

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

MISTICO

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mistico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo: 2 + modificatore di Int.

Tabella: Mistico

| Livello | Bonus di attacco base | Tiro salv. Tempra | Tiro salv. Riflessi | Tiro salv. Volontà | Speciale | Incantesimi al giorno | | | | | | | | | |
|---------|-----------------------|-------------------|---------------------|--------------------|----------|-----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | | 0 | 1° | 2° | 3° | 4° | 5° | 6° | 7° | 8° | 9° |
| 1° | +0 | +2 | +0 | +2 | Dominio | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2° | +1 | +3 | +0 | +3 | | 6 | 4 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3° | +2 | +3 | +1 | +3 | | 6 | 5 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 4° | +3 | +4 | +1 | +4 | | 6 | 6 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5° | +3 | +4 | +1 | +4 | | 6 | 6 | 4 | — | — | — | — | — | — | — |
| 6° | +4 | +5 | +2 | +5 | | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7° | +5 | +5 | +2 | +5 | | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — | — | — | — | — |
| 8° | +6/+1 | +6 | +2 | +6 | | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — | — | — | — |
| 9° | +6/+1 | +6 | +3 | +6 | | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — | — | — | — |
| 10° | +7/+2 | +7 | +3 | +7 | | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — | — | — |
| 11° | +8/+3 | +7 | +3 | +7 | | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — | — | — |
| 12° | +9/+4 | +8 | +4 | +8 | | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — | — |
| 13° | +9/+4 | +8 | +4 | +8 | | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — | — |
| 14° | +10/+5 | +9 | +4 | +9 | | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — |
| 15° | +11/+6/+1 | +9 | +5 | +9 | | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — |
| 16° | +12/+7/+2 | +10 | +5 | +10 | | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — |
| 17° | +12/+7/+2 | +10 | +5 | +10 | | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — |
| 18° | +13/+8/+3 | +11 | +6 | +11 | | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 |
| 19° | +14/+9/+4 | +11 | +6 | +11 | | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 |
| 20° | +15/+10/+5 | +12 | +6 | +12 | | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |

Tabella: Incantesimi conosciuti dal mistico

| Livello | Incantesimi conosciuti | | | | | | | | | |
|---------|------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 0 | 1° | 2° | 3° | 4° | 5° | 6° | 7° | 8° | 9° |
| 1° | 4 | 2+d | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2° | 5 | 2+d | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3° | 5 | 3+d | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 4° | 6 | 3+d | 1+d | — | — | — | — | — | — | — |
| 5° | 6 | 4+d | 2+d | — | — | — | — | — | — | — |
| 6° | 7 | 4+d | 2+d | 1+d | — | — | — | — | — | — |
| 7° | 7 | 5+d | 3+d | 2+d | — | — | — | — | — | — |
| 8° | 8 | 5+d | 3+d | 2+d | 1+d | — | — | — | — | — |
| 9° | 8 | 5+d | 4+d | 3+d | 2+d | — | — | — | — | — |
| 10° | 9 | 5+d | 4+d | 3+d | 2+d | 1+d | — | — | — | — |
| 11° | 9 | 5+d | 5+d | 4+d | 3+d | 2+d | — | — | — | — |
| 12° | 9 | 5+d | 5+d | 4+d | 3+d | 2+d | 1+d | — | — | — |
| 13° | 9 | 5+d | 5+d | 5+d | 4+d | 3+d | 2+d | — | — | — |
| 14° | 9 | 5+d | 5+d | 5+d | 4+d | 3+d | 2+d | 1+d | — | — |
| 15° | 9 | 5+d | 5+d | 5+d | 5+d | 4+d | 3+d | 2+d | — | — |
| 16° | 9 | 5+d | 5+d | 5+d | 5+d | 4+d | 3+d | 2+d | 1+d | — |
| 17° | 9 | 5+d | 5+d | 5+d | 5+d | 5+d | 4+d | 3+d | 2+d | — |
| 18° | 9 | 5+d | 5+d | 5+d | 5+d | 5+d | 4+d | 3+d | 2+d | 1+d |
| 19° | 9 | 5+d | 5+d | 5+d | 5+d | 5+d | 5+d | 4+d | 3+d | 2+d |
| 20° | 9 | 5+d | 5+d | 5+d | 5+d | 5+d | 5+d | 4+d | 3+d | 3+d |

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del mistico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I mistici sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici, le armature leggere e medie e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Incantesimi: Un mistico lancia gli incantesimi divini elencati nella lista degli incantesimi da chierico. Egli può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo, come devono invece fare i chierici.

Per lanciare un incantesimo, un mistico deve avere un punteggio di Saggiezza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da mistico è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggiezza del mistico. Come gli altri incantatori, un mistico può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella: "Mistico". In aggiunta, il mistico ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggiezza.

La selezione di incantesimi di un mistico è estremamente limitata. Un mistico comincia la propria carriera conoscendo quattro incantesimi di livello 0 e due incantesimi di 1° livello scelti dal giocatore, più incantesimo aggiuntivo di 1° livello determinato dalla scelta di dominio del mistico. Man mano che sale di livello, il mistico guadagna uno o più nuovi incantesimi come indicato nella Tabella: "Incantesimi conosciuti del mistico". (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dal mistico non è influenzato dal punteggio di Saggiezza; i numeri sulla Tabella: "Incantesimi conosciuti dal mistico" sono fissi).

Una volta raggiunto il 4° livello, e ad ogni livello successivo pari da mistico (6°, 8°, 10° e così via), un mistico può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, l'anima prescelta "perde" il vecchio incantesimo in cambio di uno nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere identico a quello dell'incantesimo che è stato scambiato, e deve essere almeno di due livelli inferiore del più alto livello di incantesimi da mistico che il personaggio è in grado di lanciare. Un mistico può scambiare solamente un singolo incantesimo di qualsiasi livello e deve decidere se scambiare o meno l'incantesimo nel momento in cui guadagna i nuovi incantesimi conosciuti per livello, e non può mai perdere un incantesimo di dominio.

A differenza di un chierico, un mistico non deve preparare anticipatamente i propri incantesimi. Egli può lanciare gli incantesimi che conosce in qualsiasi momento, dando per scontato che non abbia ancora consumato la sua quota di incantesimi al giorno per quel livello di incantesimo. Non deve decidere in anticipo quali incantesimi lancerà.

Un mistico può usare uno slot di livello superiore per lanciare un incantesimo di livello più basso, se desidera farlo. L'incantesimo viene comunque considerato come se appartenesse al suo livello effettivo, e non al livello usato per lanciarlo.

Dominio: I mistici hanno a che fare con le stesse forze cosmiche, naturali e mortali dei chierici: Bene e Male, Conoscenza e Passione, Protezione e Distruzione. Un mistico sceglie un dominio tra quelli disponibili per i chierici (a parte la Magia). Un mistico può scegliere un dominio di allineamento (Bene, Male, Legge e Caos) soltanto se il suo allineamento corrisponde a quel dominio, ma altrimenti non esistono altre restrizioni alla scelta del dominio.

Il singolo dominio del mistico gli conferisce un incantesimo aggiuntivo ad ogni livello di incantesimo, dal 1° in su, nonché un potere concesso. A differenza di un chierico, un mistico non deve preparare un incantesimo di dominio e può lanciare liberamente tutti i suoi incantesimi conosciuti senza alcuna considerazione speciale per il suo incantesimo di dominio.

Se un mistico sceglie il dominio della Necromanzia o del Sole acquisisce la capacità di scacciare non morti o intimorire i non morti come suo potere concesso, ma non può effettuare uno scacciare superiore o intimorire superiore. Nessun altro mistico può scacciare o intimorire i non morti.