

# Warhammer Quest



• NOBLE IMPERIAL •

GAMES  
WORKSHOP®

CITADEL®  
MINIATURES

# • NOBLE IMPERIAL •

**E**l Imperio es una confederación de provincias, cada una de las cuales está gobernada por un Conde Elector. El reino entero es dirigido por un Emperador, que es elegido por los Condes Electores. Durante siglos, los sucesivos Emperadores y Condes Electores han estado capacitados para premiar con baronías, ducados, títulos y tierras, por acciones valerosas, por buenas amistades, o por otras razones no conocidas. No hace falta mencionar que estas familias han florecido en una prospera aristocracia, creyendo estar por encima de la multitud, y que sin su guía el Imperio se disolvería mañana mismo.

A simple vista, podría parecer que la vida de un aristócrata es una existencia ideal, y que cualquiera que haya ganado un título, de la manera que sea, "lo tiene todo hecho", por decirlo así. Sin embargo, aunque muchos nobles llevan una vida muy protegida de los rigores de una vida normal, aún consideran que sus vidas no tienen un propósito o meta, y es esta insatisfacción la que lleva a algunos de estos jóvenes nobles, a beber, jugar, o incluso a vicios peores.

Muchos nobles no tienen idea sobre cómo administrar su dinero, así que su decadente estilo de vida y falta de educación, por todo lo que no sea la etiqueta elegante y el honor, han deformado su sentido de los valores. Hacen, y pueden tener, cualquier cosa que deseen sin reparar en el precio. Así que, esta despreocupación por el dinero, y la creencia de que sus riquezas y títulos se mantendrían siempre, pasara lo que pasara, han llevado a muchas familias a la ruina.

Los nobles están obligados por el honor a atender a todas las interminables funciones de la corte, galas, teatros y bailes, para ser vistos con su ostentosa riqueza. Durante generaciones, este extravagante estilo de vida, ha dejado a muchas familias nobles, con poco más que salvar que sus nombres.

Por el contrario, otras familias nobles han tenido mucho más éxito, moviéndose en los círculos apropiados, tirando de los hilos adecuados y, lo que es más importante, contratando a personas que cuiden de su situación financiera. Los Condes Electores tienen gran poder en el Imperio, porque todas sus familias son un perfecto ejemplo de su fortuna y buen hacer.

En los primeros días, más anárquicos, del Imperio, muchas familias estaban en el punto de mira de nobles hambrientos de poder, que intentaron derrocar a los Condes Electores y quedarse con esa prestigiosa posición para ellos mismos. Hoy en día, como los Condes Electores reclutan grandes ejércitos, para defender sus tierras, y a todo el Imperio como unidad, estos intentos de asesinato y complots son menos frecuentes.

En el caso de estas ricas, y poderosas, familias la tradición de tener muchos hijos está muy extendida. Tradicionalmente, el primer hijo de un Noble Imperial, recibe el gran honor de ingresar en la Reiksguard. Así que, como muchos de sus miembros son herederos, el entrenamiento en la Reiksguard no sólo incluye habilidades de combate, sino también de diplomacia y de política. Estas valiosas habilidades y experiencias servirán al joven noble, cuando herede el patrimonio de su padre.

El segundo hijo, normalmente, se unirá a alguna de las otras órdenes de caballería, como los Caballeros del Lobo Blanco o los Caballeros Pantera. Aquí, puede aspirar a convertirse en Maestre o Gran Maestre, posiciones de gran respeto y poder. El tercer hijo, se unirá a alguna institución Imperial poderosa. Si tiene talento, podrá entrar en algún Colegio de Magia o mostrar su talento por la mecánica en la Escuela Imperial de Ingenieros de Altdorf.

Los demás hijos toman sus propias decisiones. Unos tratan de evitar el "exceso de requerimientos" de sus familias, o casarse con la hija de otro noble, para aumentar el poder de su familia. La gran mayoría de los aristócratas creen que todos estos hijos son débiles, y que son felices realizando cualquier menudencia en nombre de su padre. Algunos sufren un gran resentimiento, por cómo les trata su familia. Este resentimiento, puede llegar a volverse homicida, dejándose la piel en peleas, donde los más jóvenes matan a sus hermanos mayores para asegurarse la herencia.

Así, en estas circunstancias, muchos hijos de nobles, se encuentran, si no fuera por su propia sociedad, a su aire. O bien sus familias no tienen riquezas o tiempo suficiente para ellos, o les parece que sus vidas no tienen un sentido.

Muchos jóvenes, dejarán a sus familias para tratar de conseguir su propia fortuna, y probarse a sí mismos que merecen el nombre de sus familias. Afortunadamente, en el Viejo Mundo hay suficientes fortunas como para complacer a los hijos desencantados de estas familias nobles, si son lo suficiente valientes como para salir fuera y conseguirlas!

Estos nobles, a menudo, se ven embarcados en la vida de aventura, formando equipo con otros Aventureros de mentalidad parecida, para buscar, en las profundidades del Viejo Mundo, el tesoro perdido.

Aunque ellos, se verán envueltos, de manera inevitable, en los laberínticos subterráneos, buscando y rescatando a gente en peligro, recuperando antiguas espadas perdidas, etc. La mayor ambición del Noble, y por la que sentirá una obligación ligada al honor, será conseguir amasar una enorme fortuna de oro y tesoros. Entonces, él podrá volver a casa, cubierto de gloria y riquezas, y demostrar así a toda su familia, que apartarle de ellos fue bastante injusto, o incluso, para salvar a la familia de la posibilidad de volverse pobres, por perder todas sus ancestrales tierras y sus títulos.

## • INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un nuevo Aventurero, el Noble Imperial, en tus juegos de 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 Warhammer Quest, una sección Avanzada de Warhammer Quest y una sección para el juego de Rol.

Las reglas 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 del Noble, a través de los Niveles de Combate, incluyendo cualquier hechizo, habilidades o reglas especiales. Y la sección final incluye unas guías para usar al nuevo Aventurero en el sistema del juego de Rol.

Si quieras, puedes reemplazar a uno de los Aventureros, del juego de Warhammer Quest, por el Noble Imperial. Simplemente, permite, a uno de los jugadores elegir al Noble. ¡Recuerda devolver, el contador del Aventurero original, a la caja, y reemplazarlo por el del Noble Imperial!

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 quieras, puedes usar más de cuatro Aventureros, en una aventura, añadiendo al Noble Imperial al grupo de Aventureros.



Si haces esto, tendrás que asegurarte de que hay suficientes Monstruos contra los que luchar. Las cartas y tablas, 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 serán de cuatro, pero, si tú tienes un grupo de cinco o seis Aventureros, entonces tendrás que incrementar, 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 NOBLE IMPERIAL •

El perfil del Noble Imperial es el siguiente:

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

## EQUIPO

El Noble Imperial empieza con su Reliquia Familiar y su Pistola de Duelo.

## RELIQUIA FAMILIAR



Antes de marchar hacia una vida de aventuras, el padre del Noble aprieta, dentro de la mano de su hijo, un bonito talismán con una joya engarzada, diciéndole: "Hijo, esto ha pertenecido a la familia durante siglos. Nunca lo pierdas pues algún día podría salvar tu vida".

La Reliquia Familiar tiene una historia muy antigua. Este Talismán fue llevado por uno de los antepasados de la familia, en una larga y olvidada guerra. Durante la campaña, el Talismán llegó a representar la determinación del Imperio de destruir a las fuerzas malignas que asediaban sus fronteras. De manera que, la mera visión del Talismán, brillando a la luz del sol, infundía miedo en el corazón de las viles bestias. Esas bestias nunca olvidarían el símbolo del exterminio de su especie.

Tira 1D6 para determinar qué raza teme al Noble que lleva la Reliquia Familiar.

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

Cualquier Monstruo que teme al Noble sufrirá un modificador de -1 para impactarle, cuando le ataque cuerpo a cuerpo.

## PISTOLA DE DUELO

La Pistola de Duelo causa 1D6+6 Heridas al impactar. Cuenta el número de casillas, entre el Noble y su objetivo. Para lograr impactar al objetivo, el Noble debe superar ese número en 1D6. Una vez disparada, la pistola tardará un turno en ser recargada. El Noble no podrá recargar su pistola, si está trabado con un Monstruo, o si se ha movido en ese turno.

## ARMA

El Noble Imperial empieza el juego con un estoque.

### Estoque

El Estoque es un arma peligrosa que sólo puede ser manejada, de forma efectiva, por un maestro de esgrima bien entrenado. A diferencia de las espadas normales, cuando se tira para ver el daño, no se tira 1D6 y se añade la Fuerza. El Estoque es un arma de habilidad, y la fuerza del usuario poco tiene que ver con el daño que hace. Un Estoque causa 1D6+1 Heridas de daño, a cualquier Monstruo al que impacte. Cuando maneja el Estoque, el Noble Imperial no puede causar Barridos Letales.

### Habilidad: Duelista

El Noble Imperial es un espadachín altamente cualificado. Tras años de entrenamiento con los mejores instructores, ha desarrollado un hábil estilo de lucha, poniendo a prueba a su oponente con fintas a derecha e izquierda, y luego atacando en sus puntos más débiles.

Aun si su ataque no causa daño, si el Noble impacta con su Estoque, entonces, puede atacar de nuevo. Tira para impactar y por daño, de nuevo, y así hasta que el Noble falle el impacto. El Noble puede elegir atacar a varios Monstruos o concentrar todos sus ataques en el mismo Monstruo. Así que, al usar el Estoque, el Noble no tiene un número fijo de ataques como otros Aventureros.

