

MAGIA JA MAAGIT II:

Syventävää tietoa maageille ja magiasta kiinnostuneille

SISÄLLYSLUETTELO

I. MAGIAN TEORIA

MITÄ MAGIA ON?.....	4
Vallitseva käsitys	
Ominaisuusteoria	
Puolijumaluuden teoria	
Kaikkeuden teoria	
MITÄ HENGEMAGIA ON?.....	5
Rajallisuus	
Energiavarat	
Personifioitavuus	
Tiivistettynä	
AURA.....	7
MITÄ MAGIA EI OLE?.....	8
MAGIAN TODELLINEN OLEMUS.....	9
MAGIA JA SANAT.....	10
MAGIAN YMMÄRTÄMINEN.....	11
Termikeskeinen ymmärrys: maagin ja magian suhteen ensimmäinen taso	
Kantaelementit eli päätuntemukset	
Johdoselementit eli hienosyisemmät tuntemukset	
Sidokset eli magiaiskun osasten yhdistäminen	
Tuntemuskeskeinen ymmärrys: maagin ja magian suhteen toinen taso	
Tunnekeskeinen ymmärrys: maagin ja magian suhteen kolmas taso	

II. MAGIAN KÄYTTÖ

MAGIAN TYYPIT JA MITÄ NIILLÄ VOI TEHDÄ.....	15
Destruktiivinen magia	
Parantava magia	
Hegemoninen magia	
Mentalismi	
Illuusio	
Syvän mielen magia	
Animalismi	
Animalismi-transformismi	
Transformismi	
Kinesia	
ORTERUM REMADA – VIIMEISET MAGIAN LAJIT.....	19
Orterum Remada	
Viimeiset magian lajit	

Fenonsum Remada - Elämän magia	
Morantum Remada - Luonnonvoimien magia	
Spektorum Remada - Ajan magia	
Dharonsum Remada - Kuoleman magia	
MAGIAN HYVÄT JA HUONOT PUOLET.....	21
MAGIA JA RYHMÄ.....	21
Yhteisloitsinta	
Käyttäminen	
Keskittymisessä avustaminen	
VÄLINEMAGIA.....	23
Magiaan vaikuttavat aineet	
Magiakivi	
Ikos ja musta graniitti	
Torenrauta ja magiakäsitelty pronssi	
Käyttäminen	
Metallien ero	
Maaginen muoto	
Tavanomaisten aineiden maaginen käsittely	
Reseptiesimerkki: kyykäärmeen pureman vastamyrrky	
III. MAAGIT JA LUONIKOT	
BILATERAALINEN MAGIA JA NATIIVINEN MAGIANVOIMA.....	28
Natiivinen magianvoima	
ONKO MAGIAN KÄYTTÄJILLÄ EROA? (taulukko).....	29
MAGIANKÄYTÖN JA KOULUKUNTIEN HISTORIA.....	31
Eriytymisen alku ja koulukuntien synty	
Magia ylimystön piirissä	
Magiankäytön kehityksen harppaus	
Täydellinen hiljaisuus	
Koulukuntien yhdentyminen	
Nykyhetki	
Mitä aryalaiset eivät tiedä	
MAAGIKSI OPISKELEMINEN JA MAAGIN KEHITYS.....	33
Maagiopiskelijoiden ja ammattimaagien vaatimukset	
Maagin yleinen kehitys	
1. vaihe: Seitsemännän aistin sytyttäminen	
2. vaihe: Magian käyttäminen	
3. vaihe: Sanoista vapautuminen	
4. vaihe: Tuntemiseen keskittyminen	
Maagin edistyminen opiskelijana	
Maagin kehitys kategorian kantajana	
Pronssikategoria	
Hopeakategoria	
Kultakategoria	
Pronssi- ja hopeakategorian tavoittaminen	
Kultaisen ajatuksen ja kultakategorian tavoittaminen	
Ensimmäiset merkit	
Kultaisen ajatuksen raju alku	
Kultakategoriaan pääseminen	
MAAGIT TAISTELUSSA.....	40
Mitä tarkoittaa keskittyminen maagin taistelussa?	
Maagin ominaisuudet taistelussa	
Etätaistelijat	
Lähitaistelijat	
Parantajat taistelussa	

MAGIAKALUT.....	43
Nykyisten magiakalujen historia	
Idyllinen harmonia	
Mithin keksiminen	
Magiakalujen muoto	
Mith	
Omfom ja ayar	
Lyhyesti	
MAAGIEN AMMATTISAIRAUDET.....	47
Magiavirtaus	
Maagitajuttomuus	
Magiaähky	
Maaginharhaisuus	

IV. SANASTO

I. MAGIAN TEORIA

MITÄ MAGIA ON?

