

MISTICO v 3.7

(Regole rivedute per la creazione di un Personaggio Giocante Mistico)
di Marco Dalmonte

Descrizione della classe

I mistici sono uomini che seguono una ferrea disciplina basata sulla meditazione, l'isolamento, l'abnegazione e il controllo totale delle proprie facoltà psico-fisiche. I mistici ricercano l'unità col creato e sebbene le dottrine filosofiche possano differire sul modo di raggiungere questa unità o sui precetti più importanti per ogni ordine, tutti condividono l'assunto secondo cui senza equilibrio tra mente e corpo non esiste perfezione interiore né unità tra spirito e materia. Per questo essi focalizzano l'addestramento alla resistenza fisica e mentale, vivendo isolati e in situazione di privazione e povertà per non cadere nelle distrazioni della vita comoda e agiata che distoglie l'attenzione e rammollisce corpo e spirito.

I mistici, oltre a sviluppare una forte resistenza fisica e una volontà ferrea, sono addestrati anche nelle arti marziali, ovvero nel combattimento con e senz'armi. Ciascun ordine si specializza nel perfezionamento fisico e spirituale attraverso l'apprendimento di un certo tipo di arte marziale considerata la via migliore per equilibrare corpo e mente, ragione e istinto, e focalizzare l'attenzione del discepolo, oltre che la tecnica di combattimento più efficace per sconfiggere l'avversario in poco tempo o renderlo inoffensivo senza spargimento di sangue (tutti gli ordini mistici sono infatti improntati al rispetto e alla difesa della vita). Grazie a questo addestramento severo il mistico trae enormi benefici che normalmente sono preclusi a tutti gli altri guerrieri. Infatti, le tecniche di meditazione e di allenamento intenso a cui si sottopongono permettono loro di sviluppare una grande energia interiore fisica, spirituale e mentale (chiamata anche *ki* dai mistici di origine ochaiese) che gli consente di compiere azioni sorprendenti e addirittura sovrumane, proprio grazie al totale controllo che possono esercitare sul proprio corpo grazie alla superiore forza di volontà (v. *Abilità Speciali dei Mistici*).



I mistici solitamente vivono in comunità isolate (eremi o monasteri), ove si dedicano all'apprendimento di un'arte marziale e dei precetti filosofici dai maestri più anziani. Raggiunta una certa preparazione, alcuni mistici manifestano il desiderio di aumentare la propria esperienza di vita e rafforzare il proprio spirito mettendosi alla prova con le insidie del mondo esterno. Ottenuto il permesso dai maestri anziani, essi escono dalla comunità e cominciano a girare il mondo in cerca di sfide per completare la propria crescita spirituale. Raramente viaggiano in compagnia di altri mistici, preferendo invece accompagnarsi ad rappresentanti di culture differenti per poter analizzare le varie sfaccettature dell'animo umano e migliorare il proprio spirito grazie all'apprendimento di altri esempi positivi.

I mistici non ricevono PE dai tesori che conquistano, versano annualmente il 50% delle loro entrate al proprio monastero di origine come segno di aiuto, e obbediscono agli ordini dei loro maestri in qualsiasi momento.

Gerarchia dei Mistici

I mistici normalmente vivono assieme in un monastero imparando ad usare le proprie forze e la propria energia spirituale per superare le difficoltà della vita. Durante gli anni del noviziato un mistico Adepto (livello 1) apprende le arti marziali difensive e offensive e tutte le altre caratteristiche che rendono la sua classe unica. Tuttavia un mistico può, una volta raggiunto il livello di Discepolo (3°), decidere di uscire nel mondo per mettere alla prova le proprie abilità e affrontare la vita diffondendo il suo stile di vita. Se il Maestro Anziano (il capo della scuola) gli concede il permesso, allora il mistico può partire per allargare la sua conoscenza del mondo, e di solito si unirà ad una compagnia di avventurieri che gli permetta di fare molte esperienze. Una volta raggiunto il 9° livello, il mistico è obbligato a tornare nella sede dell'ordine per sottoporsi ad una prova che intende dimostrare ai confratelli l'avvenuta maturazione (naturalmente può tornare anche prima e fermarsi per periodi più o meno lunghi). Il Discepolo Errante (così viene chiamato un confratello che esce dall'eremo per conoscere il mondo) è comunque obbligato a mandare annualmente parte dei suoi guadagni al proprio ordine per aiutare i suoi confratelli e testimoniare il suo legame con essi.

Un mistico di livello del titolo (9°) che superi la Prova della Maturità ottiene il titolo onorifico di Maestro. A questo livello, il Maestro può volere fondare un proprio monastero o una scuola di arti marziali. Se il Maestro Anziano (cioè il mistico che dirige la scuola a cui appartiene il mistico) si dimostra a favore della sua richiesta e lo giudica degno dell'impresa, l'ordine pagherà tutte le spese necessarie per la costruzione della nuova scuola. Il nuovo edificio rimane affiliato all'ordine a cui appartiene il mistico fino a quando il Maestro non raggiunge il 15° livello e acquista almeno 5 accoliti: a questo punto il mistico può dichiarare la propria indipendenza e diventare lui stesso Anziano del suo nuovo ordine. Da ora in poi il Maestro può insegnare ai suoi accoliti una tecnica di combattimento e una filosofia di vita differenti da

quelle dell'ordine da cui proviene, fondando così la sua propria scuola di pensiero o la sua personale disciplina di arti marziali.

Ci sono innumerevoli Mistici di livello 1-29, ma la gerarchia impone che oltre il 30° livello le alte cariche siano riservate a poche persone illuminate. In ogni continente (o in tutto il mondo, se il DM giudica che si tratta di un pianeta piccolo) ci sono solo sette mistici di livello 30-32 (Maestro Illuminato), cinque di livello 33-35 (Sommo Maestro) e tre di 36° livello (Supremo Maestro).

Quando un mistico acquisisce abbastanza PE da raggiungere il 30° livello, egli deve riuscire a trovare e a sfidare uno dei sette Maestri Illuminati in un combattimento senz'armi usando la propria tecnica primaria, e in seguito superarlo in una prova spirituale e intellettuale (a discrezione del DM). Se lo sfidante non vince entrambe le due sfide, allora perde permanentemente 150.000 PE. Una volta ritornato al 30° livello è costretto a sfidare ancora un Maestro Illuminato (il precedente o un nuovo soggetto), ma il combattimento deve avere luogo non prima di tre mesi dalla sua ultima sfida al precedente maestro. Se il mistico vince entrambe le sfide diventa il nuovo Illuminato e può proseguire fino al 33°, quando sarà costretto a fare la stessa cosa con un Sommo Maestro, e infine con uno dei tre Maestri Supremi. Finché non riesce a sconfiggere uno di questi mistici di alto rango, egli non può progredire oltre il 29° livello in termini di PE. Il mistico può anche avanzare al rango successivo se uno dei maestri superiori decide di ritirarsi e cedergli la sua carica senza combattere (di solito poco prima della morte del superiore), ma solo se il personaggio ha già dato prova con le sue azioni di possedere uno spirito illuminato ed equilibrato degno di tale titolo.

Statistiche della Classe

Razze Consentite: tutti i personaggi di allineamento Legale. Con le regole di D&D, gli elfi mistici non lanciano incantesimi, e tutti i semi-umani seguono la tabella di progressione dei Mistici, ottenendo le loro immunità particolari quando raggiungono i PE indicati nella tabella dell'elfo, del nano, dell'halfling e dello gnomo. Per quanto riguarda altre razze umanoidi o mostruose, esse seguono la tabella di avanzamento che risulta più lenta (ovvero quella che richiede più PE da guadagnare) tra la propria e quella del Mistico e guadagnano le abilità del Mistico ai livelli appropriati.

Requisito Primario: Saggezza e Costituzione.

Punteggi Minimi: Saggezza e Costituzione devono essere uguali o maggiori di 13, Forza e Destrezza maggiori o uguali a 12.

Dadi Vita: per determinare i Punti Ferita del Mistico si usa 1d8 per livello, fino al 9° livello, applicando il bonus/malus derivante dalla Costituzione. Dal decimo in poi +2 PF per livello, senza applicare più l'eventuale bonus/malus per la Costituzione.

MAX PF 9° liv.: 9d8 (72PF) + bonus Costituzione massimo (27PF) = 99PF

MAX PF 36° liv.: 9d6 (72PF) + bonus Costituzione massimo (27PF) + 54 PF = 153PF

Livello Massimo: 36.

