

Warhammer Quest



• NOBILE IMPERIALE •

CITADEL®

● NOBILE IMPERIALE ●

L'impero è una confederazione di molte province, ciascuna controllata da un Conte. L'intero regno è governato da un Imperatore, scelto dai vari Conti. Durante i secoli i vari imperatori e conti hanno assegnato vari titoli come Baroni, Ducati, titoli e terre, alle brave persone, buoni amici, o ad altri, per i più disparati motivi. Inutile a dire che queste famiglie sono cresciute in una prosperosa aristocrazia stando ben al di sopra della gente comune. Può sembrare che la vita di un aristocratico sia ideale e la maggior parte di loro si siano assegnati questo titolo solo per poter parlare. Tuttavia, molti nobili, conducono una vita molto riservata e distante dalla vita normale. Alcuni nobili basano la loro vita sulla continua sfida in modo da non cadere, come capita spesso ai giovani ricchi, nell'alcool, nel gioco o in altri vizi senza alcun valore. Molti nobili non hanno idea su come gestire i soldi ed il loro stile di vita, e la mancata educazione, fa sì che la maggior parte dei valori fondamentali della vita vadano persi inesorabilmente. Loro possono avere qualsiasi cosa senza badare al prezzo. Questo attaccamento ai soldi e l'illusione che la loro ricchezza e il titolo li sosterranno qualunque cosa accada, ha portato molte famiglie alla rovina. I nobili usano farsi invitare ai gala, teatri e feste solo per mettere in mostra la loro ricchezza. A causa di questo stile di vita esagerato molte famiglie nobili hanno bruciato tutti i loro averi. Al contrario, altre famiglie nobili riescono a far fruttare molto il loro denaro, muovendosi nei giusti luoghi, limitando le spese e cosa ancora più importante assumendo una persona che si occupa delle loro finanze. I Conti sono realmente potenti nella società dell'impero, in parte perché le loro famiglie sono esempi perfetti di buona fortuna e amministrazione. Tali grandi famiglie erano però l'obiettivo di altri nobili potenti-affamati, che tentavano di sottrarre loro i terreni e le ricchezze per avere sempre più prestigio nella società. Al giorno d'oggi gli assassini dei Conti sono molto rari, grazie ai grandi eserciti, di cui si sono muniti i

Conti, per difendere le proprie terre e l'impero stesso. In queste famiglie ricche e potenti vi è diffusa la tradizione di fare molti bambini; il primogenito di un Nobile Imperiale, secondo un'antica tradizione, deve svolgere l'addestramento di Reiksguard non solo per le abilità di battaglia e di combattimento, ma anche per quelle della diplomazia e dall'arte del governare. L'esperienza in queste importanti abilità servirà al giovane nobile quando dovrà sostituire il proprio padre e quindi ereditare tutte le sue proprietà. Il secondo figlio ambirà alla nomina di Cavaliere, quali Cavalieri del Lupo Bianco o i Cavalieri della Pantera; qui potrà sperare di diventare un Conte o comunque ambire a posizioni sociali di rispetto e potere. Un terzo figlio, solitamente, andrà a far parte di un'istituzione dell'impero. Se ha molto talento potrà frequentare l'università di magia o potrebbe sfogare il suo entusiasmo nella costruzione di macchine per l'impero sotto la guida degli assistenti tecnici a Aلدorf. Ulteriori figli saranno lasciati al loro destino; alcuni di loro saranno abbandonati per "mancanza di requisiti", dalla loro stessa famiglia, o costretti a sposare la figlia di un altro nobile, per aumentare il potere della propria famiglia. La maggior parte degli ultimi figli sono deboli e non curati, si non sono felici di passare una vita, praticamente insignificante, nella proprietà del loro padre. Tuttavia, molti di loro portano il rancore per l'attenzione non ricevuta dalle proprie famiglie. Questo rancore può sfociare in omicidi, portando questi figli abbandonati a se stessi, ad uccidere i propri fratelli maggiori per assicurarsi la loro parte di eredità. Così, la maggior parte di loro si trova a vagabondare da solo per la città. In alcuni casi, se la famiglia non dà loro ricchezza o trovano la loro vita senza valore e senza scopo, molti dei giovani lasciano semplicemente la loro casa per provare ed intagliarsi la loro propria fortuna e per dimostrarsi degni del loro nome di famiglia. Fortunatamente il Vecchio Mondo ha ancora

abbastanza segreti da dare a milioni di figli disillusi di mille famiglie nobili, sempre che siano abbastanza coraggiosi da oltrepassare l'uscio della loro casa! Tali nobili si scoprono spesso bravi avventurieri, e si uniscono ad altri guerrieri per cercare, nelle profondità del Vecchio Mondo, antichi tesori che li porteranno, inevitabilmente, in grandi sotterranei per salvare principesse, alla ricerca di spade perdute, ecc... lo stimolo che

portano i nobili ad affrontare tali avventure, non è l'onore, ma la possibilità di trovare oro e tesori. In questo modo può restituire alla propria casa gloria e ricchezza in modo da strappare il titolo nobiliare alla sua tanto odiata e perfida famiglia, o per salvarla da triste destino del fallimento e dalla perdita delle proprie terre e titoli aristocratici.