Vallitseva käsitys

Vallitsevan käsityksen mukaan magia on tavanomaisen havainnon ulkopuolinen, ehtymätön, materiaton voima, jonka aistimiseen jokaisella inehmolla on synnynnäiset valmiudet. Sukupuoli tai kansa ei vaikuta magian käyttämiseen, vaikka sukupuolijakauma on havaittavissa; naisia on enemmän maageina kuin satureina, ja parantajina enemmän kuin noitina tai velhoina. Magiaa on kaikkialla, sitä ei pidättele liha tai materia, se on tasaisesti jokaisen ympärillä, jokaisen ääriviivoissa ja jokaisen sisällä. Siksi se on myös yhteinen tekijä, yhteinen ominaisuus, kaikelle sille, mitä maailmassa on. Henkilö, joka on kouluttautumalla oppinut tai syntymässä saanut kyvyn työstää magiaa, kykenee omien taitojensa rajoittamana muotoilemaan magiasta mitä tahansa, mikä tässä maailmassa on luonnollista. Magialla on omaa energiaa, mutta työstämisprosessi kuluttaa aina myös maagin voimia.

Ominaisuusteoria

Kilpailevia teorioita magian **ontologisesta** olemuksesta on muutamia. Ominaisuusteoria on yksi tunnetuimmista. Sen mukaan magia ei ole mikä tahansa voima, vaan se pitää sisällään kaikki ne ominaisuudet kaikesta siitä miksikä sen voi muovata. Se ei tule tuleksi siksi, että maagi tekee siitä tulta, vaan magian itsensä ominaisuus on se, että siitä voi tulla tulta. Toisin sanoen magiaa ei suinkaan rajoita se, että se on osa maailmaa, jossa on vain tietty määrä luonnollisia asioita vaan se, että magiassa itsessään on vain tietty määrä ominaisuuksia, joiden mukaan se voi todentua. Ominaisuusteoreetikkojen mielestä etenkin maagin asemaa magiaiskun tuottamisessa on siksi liioiteltu ja enemmän huomiota pitäisi antaa sille, olisiko mahdollista yhdistää eri ominaisuuksia niin, että magiasta voitaisiin muotoilla jotakin luonnossa tuntematonta.

Kommentti [O1]: ontologinen: olemassa olemiseen liittyvä

Jumaluuden teoria

Jumaluuden teorian mukaan inehmon ja jumalat erottaa nimenomaan magia. Henget syntyvät hengemagiasta ja siksi hengemagiaa pidetäänkin yleisesti ottaen puolijumalallisena, mutta jumaluuden teorian kannattajat pitävät kaikkea magiaa jumalallisena ja jotkut heistä väittävät Iankaikkisia unohdettujen aikojen suuriksi maageiksi. Tavoittamalla magian todellisen ymmärryksen inehmosta voisi tulla heidän

kaltaisensa jumalallinen tai ainakin puolijumalallinen olento. Teorian tiimoilta on jopa syntynyt Ylimaallisen magian klaani. Se on salaseura, jonka jäsenet vetäytyvät yhteiskunnasta ja keskittyvät magiassa kehittymiseen, Iankaikkisten palvomiseen ja omiin hurmoksellisiin riitteihinsä. Hillitymmät teorian kannattajat vain uskovat, että jumaluus perustuu magiaan.

Teoria on ristiriidassa vallitsevan uskonnon kanssa siksi, että uskonnon mukaan inehmot voivat lopulta jollakin tavalla tavoittaa kuolemattomuuden ja silloin Iankaikkiset kuolevat. Tämä voidaan tavoittaa kenties magian avulla. Puolijumaluuden teorian mukaan taas itse jumaluus on pelkkää magian ylivoimaista hallitsemista ja joidenkin teoriaan uskovien mielestä Iankaikkisten ei tarvitsisi silloin kuolla ja että halutessaan he voisivat lopettaa elonsa silloin kuin tahtovat. Useimpia teorian kannattajia pidetäänkin vääräuskoina ja monesti jopa Iankaikkisten pilkkaajina. Näin ollen muiden mielestä jumaluuden teorian kannattajat ovat usein tuominneet itsensä kadotukseen, mutta harvemmin se ulkopuolisia suuremmin hetkauttaa.

