

PERUSVAATIMUKSET: Mystikolla on kaksi perusvaatimusta: ketteryys, jonka tulee olla 13 tai enemmän ja voimakkuus, jonka tulee olla vähintään 9. Lisäksi mystikon viisauden tulee olla 13 tai enemmän. Mystikko, jonka voimakkuus on 13-15 saa 5% bonuksen kokemuksiinsa ja mystikko, jonka voima on 16-18 saa 10% bonuksen.

OSUMANOPPA: Mystikot käyttävät kuusisivuista (n6) noppaa osumapisteiden määrittämiseen. Mystikoilla on kaksi osumanoppaa (2n6) ensimmäisellä tasolla, ja saavat yhden osumanopan jokaisella uudella tasolla aina yhdeksänteen tasoon saakka. Tämän jälkeen mystikot saavat kaksi (2) osumapistettä per taso. Mystikon maksimi osumapisteet ovat 141 (60+54+27). Mystikolla on siis 10 osumanoppaa 9:llä tasolla.

KOKEMUS: Mystikot nousevat automaattisesti saavutettuaan tarpeeksi kokemusta aina 19:nnelle tasolle saakka. Tämän jälkeen mystikon täytyy haastaa jokin korkeammalla tasolla oleva mystikko kaksintaisteluun.

LUOSTARI: Luostari toimii mystikon kotina, koulutuskeskuksena ja turvapaikkana. Mystikko oppii lähes kaikki kykynsä luostarissa, jossa mystikon täytyy viettää viikko koulutuksessa saadakseen uuden kokemustason. Jos luostaria ei ole mahdollista löytää, niin mystikon täytyy etsiä kokeneemman mystikon koulutettavaksi.

Mystikon täytyy maksaa kymmenykset luostarilleen ja noudattaa luostarin johdon määräyksiä. Jos mystikko rikkoo lupauksensa tai kieltäytyy tottelemasta luostarin johtoa, niin hän ei voi enää nousta kokemustasoissa ja menettää kaikki henkisen oppiaineen voimansa. Lisäksi mystikko menettää yhden kokemustason jokaista luostarissa erossa pysyttyä vuotta kohden.

Kun mystikolla on tarpeeksi kokemusta noustakseen 20:nnelle tasolle hänen tulee hakeutua opinnäytekokeeseen, jossa luostarin kokeneemmat mystikot selvittävät onko kokelas valmis nousemaan tasoa. Jos mystikko epäonnistuu kokeessa, hän menettää 100 000 kokemuspistettä. Kun menetetty kokemus on kanttunut takaisin, voi mystikko hakeutua uuteen kokeeseen. Kun mystikko saavuttaa 30:nnen tason hän voi erota luostariorganisaatiosta, jolloin hänellä ei ole enää velvoitteita luostarille. Mystikko ei hylkää elämäntapojansa ja hän säilyttää kaikki hankkimansa voimat ja saa uusia tasojen mukaan.

HAARNISKAT: Mystikot eivät käytä minkäänlaisia haarniskoita. He voivat käyttää suojaavia taikaesineitä.

ASEET: Koska mystikot ovat pääasiassa koulutettu aseettomaan taisteluun, he eivät yleensä käytä aseita. Lisäksi mystikoiden oppiaine kieltää useimpien aseiden käytön mystikoilta. Mystikot voivat käyttää aseita, joita ei välttämättä tunnisteta aseiksi ja aseita joilla on jokin muukin käyttötarkoitus. Muutamia sallittuja aseita ovat: sauva (matkustaminen), nunchaku (maanviljelys), varsta (maanviljelys), sirppi* (maanviljelys), gamat* (maanviljelys), kirves* (puunhakkuu) ja vasara* (rakentaminen/seppä). Alle 7:nneen tason mystikot käyttävät usein aseita. *sallittu ainoastaan pelinjohtajan päätöksellä

PELASTUSHEITOT: Mystikot käyttävät papin pelastusheittoja.

MAAGISET ESINEET: Mystikoiden oppiaine kieltää mystikoita käyttämästä joitakin maagisia esineitä. Näitä esineitä ovat mm. kaikki tuhoa aiheuttavat taikaesineet (poislukien aseet), maagiset haarniskat (suojaavia vaatteita voidaan pitää), näkymättömyyssormukset (tai vastaavat) ja liikkumiseen vaikuttavat taikaesineet (esim. matkustamisen saappaat).

KESTÄVYYS: Kestävyyden oppiaineen avulla mystikko kykenee kokemuksen myötä sietämään yhä kovempia iskuja. Käytännössä vaikuttaisi aivan siltä kuin mystikolla olisi yllään haarniska, vaikka näin ei todellisuudessa olekaan.