THAC0: come Guerriero di pari livello.

Tiri Salvezza: come Guerriero di pari livello.

Armature e Scudi: il Mistico non può portare nessun tipo di armatura o scudo.

Armi: solo armi specifiche della propria arte marziale (v. *Manuale delle Arti Marziali*).

Maestria nelle Armi: il mistico usa lo stesso sistema di avanzamento nell'uso delle armi del guerriero. Oltre il 36° livello guadagna un nuovo slot per le armi ogni 200.000 PE aggiuntivi.

Abilità Speciali: abilità ladresche *Sentire Rumori*, *Nascondersi nelle Ombre*, *Muoversi in Silenzio* come Ladro di pari livello; opzioni di combattimento dei Guerrieri (al 9° livello); abilità speciali dei mistici.

Abilità Generali: *Arti marziali offensive e difensive* (bonus); *Acrobazia*, *Allerta*, *Lottare*, e *Religione: Misticismo* obbligatorie.

Descrizione delle Abilità Speciali

Attenzione (2° livello): abilità generale *Senso del pericolo* gratuita.

Meditazione (4° livello): dopo un turno di meditazione, il mistico entra in uno stato di trance profondo, durante il quale è immune alla fame, alla sete, al caldo e al freddo ambientali. Ogni ora di meditazione vale quanto due ore di sonno (max: 10 ore/giorno). Durante la meditazione il mistico è parzialmente tagliato fuori da ciò che succede intorno a lui: il suo *Senso del pericolo* subisce una penalità di -4 e *Sentire rumori* una penalità di -20%.

Guarigione (6° livello): una volta al giorno, concentrandosi per un round il mistico può recuperare 1 PF per livello.

Resistenza mistica (8° livello): concentrandosi per un round, il mistico ottiene il potere di resistere al caldo, al freddo o ai veleni a sua scelta (v. omonimi incantesimi clericali di 2° livello). Il potere dura 1 turno per livello e può essere usato tre volte al giorno.

Leggerezza (10° livello): il Mistico acquista la capacità di controllare i muscoli del suo corpo fino al punto da essere in grado di compiere balzi sorprendenti. Questo potere può essere usato a volontà e il mistico è in grado di saltare fino a 1 metro per livello (il salto consuma l'intera capacità di movimento del personaggio). Il mistico può anche ridurre danni da caduta con una prova di *Acrobazia* e se riesce l'altezza della caduta si riduce di un numero di metri pari al suo livello.

Attacco Mistico (12° livello): dopo un intero round di concentrazione in cui non può fare nulla a parte schivare, il mistico accumulare tutta la sua forza fisica e spirituale in un colpo che sferra nel round successivo. Se il TxC riesce, il mistico aggiunge ai danni normalmente inflitti a mani nude anche tutto il suo punteggio di Forza. L'Attacco Mistico può essere portato solo a mani nude e consuma due attacchi del mistico: se ne possiede altri, può effettuarli di seguito, ma sono ammessi solo attacchi senz'armi. Il personaggio non può effettuare un Attacco Mistico se non possiede almeno la metà dei suoi Punti Ferita.

Morte Apparente (14° livello): dopo un minuto di concentrazione, il mistico entra in uno stato catalettico che simula la morte. Il

suo battito rallenta fino a diventare impercettibile e le sue funzioni corporee sono azzerate: egli risulta morto a tutti gli effetti. Il potere perdura per un'ora per livello del mistico, ma può essere interrotto dopo ogni ora con una favorevole prova di Saggezza. Il mistico può sentire quanto sta avvenendo attorno a lui in questo stato solo con una prova di *Sentire Rumori* con penalità di -50%.

Risucchio dell'Anima (16° livello): una volta al giorno il mistico può sferrare un colpo che risucchia parte dell'energia spirituale della vittima per rafforzare la propria energia vitale. In pratica, una volta dichiarato il colpo è necessario un TxC e se riesce i danni causati alla vittima diventano PF che acquista il mistico. I PF risucchiati in questo modo non possono superare i PF massimi del mistico (quindi il colpo viene usato solo se il mistico è ferito), permangono per 1 turno e la vittima può recuperarli normalmente solo dopo 1 turno. Eventuali ferite provocate al mistico si de-traggono prima da questi PF aggiunti.