• INTRODUZIONE •

Questa scatola contiene tutto ciò che serve per introdurre un nuovo guerriero - il Nobile Imperiale - al gioco di Warhammer Quest, compresa la sua Scheda del Guerriero, il Segnalino, le carte Equipaggiamento, le regole e la della Citadel per rappresentare il guerriero.

Questo libretto è diviso in tre sezioni: una sezione per il gioco base di Warhammer Quest, una per il gioco avanzato e una sezione per il gioco di ruolo. Le regole di Warhammer Quest contengono tutto ciò che serve per utilizzare questo nuovo guerriero.

Le regole avanzate riguardano l'avanzamento del Nobile Imperiale attraverso i vari Livelli di Battaglia, compresi gli incantesimi, abilità o regole speciali e una sezione finale per usare il vostro Nobile nel gioco di ruolo.

REGOLE PER WARHAMMER QUEST

Se volete potete sostituire uno dei guerrieri dal gioco base Warhammer Quest con il Nobile Imperiale. Basta sostituire semplicemente uno dei quattro guerrieri con il nobile.

Ricordate di rimettere la miniatura del guerriero non utilizzato nella scatola, e cambiatelo con il nobile! Ricordate che se la miniatura sostituita è il Barbaro, dovrà essere nominato un altro guerriero per trasportare la lanterna e quindi essere il capo.

GRANDI GRUPPI DI GUERRIERI

Se lo volete potete anche giocare, la stessa avventura, con più di quattro guerrieri, ma dovrete assicurarvi che vi siano abbastanza



Mostri da affrontare! Le carte e le tabelle di Warhammer Quest sono impostate per quattro guerrieri, così se avete anche un quinto guerriero nel vostro gruppo, le avventure e le sfide che incontrerete saranno troppo facili! Se avete quattro guerrieri seguite le normali regole, ma se siete un gruppo di cinque o sei, allora dovrete aumentare il numero dei Mostri di una uguale proporzione.

Per esempio, se avete sei guerrieri nel vostro gruppo, questo significa il 50% in più rispetto al normale. In questo caso, dovrete assicurarvi che ogni volta che compaiono dei Mostri, ne dovrete aggiungere il 50% in più. Se esce la carta "1D6 Orchi", tirate i dadi come di consueto ma al risultato ottenuto aggiungete il 50% - se tirando i dadi escono 4 Orchi, con un gruppo di 6 guerrieri, si dovranno affrontare 6 Orchi e cioè il 50% in più.

• USARE IL NOBILE IMPERIALE •

Il caratteristiche del Nobile Imperiale sono:

Ferite	1D6+7
Movimento	4
Abilità con armi	4
Abilità balistica	4+
Forza	3
Robustezza	3
Iniziativa	5
Attacchi	1
Liberarsi	5+

EQUIPAGGIAMENTO

Il nobile imperiale inizia con il suo "Antico Cimelio di Famiglia" e la "Pistola da duello".

ANTICO CIMELIO di FAMIGLIA



Prima di intraprendere la vita da avventuriero il nobile padre lascia, nella mano del figlio, un antico amuleto e gli dice "Questo amuleto appartiene alla nostra famiglia da secoli.

Non perderlo! Un giorno potrà salvarvi la vita... Il cimelio ha un'antica storia ed è stato indossato da uno degli antenati della vostra famiglia in una lunga e dimenticata guerra. Questo talismano rappresenta la voglia dell'Impero di distruggere le forze del male che assalgono continuamente le terre abitate. La luce brillante emessa dal talismano, esposto alla luce del sole, infonderà timore nel cuore delle bestie malvagie e non dimenticheranno mai il simbolo che li ha portati ad una sorte avversa. Tirate un D6 per determinare quale razza di mostri avranno timore dell'amuleto. Risultati del D6:

- 1 Snotling e Ragni Giganti
- 2 Goblin e Pipistrelli Giganti
- 3 Orchi
- 4 Skaven e Ratti Giganti
- 5 Orchi e Goblin
- 6 Minotauri

Tutti i Mostri che temono il Nobile avranno una penalità di -1 sul tiro per colpire durante il combattimento corpo a corpo.

PISTOLA da DUELLO

La pistola da duello, se colpisce, causa 1D6+6 punti ferita. Contate le caselle che

distanziano il Nobile dall'obiettivo da colpire. Per colpirlo, il Nobile Imperiale, deve ottenere un valore uguale o superiore al numero di caselle con un D6. Una volta sparato, bisogna attendere un turno per ricaricare l'arma. Il nobile non può ricaricare la pistola se ha un Mostro in una casella adiacente, o se si muove nello stesso turno.

ARMI

Il Nobile Imperiale inizia il gioco con una spada.

