

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

# NOBILE

**Allineamento:** Qualsiasi.

**Dado Vita:** d8.

## Abilità di classe

Le abilità di classe del nobile (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono

Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiurare (Car) e Valutare (Int).

**Punti abilità al 1° livello:** (4 + modificatore di Int) x4.

**Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo:** 4 + modificatore di Int.

## Tabella: Nobile

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+2	Abilità di classe bonus, favore +1
2°	+1	+0	+3	+3	Ispirare fiducia 1 volta al giorno
3°	+2	+1	+3	+3	Favore +2
4°	+3	+1	+4	+4	Coordinare +1
5°	+3	+1	+4	+4	Ispirare fiducia 2 volte al giorno
6°	+4	+2	+5	+5	
7°	+5	+2	+5	+5	Favore +3
8°	+6/+1	+2	+6	+6	Coordinare +2
9°	+6/+1	+3	+6	+6	Ispirare fiducia 3 volte al giorno
10°	+7/+2	+3	+7	+7	
11°	+8/+3	+3	+7	+7	Ispirare grandezza (1 alleato)
12°	+9/+4	+4	+8	+8	Favore +4
13°	+9/+4	+4	+8	+8	Coordinare +3, ispirare fiducia 4 volte al giorno
14°	+10/+5	+4	+9	+9	Ispirare grandezza (2 alleati)
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+9	
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Favore +5
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Ispirare fiducia 5 volte al giorno, ispirare grandezza (3 alleati)
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Coordinare +4
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+11	
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Coordinare +5, ispirare grandezza (4 alleati)

## Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del nobile.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** Un bardo è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra. I nobili sono competenti nelle armature leggere e negli scudi (tranne gli scudi torre).

**Favore:** Il nobile è dotato delle capacità di chiedere un favore a coloro che conosce. Effettuando una prova di favore, il nobile ricorre ai suoi contatti per ottenere eventuali informazioni importanti senza perdere tempo e le energie necessarie richieste da una prova di Raccogliere Informazioni. I favori possono anche essere usati per acquisire dell'equipaggiamento in prestito o dei documenti importanti da qualche conoscenza influente.

Per chiedere un favore, il nobile deve effettuare una prova di favore. Tirare un d20 e aggiungere il bonus di favore del personaggio (+1 al 1° livello, +2 al 3° livello e così via). La CD può variare da 10 per un piccolo favore a 25 per un favore estremamente pericoloso, costoso o illegale. Il nobile non può prendere 10 o 20 a questa prova, né può effettuare una seconda prova per lo stesso favore (o uno molto simile). I favori dovrebbero contribuire a far progredire la trama dell'avventura. Se un favore consente a un personaggio di aggirare del tutto un'avventura, non dovrebbe essergli reso disponibile, indipendentemente dal risultato della prova di favore.

Un nobile può provare a chiedere un favore un numero di volte per settimana pari a metà dei suoi livelli da nobile, arrotondato per difetto (fino a un minimo di 1).

Bisogna monitorare l'uso dei favori di un nobile, per assicurarsi che non si abusi di questa capacità. Il successo o il fallimento di una missione non devono dipendere dall'uso di un favore, e chiedere un favore non deve sostituirsi a una buona interpretazione o all'uso di altre abilità. Si può comunque vietare l'uso di un favore ritenuto nocivo allo svolgimento della campagna.

**Ispirare coraggio (Sop):** A partire dal 2° livello, il nobile può usare le sue arti oratorie per ispirare fiducia nei suoi alleati, spronandoli a migliorare la loro possibilità di successo. Perché abbia effetto, un alleato deve essere in grado di ascoltare il nobile. L'effetto dura 5 round. Un nobile può ispirare un numero di alleati pari alla metà dei suoi livelli di nobile, arrotondato per eccesso.

Un alleato influenzato riceve un bonus morale di +2 ai tiri salvezza e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e ai danni delle armi.

Il nobile non può ispirare fiducia in se stesso. Questa capacità ha effetto solo sui suoi alleati. Si tratta di una capacità di influenza mentale.

**Coordinare:** Un nobile è naturalmente portato a far lavorare la gente assieme. Quando il nobile è in grado di aiutare gli altri e di dare loro ordini, conferisce un bonus totale all'impresa da svolgere effettuando una prova di collaborare. Questo bonus va sommato al normale bonus di collaborare +2 e aumenta man mano che il nobile sale di livello. Quindi un nobile conferisce un bonus di +3 al 4° livello, di +4 all'8° livello e così via.

Questa capacità non può essere usata per aiutare in combattimento.

**Ispirare grandezza (Sop):** A partire dall'11° livello, il nobile può ispirare grandezza in un singolo alleato consenziente entro 9 metri, fornendo capacità extra in combattimento. Questa capacità funziona in modo analogo a ispirare fiducia, ma ha effetto solo su un singolo alleato. L'effetto dura per 5 round. Una creatura ispirata con grandezza guadagna 2d6 punti ferita temporanei, un bonus di competenza +2 al tiro per colpire, un bonus morale di +2 ai tiri salvezza. Il nobile può ispirare grandezza una volta al giorno. Per ogni tre livelli oltre l'11°, il nobile può ispirare grandezza in un alleato aggiuntivo.

Il nobile non può ispirare grandezza su se stesso. Questa capacità ha effetto solo sui suoi alleati. Ispirare grandezza è una capacità di influenza mentale.