Sparizione (18° livello): concentrandosi per un round, il mistico fa sparire la sua essenza vitale e il suo corpo. In questo stato può essere individuato solo da incantesimi di livello immortale, da un *desiderio* o da *vista rivelante*. Il mistico può rimanere invisibile nell'arco delle 24 ore per un periodo massimo di un round per ogni suo livello (non necessariamente di continuo), ma ritorna visibile se tenta di attaccare (come per l'incantesimo *invisibilità*). Pur essendo invisibile, il mistico può essere udito se non è abbastanza silenzioso e può venire scoperto in altri modi, asseconda del tipo di terreno su cui combatte. Il potere può essere usato tre volte al giorno.

Parlare con Tutti (21° livello): il mistico acquista permanentemente la capacità di comprendere qualsiasi lingua e di parlare con ogni creatura vivente intelligente. Per capire una lingua deve sentirla parlare per 1 minuto.

Levitazione (24° livello): dopo un round intero di concentrazione, il mistico è in grado di spostarsi volando sia verticalmente che orizzontalmente alla sua velocità di cammino. Il mistico può mantenere la levitazione per un numero di turni pari al suo livello nell'arco delle 24 ore. Mentre vola può combattere, a patto che non si sposti per oltre la

metà del suo movimento, ma non può evocare poteri che richiedono concentrazione.

Schivare prodigioso (27° livello): il mistico subisce automaticamente la metà dei danni provocati da effetti magici schivabili e armi a soffio; se effettua con successo il TS (ove concesso), i danni sono ridotti a 1/4.

Volontà Superiore (30° livello): il mistico è automaticamente immune a qualsiasi incantesimo che colpisce direttamente la sua mente (*ESP, charme, confusione, ecc.*).

Corpo d'Acciaio (33° livello): a questo livello il mistico ha acquisito un controllo tale del proprio corpo e spirito che resiste automaticamente a qualsiasi tipo di condizione ambientale (freddo, caldo, mancanza d'aria, presenza di gas velenosi), a malattie magiche o normali, e non risente degli effetti della stanchezza né dell'invecchiamento (anche se continua ad invecchiare e inevitabilmente morirà, il suo fisico e la mente non si debilitano). Questa capacità gli consente anche di adattarsi alle differenti condizioni ambientali esistenti in altri piani di esistenza. Questa capacità non lo protegge da attacchi magici basati sugli elementi (*palla di fuoco, muro di fuoco, tempesta di ghiaccio, ecc.*), ma lo immunizza da cambiamenti della temperatura o delle condizioni climatiche causati magicamente (*controllo della temperatura, scaldare metalli, controllo del tempo atmosferico, ecc.*).

Tocco Gentile (36° livello): una volta al giorno il mistico può utilizzare questo potere su una qualsiasi creatura vivente. Il mistico deve toccare la creatura scelta (occorre un Tiro per Colpire se il soggetto si rifiuta di essere toccato) dichiarando preventivamente l'uso del Tocco Gentile: se il soggetto viene toccato, il potere ha effetto, viceversa viene spreco e non potrà essere riutilizzato per le prossime 24 ore. Chi subisce l'effetto del Tocco Gentile può evitarlo solo se possiede un numero di DV o Livelli maggiore o uguale al livello del Mistico: in questo caso se la creatura non vuole subire l'effetto del tocco deve effettuare un favorevole TS contro Incantesimi. L'effetto del Tocco Gentile perdura per 24 ore e viene scelto preventivamente dal mistico tra uno dei seguenti poteri: *blocca mostri, libera mostri, charme mostri, confusione, comando*.

