, distancia 6 cuadros. Todas las criaturas en un área de 2x2 cuadros reciben un impacto de fuerza 4 sin reducción de armadura. Si el Noble Imperial saca un 1 al impactar, entonces el trabuco falla y causa un daño de fuerza 4 al Noble y cualquier criatura adyacente a ella, sin reducción por armadura. Una vez dispare el trabuco debe ser recargado, lo que lleva D3 turnos.

RAPIER

400 monedas

Mirar la hoja de Guerrero

SABLE

400 monedas

Como una espada normal. Todos los monstruos que ataquen al esgrimidor sufren -1 al impactar. Solo puede ser usado si el Noble Imperial tiene la habilidad **Sable** (mirar la sección de entrenamiento)

PISTOLA DE DUELO

1.500 monedas

Mirar la hoja de Guerrero

FUSIL DE CAZA

10.000 monedas

+1 para impactar. Fuerza 8 sin reducción de armadura, o ignorar dolor. El fusil necesita un turno para recargarse.

ARMADURA DE PLACA ORNAMENTAL

500 monedas

Hecho con los metales de mejor calidad y con el emblema de la familia en relieve. La armadura de placa ornamental añade +1 a la Resistencia del Noble.

COLLAR DE LA MAS PURA PLATA

250 monedas

Una vez por aventura el Noble puede ignorar un golpe. Tira un dado – con un resultado de 1 el collar se rompe. Cuenta como armadura

BRAZALETE CON GEMA INCRUSTRADA

250 monedas

Tira un dado cuando el Noble Imperial sea golpeado. Si el resultado es un 6, el golpe es rechazado por el brazalete. Cuenta como armadura.

D6 EXQUISITAS VENDAS DE LINO

75 monedas unidad

Cada venda cura 3 Heridas.

EMBUTIDO BRETONIANO

200 monedas

D6 rodajas grandes de delicioso emitido curado. Comer un embutido cura 2 Heridas.

EXCELENTE COSECHA DE VINOS

100 monedas

Por cada trago de licor el Noble Imperial tiene -1 al impactar, +1 a la fuerza y +2 contra tiradas de miedo. Al final del turno tira un dado, añade la iniciativa del Noble, y réstale el número de tragos que ha bebido. Si el resultado es menor que 7, el Noble se desploma ebrio, no podrá hacer nada en dos turnos, y cuenta como si tuviera HA 1. Hay suficiente licor para una aventura.

POLVORA SUPERIOR

100 monedas

+1 a la fuerza de todas las armas de pólvora. 6 disparos o 1 disparo de trabuco

POLVORA Y MUNICION

150 monedas

Suficiente pólvora y munición de pistola o fusil para una aventura, o 6 disparos de trabuco.

MUNICION SUPERIOR

100 monedas

Ignora un punto de armadura, suficiente para 6 disparos o 1 de trabuco.

MUNICION DE PLATA

100 monedas

Como la munición superior, cuenta como mágico, cada Herida perdida (después de todas las reducciones) contra los No Muertos o Monstruos Etéreos causa D3 Heridas. 1 disparo.

CABALLO DE PURA RAZA

2.500 monedas

Su brillante mirada, su movimiento arrogante y su fulgurante respiración realmente impresionan a los plebeyos. Reduce el tiempo del viaje 2 semanas. Los gastos diarios se incrementan en 5 monedas por día.

LATIGO DE EQUITACION

50 monedas

Te protege de la plebe mientras vas a caballo

BOTAS DE EQUITACION

100 monedas

Estas elegantes botas de cuero de calidad permiten al Noble jactarse de su estilo por el asentamiento.

DIAS ESPECIALES SIN EVENTO

Cuando un resultado de la Tabla de Eventos de Asentamientos indica que el Noble tiene un día sin eventos, tira un D6 en la siguiente tabla.

TABLA DE DIA SIN EVENTO (Tira un D6)

1 Uno de tus familiares se enzarza contigo. Te arrincona y acusa de canalla, trayendo la vergüenza a la familia y gastando todo su dinero. Ultrajado, le retas a un duelo. Los Duelos entre Nobles son diferentes al resto – ambos combatientes luchan por su honor y no se retiraran hasta que el otro este muerto. Tira un D6 en esta tabla especial de Duelo.

- 1** Eres rodeado por tu oponente y asesinado. Si tienes algún punto de suerte júsallo ahora!
- 2** El oponente te sorprende con un destellante golpe sobre tu pecho. Tendrás -1 a la Resistencia en la próxima mazmorra. Tira de nuevo en la tabla.
- 3-5** Flanqueas a tu oponente Lanzándole un profundo corte en el brazo donde sostiene su espada. Tira otra vez con un +1.
- 6** Golpeas a tu oponente y lo matas. La Justicia esta servida y tu honor es defendido.