Spadino

Lo spadino è un'arma pericolosa che può essere maneggiata efficacemente solamente da uno spadaccino ben addestrato. Diversamente dalle normali spade, quando lanciate i dadi per i danni non tirate un D6 e non aggiungete la vostra Forza. Lo spadino è un'arma di abilità e la forza di chi la maneggia non conta molto per la quantità dei danni che fa. I danni dello spadino sono sempre un D6+1 indifferentemente dal Mostro che colpisce. Mentre usa lo spadino, il Nobile Imperiale non può causare il colpo mortale.

Abilità: Duello

Il Nobile Imperiale è uno spadaccino molto esperto. Dopo molti anni di addestramento, ha sviluppato uno stile di combattimento molto veloce, riuscendo ad esaminare in un attimo il suo avversario e scovandone i punti deboli. Anche se il suo attacco non fa molti danni, se colpisce con il suo spadino, può attaccare più volte. Può tirare per colpire e per i danni più volte di seguito fin quando non fallisce il colpo e può scegliere di attaccare più Mostri differenti o concentrare tutti i suoi attacchi su un unico Mostro. Ciò significa che con lo spadino non ha un numero fisso di attacchi come tutti gli altri eroi.

ARMATURA

Il Nobile Imperiale non ha alcuna armatura e quindi ha una Robustezza generale di 3.

IL NOBILE IMPERIALE E I TESORI

Un Nobile Imperiale può usare solo gli oggetti del tesoro che può usare il Barbaro.

• REGOLE AVANZATE •

Nel gioco avanzato, potete mantenere il vostro Nobile Imperiale tra le varie avventure, sviluppando le proprie caratteristiche mentre affronta le varie imprese. Questa sezione del libretto contiene tutte le regole per usare il vostro nobile imperiale fino al Livello di Battaglia 10, le regole specifiche per visitare gli insediamenti, l'addestramento e molto altro.



Il nobile imperiale comincia dal Livello di Battaglia 1 come novello - troverete la relativa Tabella dei Livelli di Battaglia sul retro di questo libretto. Dovranno essere applicate tutte le regole di Warhammer Quest che si applicano per il gioco avanzato, se non altrimenti specificato.

ARMATURA

Il nobile imperiale può portare tutte le armature. Tuttavia, non potrà mai avere più di 3 punti Armatura perché gli impedirebbe i movimenti fluidi e veloci che il suo stile di combattimento richiede.

SPADINO

Mentre il nobile imperiale avanza tra i livelli, il numero di dadi per i danni, per ciascun colpo inflitto, aumenterà gradualmente. Ciò significa che, quando il nobile imperiale diventa un "Eroe", la sua spada causerà 2D6+1 danni e 3D6+1 quando raggiungerà il grado di "Lord".

DUELLO

Man mano che il Nobile Imperiale progredisce tra i livelli, guadagnerà più attacchi, che aumenteranno la sua abilità con lo spadino. Quando il nobile imperiale guadagna 2 o più attacchi, anziché terminare il suo turno se fallisce un attacco, può continuare ad attaccare. Egli può continuare

ad attaccare fin quando gli è consentito o fallisce. Per esempio, un nobile imperiale con Livello di Battaglia 3 attacca uno scheletro; lo colpisce due volte e gli causa 3 e 4 punti ferita, e poi manca. Tuttavia, poiché il nobile imperiale ha 2 attacchi, il suo combattimento non è ancora finito e può attaccare ancora. Questa volta colpisce lo scheletro altre cinque volte, causandogli, in totale 6 punti ferita. Il suo sesto attacco fallisce e non avendo più attacchi a disposizione, termina il suo turno.

ANTICO CIMELIO di FAMIGLIA

Appena il nobile si avventura in un sotterraneo, molte voci iniziano a circolare tra le creature del sottosuolo sulla sua vita, le sue forze e il suo tanto temuto antico amuleto. Presto tutti i Mostri verranno a conoscenza e a temere chi indossa l'amuleto. Quando il nobile imperiale avanza di Livello deve tirare il dado sulla Tabella dei Mostri, per determinare quale Mostro avrà paura dell'amuleto. Questi Mostri dovranno essere aggiunti ai Mostri precedenti che già lo temono, questo significa che un nobile imperiale di alto livello sarà temuto da molti Mostri differenti.



Reiksguard Knight

• INSEDIAMENTI •

Quando vi trovate in un insediamento il nobile imperiale si comporterà in maniera diversa dagli altri guerrieri. Egli ha le sue esigenze e non farà a meno di esse. Starà sempre nelle migliori locande e ostelli per sperperare i suoi soldi. Senza badare al tipo di insediamento, villaggio, paese o città che sia, un nobile imperiale deve pagare sempre 10 mo. al giorno per le spese giornaliere di permanenza. Se il nobile imperiale visita un paese o una città, allora andrà sicuramente da "Luigi & Salvatore", creatori di buone armi e buoni aristocratici. Tutti i paesi e le città hanno almeno un negozio ed il nobile imperiale lo dovrà visitare immediatamente. Inoltre può visitare armerie, negozi per armi a distanza e generici, le fucine dei fabbri, il deposito generale, il costruttore di armi da fuoco, l'allevatore di animali e ha, per acquistare, gli stessi privilegi di un Mago o di un Barbaro. Può visitare il tempio, l'Alchimista, la birreria(2D6) e le sale da gioco; ma ricordatevi che, se è in un paese o una città, deve sempre visitare L&S e comperare qualcosa.