TABELLA RIASSUNTIVA DEL MISTICO

Livello	PE	CA¹	Danni²	Movimento³	N° Attacchi Mani/Armi⁴	Arma equivalente⁵	Abilità Speciali
1	0	8	+1d3	45/15/5	1/1	Normale	-
2	2,100	7	+1d3	45/15/5	1/1	Normale	Attenzione
3	4,200	6	+1d3	45/15/5	1/1	Argento	-
4	8,400	5	+1d4	45/15/5	1/1	Argento	Meditazione
5	16,800	5	+1d4	54/18/6	1/1	Argento	-
6	33,000	4	+1d4	54/18/6	1/1	+1	Guarigione
7	65,000	4	+1d5	54/18/6	1/1	+1	-
8	130,000	3	+1d5	54/18/6	1/1	+1	Resistenza Mistica
9	260,000	3	+1d5	63/21/7	1/1	+1	-
10	390,000	2	+1d6	63/21/7	1/1	+1	Leggerezza
11	520,000	2	+1d6	63/21/7	2/1	+2	-
12	650,000	2	+1d6	63/21/7	2/1	+2	Attacco Mistico
13	780,000	1	+1d8	72/24/8	2/1	+2	-
14	910,000	1	+1d8	72/24/8	2/1	+2	Morte Apparente
15	1,040,000	1	+1d8	72/24/8	2/2	+2	-
16	1,170,000	0	+1d10	72/24/8	2/2	+2	Risucchio dell' Anima
17	1,300,000	0	+1d10	81/27/9	2/2	+2	-
18	1,430,000	0	+1d10	81/27/9	2/2	+2	Sparizione
19	1,560,000	-1	+1d10+1	81/27/9	2/2	+2	-
20	1,690,000	-1	+1d10+1	81/27/9	2/2	+3	-
21	1,820,000	-1	+1d10+1	90/30/10	2/2	+3	Parlare con Tutti
22	1,950,000	-2	+2d6	90/30/10	2/2	+3	-
23	2,080,000	-2	+2d6	90/30/10	3/2	+3	-
24	2,210,000	-2	+2d6	90/30/10	3/2	+3	Levitazione
25	2,340,000	-3	+2d6	99/33/11	3/2	+3	-
26	2,470,000	-3	+1d12+1	99/33/11	3/2	+3	-
27	2,600,000	-3	+1d12+1	99/33/11	3/2	+3	Schivare prodigioso
28	2,730,000	-4	+1d12+1	99/33/11	3/2	+3	-
29	2,860,000	-4	+1d12+1	108/36/12	3/2	+4	-
30	2,990,000	-4	+1d12+2	108/36/12	3/3	+4	Volontà Superiore
31	3,120,000	-5	+1d12+2	108/36/12	3/3	+4	-
32	3,250,000	-5	+1d12+2	108/36/12	3/3	+4	-
33	3,380,000	-5	+1d12+2	117/39/13	3/3	+4	Corpo d'acciaio
34	3,510,000	-6	+1d12+3	117/39/13	3/3	+4	-
35	3,640,000	-6	+1d12+3	117/39/13	4/3	+4	-
36	3,770,000	-6	+1d12+3	117/39/13	4/3	+5	Tocco Gentile

Note:

1) La Classe d'Armatura del Mistico diminuisce con l'aumentare della sua esperienza. Questo riflette la crescente abilità del mistico nello schivare i colpi degli avversari e l'irrobustimento del suo corpo che diventa capace di resistere ai colpi subiti. Alla CA suggerita nella tabella si applica anche il bonus per la Destrezza del mistico.

2) I danni elencati nella tabella si riferiscono al combattimento a mani nude e si aggiungono anche ai danni inflitti usando un'arte marziale (una scuola di combattimento senza armi) in luogo del bonus Forza. Il mistico può scegliere di colpire a mani nude per provocare danni debilitanti o mortali.

3) Il movimento riportato indica rispettivamente: metri percorsi correndo ogni round / metri percorsi camminando ogni round / km percorsi ogni ora di normale cammino.

4) Il primo valore a sinistra della barra indica il numero di attacchi a mani nude che il mistico può effettuare ogni round (il danno inflitto è elencato nella colonna *Danni*); il secondo valore a destra della barra indica il numero di attacchi con armi che il mistico può effettuare ogni round. Se attacca a mani nude non attacca usando un'arma, e viceversa.

5) Il mistico è in grado di ferire creature normalmente immuni alle armi normali man mano che diventa più esperto ed abile. Il bonus riportato nella tabella deve considerarsi il bonus teorico degli attacchi portati a mani nude dal mistico ai fini di determinare quali creature egli può ferire e quali no. In realtà il mistico non beneficia del suddetto bonus ai suoi Tiri per Colpire o per Ferire: semplicemente è in grado di ferire gli avversari *come se* i suoi attacchi fossero portati da un'arma magica corrispondente a quel bonus.

