

MISTICO v 3.6

(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 sono esperti di arti marziali, ovvero combattimento con e senz'armi. Ciascuno di essi si specializza nell'apprendimento di un solo tipo di arte marziale quale via verso la perfezione e l'equilibrio tra corpo e spirito, ragione e istinto, e da esso trae enormi benefici che normalmente sono preclusi a tutti gli altri guerrieri. I mistici solitamente vivono in monasteri o chiostri isolati, ove dedicano tutto il loro tempo all'apprendimento di un'arte marziale e di precetti filosofici dai maestri più anziani. Le pratiche di meditazione e di allenamento intenso a cui si sottopongono permettono loro di sviluppare una grande energia interiore (chiamata anche *ki* da quei mistici di origine ocalese) 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. le Abilità Speciali dei Mistici).

Raggiunta una certa preparazione, alcuni mistici escono dal chiostro e cominciano a girare il mondo per acquisire una maggiore esperienza della vita e per completare la propria crescita spirituale. Raramente essi viaggiano in compagnia di altri mistici, preferendo invece accompagnarsi ad un gruppo composto di rappresentanti di culture differenti per poter analizzare e scoprire tutte le sfaccettature dell'animo umano e migliorare il proprio spirito grazie all'apprendimento di quanto di positivo le altre culture possono offrire.

I mistici non ricevono PE dai tesori che conquistano, e versano annualmente il 50% delle loro entrate al proprio monastero di origine come segno di ringraziamento e di aiuto alla propria comunità.



Statistiche della Classe

Razze Consentite: tutte. 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, guadagnano le abilità del Mistico ai livelli appropriati (senza contare i PE).

Requisito Primario: Saggezza e Destrezza.

Punteggi Minimi: Saggezza e Destrezza devono essere uguali o maggiori di 13 e la Costituzione maggiore o uguale 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 li-

vello, 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.

THAC0: come Guerriero di pari livello.

Tiri Salvezza: come Guerriero di pari livello.
[Nuovi TS: Mente Primario, Schivabili Secondario]

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

Armi: qualsiasi arma è consentita.

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), *Allerta* (bonus); *Acrobazia*, *Lottare*, e *Religione: Misticismo* obbligatorie.

Descrizione delle Abilità Speciali

Attenzione (1° livello): il Mistico ottiene gratuitamente l'abilità generale *Allerta*.

Meditazione (3° livello): il Mistico è in grado di entrare in uno stato di trance meditativo molto profondo, durante il quale è immune alla fame, alla sete, al caldo e al freddo normali. Ogni ora di meditazione ininterrotta vale quanto due ore di sonno (max: 10 ore/giorno). Durante la meditazione il Mistico non è totalmente tagliato fuori da ciò che succede intorno a lui, ma il suo *Senso del pericolo* subisce una penalità di -2.

Guarigione (5° livello): una volta al giorno, concentrandosi per un round il mistico può curarsi 1 PF per livello (questo potere ha effetto solo sul mistico).

Resistenza al Freddo (8° livello): concentrandosi per un round, il Mistico ottiene lo stesso potere dell'omonimo incantesimo dei

chierici. Il potere dura 1 turno per ogni suo livello e può essere usato tre volte al giorno.

Resistenza al Fuoco (9° livello): concentrandosi per un round, il Mistico ottiene lo stesso potere dell'omonimo incantesimo dei chierici. Il potere dura 1 turno per ogni suo livello e può essere usato tre volte al giorno.

Leggerezza (11° livello): il Mistico acquista la capacità di controllare i muscoli del suo corpo fino al punto da essere in grado di saltare molto più di un normale essere umano. Con questo potere (che può essere usato a volontà) il mistico è in grado di saltare fino a 1 metro ogni due livelli con un semplice tiro Acrobazia che riesca. Da notare che il mistico può saltare anche verso il basso e se l'Acrobazia riesce non subisce alcun danno (sempre se il baratro in cui deve saltare non è più profondo della sua capacità di salto). Il salto impiega un attacco ogni 9 metri percorsi.

Morte Apparente (14° livello): dopo un round 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, anche se esaminato magicamente. Il potere perdura per un'ora per livello del mistico, ma può essere interrotto anche prima. Il mistico sente e comprende quanto sta avvenendo attorno a lui durante questo periodo.

Risucchio dell'Anima (16° livello): una volta al giorno il Mistico può risucchiare i PF che causa ad una particolare creatura vivente con un singolo colpo e aggiungerli ai propri. I PF risucchiati in questo modo non possono superare i PF massimi del mistico, permangono per 1 turno e la vittima può recuperarli normalmente solo dopo 1 turno. Eventuali ferite provocate al mistico si detraggono prima da questi PF aggiunti.

Attacco Mistico (18° livello): dopo un intero round di concentrazione in cui non può fare nulla a parte schivare, il mistico riesce ad accumulare tutta la sua forza fisica e spirituale in un colpo che sferre prontamente all'inizio del round successivo (bonus di +2 al tiro iniziativa). Se il mistico colpisce, aggiunge ai danni normalmente inflitti a mani nude anche tutto il suo punteggio di Forza. Da notare che questo Attacco Mistico può essere portato so-

lo a mani nude e che esso consuma due attacchi del mistico: se ne possiede altri, può effettuarli alla fine del round in cui ha sferrato questo colpo (solo attacchi senz'armi in questo round). Il mistico non può effettuare un Attacco Mistico se non possiede almeno la metà dei suoi Punti Ferita, visto l'immane sforzo psico-fisico richiesto.

Parlare con Tutti (21° livello): il mistico acquista permanentemente la capacità di comprendere qualsiasi lingua e di parlare in qualsiasi momento con un'altra creatura vivente che comprenda almeno una lingua. Per apprendere una lingua il mistico deve poterla sentire parlare per almeno un minuto.

Sparizione (24° livello): concentrandosi per un round, il mistico fa sparire la sua essenza vitale e il suo corpo. Non può così essere visto né individuato in alcun modo da nessuno, ad eccezione di un incantesimo di livello immortale, di un *desiderio* o una *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 comunque visibile se tenta di attaccare prima della fine dell'effetto (come per l'incantesimo di *invisibilità*). Da notare che 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.

Levitazione (26° livello): dopo un round intero di concentrazione, il mistico è in grado di levitare in aria e di spostarsi volando sia verticalmente che orizzontalmente alla sua normale velocità di cammino (il secondo valore fra i tre riportati per il movimento). 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 può non evocare poteri che richiedono concentrazione.

Forza di Volontà (28° livello): concentrandosi per un round, il mistico riesce a controllare le energie del proprio corpo per resistere a qualsiasi tipo di condizione ambientale. Egli è totalmente immune al freddo, al caldo, alla mancanza d'aria o alla presenza di gas

venefici, e non sente gli effetti della stanchezza fintanto che perdura questo potere. Questa capacità gli consente anche di adattarsi alle differenti condizioni ambientali esistenti in altri piani di esistenza. La sua Forza di Volontà però non lo protegge da attacchi magici basati su caldo (*palla di fuoco*, *muro di fuoco*, ecc.), freddo (*tempesta di ghiaccio*, ecc.), e così via, ma lo immunizza da cambiamenti della temperatura o delle condizioni climatiche causati magicamente (*controllo della temperatura*, *scalda metalli*, *controllo del tempo atmosferico*, ecc.). Una volta evocato, il poter dura per un minuto per ogni livello del mistico, può essere usato tre volte al giorno e solo il mistico ne beneficia.

Schivare prodigioso (32° livello): il mistico subisce automaticamente la metà dei danni provocati da effetti magici schivabili e armi di tipo Soffio; se poi effettua con successo il TS (quando è concesso), i danni sono ridotti a 1/4.

Immunità Mentale (34° livello): il mistico diventa automaticamente immune a qualsiasi incantesimo che colpisce direttamente la mente (*ESP*, *charme*, *confusione*, ecc.). Sono escluse le illusioni che influenzano un'area e non la mente di un soggetto. 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 non può evitarlo in alcun modo, a meno che non abbia un numero di DV o Livelli maggiore o uguale al livello del Mistico: in questo caso la creatura toccata può scegliere se subire l'effetto del tocco oppure no (nessun TS richiesto, basta la sua forza di volontà). L'effetto del Tocco Gentile perdura per 24 ore e viene scelto preventivamente dal mistico tra i seguenti poteri (deve sceglierne uno): *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	36/12/4	1/1	Normale	Attenzione
2	2,100	7	+1d3	45/15/5	1/1	Normale	-
3	4,200	6	+1d3	45/15/5	1/1	Argento	Meditazione
4	8,400	5	+1d4	48/16/5,5	1/1	Argento	-
5	16,800	5	+1d4	48/16/5,5	1/1	Argento	Guarigione
6	33,000	4	+1d4	48/16/5,5	1/1	+1	-
7	65,000	4	+1d5	51/17/6	1/1	+1	Resistenza al Freddo
8	130,000	3	+1d5	51/17/6	1/1	+1	-
9	260,000	3	+1d5	51/17/6	1/1	+1	Resistenza al Fuoco
10	390,000	2	+1d6	54/18/6	2/1	+2	-
11	520,000	2	+1d6	54/18/6	2/1	+2	Leggerezza
12	650,000	2	+1d8	54/18/6	2/1	+2	-
13	780,000	1	+1d8	57/19/6,5	2/1	+2	-
14	910,000	1	+1d8	57/19/6,5	2/1	+2	Morte Apparente
15	1,040,000	1	+1d10	60/20/7	2/2	+2	-
16	1,170,000	0	+1d10	60/20/7	2/2	+2	Risucchio dell' Anima
17	1,300,000	0	+1d10	63/21/7,5	2/2	+2	-
18	1,430,000	0	+1d10	63/21/7,5	2/2	+2	Attacco Mistico
19	1,560,000	-1	+1d10+1	66/22/8	3/2	+2	-
20	1,690,000	-1	+1d10+1	66/22/8	3/2	+3	-
21	1,820,000	-1	+1d10+1	69/23/8	3/2	+3	Parlare con Tutti
22	1,950,000	-2	+1d10+1	69/23/8	3/2	+3	-
23	2,080,000	-2	+2d6	72/24/8,5	3/2	+3	-
24	2,210,000	-2	+2d6	72/24/8,5	3/2	+3	Sparizione
25	2,340,000	-3	+2d6	75/25/9	3/2	+3	-
26	2,470,000	-3	+2d6	75/25/9	3/2	+3	Levitazione
27	2,600,000	-3	+1d12+1	78/26/9	3/2	+3	-
28	2,730,000	-4	+1d12+1	78/26/9	3/2	+3	-
29	2,860,000	-4	+1d12+1	81/27/9,5	3/2	+3	Forza di Vo- lontà
30	2,990,000	-4	+1d12+2	81/27/9,5	3/3	+4	-
31	3,120,000	-5	+1d12+2	84/28/10	3/3	+4	-
32	3,250,000	-5	+1d12+2	84/28/10	3/3	+4	Schivare prodigioso
33	3,380,000	-5	+1d12+3	87/29/10	3/3	+4	-
34	3,510,000	-6	+1d12+3	87/29/10	3/3	+4	Immunità Mentale
35	3,640,000	-6	+1d12+3	90/30/10,5	4/3	+4	-
36	3,770,000	-7	+1d12+4	93/31/11	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).

³⁾ Il movimento riportato indica rispettivamente: i metri percorsi correndo al round/i metri percorsi camminando senza sforzo ogni round/i 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: il mistico deve scegliere appena creato 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 (vedi sopra). Le arti offensive invece gli permettono di aumentare i danni inferti a mani nude usando il suo stile di combattimento primario secondo quanto riportato nella colonna relativa ai danni della Tabella Riassuntiva (vedi sopra).