Kaikkeuden teoria

Kaikkeuden teorian mukaan olemme erehtyneet magian olemuksessa sinänsä. Teorian mukaan magia ei ole kaikessa oleva voima, vaan kaikki rakentuu magiasta. Magia on siis kaikki. Ilma, hiekka, rakenteet, jopa inehmot koostuvat pelkästään siitä. Kaikkeuden teorian kannattajat uskovat, että tavoittamalla ”kaikkeuden kultaisen ymmärryksen” (eroten tavanomaisesta ”olevaisuuden kultaisesta ymmärryksestä”, johon tullaan tekstissä myöhemmin) voisimme käsittää kaikki maailman rakenteelliset riippuvaisuudet ja kyetä tekoihin, jotka ylittävät käsityksemme ”luonnollisesta”. Luonnon lait raukeaisivat, inehmot vapautuisivat niiden kahlitsevuudesta, mahdoton tulisi mahdolliseksi. Myös kaikkeuden teorian fanaattisimmista kannattajista on syntynyt tiivis salaseura. *Kaikkeuden oppineiden klaanin* tiedetään olevan olemassa, mutta sen toimista tiedetään hyvin vähän. Varmuudella tiedetään vain, että klaanin jäsenet katoavat yhteiskunnasta elämään eristettynä omassa suljetussa yhteisössään. Oletettavasti klaanin toimintaan kuuluvat tiukat säännöt, joiden mukaan magiaa opiskellaan ja harjoitetaan ja joiden mukaan eletään ja toimitetaan yhteisön riittejä.

MITÄ HENGEMAGIA ON?

Hengemagia eli perimmäinen magia eroaa itse asiassa suuresti perinteisestä magiasta. Se on materiain voima, jonka määrä maailmassa on rajallinen ja jonka energiavarat ovat moninkertaiset perinteiseen magiaan verrattuna ja joka kolmantena erottavana tekijänä on jossakin määrin **personifioitavissa**.

Kommentti [O2]: personifioita vissa: kuviteltavissa persoonalliseksi

Rajallisuus

Ensimmäinen osa määritelmää, rajallisuus, tarkoittaa sitä, että hengemagiaa on olemassa vain tietty määrä. Se ei lisääny eikä se vähene kuin hetkellisesti; ainoastaan sen saatavillaolo vaihtelee. Maailmassa kaksi ryhmää käyttävät hengemagiavarantoja: henget ja maagit. Henget, kuten vetten henge, ovat syntyneet hengemagiasta ja kun yksittäisen hengen energia loppuu, se palaa hengemagiaksi. Näin tapahtuessa hengemagiasta syntyy

uusi vetten henge, mutta sillä hetkellä, jona edellinen palasi hengemagiaksi oli hengemagian määrä maailmassa tavanomaista suurempi. Tämän magiatyyppin rajallisuus tarkoittaa yhtä asiaa: se ei ole maagin käytössä aina, sillä joskus sitä ei yksinkertaisesti ole lähettyvillä. Maagin tasosta riippuu kuinka kaukaa hän kykenee hengemagiaa käyttöönsä kutsumaan/manaamaan.

Rajallisuuden vuoksi hengemagiaa sidotaan monesti astioihin. Toisin sanoen hengemagia tehdään sen verran olevaisiksi, että yksittäisen magia-remorin alkio tulee näkyväksi, jolloin se on erotettu muusta hengemagiasta, mutta siitä ei synnytetä funktionaalista iskuja (ts. sille ei anneta tehtävää). Tällöin sen voi sulkea astiaan, joka on tehty aineesta, jota magia ei läpäise (tähän palataan välinemagiaa käsittelevässä osuudessa). Astiassa alkio on hyvin pieni, parin nyrkin kokoinen, mutta kun se vapautetaan ja se saa tehtävän, se kasvaa täyteen mittaansa, joka riippuu maagin kyvystä ja tahdosta. Mitä suurempi magia-remor, sitä enemmän voimaa sen käyttöön on maagi luovuttanut.

Kommentti [O3]:
funktionaalinen:
toimintaa koskeva,
toiminnallinen,
toiminta-

Energiavarat

Määritelmän mukaan hengemagian energiavarat ovat siis moninkertaiset perinteiseen magiaan verrattuna. Maagin kannalta tämä tarkoittaa kolmea asiaa: tuon voiman käyttöönotto ja muovaaminen on paljon kuluttavampaa kuin perinteisen magian, magia-remorin synnyttyä sen ohjailu on työlästä, sillä se on rajumpi ja hallitsemattomampi, mutta vastapainoksi magia-remor on perinteistä magiaiskua moninkertaisesti voimakkaampi.