## ARMADURA

El Noble Imperial no lleva ninguna armadura, así que su Resistencia máxima es de 3.

## NOBLE IMPERIAL Y TESOROS

Un Noble Imperial sólo puede usar los objetos de tesoro que el Bárbaro pueda usar.

# • REGLAS AVANZADAS •

En el juego avanzado, puedes mantener a tu Noble Imperial de partida en partida, construyendo su carácter según avanza de aventura en aventura. Esta sección del libro te proporciona todas las reglas para guiar al Noble hasta el Nivel de Combate 10. Incluyendo reglas especiales para visitar Poblaciones, entrenamiento y más.



El Noble Imperial empieza como Novato en Nivel de Combate 1. Todas las reglas se le aplican igual que al resto, a no ser que se indique lo contrario.

## ARMADURA

El Noble Imperial puede llevar cualquier armadura, sin embargo, él nunca llevará más de 3 puntos de armadura, porque esto influiría, de una forma muy negativa, en sus habilidades, por no mencionar que influiría muy negativamente en su finura y estilo.

## ESTOQUE

Según progresas el Noble Imperial en sus niveles de combate, el número de dados de daño, de cada uno de sus impactos, también aumenta. Esto significa que, cuando el Noble Imperial se convierte en Héroe, su estoque causa  $2D6+1$  de daño, y un Señor  $3D6+1$ .

## DUELISTA

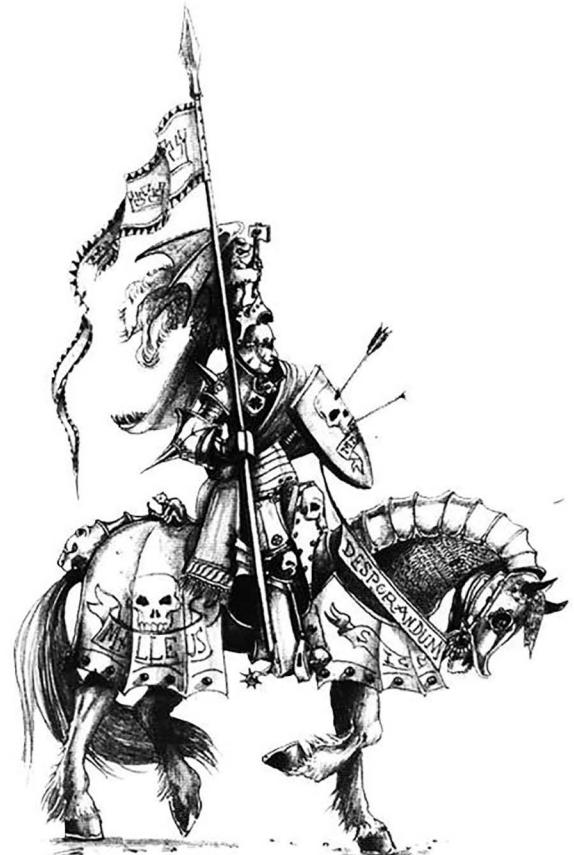
Cuando el Noble Imperial progrese, subiendo de nivel, él irá ganando más Ataques, que incrementarán el poder de su Estoque. Cuando el Noble Imperial tenga 2 ó más Ataques, en lugar de terminar su combate cuando falle, él podrá atacar de nuevo. Esto continúa hasta que el Noble Imperial termine todos sus Ataques y falle.

Por ejemplo, un Noble Imperial de nivel 3 ataca a un Esqueleto. Él le impacta dos veces, causándole 3 y 4 Heridas, entonces falla. Sin embargo, como el Noble Imperial tiene 2 Ataques, el combate no ha acabado y él puede atacar de nuevo. Esta vez impacta al Esqueleto cinco veces, causándole 6 Heridas en total. Su sexto ataque falla y esto significa el fin del combate, por este turno.

## RELIQUIA FAMILIAR

Según avanza, el Noble Imperial, por los subterráneos, llevando a cabo hechos heroicos, aumentando su reputación, y la de su ancestral Reliquia Familiar, los rumores se extienden, a través de las mazmorras bajo el mundo. Pronto, muchos Monstruos sabrán y temerán al Aventurero que porta la Reliquia Familiar.

Cuando el Noble Imperial avanza en sus niveles, tira en la Tabla de Monstruos del nivel anterior, para determinar qué otros Monstruos le temen. Estos se suman a los que ya le temían, lo cual significa que un Noble Imperial de nivel alto será temido por muchos Monstruos diferentes.



*Caballero de la Reiksguard*

# • VISITANDO ASENTAMIENTOS •

Cuando el Noble Imperial se encuentra en una Población, actúa de forma diferente a los otros Aventureros. El Noble Imperial tiene sus propios estándares y no se conformará con menos. Siempre se hospedará en las mejores fondas y hosterías, le gusta gastar su dinero en ellas. Independientemente de que esté en una aldea, pueblo o ciudad, un Noble Imperial deberá pagar 10 monedas de oro al día por sus gastos diarios.

Si el Noble Imperial está en un pueblo o una ciudad, siempre visitará Luigi & Salvatore, fabricantes de finas armas y bienes para la aristocracia. Todos los pueblos y ciudades tienen, al menos, una tienda y para el Noble Imperial será su prioridad el visitarles.

El Noble Imperial puede visitar al Fabricante de Armaduras, al Flechero, al Armero, al Herrero de Pistolas, al Comerciante de Animales y el Almacén, y comprar cualquier cosa permitida para el Hechicero o para el Bárbaro. Puede visitar el Alquimista, el Templo, la Taberna (2D6) y la Casa de Juego, y siempre debe visitar L&S, si está en un pueblo o en una ciudad y comprar algo.

## LOCALIZACIÓN ESPECIAL: LUIGI & SALVATORE

Fabricantes de finas armas y bienes de calidad para la aristocracia. Desde 2034.

Luigi & Salvatore tienen tiendas en todos los pueblos y ciudades. Tienen un gran renombre por sus altos estándares y, ciertamente, no quieren que ningún mequetrefe arruine su reputación de siglos. L&S trabajan con un código muy estricto de estándares y aquellos que no les gusten serán echados de la tienda.

Antes de que el Noble Imperial entre en L&S, deberá deshacerse de cualquier cosa, que haya comprado en cualquier otro sitio. Y él no puede venderlo o dárselo a los otros Aventureros, simplemente lo tira por ahí. ¡Esto también incluye a los animales!

No es necesario hacer las tiradas para ver si una cosa está disponible en L&S. Ellos tienen siempre sus almacenes al completo. Sin embargo, L&S no comercian con objetos de segunda mano, así que no podrás venderles nada suyo, más tarde.

### Pagando por las Cosas

Aunque, en Luigi & Salvatore, tienen precios para todas las mercancías, ningún objeto tiene el precio marcado. Los clientes que van

allí no necesitan saber los precios. Si ven alguna cosa que les gusta, se lo dicen al dependiente y lo compran, sin regateos ni discusiones.

Esto quiere decir que, en L&S, pueden ser completamente arbitrarios con sus precios, cobrando 4.000 monedas de oro por una pistola que cuesta 2.000, simplemente porque ellos saben que un Duque puede permitírselo, mientras que a un Barón le cobrarían 2.000 y a un noble extranjero cualquiera simplemente no se la venderían, ya que, en L&S, piensan que una persona así no podría permitirse un arma tan fina.

Cuando quieras comprar algo en L&S, tira 2D6, en la siguiente tabla, para determinar el precio.

- 2-3 L&S deciden que no mereces el objeto y te ponen un precio mucho más alto de lo que podrías permitirte. Abandonas la tienda, inmediatamente, disgustado.
- 4-10 L&S deciden cobrarte el precio actual.
- 11 L&S te cobran 1D6x50 monedas más.
- 12 ¡L&S doblan los precios!

Si el Noble Imperial se encuentra con que no tiene dinero suficiente, será echado de la tienda, y estará tan avergonzado, que abandonará, inmediatamente, el pueblo o la ciudad.



## LUIGI & SALVATORE

**ROPAS FINAS**

100 oro

La moda cambia continuamente y el Noble Imperial no puede ser visto llevando algo que no sea lo mejor y lo más nuevo. El Noble Imperial debe tirar 1D6 y añadir su Iniciativa. Si saca menos de 7, tendrá que comprar ropa nueva, antes de nada.

**PISTOLA DE REPETICIÓN**

3.000 oro

Esta pistola multi-cañón permite hacer varios disparos a la vez. Tiene Fuerza 6, alcance 6 casillas. Tira para impactar y, si impactas, puedes disparar de nuevo. Puedes continuar hasta que falles el impacto. Una vez que la pistola falle, deberá ser recargada, y se tarda 1D3 turnos, en recargar.

**TRABUCO**

2.500 oro

+1 para impactar, alcance 6 casillas. Todas las miniaturas, en un área de 2x2, sufrirán un impacto de Fuerza 4, sin modificar por armadura. Si el Noble Imperial saca un 1, al tirar para impactar, entonces, el trabuco se le dispara y le causa un impacto de Fuerza 4, a él mismo y a todas las miniaturas adyacentes a él, sin modificar por armadura. Una vez disparado, el trabuco debe ser recargado, y se tarda 1D3 turnos en recargar.

**ESTOQUE**

400 oro

Ver tarjeta de Aventurero.

**SABLE**

400 oro

Como si fuera una espada normal. Todos los Monstruos que ataquen al portador, sufren un -1 para impactarle. El Noble Imperial sólo podrá usarlo si tiene la habilidad: Sable.

**PISTOLA DE DUELO**

1.500 oro

Ver tarjeta de Aventurero.

**RIFLE DE CAZA**

10.000 oro

+1 para impactar, Fuerza 8 sin modificar por armadura o Ignora Dolor. Se tarda un turno en recargar el rifle.

**PETO ADORNADO**

500 oro

Fabricado con los más finos metales, y con el blasón de la familia del Noble Imperial en relieve. Un Peto Adornado añade +1 a la Resistencia del Noble.

**COLLAR DE PLATA**

250 oro

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

**BRAZALETES CON GEMAS**

250 oro

Cuando el Noble Imperial sea impactado, tira un dado. Si sacas un 6, el golpe es desviado por los brazaletes. Cuenta como armadura.

**1D6 VENDAS DE LINO FINO**

75 oro/ud

Cada venda restablece 3 Heridas.

**EMBUTIDO BRETONIANO**

200 oro

1D6 lonchas de exquisito embutido curado. Cada loncha restablece 2 Heridas.

**VINO FINO GRAN RESERVA**

100 oro

Con cada trago del licor, el Noble Imperial obtiene: -1 para impactar, +1F y +2 por Miedo. Al final del turno, tira un dado, añade la Iniciativa del Noble y resta el número de tragos que ha bebido. Si el resultado es menor de 7, el Noble, está tan borracho que no podrá hacer nada durante dos turnos, y cuenta como si tuviera HA 1. Hay suficiente vino para una aventura completa.

**PÓLVORA SUPERIOR**

100 oro

Tiene +1 de Fuerza para todas las armas de pólvora. 6 disparos ó 1 disparo de trabuco.

**PÓLVORA Y PROYECTILES**

150 oro

Suficiente pólvora y proyectiles para la pistola o para el rifle durante una aventura, o para 6 disparos del trabuco.

**PROYECTILES SUPERIORES**

100 oro

Ignoran 1 punto de armadura. 6 disparos ó 1 disparo de trabuco.

**PROYECTILES DE PLATA**

100 oro

Igual que los proyectiles superiores y cuentan como mágicos. Cada Herida hecha (después de las modificaciones) contra Nomuertos o Monstruos Etéreos causa 1D3 Heridas. 1 disparo.

**CABALLO PURASANGRE**

2.500 oro

Los ojos brillantes, las pezuñas nerviosas y el morro poderoso de este animal realmente impresiona a la plebe. Reduce en 2 semanas el tiempo de viaje. Incrementa 5 monedas de oro, por día, los gastos diarios.

**FUSTA**

50 oro

Mantiene a las clases bajas en orden.

**BOTAS DE MONTAR**

100 oro

Estas elegantes botas le permiten al Noble pavonearse con estilo.

## DÍA ESPECIAL SIN EVENTO

Si cuando tiras en la Tabla de Eventos en Poblaciones, el resultado indica que el Noble tiene un día sin eventos, tira 1D6 en la siguiente tabla.

### TABLA DE DÍA SIN EVENTOS (Tira 1D6)

- |   |   |
|---|---|
| <p><b>1</b> Uno de tus parientes discute contigo. Te arrincona y te acusa de ser un canalla que avergüenza a la familia, tirando y malgastando todo su dinero. Contrariado, le retas a un duelo.</p> <p>Los duelos entre Nobles no son como otros duelos. Ambos combatientes luchan por su honor y no pararán hasta que el otro muera. Tira 1D6 en esta Tabla de Duelos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 Tú eres derrotado por tu oponente y mueres. Si tienes puntos de Suerte, iúsalos ahora!</li> <li>2 El oponente te alcanza con un tajo en el pecho. Tienes -1 de Resistencia en la siguiente aventura. Tira de nuevo en esta tabla.</li> <li>3-5 Debilitas a tu oponente con un corte, bien dirigido, en un brazo. Tira de nuevo en esta tabla, con un bonificador de +1.</li> <li>6 Eres mejor que tu oponente, y al final, lo matas. La justicia ha hablado y tu honor ha sido restablecido.</li> </ul> <p><b>2</b> El Burgomaestre de la Población te hace llamar para que te presentes ante él. Él, y varios barones locales, te acusan de causar algunas revueltas entre las clases bajas.</p> <p>Deberás sobornarles con 1D6x100 monedas de oro y una pieza de tesoro o de lo contrario te tatuarán "Amante de los Campesinos" en la frente. Podrán borrarte el tatuaje en otra Población por 1D6x100 monedas.</p> <p><b>3</b> Te encuentras con un viejo amigo, y pasas el resto del día hablando con él sobre los viejos tiempos. A la mañana siguiente recuerdas muy poco sobre lo que hiciste el día anterior, pero te das cuenta de que tu bolsa de oro pesa, 1D6x50 monedas menos.</p> | <p><b>4</b> La gente del lugar te reclama como su héroe, por matar a unos cuantos monstruos poderosos y hacer tu trabajo de proteger el Imperio.</p> <p>Así que, pasas el resto del día en un banquete, celebrado en tu honor, mientras, en un arma a tu elección (mágica o no) es inscrita una runa de poder, por el Enano Herrero Rúnico local.</p> <p>La runa le dará, a tu arma, poderes mágicos adicionales. Desde ahora, si sacas un 6, al tirar para impactar, el arma causará un D6 Heridas extra + el nivel de combate del Noble, con los modificadores normales. Un Enano Herrero Rúnico no inscribirá runas en un arma que ya tenga.</p> <p><b>5</b> Al oír hablar de tus notables hazañas, el barón del lugar te concede un título. Tira en la siguiente tabla para ver cuál es.</p> <p><i>D6 Prefijo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 Héroe de...</li> <li>2 Defensor de...</li> <li>3 Salvador de...</li> <li>4 Caballero de...</li> <li>5 Guardián de...</li> <li>6 Campeón de...</li> </ul> <p><i>D6 Prefijo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 el Imperio</li> <li>2 el Templo Sagrado de Sigmar</li> <li>3 el Emperador</li> <li>4 la Aldea de Barlow</li> <li>5 la hija del Emperador</li> <li>6 el Bien, Destructor del mal</li> </ul> <p><b>6</b> Realmente es un día sin Eventos.</p> |
|---|---|

# •ENTRENAMIENTO•

Los Nobles del Imperio entran del mismo modo que los otros Aventureros, guardando dinero para poder pagarse el entrenamiento. Cuando un Noble Imperial tiene suficiente oro, entonces puede visitar un lugar para poder entrenar y pasar la semana subiendo de nivel.



## HABILIDADES DE ESPADA

Cuando el Noble Imperial entrena, lo primero y más importante para él, en su lista de prioridades, será aumentar su destreza con la espada. Buscará a un experto Maestro de Esgrima, que le enseñe alguna nueva técnica, o estilo, de esgrima nuevo, o incluso, a manejar una nueva espada.

Cuando el Noble entra para subir de nivel, tira en la Tabla de Habilidades de Espada, para ver qué habilidad gana. Si le sale una que ya había aprendido, entonces no gana nada y no aprende ninguna habilidad nueva, esta vez.

### TABLA DE HABILIDADES DE ESPADA (Tira 1D6)

- 1** **iUps!** Accidentalmente, el Noble Imperial, mata a su instructor, y no aprende ninguna habilidad nueva, esta vez.
- 2** **Parada.** Esta habilidad permite, al Noble Imperial, bloquear un golpe inminente. Cuando sea atacado, tira 1D6. Con un resultado de 1-5, recibirá el golpe, como normalmente. Con un resultado de 6, bloquea el golpe y no le causa daño alguno.
- 3** **Desarmar.** El Noble Imperial aprende a desarmar a su oponente. Si el Noble Imperial obtiene un 6, al tirar para impactar, entonces, puede elegir renunciar al daño para desarmar a su oponente. El arma vuela por el aire, lejos de la mano del adversario. El Monstruo pierde cualquier habilidad mágica que le proporcionara el arma, pero causa el daño habitual.
- 4** **Daga.** El Noble Imperial es entrenado en el manejo de la daga, para cuando la lucha es muy de cerca. El Noble ya no va a ningún sitio sin un par de dagas escondidas entre sus ropas. La daga causa 1D6+1 de daño.



Si cualquier resultado indica que los Aventureros están completamente desarmados, en un lugar, el Noble Imperial siempre tendrá su daga.

El Noble puede usar su daga y otra arma, a la vez. La daga le proporciona +1 Ataque. Este Ataque adicional será realizado con la daga.

- 5** **Sable.** El Noble Imperial es entrenado en el manejo del sable. El sable es un arma larga y curvada, que se emplea mejor desde el lomo de un caballo, aunque resulta igualmente eficaz a pie, manejado por un espadachín bien entrenado.

El sable actúa exactamente igual que una espada normal, haciendo 1D6 + la Fuerza del Noble Imperial de daño. Sin embargo, la forma de manejarlo hace que el Noble resulte muy difícil de ser impactado. Cuando use el sable, todos los Monstruos atacando al Noble Imperial tendrán un -1 para impactarle.

El instructor le da al Noble Imperial un sable, como regalo por superar el entrenamiento. Si lo pierde, siempre podrá ir a comprar otro en Luigi & Salvatore.