LUOGHI SPECIALI:

SALVATORE & del LUIGI

Creatori di buone armi e di pregevole fattura per tutta l'aristocrazia. Est. 2034. Luigi & Salvatore hanno negozi in tutti i paesi e città. Sono rinomati per la loro bravura e certamente non voglio, nei pressi nel loro negozio, risaputi ruffiani e poveracci per non rovinare la loro reputazione che va avanti da secoli. Come tali, operano con un rigoroso codice standard e chiunque non lo segua sarà espulso dal negozio. Prima di entrare nel "L&S", il nobile imperiale, deve liberarsi di tutti gli oggetti che ha comprato in un qualsiasi altro luogo. Non può però ne venderlo ne darle ad altri guerrieri, b deve semplicemente buttare via. Sono inclusi anche gli animali da trasporto! Dovete tirare il dado per vedere cosa a disponibile L&S – di consueto hanno sempre scaffali pieni di qualsiasi cosa. Cosa molto importate è che, L&S, non commercia merci usate e quindi non potrete vendergli oggetti. In L&S è consuetudine non mostrare mai i prezzi delle

merci, quindi nessuna delle merci ha veramente un prezzo. I clienti che acquistano non devono conoscere il prezzo. Se vedono qualcosa che gradiscono, chiedono al vendite di prenderla – e la vendita è completata, non ci deve essere nessuna contrattazione sul prezzo, altrimenti l'acquisto fallisce. Ciò significa che L&S può essere completamente libero di stabilire il prezzo dell'oggetto, aumentando a 4.000 m.o. il prezzo di una pistola che ne vale solo 2.000, solo perché la sta acquistando un Duca che può permetterselo, mentre un Barone la pagherà 2.000 m.o. mentre un piccolo nobile starà spendendo più di quanto potrebbe permettersi, e L&S impedirà, al pezzente, di acquistare un'arma così fine. Quando comprate qualcosa da L&S dovrete tirare 2D6 sulla seguente tabella per determinare il prezzo reale.

- 2-3 L&S decidono che non siete all'altezza dell'articolo e non vi potete permettere il prezzo. Lasciate subito il negozio.
- 4-10 L&S decidono di farvi pagare il prezzo reale della merce.
- 11 L&S decidono di aumentare il prezzo dell'articolo di un D6x50.
- 12 L&S raddoppiano il prezzo!

Se un nobile imperiale scopre che non ha abbastanza soldi verrà gettato fuori dal negozio e faranno in modo che lasci immediatamente l'insediamento.



LUIGI & SALVATORE

FINE ABITO LUNGO **100m.o.**
 Le mode cambiano in continuazione e la maggior parte dei nobili imperiali vogliono farsi vedere sempre con il migliore abito. Il nobile imperiale deve tirare un D6 ed aggiungere la sua iniziativa. Se il risultato ottenuto è meno di 7 è costretto a comperare, prima di tutto, questo abito.

PISTOLA con RIPETITORE **3.000m.o.**
 Grazie alla sua canna multipla, questa pistola permette di effettuare molti attacchi consecutivi. Ha una Forza di 6 e una gittata di 6 caselle. Tiri per colpire - se avete successo, potete sparare nuovamente fin quando non mancate il colpo. Una volta che la pistola ha mancato deve essere ricaricata. Una pistola con ripetitore impiega 1D3 turni per essere ricaricata.

BOMBA A MANO **2.500m.o.**
 +1 per colpire, raggio 6 caselle. Tutte le miniature in un'area di 2x2 caselle prendono un colpo con Forza 4 senza il modificatore dell'armatura. Se il nobile imperiale, con il dado per colpire, tira un 1 allora l'arma si inceppa e causa un colpo con Forza 4 al nobile e su ogni miniatura adiacente a lui, senza i modificatori per l'armatura. Una volta che l'archibugio è scarico deve essere ricaricato, ed impiega 1D3 turni.

SPADINO **400m.o.**
 Vedi la carta del guerriero.

SCIABOLA **400m.o.**
 Ha le caratteristiche di una normale spada ma tutti i Mostri che attaccano il guerriero che la brandisce hanno una penalità di -1 sul tiro per colpire. Questo tipo di arma può essere usato solo da un nobile imperiale con l'abilità "Sciabola" (vedi la sezione dell'Addestramento).

PISTOLA da DUELLO **1.500m.o.**
 Vedi la carta del guerriero.

FUCILE da CACCIA **10.000m.o.**
 +1 per colpire, Forza per colpire 8, senza i modificatori per l'armatura, o Ignora Dolore. Per ricaricare il fucile si perde un turno.

BUSTO dell'ARMATURA DECORATO **500m.o.**
 Forgiato con i metalli più fini e con il sigillo della propria famiglia in rilievo. Il busto dell'armatura decorato aggiunge +1 alla Robustezza del nobile.

COLLANA d'ARGENTO PURO **250m.o.**
 Una volta per avventura il nobile può ignorare un colpo. Tirate un D6 - se esce 1 la collana viene rotta. L'oggetto viene considerato armatura.

BRACCIALETTO DI GEMME **250m.o.**
 Tirate un dado quando il nobile imperiale viene colpito. Se esce un 6 il colpo è deviato dal bracciale. L'oggetto viene considerato armatura.

1D6 BENDE 75m.o. l'una
 Ogni fasciatura rigenera 3 Punti Ferita.

SALSCICE BRETONIANE **200m.o.**
 1D6 di deliziose equisite salsicce curative. Mangiandone una si recuperano 2 Punti Ferita.

BUON VINO D'ANNATA **100m.o.**
 Per ogni sorsata il nobile imperiale ottiene un -1 al tiro per colpire, un +1 alla Forza e un +2 ai tiri per la Paura. Alla fine del turno tirate un dado e aggiungete l'Iniziativa del nobile e togliete il numero delle bevute. Se il totale ottenuto è meno di 7 il nobile collassa a terra a causa del vino, e non può fare altro per due turni, e il suo Abilità con le Armi a mano (WS) scende a 1. Vi è abbastanza liquore per una seconda missione.

POLVERE DA SPARO SUPERIORE **100m.o.**
 +1 sulla Forza quando usate le armi da sparo. 6 colpi o 1 solo colpo con la bomba a mano.

POLVERE DA SPARO E PROIETTILI **150m.o.**
 Abbastanza polvere da sparo o colpi per pistola o per il fucile per tutta la prossima avventura o 6 ricariche per la bomba a mano.

PROIETTILE SUPERIORE **100m.o.**
 Ignora 1 punto Armatura. 6 colpi o 1 solo colpo con la bomba a mano.

PROIETTILE d'ARGENTO **100m.o.**
 Rispetto al proiettile superiore, essendo magico, ogni ferita oltre ai normali danni (vedi proiettile superiore) se inflitta a Non-Morti o Mostri Eterei causa altri 1D3 Punti Ferita. 1 Sparo.

CAVALLO DI RAZZA **2500m.o.**
 Gli occhi ardenti, gli zoccoli da corsa e le narici scintillanti, di questa bestia, impressionano realmente i plebei. Riduce i giorni di viaggio di 2 settimane. Incrementa le spese di sopravvivenza negli stabilimenti di 5m.o. al giorno.

FRUSTINO **50m.o.**
 Vi permette di tenere bassa la categoria degli ordini.

STIVALI per EQUITAZIONE **100m.o.**
 Questi alti stivali di cuoio permettono al nobile di vantarsi mentre passeggia per la città.

UNA SPECIALE GIORNATA TRANQUIOLLA

Se quando tirate sulla Tabella degli Eventi nello stabilimento, il risultato indica che il nobile ha una giornata tranquilla, dovete tirare un D6 sulla seguente tabella.

TABELLA delle GIORNATE TRANQUILLE (Tirate un D6)

1 Una delle vostre parentele vi insulta accusandovi di essere una canaglia, la vergogna della famiglia e di sprecare tutti i loro soldi. Offesi, lo sfidate a duello. I duelli fra i nobili sono diversi dai classici duelli - entrambi i combattenti combattono per il loro onore e non smetteranno fin quando uno non sarà morto. Tirate un D6 sulla seguente "Tabella Speciale di duelli".

1 Il vostro avversario è nettamente più forte e venite uccisi. Se avete dei punti Fortuna, usateli ora!

2 L'avversario vi colpisce con un fendente forandovi il torace. Avrete una penalità di -1 alla Robustezza per la prossima avventura. Tirante ancora su questa tabella.

3-5 Indebolite il vostro avversario provocandogli un profondo tagli al braccio che impugna la spada. Tirate ancora su questa tabella ma con un bonus di +1.

6 Avete la meglio sul vostro avversario e lo uccidete. Avete fatto giustizia e il vostro onore e la vostra reputazioni sono salvi.

2 Siete convocati davanti al sindaco della città che, insieme a molto baroni locali, vi accusa di essere a capo di alcuni gruppi rivoluzionari nei ceti più bassi. Dovete corrompere il Sindaco con 1D6x100 monete d'oro e un pezzo del vostro tesoro per non avere la nomina di "amante dei contadini,, tatuato sulla fronte. (altrimenti potete cancellare questa brutta nomina pagando 1D6x100 monete d'oro in un'altro insediamento)

3 Casualmente incontrate con un vecchio amico e trascorrete il resto della giornata parlando dei vecchi

tempi trascorsi insieme. La mattina seguente non vi ricordate quasi nulla della notte trascorsa in compagnia del vecchio amico, ma non ritrovate nel vostro borsellino ben 1D6x50 monete d'oro.