Personifioitavuus

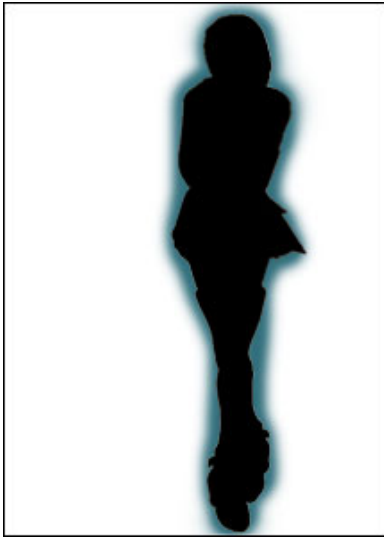
Personifioitavuus on hengemagian keskeinen ominaisuus. Se tarkoittaa, että hengemagiassa on persoonallisia ominaisuuksia, joille maagi ei voi mitään. Hengemagia voidaan kuvitella epämääräisenä mössönä. Tässä mössössä tapahtuu koko ajan hidasta muutosta: siinä muotoutuu olentoja, jotka erkanevat aineesta, ja toisaalta siihen palautuu olentoja, jotka muuttuvat takaisin aineeksi. Olennot, jotka tulevat valmiiksi ja erkanevat aineesta ovat *hengejä*. Kun niiden oma energia loppuu ne palautuvat aineeseen ja muuttuvat jälleen osaksi mössöä. Vielä kehitysvaiheessa olevat olennot taas ovat alkioita. Maagi ei voi olla yhteydessä valmiin hengen kanssa, mutta voi käsitellä alkioita. Jos maagi onnistuu, hän saa kutsuttua tai manattua tuollaisen alkion olevaisen maailmaan hahmon omaavana valona, *magia-remorina*. Koska alkiolla kuitenkin oli jo valmistumisvaiheessaan tiettyjä piirteitä, ei maagi voi täysin päättää sen ominaisuuksia tai ulkonäöllisiä piirteitä. Ominaisuudet, eli magia-remorin kyvyt, riippuvat siitä, mikä alkio on otettu käyttöön. Jotkin ovat parantavia, jotkin polttavia, jotkin luovat tuuli-iskuja ja niin edelleen. Myös magia-remorin ulkoinen olemus riippuu siitä, mikä alkio on otettu käyttöön, missä kehitysvaiheessa se on ollut ja millaiseksi maagi on sitä muokannut. Ulkonäön perusteella magia-remoreja on nimettykin ja niitä tunnetaan useita satoja. Esimerkiksi magia-remortyyppi nimeltä Ak'Sach näyttää olennot, jolla on neljä raajaa, kussakin kolme pitkäkyntistä varvasta, olemus on hyvin luiseva ja kuihtunut, päässä on suuret silmäkuopat, kuono nousee etuosasta, alakulmahampaat ovat pitkät, häntä on lyhyt ja putkimainen ja korvat suuret ja roikkuvat. Ak'Sachin kosketus on tappavan myrkyllinen ilman välitöntä apua.

Tiivistettynä

- 1) Hengemagia on voima, joka on rajallinen, jolloin se ei aina ole käytettävissä
- 2) Se on tavallista magiaa monin verroin väkevämpää, jolloin sen hallitseminen on vaikeaa ja kuluttavaa, mutta onnistunut lopputulos on myös moninverroin tavallisesta magiasta tehtyä magiaiskua tehokkaampi
- 3) Hengemagia on jatkuvan muutoksen kierteessä, siinä syntyy ja siihen palaa hengejä. Maagit pystyvät käyttämään kehitysvaiheessa olevia hengealkioita kutsumalla tai manaamalla ne olevaisen maailman piiriin. Tällöin alkio saa näkyvälle magiatuotokselle ominaisen magia-ren, valon. Olevaiseen maailmaan kutsuttua tai manattua hengealkiota kutsutaan magia-remoriksi
- 4) Koska maagit käyttävät kehitysvaiheessa olevia hengealkioita, eivät maagit voi täysin päättää, mitä ominaisuuksia magia-remorilla on tai miltä se näyttää

AURA

Kun maagi käyttää magiaa, hän kanavoi sen itsensä läpi. Magia on jo valmiiksi



kaikkialla, mutta kun sitä käytetään, se lähtee liikkeelle; se virtaa sinne, minne sitä kerätään. