

MISTICO v. 3.9

(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 è 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 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 (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 1d6 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° livello: 9d6 (54PF) + bonus Costituzione massimo (27PF) = 81PF

MAX PF 36° livello: 9d6 (54PF) + bonus Costituzione massimo (27PF) + 54 PF = 135PF

Livello Massimo: 36 (PE del Guerriero).

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 *Sentire Rumori*, *Nascondersi nelle Ombre*, *Muoversi in Silenzio* come Ladro di pari livello; abilità speciali dei mistici.

Abilità Generali: *Schivare* e *Azzuffarsi* (bonus); *Allerta*, *Equilibrio* e *Religione: Misticismo* obbligatorie.

Descrizione delle Abilità Speciali

Meditazione (2° 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. Il suo battito rallenta fino a diventare impercettibile e le sue funzioni corporee sono quasi azzerate, tanto che può sembrare morto (prova di *Medicina* a -2 per scoprirlo). Il potere perdura al massimo per un'ora per livello del mistico (max: 12 ore/giorno), e ogni ora di meditazione vale quanto due ore di sonno. Durante la meditazione il mistico è parzialmente tagliato fuori dall'ambiente circostante: qualsiasi prova legata ai sensi subisce una penalità di -4 e *Sentire rumori* una penalità di -20%.

Difesa totale (4° livello): il Mistico rinuncia ad attaccare per l'intero round di azioni e sceglie invece di difendersi attivamente. Ciò significa che per l'intero round non effettua Tiri per Colpire né usa oggetti magici o incantesimi, ma può solo spostarsi mentre cerca di difendersi roteando furiosamente l'arma o sfruttando le braccia per deflettere gli attacchi nemici. Questa tattica gli concede un bonus aggiuntivo di 4 punti alla Classe d'Armatura per tutto il round.

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

Leggerezza (8° 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 *Equilibrio* e se riesce l'altezza della caduta si riduce di un numero di metri pari al suo livello.

Resistenza mistica (10° 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 una volta al giorno.

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 sferira nel round successivo. Se il TxC riesce, il mistico aggiunge ai danni normalmente inflitti con un'arma da mischia o a mani nude anche tutto il suo punteggio di Forza. L'Attacco Mistico consuma due attacchi: se ne possiede altri, il mistico può effettuarli di seguito. Il personaggio non può effettuare un Attacco Mistico se non possiede almeno la metà dei suoi Punti Ferita.

Slancio battagliero (14° livello): quando il mistico riesce ad uccidere un avversario, egli guadagna immediatamente un attacco gratuito con la stessa arma contro un nemico che si trovi entro e non oltre 3 metri.

Fisico temprato (16° livello): il Mistico ha sviluppato una resistenza eccezionale che gli concede un bonus di +1 a tutti i TS che influenzano il suo fisico (veleni, pietrificazioni, ecc.) e che fa la differenza nelle situazioni critiche. Infatti, quando subisce un danno fisico inferto da un'arma (incluse armi naturali, ma esclusi danni da incantesimi, effetti magici o attacchi speciali come il soffio del drago) che lo porterebbe a zero o meno Punti Ferita, può effettuare un TS naturale contro Raggio della Morte per dimezzare i danni subiti. Questo potere può essere utilizzato solo se il mistico è consapevole dell'attacco ed è in grado di reagire (quindi è inefficace se è paralizzato, stordito, addormentato, sorpreso, ecc.).

Schivata prodigiosa (18° 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.

Parlare con tutti (20° 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 (22° livello): questo potere consente al mistico di spostarsi volando alla stessa velocità di cammino per un numero di turni ogni giorno pari al suo livello.

Istinto di sopravvivenza (25° livello): il mistico ha sviluppato un forte istinto di conservazione che gli dona la capacità soprannaturale di resistere anche in punto di morte. Ogniqualvolta egli venga ridotto in punto di morte (zero PF o meno), riesce ad aggrapparsi disperatamente alla vita e a riemergere dal coma se riesce in un TS contro Raggio della Morte modificato in base al numero di PF negativi a cui è stato ridotto (chiaramente, se il corpo viene disintegrato o smembrato o bruciato per almeno il 50%, il mistico è morto del tutto). Questo tentativo di tornare in vita può

essere usato solo una volta al giorno, e se la prova riesce il mistico si risveglia con 1 solo PF dopo un coma durato 1d4 ore, e rimarrà stordito per le successive 24 ore a meno che non venga curato prima magicamente (è sufficiente un *cura ferite leggere* o *cura stordimento*). Se mentre è in coma il suo corpo subisce altre ferite, il suo spirito abbandona definitivamente il corpo.

Sparizione (28° 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. 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.

Volontà superiore (31° livello): il mistico è automaticamente immune a qualsiasi incantesimo che colpisce direttamente la sua mente (*ESP*, *charme*, *confusione*, ecc.).