2 Eres Intimidado en frente del pueblo del Burgomaestre quien, junto con diversos barones locales, te acusa de incitar una revuelta en la clase baja. Debes sobornar al Burgomaestre con D6x100 monedas y un objeto de tesoro o tener las palabras “amor de campesino” tatuadas a través de la frente. (Puedes remover el tatuaje con 1D6x100 monedas en otro asentamiento.)

3 Te encuentras con un viejo amigo y gastas el resto del día hablando sobre viejos tiempo. A la mañana siguiente recuerdas poco sobre la noche anterior, pero ves que tu monedero tiene D6x50 monedas menos que la ultima vez...

4 La población local te alaba como a un héroe por matar muchas bestias y cumplir tu deber para proteger el Imperio. Gastas el resto del día en un banquete dedicado en tu honor, mientras una arma de tu elección (mágica o no mágica) se le esta inscribiendo una runa de poder por un Enano herrero. La runa da a tu arma un poder mágico. Si al impactar lo haces con un 6 natural, el arma causa (D6 + el nivel de combate) Heridas extras, con las reducciones normales. El Enano herrero no inscribirá una runa en un arma que ya tenga una.

5 Tras haber escuchado tus grandes acciones, el Barón de la ciudad te otorga un titulo. Tira en la siguiente tabla para determinar cual es.

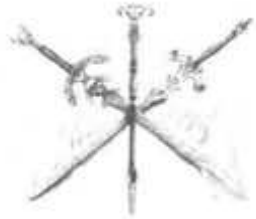
<i>D6</i>	<i>Prefijo</i>
1	héroe de...
2	Defensor del...
3	Salvador del...
4	Caballero del...
5	Guardián del...
6	Campeón del...

<i>D6</i>	<i>Sufijo</i>
1	El Imperio
2	El Templo Sagrado de Signar
3	El Emperador
4	El Pueblo de Barlow
5	La Hija del Emperador
6	Bien, Vencedor del Mal

6 ¡Este es verdaderamente un día sin eventos!

• ENTRENAMIENTO •

El Noble Imperial entrena de la misma manera que un Guerrero normal, guardando el oro para pagar su entrenamiento. Cuando un Noble tiene suficiente oro, puede visitar un recinto de entrenamiento y pasar una semana entrenando para subir de nivel.



HABILIDADES CON ESPADA

Cuando el Noble entrena, primero y ante todo, tendrá como objetivo aumentar su destreza con la espada. Buscará a un experto Espadachín, que le enseñará nuevas técnicas y estilos de esgrima al igual que usar una nueva espada.

Cuando el Noble entrena para subir de nivel tira un dado en la Tabla de Habilidad con la Espada para ver que habilidad aprende. Si el Noble Imperial obtiene como resultado una habilidad que conocía, no ganará ningún beneficio en este entrenamiento y esta vez no aprenderá ninguna habilidad.

TABLA DE HABILIDAD CON ESPADA (Tira un D6)

- 1 **¡Ups!** El Noble Imperial mata accidentalmente a su Instructor y no gana ninguna habilidad esta vez.
- 2 **Parada.** Esta habilidad permite al Noble Imperial parar un golpe. Cuando sea atacado, tira 1D6. Con un resultado de 6 interceptará el golpe y este no causará daño alguno.
- 3 **Desarmar.** El Imperial Noble ha sido entrenado para desarmar a su oponente. Si el Noble Imperial obtiene un 6 al golpear, puede renunciar a causar algún daño para desarmar al oponente. El arma vuela a través del aire quedando fuera del alcance del Monstruo. El monstruo pierde cualquier habilidad mágica que recibiera por el arma, pero causa el daño normal.
- 4 **Daga.** El Noble Imperial es entrenado para usar la daga cuando se lucha en combate cerrado. El Noble Imperial raramente va a ningún lado sin al menos un par de dagas ocultas. Las dagas causan D6+1 Heridas.



- 5 Si cualquier resultado indica que un Guerrero esta completamente desarmado en cualquier punto, el Noble tendrá siempre sus dagas. El Noble Puede usar sus dagas a la misma vez que otra arma, y la daga da +1 al Ataque. Debe usar este ataque adicional con su daga.
- 5 **Sable.** El Noble Imperial ha sido entrenado en el uso del sable. El Sable es un arma larga y curva cortante, que se suele emplear en un caballo, pero tiene igual uso para esgrimirlo de pie. El Sable actúa como una espada normal, haciendo D6+ la fuerza del Noble Imperial Heridas. Por el contrario, el estilo que se necesita para usarlo hace difícil el golpear al Noble Imperial. Cuando usa el Sable, todos los Monstruos que le ataquen reciben un -1 al golpear. El Instructor le da un Sable al Noble como regalo por pasar el entrenamiento. Si lo pierde, siempre puede comprar uno en Luigi & Salvatore.
- 6 **Maestro Espadachín.** El Noble Imperial se ha transformado en un espadachín consumado y gana +1 al golpear cuando usa un rapier o sable.