4 La popolazione locale vi acclama "eroe" per aver salvato molte bestie dall'attacco di mostri e per aver svolto il vostro dovere nei confronti dell'impero. Trascorrete il resto della giornata mangiando e bevendo in un banchetto tenuto per voi, mentre un'arma a vostra scelta, tra quelle in vostro possesso (magica o non-magica), viene incisa con delle rune magiche da un nano locale. Le rune donano alla vostra arma un potere magico supplementare. Se esce un 6, nel tiro per colpire, l'arma causa un danno extra di 1D6 + il livello di battaglia del nobile Punti Ferita con le normali deduzioni. Se il nano trova già delle rune incise sull'arma si rifiuterà di inciderne altre.

5 Sentendo parlare delle vostre imprese, il barone della città vi assegna un titolo. Tirate sulla seguente tabella per determinare quale è:

1D6 Prefisso

- | | |
|---|--------------|
| 1 | Eroe di |
| 2 | Difensore di |
| 3 | Salvatore di |
| 4 | Cavaliere di |
| 5 | Guardiano di |
| 6 | Campione di |

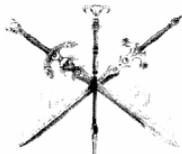
1D6 Suffisso

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1 | il Supremo |
| 2 | Seguace del Santo Tempio |
| 3 | l'Imperatore |
| 4 | il Villaggio di Barlow |
| 5 | la Figlia dell'Imperatore |
| 6 | Buono, Distruttore del Male |

6 Passate una giornata tranquilla!

• ADDESTRAMENTO •

L'addestramento dei nobili imperiali è esattamente uguale a quello di un altro guerriero e quindi dovrà risparmiare molto oro per pagare i suoi allenamenti. Quando un nobile ha abbastanza oro può visitare un luogo di addestramento e spendere una settimana per aumentare il suo livello.



ABILITÀ con la SPADA

In primo luogo, con l'addestramento, i nobili aumenteranno le loro capacità nel maneggiare la spada. Dovrete cercare un Maestro di Spada esperto, che vi insegnerà nuove tecniche o l'arte della scherma o persino come utilizzare una nuova spada. Quando i nobili salgono di livello dovete tirare il dado sulla tabella delle Abilità con la Spada, per vedere che abilità impara. Se il nobile imperiale impara un'abilità che già possiede, allora non trarrà alcun beneficio dal suo addestramento e non riceve nessuna nuova abilità.

TABELLA ABILITA' CON LA SPADA (Tirate un D6)

- 1 Oups! Il nobile imperiale uccide casualmente il suo istruttore e non guadagna alcuna abilità questo volta.
- 2 Parata. Questa abilità permette al nobile imperiale di parare un colpo ricevuto. Quando viene attaccato tira 1D6. Con un valore da 1 a 5 subisce il colpo come di consueto. Se esce un 6 il colpo viene parato e non causa danni.
- 3 Disarmare. Il nobile imperiale viene addestrato per disarmare i suoi avversari. Se il nobile imperiale tira un 6 nel tiro per colpire può scegliere di non colpire l'avversario e quindi non infliggergli danni e di disarmarlo. Le armi dell'avversario volano in aria fuori dalla portata del mostro. Il Mostro perde tutte le abilità magiche guadagnate dall'arma, ma continua a causare i danni come normale.
- 4 Pugnale. Il nobile imperiale è addestrato per utilizzare il pugnale, dato che in molte situazioni il combattimento è realmente vicino. Il nobile imperiale va raramente in giro senza almeno una coppia di pugnali nascosti nel suo abito. Il pugnale causa un D6+1 danni. Se, in seguito ad un qualsiasi evento, i vostri guerrieri rimangono completamente

disarmati, il nobile imperiale avrà sempre a disposizione il suo pugnale. Il nobile può utilizzare il suo pugnale come un'altra qualsiasi arma e gli dà un +1 in Attacco. Il nobile può usare questo attacco supplementare solo con il suo pugnale.

- 5 Sciabola. Il nobile imperiale è addestrato nell'uso della sciabola. La Sciabola è curva e lunga, spesso questo tipo di arma viene utilizzato anche da frustino per i cavalli. La sciabola si comporta esattamente come una normale spada, infliggendo 1D6 + la Forza del nobile Punti Ferita. Tuttavia, lo stile con cui la sciabola viene utilizzata, rende il nobile imperiale molto difficile da colpire. Mentre viene usata la Sciabola tutti i Mostri, che attaccano il nobile imperiale, subiscono una penalità di -1 al tiro per colpire. L'istruttore dona al nobile una Sciabola come premio per aver passato il duro addestramento. Se la sciabola viene persa può sempre essere riacquistata da Luigi & Salvatore.
- 6 Maestro di Spada. Il nobile imperiale diventa un vero e proprio maestro e guadagna un +1 sul tiro per colpire quando usando il suo spadino o la sciabola.