Corpo d'acciaio (34° 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, 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 e persino di ignorare la mancanza d'elemento che il mistico necessita per respirare. 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*, *scalda metalli*, 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 sprecato 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	+1	45/15/5	1/1	Normale	-
2	2,100	7	+1	45/15/5	1/1	Normale	Meditazione
3	4,200	6	+2	45/15/5	1/1	Argento	-
4	8,400	5	+2	45/15/5	1/1	Argento	Difesa totale
5	16,800	4	+3	54/18/6	1/1	Argento	-
6	33,000	3	+3	54/18/6	1/1	+1	Guarigione
7	65,000	2	+4	54/18/6	1/1	+1	-
8	130,000	1	+4	54/18/6	1/1	+1	Leggerezza
9	260,000	0	+5	63/21/7	1/1	+1	-
10	390,000	0	+5	63/21/7	1/1	+1	Resistenza mistica
11	520,000	-1	+5	63/21/7	2/1	+2	-
12	650,000	-1	+6	63/21/7	2/1	+2	Attacco mistico
13	780,000	-2	+6	72/24/8	2/1	+2	-
14	910,000	-2	+6	72/24/8	2/1	+2	Slancio battagliero
15	1,040,000	-3	+7	72/24/8	2/2	+2	-
16	1,170,000	-3	+7	72/24/8	2/2	+2	Fisico temprato
17	1,300,000	-4	+7	81/27/9	2/2	+2	-
18	1,430,000	-4	+8	81/27/9	2/2	+2	Schivata prodigiosa
19	1,560,000	-5	+8	81/27/9	2/2	+2	-
20	1,690,000	-5	+8	81/27/9	2/2	+3	Parlare con tutti
21	1,820,000	-5	+9	90/30/10	2/2	+3	-
22	1,950,000	-6	+9	90/30/10	2/2	+3	Levitazione
23	2,080,000	-6	+9	90/30/10	3/2	+3	-
24	2,210,000	-6	+10	90/30/10	3/2	+3	-
25	2,340,000	-7	+10	99/33/11	3/2	+3	Istinto di sopravvivenza
26	2,470,000	-7	+10	99/33/11	3/2	+3	-
27	2,600,000	-7	+11	99/33/11	3/2	+3	-
28	2,730,000	-8	+11	99/33/11	3/2	+3	Sparizione
29	2,860,000	-8	+11	108/36/12	3/2	+4	-
30	2,990,000	-8	+12	108/36/12	3/3	+4	-
31	3,120,000	-8	+12	108/36/12	3/3	+4	Volontà superiore
32	3,250,000	-9	+12	108/36/12	3/3	+4	-
33	3,380,000	-9	+13	117/39/13	3/3	+4	-
34	3,510,000	-9	+13	117/39/13	3/3	+4	Corpo d'acciaio
35	3,640,000	-9	+13	117/39/13	4/3	+4	-
36	3,770,000	-10	+14	117/39/13	4/3	+5	Tocco Gentile

Note:

¹⁾ La Classe d'Armatura del Mistico migliora con l'esperienza. Questo riflette la crescente abilità del mistico nello schivare i colpi avversari e l'irrobustimento del suo corpo. Alla CA suggerita nella tabella si applica anche il bonus per la Destrezza e la Saggezza nonché l'eventuale bonus difensivo relativo alla maestria delle armi che sta usando o alla sua arte marziale.

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

³⁾ Il movimento riportato indica i metri di corsa al round / metri di cammino al round / km percorsi ogni ora di normale cammino.

⁴⁾ Il primo valore a sinistra della barra indica il numero di attacchi che il mistico può effettuare ogni round, il secondo valore a destra della barra indica il numero massimo di attacchi con armi che il mistico può effettuare ogni round (ad esempio 2/1 indica che può effettuare fino a due attacchi, ma solo uno sfruttando un'arma, quindi può farne uno a mani nude e uno con l'arma o due disarmato). Si ricorda che è possibile effettuare un'azione di attacco completo e usare tutti gli attacchi a disposizione solo se il personaggio si sposta non oltre la metà della sua velocità di cammino: se il movimento è superiore (ma entro la velocità di cammino) si effettua un solo attacco.

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 *Schivare* e *Azzuffarsi*. Nel suo caso però queste abilità funzionano diversamente: oltre ad evitare i colpi avversari, *Schivare* gli consente di abbassare la sua CA man mano che acquista esperienza secondo quanto riportato nella colonna relativa alla CA

della Tabella Riassuntiva. *Azzuffarsi* invece gli permette di aumentare i danni inferti a mani nude e il numero di attacchi in combattimento secondo quanto riportato nella colonna relativa ai danni e agli attacchi della Tabella Riassuntiva. L'abilità può essere usata anche per mettere K.O. l'avversario (una sola volta al round) o per migliorare il proprio Valore di Lotta.

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).

Restrizioni Particolari

- Il mistico può essere solo di Allineamento Legale (data l'abnegazione e il rispetto per le regole ferree richieste dalla classe). Non è possibile sfruttare le regole opzionali per biclassare o multiclassare: un mistico 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 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).

- 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 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. Se il capo dell'ordine chiede al mistico di cedere i suoi averi, egli dovrà obbedire, altrimenti verrà considerato un ribelle e potrà essere punito o scacciato.
- 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: tutto quello che lascia da qualsiasi altra parte non viene più considerato sua proprietà né lui si cura di recuperarlo.
- 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 fecondità 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 Avanza-

to 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*), 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: Sumo.

Benefici

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

Abilità Generali: al 1° livello il Lottatore di Sumo deve acquisire le abilità generali *Abbuffarsi* (al posto di *Allerta*) e *Sbilanciare* (al posto di *Equilibrio*).

Abilità Speciali sostitutive:

Scudo dermico (8° - sostituisce *Leggerezza*): grazie al proprio adipe 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).

Salute di ferro (18° - sostituisce *Schivare prodigioso*): il lottatore di Sumo riceve un bonus di +4 a qualsiasi TS contro effetti che influenzano il suo corpo (malattie, veleni, ecc.).

Equilibrio pesante (22° 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 pari o superiore.

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 mi-

rato 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 *Equilibrio* e non ottiene le abilità dei ladri comuni ai mistici. Inoltre non acquisisce le abilità speciali *Leggerezza*, *Levitazione* e *Schivata prodigiosa*.

Armi usabili: il Lottatore di Sumo disdegna le 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 4 razioni al giorno, e dopo ogni pasto deve dormire per almeno 1 ora. Per ogni giorno in cui non mangia o riposa a sufficienza cala di 1 kg.