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 deve specializzarsi in una particolare disciplina di arti di combattimento senz'armi che deve scegliere subito dopo

il suo ingresso nell'ordine. 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 combattiva primaria rispetto a qualsiasi arma.
- Il mistico non aggiunge il proprio bonus Forza alle ferite inflitte in un combattimento a mani nude (si calcola che i danni aggiuntivi fatti a mani nude tengano conto anche della sua forza), ma lo aggiunge solo quando combatte usando delle 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). Se invece inizia un combattimento usando un'arma convenzionale, gli è consentito terminarlo o con quella stessa arma, oppure con un'arma differente (tra le armi "differenti" rientra anche il suo stile primario). Esiste un 40% di probabilità che il mistico inizi uno scontro facendo uso di armi convenzionali. 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. È consentito l'uso di oggetti protettivi non ma-

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

- 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. Ogniqualvolta il monastero avrà bisogno di uno di essi e chiederà al mistico di darglielo, esso non potrà rifiutarsi.
- Il mistico non guadagna Punti Esperienza grazie al ritrovamento di tesori.
- Il mistico deve sempre donare un decimo delle proprie entrate annuali al chiostro 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).

Gerarchia dei Mistici

I mistici normalmente vivono assieme in un chiostro imparando ad usare le proprie sole 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 (2°), 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 nel chiostro per informare i suoi confratelli delle sue scoperte e dell'avvenuta maturazione (naturalmente può tornare anche prima, anche se per brevi perio-

di). Il Mistico Errante (così viene chiamato un confratello che esce dal chiostro per conoscere il mondo) è comunque obbligato a mandare annualmente parte dei suoi guadagni al proprio chiostro d'origine per aiutare i suoi confratelli e testimoniare il suo legame con essi.

Un mistico di livello del titolo (9°) 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, il chiostro pagherà tutte le spese necessarie per la costruzione della nuova abbazia. Il nuovo monastero rimane affiliato a quello da cui proviene il mistico fino a quando il Maestro non raggiunge il 13° livello e acquista almeno 5 accoliti: a questo punto il mistico può dichiarare la propria indipendenza e diventare lui stesso Anziano del suo monastero. Da ora in poi il Maestro può anche insegnare ai suoi accoliti delle tecniche di combattimento e una filosofia di vita differente da quelle tramandate nel chiostro 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 (alcuni ordini integrano una prova spirituale e intellettuale allo scontro fisico - a discrezione del DM). Se lo sfidante perde il combattimento, allora perde anche tanti PE quanto basta per arrivare a 1 PE dal 30° livello. Una volta ritornato al 30° livello è costretto a cercare un nuovo Maestro Illuminato da sfidare, ma il combattimento deve avere luogo non prima di tre mesi dalla sua ultima sfida al precedente

maestro. Se invece vince il combattimento, 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).

Kit: Lottatore di Sumo

Descrizione:

Il Lottatore di Sumo è un kit consentito ai Mistici, nel quale il Mistico sacrifica la propria naturale agilità per privilegiare la forza e la robustezza del proprio corpo data dalla propria mole.

Il Lottatore di Sumo è un individuo che ricerca la pace e la compostezza tanto quanto gli altri mistici, ma egli trova queste virtù nella cura del proprio corpo 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 sacro, 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 deve viaggiare in cerca d'avventura, e per tutti gli anni che rimane nel chiostro, 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'arte molto diffusa ad Ochalea, ma ha trovato molti proseliti anche fra gli hin (nonostante le loro dimensioni).

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. I Requisiti Primari del Lottatore di Sumo sono la Saggezza e la Costituzione (anziché la Destrezza).

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 l'abilità generale *Abbuffarsi* gratuitamente al posto di *Allerta*. All'11° livello acquista l'abilità generale *Travolgere* al posto di *Leggerezza*.

Immunità: il Lottatore di Sumo subisce automaticamente metà danni da armi da botta di qualsiasi tipo.

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 al proprio peso forma (cioè ogni 30kg sopra alla propria altezza, vedi sopra), fino a un massimo di VA 5 (come una corazza di bande). Questo significa che a ogni danno fatto al Lottatore (che non sia mirato alla testa) si scalano tanti punti quanto è il VA, poiché essi vengono 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 a tutti i mistici. Inoltre non acquisisce nemmeno l'abilità speciale *Leggerezza* all'11° livello e *Levitazione* al 24°.

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, altrimenti perde tutti i benefici del kit, posto che 1,10 metri (l'altezza minima richiesta) equivale a 10 kg (es: alt. 1,60 mt, peso $60 + 50 = 110$ kg). Per mantenere questo peso, egli 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.