TABELLA delle ABILITA' (Tirate un 2D6)

2 CARICO RAPIDO: Il nobile imperiale ha raffinato l'arte del ricaricare la sua pistola, persino mentre è circondato da Mostri. Se, all'inizio di un turno, il nobile imperiale ha una pistola scaricata, tira un D6. Con un valore uguale o superiore al valore riportato qui sotto il nobile riesce a ricaricare la sua pistola che è subito pronta per essere usata nello stesso turno.

Novello	6+
Campione	5+
Eroe	4+
Lord	3+

3 INSULTARE Il nobile imperiale ha sviluppato una parlantina niente male. Con questa tecnica riesce a distrarre i mostri che lo stanno attaccando. All'inizio della fase dei guerrieri il nobile imperiale può scegliere un Mostro che verrà devastato dagli insulti. Tirate un D6. Con un risultato uguale o superiore al valore indicato qui sotto, il nobile imperiale distrae il Mostro che salta l'attacco in questo turno.

Novello	6+
Campione	6+
Eroe	5+
Lord	5+

4 REAZIONI LAMPO: Il nobile imperiale riesce a reagire molto velocemente. Se il nobile ha la pistola carica, appena i Mostri vengono disposti sul tabellone, può tentare di effettuare subito un attacco rapido. Il nobile imperiale deve tirare un dado e aggiungere la sua Iniziativa. Se esce 7 o più può impugnare la pistola e attaccare un Mostro che è stato appena piazzato sul tabellone.

5 FINTA: Il nobili imperiali controlla i suoi colpi e può decidere di trasformare un attacco in una finta e riattaccare. Prima che il nobile effettui tutti gli attacchi può lanciare il dado per vedere se qualche attacco, non andato a segno, viene trasformato in una semplice finta. Tirate un D6. Con un risultato uguale o superiore al valore indicato qui sotto, il nobile imperiale può ritirare tutti i dadi degli attacchi che non sono andati a segno

Novello	6+
Campione	5+
Eroe	4+
Lord	3+

6 CARISMA: Il nobile imperiale è realmente molto affascinante e riesce a mediare nella maggior parte delle situazioni antipatiche. Quando un nobile imperiale entra in un

sotterraneo o in un insediamento ripristina il suo valore di Fortuna.

7 COLPO-MORTALE: Il nobile imperiale sa istintivamente quando può colpire il suo avversario con un colpo mortale, usando tutto il suo peso per ucciderlo. Il nobile può aggiungere la sua Forza ai danni provocanti del suo spadino.

8 DUELLANTE: Il nobile imperiale è molto esperto della pistola da duello. Può tirare 2D6 quando lancia i dati per colpire.

9 COLPO FENDENTE: Il nobile è molto rapido ad identificare pecche nell'armatura del suo avversario con la sua pistola. Tutti i colpi con la sua pistola da duello possono ignorare il modificatore per l'armatura.

10 TIRATORE SCELTO: Gli anni spesi a praticare la caccia, nelle terre del suo padre, ora pagano i suoi frutti. Il nobile imperiale è un maestro con tutte le armi che usano polvere da sparo e ottiene un +1 per colpire quando usa una di loro.

11 COLPIRE CON IL MANICO DELLA SPADA Quando il combattimento si fa duro e il vostro nobile si trova adiacente a più mostri, guadagna un attacco supplementare se dirige tutti i suoi attacchi, nello stesso turno, contro un singolo Mostro.

12 SCOVARE IL PUNTO DEBOLE: Il nobile è un maestro di spada molto esperto e può calibrare il suo colpo alla perfezione e realizzare un colpo-mortale. Può scegliere di concentrare tutti i suoi attacchi in un unico attacco speciale. Dovete lanciare i dati per colpire ma invece di tirare i dadi per i danni, lanciate il dado su questa tabella:

1-2 Oops! La vostra spada si infila nel corpo del Mostro, causando i normali danni, ma purtroppo la vostra spada rimane conficcata nel corpo della bestia. Potrete riprenderla solo una volta che il mostro verrà ucciso.

3-5 La vostra spada si immerge in profondità nel corpo del Mostro. Il totale dei punti ferita del mostro si dimezza.

6 La vostra spada perfora il cuore del Mostro, che gli causa la morte immediata.

Questa abilità può essere usata una volta per l'avventura.