TABLA DE HABILIDADES (Tira 2D6)

2 RECARGA RAPIDA. El Noble Imperial se ha refinado en el arte de recargar su pistola, aunque este rodeado de monstruos. Si al principio de un turno, el Noble Imperial tiene la pistola sin cargar, tira un D6. Si el resultado es mayor o igual que la lista a continuación, el Noble Imperial ha recargado su pistola y puede usarla este turno.

Novato 6+
Campeón 5+
Héroe 4+
Señor 3+

3 REPLICA MORDAZ. El Noble Imperial ha desarrollado una lengua rápida y a veces obscena. A medida que ataca a un Monstruo le grita una sarta de insultos, y a veces esto es suficiente para pillarles con la guardia baja. Al principio de la fase de Aventureros, el Noble Imperial puede elegir un monstruo con el que este trabado e intentar distraerlo con insultos. Tira un D6. Si el resultado es igual o mejor que el de la lista siguiente, el Noble Imperial le ha distraído y el monstruo no atacará este turno.

Novato 6+
Campeón 6+
héroe 5+
Señor 5+

4 TIRO RAPIDO. El Noble Imperial tiene una reacción relampagueante. Si el Noble tiene recargada la pistola, cuando un monstruo sea colocado, podrá intentar un disparo rápido. El Noble Imperial debe tirar un dado y añadir su iniciativa al dado. Si la puntuación es de 7 o mas, podrá disparar la pistola a cualquier monstruo que acabe de aparecer

5 FINTA. El Noble Imperial arremete en un lado, después se agacha hacia atrás rápidamente y realiza un ataque letal. Antes de que el Noble tire cualquier ataque deberá tirar un D6 y si la puntuación es igual o mayor que el resultado siguiente, el Noble Imperial puede volver a tirar si falla una vez en este turno.

Novato 6+
Campeón 5+
héroe 4+
Señor 3+

6 CARISMATICO. El Noble Imperial verdaderamente sabe como cambiar el curso de una circunstancia, y puede salir del apuro de muchas situaciones. El Noble Imperial recupera sus puntos de suerte cuando entra en una mazmorra y cuando llega a un Asentamiento.

7 ESTOCADA MORTAL. El Noble Imperial instintivamente sabe cuando su golpe ha dado en un punto débil, arremetiendo con toda sus fuerzas para acabar con el Monstruo. El Noble puede añadir su Fuerza al daño del Rapiér.

8 DUELISTA. El Noble Imperial es un experto con las pistolas de duelo, y puede ser preciso en distancias largas. Puede tirar 2D6 cuando tira para impactar

9 DISPARO CERTERO. El Noble es brillante identificando las brechas en la armadura de su oponente con su pistola. Cualquier disparo con las pistolas de duelo ignoran la armadura.

10 TIRADOR. Tantos años gastados en cazar en las tierras de su padre han dado fruto. El Noble Imperial es un maestro con todas las armas de fuego, y recibe +1 al impactar cuando las usa

11 QUEBRAR CON EL PUÑO DE LA ESPADA. Cuando la lucha se hace cerrada, el Noble no se opone a usar artificios rastreros y trucos de serpiente, como golpear a los monstruos con el puño de su espada, o hincado la rodilla en los bajos. El Noble gana un ataque adicional si dirige todos sus ataques este turno contra un solo Monstruo.

12 ENCONTRAR DEBILIDADES. El Noble es tan experto en el uso de la espada que puede atacar a la perfección y realizar un golpe letal. deberá escoger unir todos sus ataques en un solo ataque especial. Tira para golpear, pero cuando vallas a dañar usa la siguiente tabla.

1-2 ¡Ups! Tu espada se sumerge en un lado del Monstruo, haciendo el daño normal, pero tu espada se queda encajada. Solo podrás retirarla cuando el monstruo muera.

3-5 Tu espada se clava en lo profundo del cuerpo del Monstruo. Las Heridas del monstruo se reducen en

dos

6 Tu espada se introduce en el corazón del monstruo, matándolo al instante.

Esta habilidad solo puede ser usada una vez por aventura.

• PAUTAS PARA JUGAR A ROL •

Aunque el Noble había dejado a su familia, no rechaza su pasado ni su educación, todavía es un miembro de la aristocracia. A menos que sus compañeros sean Nobles, tratara a los demás Guerreros como plebeyos, o como mucho, como mercenarios. Muchos Nobles podrían incluso tratarlos como subordinados, e intentará hacerles jurar fidelidad hacia él y extraerá tributos de las ganancias de los demás. Es normal que a algunos nobles sean abandonados en lo profundo de una recóndita mazmorra.