LIKKUMINEN: Tämä mystikoiden oppiaine mahdollistaa mystikolle salamannopeat refleksit ja normaalia ihmistä huomattavasti nopeamman liikkumisvauhdin. Mystikko saa ketteryydestä riippumatta yhden ylimääräisen bonuksen (+1) henkilökohtaiseen aloitteeseen ja tasosta riippuen lisää liikkumanopeutta. Mystikko on myös vaikea yllätettävä tästä johtuen. Mystikko yllättyy ainoastaan tuloksella 1, tarkistuksella 1n6.

ASEETON TAISTELU: Mystikon aseettoman taistelun oppiaineet ovat jaettu neljään osa-alueeseen, jotka ovat: hyökkäävä, puolustava, heittäminen ja painiminen. Jokaisella taistelumuodolla on etunsa ja haittansa, mutta niiden kaikkien saumaton yhteiskäyttö mahdollistavat mystikolle suuren valikoiman erilaisia toimintamahdollisuuksia taistelutilanteissa. Mystikko käyttää taistelijan hyökkäystaulukkoa.

ASEETON TAISTELU, HYÖKKÄÄVÄ: Tähän taistelutyyliin kuuluvat erilaiset iskut, potkut ja pääpuskut. Tämä taistelutyyli on tehokkaimmillaan "pehmeitä", lihallisia vihollisia vastaan ja aiheuttaa ainoastaan minimivauriot erilaisille rakenteille tai vastaaville (esim. golemit). Tasojen myötä mystikko saa kyvyn osua olentoihin, joihin osumiseen tarvittaisiin normaalisti maaginen ase. Lisäksi mystikon kyky tehdä tuhoa erilaisille rakenteille määräytyy tason mukaan.

Aseettomalla hyökkäyksellä on myös erikoisvaikutuksena uhrin mahdollinen kompuroiminen ja

tajunnanmenetys. Käytännössä tämä tarkoittaa, että onnistuneen hyökkäyksen uhrin tulee tehdä rakennetarkistus ja epäonnistuneessa tässä uhri kompuroi. Tila kestää niin monta pientäkierrosta kuin tarkistusheiton ja rakenteen erotus on. Jos uhri iskun vaikutuksesta kompuroi, tulee tällöin tehdä pelastusheitto kuolemansädettä vastaan, jossa epäonnistuminen aiheuttaa tajunnanmenetyksen. Pelastusheittoa rangaistaan hyökkääjän aseenhallinnan tason mukaan. (esim. SM: -5). Jos uhrin osumanoppa (ei siis taso) on suurempi kuin hyökkääjän, ei tajunmenetys ole mahdollinen.

ASEETON TAISTELU, **PAINIMINEN**: Tätä taistelutyyliä käytetään saattamaan vihollinen vaarattomaksi erilaisten lukkojen, hermopuristusten ja vastaliikkeiden avulla. Painiminen tapahtuu normaaleiden painisääntöjen mukaisesti. Vauriobonus (V) ilmoittaa luvun joka lisätään mystikon aiheuttamiin painituhoihin. Erikoisvaikutus (EV) ilmoittaa luvun jolla "maassa" olevan vastustajan painiluokitusta rangaistaan. Painiluokitus (PL) ilmoittaa luvun joka lisätään mystikon omaan painiluokitukseen.

Aseenhallinta ja va

perus	1
taitava	1n3
ekspertti	1n4 +1
mestari	2n4
suurmestari	3n4

ASEETON TAISTELU, **PUOLUSTAVA**: Tämän taistelutyylin avulla mystikko voi torjua iskuja, kääntää niitä sivuun ja väistää niitä. Aseesta riisuminen (AR) ilmoittaa luvun, joka lisätään rangaistuksena uhrin ketteryystarkistukseen. Väistäminen (VÄ) ilmoittaa luvun jolla mystikon haarniskaluokka putoaa väistämisen ajaksi. Mystikko ei voi hyökätä väistellessään. Torjunta (TO) ilmoittaa luvun, jonka mystikon täytyy saada 20-sivuisella nopalla torjuakseen iskun. Mahdollinen ketteryysbonus lisätään torjuntatarkistukseen. Aseettoman hyökkäyksen torjumiseen lisätään +2 bonus, ja heittoaseiden torjumiseen lisätään -4 rangaistus. Aseista riisuminen ja torjuminen käyttävät kukin yhden hyökkäyksen.