- 6** **Maestro Espadachín.** El Noble se ha convertido en el más aventajado alumno y gana un +1 para impactar cuando use su estoque o el sable.

## TABLA DE HABILIDADES (Tira 2D6)

- 2 RECARGAR RÁPIDO.** El Noble Imperial ha perfeccionado el arte de recargar su pistola, incluso cuando está rodeado de Monstruos. Si, al principio de un turno, el Noble Imperial aún tiene su pistola descargada, tira 1D6. Con un resultado igual o mayor que los valores indicados abajo, el Noble consigue recargar su pistola y puede disparar en este turno.

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

- 3 RÉPLICAS.** El Noble Imperial tiene una rápida y sucia lengua. Mientras ataca a los Monstruos, suelta una retahíla de insultos que, algunas veces, consigue que estos se distraigan. Al inicio de la Fase de Aventureros, el Noble Imperial puede intentar distraer a 1 Monstruo, con el que lucha, con insultos. Tira 1D6. Con un resultado igual o mayor que los valores de más abajo, logra distraerle y el Monstruo no podrá atacar en este turno.

Novato	6+
Campeón	6+
Héroe	5+
Señor	5+

- 4 RESPUESTA RÁPIDA.** El Noble Imperial reacciona muy rápidamente. Si tiene la pistola recargada, en el momento que un Monstruo es colocado en el tablero, puede intentar un disparo rápido. El Noble Imperial debe tirar un dado y sumar su Iniciativa al resultado. Si obtiene 7 ó más, puede disparar su pistola a cualquier Monstruo que acabe de ser colocado en el tablero.

- 5 FINTA.** El Noble Imperial se mueve a un lado y se vuelve para realizar un golpe mortal. Antes de tirar para impactar, deberá tirar para ver si hace ataques con fintas. Tira 1D6. Con un resultado igual o mayor que los valores de más abajo, el Noble podrá repetir, todo lo que falle este turno, una vez.

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

- 6 CARISMÁTICO.** El Noble Imperial sabe cómo salir de una situación adversa con su palabrería. El Noble restablece su Suerte cuando entra en un subterráneo y cuando va a una Población.

- 7 ESTOCADA MORTAL.** El Noble Imperial sabe cuándo debe golpear, cargando con todo su peso, para acabar con un Monstruo. El Noble puede añadir su Fuerza al daño de su Estoque.

- 8 DUELISTA.** El Noble Imperial es un experto con su pistola de duelo, y puede hacer diana desde más lejos aún. Puede tirar 2D6 cuando tire para impactar con su pistola.

- 9 DISPARO EXPERTO.** El Noble es muy hábil identificando los puntos débiles de sus oponentes, con su pistola. Cualquier disparo, con su pistola de duelo, ignora la armadura del Monstruo.

- 10 TIRADOR.** Los años cazando, en las tierras de su padre, han dado su fruto. El Noble Imperial es un maestro con todas las armas de pólvora, y gana un +1 para impactar cuándo use una.

- 11 LUCRAR SUCIO.** Cuando la pelea es más cercana, al Noble no le importa utilizar trucos sucios, como golpear con la empuñadura de la espada, o dar un rodillazo en las partes bajas. El Noble gana un Ataque adicional si dirige todos sus Ataques contra un único Monstruo.

- 12 HALLAR PUNTO DÉBIL.** El Noble es un espadachín, tan experto, que puede tomarse un tiempo para perfeccionar su ataque, y hacer un golpe mortal. Puede elegir cambiar todos sus Ataques para hacer un ataque especial. Tira para impactar, pero, en lugar de tirar por daño, tira en la tabla siguiente:

1-2 ¡Ups! Tu espada se clava en el costado del Monstruo, haciendo el daño habitual, pero dejas clavada tu arma. Sólo podrás recuperarla cuando el Monstruo muera.

3-5 Tu espada se hunde en el cuerpo del Monstruo. El total de Heridas del Monstruo se reduce a la mitad.

6 Tu espada parte en dos el corazón del Monstruo y muere al instante.

Esta habilidad sólo puede ser usada una vez por aventura.

# · GUIA DEL JUEGO DE ROL ·

Aunque el Noble Imperial ha dejado atrás a su familia, nunca olvidará sus orígenes y su casta, aún es miembro de la aristocracia. Y, a no ser que los demás, también sean Nobles, él tratará, a los otros Aventureros, como plebeyos, o incluso como sus mercenarios.

Algunos Nobles consideran, a los demás Aventureros, sus subordinados. Intentan, incluso, que le juren fidelidad y hasta cobrarles impuestos, por todo el botín que encuentren. A estos es mejor dejarles morir en un rincón de los subterráneos.

Muchos Nobles tendrán pretensiones que sus compañeros Aventureros considerarán como esnobismo. Normalmente, un Noble Imperial insistirá en quedarse, sólo, en las mejores posadas, negándose a permanecer en aldeas de mala muerte, y teniendo mucho cuidado de que la sangre de un Minotauro no le manche sus carísimas ropas.