• LINEA GUIDA per il GIOCO di RUOLO •

Anche se il nobile lascia la sua famiglia non rinnegherà mai il suo passato ed la sua educazione, lui è ancora un membro dell'aristocrazia. A meno che ci sia un'altro nobile nel suo gruppo, tratterà gli altri guerrieri come gente comune, o persino come suoi mercenari. Alcuni nobili possono persino considerare gli altri guerrieri veri e propri oggetti e cercheranno di fargli giurare fedeltà ed in alcuni casi di fargli pagare anche le proprie tasse. Questi caratteracci, solitamente, si ritroveranno morti nella parte più profonda del sotterraneo. Molti nobili pretenderanno che gli altri guerrieri assumano un atteggiamento più snob. Di solito, un nobile insisterà sul rimanere soltanto nei locali migliori, rifiutando di fermarsi in villaggi sperduti e farà molta attenzione a non sporcare eccessivamente i suoi costosi vestiti con il sangue di un Minotauro. La sua discendenza porterà, inevitabilmente, il nobile ad assumere il comando del gruppo anche se non potrà farlo. Ricordatevi che il nobile è stato molto viziato e coccolato tanto che i suoi servi gli lavavano mani e piedi. Tale è il suo indifferenza e autorità, che anche gli altri guerrieri, non volendo, si ritroveranno spesso a comportarsi come servi, compiendo mansioni che non si aspetterebbero mai di fare, tipo la cottura del suo cibo, il lavaggio dei panni e rispondere ad ogni sua chiamata. L'arroganza del nobile l'avvantaggia molto nel combattimento. Il nobile crede di essere superiore a tutti e se incontra mostri comuni, che credono di batterlo, grazie alla sua collera riuscirà ad intimorirli dandogli una lezione che non la scorderanno di sicuro.

PROVE di CARATTERISTICA

I nobili imperiali hanno ricevuto un'istruzione ferrea e sono molto intelligenti. Ciò significa che hanno una mente molto elastica e veloce e può usare la loro intelligenza per risolvere rapidamente e metodicamente i problemi. Di solito i nobili conoscono più lingue; per esempio, potrebbe potere leggere la lingua dei nani, parlare con gli elfi o persino con gli Orchi. Il nobile imperiale inoltre è stato

sottoposto ad un addestramento molto rigoroso e questo fa sì che non si tiri mai indietro anche nelle situazioni più pericolose, soprattutto quando sa che la sua reputazione all'interno del gruppo è in pericolo. Al nobile piace giocare, entrare ed uscire dalle stanze, spedire al tappeto i mostri e ricordare ai propri compagni di avventura che senza di lui sarebbero spacciati. Il nobile imperiale è un noto combattente con un suo stile e portamento. La sua forza è paragonabile a quella di un nano o un barbaro e l'agilità a quella di un Elfo e riesce a distrarre il nemico riempiendolo di insulti. Il nobile imperiale dovrebbe ottenere delle nuove abilità nel combattimento, come schivare, distrarre il nemico, trovare e usare armi improvvisate e così via. L'arroganza e la scioltezza nel parlare del nobile gli permettono di convincere le persone a vedere le cose "come lui crede". Tuttavia, anche se non particolarmente debole, il nobile imperiale non sarà propenso a svolgere mansioni fisiche pesanti ed è più probabile pensare che faccia lavorare (o persino comandi) gli altri guerrieri del gruppo per sollevare oggetti pesanti, sfondare le porte, sostenere soffitti pericolanti e così via. Intellettualmente, le conoscenze del nobile sono, probabile, buone quanto quelle del Mago. Mentre il Mago avrà studiato le antiche scienze ed il senso e la natura della magia, il nobile imperiale sarà ben più esperto nella storia delle antiche battaglie, nella natura e nella storia delle potenti armi magiche, come chi le ha sempre possedute. Il nobile imperiale dovrebbe guadagnare l'abilità per identificare le armi, gli scudi e le armature magiche.



• TABELLA LIVELLI di BATTAGLIA del NOBILE IMPERIALE •

Livello di Battaglia	Oro	Titolo	MOV.	AM	AB	For:	Dadi per i Danni	T	Ferte	I	A	Fort.	FV	Abilità	Libero
1	0	Novello	4	4	4+	3	1	3	1D6+7	5	1	-	3	-	5+
2	2,000	Campione	4	4	4+	3	1	3	2D6+7	5	2	1	3	1	5+
3	4,000	Campione	4	5	4+	3	1	3	2D6+7	5	2	1	3	2	4+
4	8,000	Campione	4	5	4+	3	1	3	3D6+7	5	2	2	4	2	4+
5	12,000	Eroe	4	5	4+	4	2	4	3D6+7	5	3	2	4	2	4+
6	18,000	Eroe	4	6	4+	4	2	4	4D6+7	5	3	2	4	3	4+
7	24,000	Eroe	4	6	4+	4	2	4	5D6+7	5	3	3	4	4	4+
8	32,000	Eroe	4	6	4+	4	2	4	5D6+7	5	4	3	4	5	3+
9	45,000	Lord	4	6	4+	4	3	4	6D6+7	6	4	3	4	5	3+
10	50,000	Lord	4	7	4+	4	3	4	6D6+7	7	5	4	4	6	3+



• IMPERIAL NOBLE •

BY IAN PICKSTOCK

COMPONENT ART: Richard Wright & Dave Gallagher

RULEBOOK ART

John Blunche, Wayne England & Dave Gallagher

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

Cradel, 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
PRODUCT

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

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

Games Workshop, Unit 77-9 Kent Road, (Cir Church), Mascot NSW 2020, Australia.

Product Code: 0009

Part No.: 102621