Muchos Nobles tendrán manías que los demás Guerreros verán como pijas. Normalmente, el Noble insistirá en estar en las mejores posadas, rechazando pararse en aldeas de mala muerte, y tener cuidado de no manchar sus delicadas ropas de sangre de minotauro.

El Noble se portará como un “señor” sobre los demás guerreros, y si no es el Líder, intentara mandar sobre los demás. Recuerda que el Noble ha pasado mucho tiempo de su vida entre sirvientes esperando su ayuda y apoyo, por lo que mandar sobre los demás será algo natural para él. Será tan autoritario y frío, que los Guerreros se encontrarán actuando como sus sirvientes, cumpliendo labores como llevar sus vestiduras, cocinar sus comidas y generalmente corriendo tras sus llamadas y señas.

La arrogancia del Noble le beneficia en combate. El Noble cree ser superior a todo y se encoleriza ante la común audacia de los Monstruos quienes pretenden seguir su camino o incluso atacarle. El Noble se sentirá en la obligación de dar una lección a los monstruos que nunca olviden, y enseñarles que la aristocracia no perdona este tipo de comportamiento.

PRUEBAS DE CARACTERISTICAS

Los Nobles Imperiales son muy inteligentes y, a veces, hasta bien educados. Esto significa que tiene una mente rápida, una agudeza brillante, y esta capacitado para usar su inteligencia, resolviendo problemas rápidos y metódicos. Tendrá competencia con diversos lenguajes. Por ejemplo, podría ser capaz de leer la escritura Enana, hablar un poco de Elfico e incluso Orco.

El Noble Imperial ha crecido con un estricto código de honor, y una vez se enfrente a una situación raramente se echara atrás, especialmente cuando sabe que esta en lo cierto, o cuando el curso de la acción es justa. El Noble Imperial también es un gran lenguaraz. Para él, todo es un gran juego, tanto como cantar a través de la habitación de lámpara de araña, despachando a los agentes del mal y recordando a sus compañeros que tienen una deuda con él por salvarle sus vidas. El Noble Imperial debería tener bonificadores para las acciones que envuelvan múltiples características de esta índole.

El Noble Imperial es un guerrero consumido, con un sentido del estilo y la fanfarronería. Mientras que no es tan fuerte como un Enano o un Bárbaro, tiene parte de la agilidad de un Elfo y puede agacharse ágilmente, distrayendo al enemigo y bañando de insultos a sus adversarios.

El Noble Imperial puede ganar bonificaciones haciendo fintas en combate, como agacharse rápidamente, distrayendo al enemigo, cantando en una cuerda, buscando y usando una armería improvisada y cosas así. La arrogancia del Noble y su elocuencia hablando le harán bueno en los interrogatorios y convenciendo a la gente para que hagan las cosas “a su manera”.

Por el contrario, aunque no es particularmente débil, el Noble Imperial no será propenso a hacer grandes esfuerzos físicos y será

más común mandárselo a los otros Guerreros del grupo a que lo hagan, como meterse en una puerta, escalar hacia el techo y cosas así.

Intelectualmente, el conocimiento del Noble es casi tan amplio como el del Hechicero. Mientras que el Hechicero habrá estudiado la antigua sabiduría y el camino de la magia natural, el Noble imperial estará versado sobre batallas antiguas, la historia de armas mágicas, además de quien fue su propietario, y si se perdió, donde fue la última vez que se vio. El Noble Imperial debería ganar bonificadores al identificar armas mágicas, escudos y armaduras.



Tabla de Experiencia

NOBLE IMPERIAL															
Nivel	Oro	Título	M	HA	HP	F	Dados	R	H	I	A	S	Hab.	Voluntad	Trabado
1	0	Novato	4	4	4+	3	1	3	1D6+7	5	1	-	-	3	5+
2	2,000	Campeón	4	4	4+	3	1	3	2D6+7	5	2	1	1	3	5+
3	4,000	Campeón	4	5	4+	3	1	3	2D6+7	5	2	1	2	3	4+
4	8,000	Campeón	4	5	4+	3	1	3	3D6+7	5	2	2	2	4	4+
5	12,000	Héroe	4	5	4+	4	2	4	3D6+7	5	3	2	2	4	4+
6	18,000	Héroe	4	6	4+	4	2	4	4D6+7	5	3	2	3	4	4+
7	24,000	Héroe	4	6	4+	4	2	4	5D6+7	5	3	3	4	4	4+
8	32,000	Héroe	4	6	4+	4	2	4	5D6+7	5	4	3	5	4	3+
9	45,000	Lord	4	6	4+	4	3	4	6D6+7	6	4	3	5	4	3+
10	50,000	Lord	4	7	4+	4	3	4	6D6+7	7	5	4	6	4	3+