ASEETON TAISTELU, **HEITTÄMINEN**: Tätä taistelutyyliä käyttävä mystikko voi kääntää vihollisen oman liike- energian tätä itseään vastaan kamppaamalla, työntämällä tai heittämällä vihollisen. Heittäminen on tehokas taistelutyyli ainoastaan ihmisenkaltaisia tai kahdella jalalla liikkuvia vastaan. Heittämiselle ovat immuuneja esim. levitoivat ja lentävät olennot, elementit ja ruumiittomat olennot (jotkin epäkuolleet), sekä useimmat eläimet (esim. hirvieläimet).

Heittääkseen vastustajansa mystikon täytyy tehdä onnistunut osumaheitto. Uhri lentää $(1n6 + (\text{mystikon taso} - \text{vastustajan taso})) / 2$ metrin matkan (vähintään 1 metri), menettää aloitteen seuraavalla kierroksella ja saa vauriota mystikon tasosta riippuen. Maassa oleva uhri kärsii -2 osumisiin, -4 pelastusheittoihin ja +4 haarniskaluokkaan. Uhri voi tehdä akrobatiatarkistuksen,

jonka onnistuessa uhri ei menetä automaattisesti aloitetta ja kärsii vain puolet tuhoa (uhri on onnistunut säilyttämään tasapainonsa). Tuhoihin lisätään mystikon mahdollinen voimakkuus bonus.

Joissakin tapauksissa uhri voi kompuroida (stun) heiton seurauksina (merkitty K:lla). Tällöin uhrin täytyy tehdä pelastusheitto kuolemansädettä vastaan, johon lisätään kirjaimen perässä oleva mahdollinen rangaistus. Jos pelastusheitto epäonnistuu, niin uhri kompuroi 1n6+mystikon ja vastustajan tasojen erotus -pienkierrosta (minimi 1 pienkierros). Mystikko voi heittää ainoastaan kerran pienkierroksessa, mutta voi yrittää heittämistä hyökkäyksiensä verran. Muut hyökkäykset eivät ole samalla kierroksella enää mahdollisia.

ASEETON TAISTELU, TAISTELUTYYLIEN VÄLISET SUHTEET: Edullisessa asemassa oleva taistelutyyli aiheuttaa tuplatuhot (pelastusheitto kivettymistä vastaan puolittaa) ja huonommassa asemassa oleva minimi tuhot.

- Hyökkäävällä on etu painivaa vastaan.
- Painivalla on etu puolustavaa vastaan.
- Puolustavalla on etu heittävää vastaan.
- Heittävällä on etu hyökkäävää vastaan.

TAISTELUTYYLITAUUKKO

Taso	Hyökkäävä	Painiminen	Puolustava	He
V	AH	OM/OR	AH	
1	1-4	P	ei	
2	1-6	T	hop.	
3	2-7	T	kyllä	
4	2-7	T	kyllä	
5	2-8	T	+1/puu	
6	3-9	T	+1/puu	
7	3-9	T	+1/puu	
8	3-12	T	+1/puu	
9	3-12	T	+2/luu	
10	4-13	E	+2/luu	
11	4-16	E	+2/luu	
12	4-16	E	+2/luu	

13	5-17	E	+2/luu
14	5-20	E	+3/savi
15	5-20	M	+3/savi
16	6-24	M	+3/savi
17	6-24	M	+3/savi
18	7-28	M	+3/savi
19	7-28	M	+4/kivi
20	8-32	SM	+4/kivi
21	8-32	SM	+4/kivi
22	9-36	SM	+4/kivi
23	9-36	SM	+4/kivi
24	9-36	SM	+5/metalli
25	10-40	SM	+5/metalli
26	10-40	SM	+5/metalli
27	10-40	SM	+5/metalli
28	10-40	SM	+5/metalli
29	10-40	SM	+5/metalli
30	10-40	SM	+5/metalli
31	10-40	SM	+5/metalli
32	10-40	SM	+5/metalli
33	10-40	SM	+5/metalli
34	10-40	SM	+5/metalli
35	10-40	SM	+5/metalli
36	10-40	SM	+5/metalli

- V=vaurio (dam)
- AH=aseen hallinta (wm)
- EV=erikoisvaikutus (special effects)
- PL=painiluokitus (wr) AR=aseesta riisuminen (disarm)
- VÄ=väistä minen (parry)
- TO=torjunta (deflect)
- P=perus
- T=taitava
- E=ekspertti
- M=mestari
- SM=suurmestari
- OM=osumiset maagisiin
- OR=osumiset rakenteisiin (constructs)
- KOKO=uhrin maksimi pituus
- K=kompurointi (pelastusheitto kuolemansädettä vastaan rangaistuksineen)

VARKAAN KYVYT: Mystikoiden oppiaineisiin kuuluvat myös muutamat varkailla tavatut kyvyt. Mystikko voi käyttää seuraavia varkaan kykyjä aivan kuin varas, jonka taso on puolet mystikon tasosta: Löydä Ansat, Hiljaa Liikkuminen, Seinillä Kiipeily, Varjoissa Piileskely ja Äänien Kuuntelu.

HENKISET VOIMAT: Mystikoiden henkisiin oppiaineisiin kuuluu multiversumin lakien ja salaisuuksien ymmärtäminen. Tämä oppiaine antaa valaistuneille mystikoille puolimaagisia kykyjä. Kyvyt saadaan meditoimalla joka aamu vähintään yhden tunnin. Jos mystikko ei ole herättyään meditoinut tarvittavaa tuntia, niin hän ei voi käyttää mitään henkisen oppiaineen voimia sinä päivänä.

Kuolleen teeskenteleminen: Mystikon elintoiminnot hidastuvat kuten Teeskentele Kuollutta-loitsulla kierros/taso kerran päivässä.

Näkymättömyys: Mystikosta tulee näkymätön, kuten Näkymättömyys-loitsulla tunti/taso ajaksi (24:nella tasolla mystikko voi olla koko päivän näkymätön) kerran päivässä.

Levitointi: Mystikko voi levitoida kuten Levitoida-loitsulla kierros/taso ajan kerran päivässä.

Itseparannus: Mystikko voi keskittymällä yhden pienkierroksen ajaksi parantaa itseään yhtä monta osumapistettä kun hänellä on tasoja. Tätä voimaa voidaan käyttää kerran päivässä.

Mielensulku: Mystikko on immuuni ESP:lle, Telepatialle, Paikantamiselle, kristallipalloille tms. Lisäksi mystikko saa keskittymällä yhden pienkierroksen ajan +8 pelastusheittoihin mieleen vaikuttavia hyökkäyksiä vastaan pienkierros/taso kerran päivässä.

Vapaa liikkuminen: Mystikko on immuuni liikkumista rajoittaville tai sitä edistäville loitsuille, kuten mm.: Halvaannuttamiselle, Pidättämiselle, Hidastukselle, Kiireelle, Levitaatiolle, Sokkelolle, Vedenpäällä kä velylle, Höyhenkeveälle putoamiselle, Transportaatiolle, Matkustukselle ja Teleportaatiolle.

Selviäminen: Mystikko selviää ilman ruokaa, juomaa ja ilmaa vihamielisissä ympäristöissä tunti/taso. Tätä voimaa voidaan käyttää kerran viikossa.

Astraalikeho: Mystikko voi heijastaa ruumiinsa astraalitasolle ja matkustaa näin muille tasoille kuten Astraalitaika-loitsulla. Astraalikeho kestää päivä/taso. Voimaa voidaan käyttää kerran kuukaudessa.

Tietoisuus: Keskittymällä yhden pienkierroksen ajaksi mystikko saa kaiken tiedon ympäristöstään kuten papin Tietoisuus-loitsulla. Tätä voimaa voidaan käyttää kerran päivässä.

Hidastettu rappeutuminen: Mystikosta tulee immuuni iän aiheuttamalle ruumiin ja mielen rappeutumiselle. Mystikon aikaisemmat iän aiheuttamat rappeutumat eivät korjaudu, mutta hän ei enää saa uusia. Mystikon elinikä pitenee kymmenellä vuodella jokaista kokemustasoa

kohtaan.

MYSTIKON KOKEMUSTAULUKKO			
Taso	Kokemus	ON	HA
1	0	2	0
2	2,500	3	1
3	5,000	4	2
4	10,000	5	2
5	25,000	6	3
6	50,000	7	3
7	100,000	8	3
8	200,000	9	4
9	350,000	10	4
10	500,000	10+2	4
11	650,000	10+4	4
12	800,000	10+6	5
13	950,000	10+8	5
14	1,100,000	10+10	5
15	1,250,000	10+12	5
16	1,400,000	10+14	5
17	1,550,000	10+16	6
18	1,700,000	10+18	6
19	1,850,000	10+20	6
*20	2,000,000	10+22	6
*21	2,150,000	10+24	6
*22	2,300,000	10+26	6
*23	2,450,000	10+28	7
*24	2,600,000	10+30	7
*25	2,750,000	10+32	7

*26	2,900,000	10+34	7
*27	3,050,000	10+36	7
*28	3,200,000	10+38	7
*29	3,350,000	10+40	7
*30	3,500,000	10+42	8
31	3,650,000	10+44	8
32	3,800,000	10+46	8
33	3,950,000	10+48	8
34	4,100,000	10+50	8
35	4,250,000	10+52	8
36	4,400,000	10+54	8

*) noustakseen tähdellä merkitylle tasolle mystikon täytyy joko haastaa samantasoinen mystikko kaksintaisteluun, tai odottaa paikan vapautumista.