Abilità Particolari

Arti Marziali: l'addestramento del mistico gli garantisce gratuitamente le abilità generali *Arti marziali difensive e offensive*. Nel suo caso però queste abilità funzionano diversamente: le arti difensive gli concedono di schivare tutti i proiettili e le armi da lancio ma non danno il

bonus permanente di -1 alla sua CA. In realtà, gli consentono di abbassare la sua CA man mano che acquista esperienza secondo quanto riportato nella colonna relativa alla CA della Tabella Riassuntiva. Le arti offensive gli permettono di aumentare i danni inferti a mani nude secondo quanto riportato nella colonna relativa ai danni della Tabella Riassuntiva.

Celerità: il mistico aumenta la propria velocità di movimento col passare di livello grazie alla sua maggiore resistenza e agilità.

Abilità ladresche: appena creato il mistico riceve le seguenti abilità ladresche gratuite: *Sentire rumori, Muoversi in silenzio, Nascondersi nelle ombre* (come ladro di pari livello).

Opzioni di combattimento dei guerrieri: dal 9° livello in poi i mistici possono usare le Opzioni di combattimento dei guerrieri (Parare, Schiantare, Disarmare).

- Schiantare: il mistico può effettuare la Schiantata solo usando un'arma.
- Parare: il mistico può parare a mani nude gli attacchi portati dai suoi avversari. Può parare solo attacchi provenienti da armi o creature di dimensioni uguali o inferiori alla propria categoria che lui sia in grado di vedere. La Parata a mani nude si effettua in luogo del normale attacco (cioè "consuma" un attacco) e per parare il mistico deve effettuare un Tiro per Colpire la stessa Classe d'Armatura colpita dal suo avversario: se il tiro ha successo, la parata ha avuto effetto e il mistico subisce la metà dei danni totali; viceversa il mistico non è riuscito nel suo intento (sprestando comunque un attacco). Il mistico può parare in questo modo anche proiettili o armi da lancio delle dimensioni appropriate.
- Disarmare: questa opzione è utilizzabile solo usando un'arma contro un avversario che utilizzi un'altra arma.

Restrizioni Particolari

- Il mistico può essere solo di Allineamento Legale (data l'abnegazione e il rispetto per le regole ferree richieste dalla classe). Inoltre, non è possibile sfruttare le regole

opzionali per biclassare o multiclassare: un mistico rimane tale poiché crede che questa sia l'unica via verso la perfezione.

- Il mistico si specializza in una particolare disciplina di combattimento senz'armi che è tipica dell'ordine di appartenenza. Man mano che il mistico acquisisce la capacità di usare nuove armi, egli non può superare con queste ultime il grado di maestria che possiede nella sua arte marziale primaria.
- Il mistico può scegliere di apprendere più stili di combattimento disarmato a patto che nessuno di essi però risulti di natura opposta al suo stile primario.
- Il mistico potrà raggiungere la maestria massima solo nel suo stile primario di combattimento. Il grado massimo raggiungibile con tutte le altre armi (o stili) sarà sempre l'Avanzato. Questo riflette il fatto che lo stile di vita del mistico gli impone di trovare in sé la forza necessaria per sconfiggere le avversità della vita, sotto qualunque forma si presentino, e non nelle cose del mondo esterno. Per questo il mistico prediligerà sempre la propria tecnica primaria rispetto a qualsiasi arma.
- Il mistico non aggiunge il bonus Forza alle ferite inflitte in un combattimento a mani nude ma solo i danni aggiuntivi in base al livello; aggiunge il bonus Forza solo ai danni causati usando armi.
- Se il mistico inizia un combattimento a mani nude, egli dovrà portarlo a termine senza ricorrere ad altre armi (questo perché, secondo la sua filosofia, lui sta già usando l'arma più potente di cui dispone). Ovviamente, se il mistico si è già reso conto che l'avversario è immune al suo stile primario di combattimento, egli utilizzerà sicuramente un'altra arma che sia capace di ferirlo.
- Il mistico non può indossare armature o scudi di alcun tipo, né altri oggetti magici di natura protettiva. Infatti, la sua dottrina di vita gli impone di fare affidamento solo sulle proprie forze per proteggersi, e ogni mistico ritiene non a torto che il suo corpo e la sua mente siano già le migliori armature di cui dispone. È consentito l'uso di oggetti protettivi non magici che si basano

su uno stile di difesa senz'armi (ad esempio l'uso dei bracciali).