El Noble Imperial siempre intentará mandar a los otros Aventureros y, aunque no sea el líder, les ordenará cosas. Recuerda que el Noble ha pasado la mayor parte de su vida siendo un consentido, rodeado de criados pendientes de él. Así que mandar, para él, es algo innato. Tal llega a ser su cara dura y su autoridad, que los otros Aventureros se encontrarán, muchas veces, actuando como sirvientes suyos, haciendo tareas como cargar con sus cosas, cocinar sus comidas y correr a su llamada.

La arrogancia del Noble Imperial, también le beneficia en combate. El Noble Imperial se cree superior a todos, y se enfurece ante la audacia de los Monstruos que se interponen en su camino y tratan de atacarle. El Noble Imperial no dudará en pensar que su obligación es darles, a estos Monstruos, una lección que no olvidarán, y demostrarles, que la aristocracia, simplemente, no consentirá este tipo de comportamiento.

## TEST DE ATRIBUTOS

Los Nobles del Imperio, suelen ser bastante inteligentes y, la mayoría de las veces, están bien educados. El Noble Imperial tiene una mente rápida y una voluntad dispuesta, y es muy hábil usando su inteligencia para resolver problemas rápida y metódicamente. Él puede hablar, de manera fluida, en varias lenguas. Por ejemplo, es capaz de leer escritura Enana, hablar un poco de lenguaje Élfico o incluso lenguaje Orco.

El Noble Imperial fue educado con un estricto código del honor, y una vez enzarzado en una situación peligrosa, raramente retrocederá, especialmente si cree que tiene la razón, o si cree que su modo de actuar es verdadero y justo. El Noble Imperial es además, muy presuntuoso. Para él, la gran comedia lo es todo, como cuando combate, moviéndose por la habitación, de un lado a otro, atacando el primero y despachando a sus enemigos, y recordarles, más tarde, a sus compañeros que están en deuda con él, porque les ha salvado la vida. El Noble tendrá bonificadores en acciones que tengan que ver con test de este tipo.

El Noble Imperial es un luchador resuelto, con gran sentido del estilo y del triunfo. Aunque no es tan fuerte como un Enano o como un Bárbaro, tiene algo de la agilidad de un Elfo y se le puede ver, a menudo, esquivando o, incluso, distraayendo a sus enemigos con una retahíla de insultos.

El Noble debería de tener bonificaciones por hacer movimientos especiales en combate, tales como esquivar, distraer al enemigo, trepar por cuerdas, encontrar y utilizar armas nuevas... La arrogancia del Noble, y su elocuente discurso, hacen de él un buen interrogador, y es bueno convenciendo a la gente para que vean las cosas a su manera.

Por otro lado, aunque no es particularmente débil, no se inclinará para hacer trabajos pesados, sino que lo dejará para que lo hagan otros (o incluso se lo ordenará), como levantar grandes pesos, empujar puertas...

Intelectualmente, la sabiduría del Noble es casi como la del Hechicero. Mientras el Mago ha estudiado las sabidurías arcanas y la naturaleza de la magia, el Noble sabe de antiguas batallas, historia, y lo que es más importante, sabe de armas mágicas, sobre su naturaleza e historia, como de quién son determinadas armas, dónde se perdieron y dónde fueron vistas por última vez. El Noble Imperial también debería tener bonificadores para identificar armas mágicas, escudos o armaduras.



# • TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL NOBLE IMPERIAL •

Nivel de Combate	Coste	Título	M	HA	HP	F	Dados Daño	R	Heridas	I	A	Suerte	Voluntad	Habilidades	Trabajo
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	3	1	5+
3	4.000	Campeón	4	5	4+	3	1	3	2D6+7	5	2	1	3	2	4+
4	8.000	Campeón	4	5	4+	3	1	3	3D6+7	5	2	2	4	2	4+
5	12.000	Héroe	4	5	4+	4	2	4	3D6+7	5	3	2	4	2	4+
6	18.000	Héroe	4	6	4+	4	2	4	4D6+7	5	3	2	4	3	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	4	5	3+
9	45.000	Señor	4	6	4+	4	3	4	6D6+7	6	4	3	4	5	3+
10	50.000	Señor	4	7	4+	4	3	4	6D6+7	7	5	4	4	6	3+



• NOBLE IMPERIAL •

BY ANDY JONES

COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher

RULEBOOK ART  
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

#### 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



Games Workshop, Chewton Street, Hilltop, Eastwood, Notts NG16 3HY, United Kingdom.

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

Games Workshop, Unit 7/7-9 Kent Road, (Cnr Church), Mascot NSW 2020, Australia.

Product Code: 0017

Part No.: 102619