- Il mistico obbedisce sempre di buon grado agli ordini ricevuti da uno dei maestri anziani dell'ordine di appartenenza. Rifiutarsi implica l'allontanamento dall'ordine e probabilmente il mistico verrà marchiato come rinnegato e punito per la sua insubordinazione. Nel caso il mistico si macchi di qualche grave colpa ai danni della comunità o dell'ordine, i maestri più severi possono addirittura inviare altri mistici per imprigionarlo, consegnarlo alla giustizia o (in casi estremi) eliminarlo.
- Tutti i beni posseduti dal mistico (denaro, oggetti magici, preziosi, ecc.) sono in realtà proprietà dell'ordine e del monastero a cui il mistico appartiene. Ogniqualevolta il monastero avrà bisogno di uno di essi e chiederà al mistico di darglielo, esso non potrà rifiutarsi.
- Il mistico deve sempre donare la metà delle proprie entrate annuali all'ordine a cui appartiene. La donazione può essere fatta ogni anno oppure a periodi più lunghi se il mistico si trova in viaggio in terre lontane: quello che conta è che una volta tornato deve consegnare almeno un decimo di ciò che ha guadagnato nel periodo di assenza.
- Il mistico non può possedere più di quello che riesce a portare con sé (cioè tutto quello che lascia da qualsiasi altra parte non viene più considerato 'sua proprietà' dal mistico).
- Il mistico non guadagna Punti Esperienza grazie al ritrovamento di tesori.

LOTTATORE DI SUMO

Sottoclasse per Mistici

Descrizione

Il Lottatore di Sumo è un tipo di Mistico che sacrifica la propria naturale agilità per sfruttare la forza e la robustezza data dalla propria mole.

Il Lottatore di Sumo è un individuo che ricerca la pace e la compostezza tanto quanto gli altri mistici, ma trova queste virtù nella cura della propria massa corporea in funzione della lotta. In particolare, i lottatori credono che un corpo robusto sia l'archetipo del corpo sano, e quanto più è robusto, tanto più è in armonia con la natura, simbolo di fertilità e di bellezza. Per questo essi fanno del mangiare una virtù e un momento mistico, al quale si dedicano senza remore ogni giorno, come ad una cerimonia religiosa.

Oltre al pasto, esistono altri due momenti importanti nella vita dei Lottatori di Sumo: il riposo e l'allenamento. Durante il riposo, che sopraggiunge subito dopo l'unico pasto giornaliero, il Lottatore di Sumo entra in stato di meditazione che gli serve per assimilare il cibo e irrobustire ancora di più il suo corpo. È un momento sacrale durante il quale egli non può essere disturbato, proprio come durante i periodi di meditazione giornalieri degli altri Mistici.

L'allenamento invece, precede sia il pasto che il riposo, ed è il momento nel quale il Lottatore di Sumo pratica senza tregua le tre mosse tipiche della sua scuola: lo *shiko* (sollevare le gambe alternativamente, il più in alto possibile), il *teppo* (colpire con i palmi delle mani un ostacolo inamovibile ripetutamente) e il *matawari* (allargare le gambe il più possibile stando seduti).

Quando non impegnato a viaggiare, la vita del Lottatore di Sumo è rigorosa: fa pratica per otto ore al giorno (dalle 4 alle 12), poi a mezzogiorno si ferma e mangia per 4 ore cibi grassi e nutrienti per aumentare la sua corporatura, dopodiché riposa per altre due ore per assimilare il cibo. Quando invece viaggia, il suo periodo di allenamento si riduce a due ore giornaliere, altre due per il pasto e altre due per il riposo.

Il Sumo è un ordine mistico diffuso finora solo in Ochalea, anche se alcune palestre annoverano anche allievi di altre nazionalità.

Gerarchia

La gerarchia dei lottatori di Sumo si articola in: Jonokuchi (1° livello e Base in Sumo), Jonidan (3° livello e Base in Sumo), Sandanme (5° Livello e Abile in Sumo), Makushita (9° livello e Esperto in Sumo), Juryo (13° livello e Avanzato in Sumo), Makunouchi (17° livello e Avanzato in Sumo), Sekiwake (21° livello e Maestro in Sumo), Ozeki (25° livello e Maestro in Sumo), Yokozuna (31° livello e Maestro in Sumo). Se un Lottatore di Sumo non possiede entrambe le caratteristiche elencate per appartenere ad un determinato rango, egli è considerato ancora appartenente al rango immediatamente inferiore.

Il titolo onorario di Oyakata (Maestro) viene dato a tutti coloro che fondano una scuola o palestra di Sumo (*hey*a), ma l'Oyakata deve essere almeno un Makushita.

Requisiti

Per essere un Lottatore di Sumo, occorre che il Mistico segua una dieta ed un allenamento ferreo, che mirano a irrobustire il suo corpo e i suoi muscoli facendo aumentare il suo peso corporeo in maniera spropositata. Per questo il Lottatore di Sumo deve avere una Costituzione e una Forza di almeno 15 punti, mentre la Destrezza deve essere di almeno 10 punti.

Arte Marziale Primaria

Per ovvie ragioni, l'arte marziale primaria di ogni Lottatore di Sumo è il Sumo.

Benefici

I Mistici che seguono questa regola di vita ottengono tre benefici.

Abilità Bonus: al 1° livello il Lottatore di Sumo acquisisce gratuitamente le abilità generali *Abbuffarsi* e *Sbilanciare* gratuitamente.

Abilità Speciali sostitutive:

Scudo dermico (10° - sostituisce Leggerezza): grazie al proprio adiposo che fa da cuscinetto, il Lottatore di Sumo subisce automaticamente metà danni da armi da botta di ogni tipo (inclusi pugni e calci di qualsiasi arte marziale).

Equilibrio pesante (27° livello - sostituisce Levitazione): è impossibile spostare il lottatore magicamente (immune a tutti i tentativi di dislocazione magica come *porta dimensionale* e *teletrasporto*) contro la sua volontà, e può essere spostato fisicamente solo da creature di almeno una taglia superiore alla propria (non si può sbilanciare) o da altri Lottatori di Sumo di livello uguale o superiore.

Salute di ferro (24° - sostituisce Schivare prodigioso): il lottatore di Sumo acquista l'immunità permanente a qualsiasi malattia.

Valore d'Armatura: l'adipe (lo strato di grasso) del corpo del Lottatore di Sumo è talmente spesso che agisce come se fosse un'armatura. Il Lottatore di Sumo acquista un Valore d'Armatura di 1 punto ogni 30kg di peso superiore alla propria altezza), fino a un massimo VA di 5. Questo significa che ogni danno fatto al Lottatore (che non sia mirato alla testa) viene diminuito di un numero di punti pari al VA, assorbiti dal grasso.

Svantaggi

I Lottatori di Sumo hanno alcuni particolari svantaggi dovuti alla loro mole.

Abilità perse: il Lottatore di Sumo non può scegliere l'abilità generale *Acrobazia* e non ottiene le abilità dei ladri comuni ai mistici. Inoltre non acquisisce le abilità speciali *Leggerezza*, *Levitazione* e *Schivare prodigioso*.

Armi usabili: il Lottatore di Sumo disdegna l'uso delle armi e cercherà di non usarle se possibile.

Destrezza: la Destrezza di un Lottatore di Sumo non può essere superiore a 15 punti, e questo per la loro enorme mole.

Movimento: il movimento del Lottatore è 2/3 quello di un Mistico di pari livello.

Peso: il Lottatore di Sumo deve rimanere con un peso corporeo di almeno 50 kg sopra alla sua altezza (es: alt. 1,60 mt, peso 60 + 50 = 110 kg), altrimenti perde tutti i benefici del kit. Per mantenere questo peso deve mangiare un quantitativo di cibo pari a 2 razioni ogni giorno in un solo pasto, dopo il quale deve dormire per almeno 2 ore (che possono detrarsi dalle ore totali di sonno normalmente richieste). Se non può farlo, cala di 2 kg ogni giorno che non mangia a sufficienza.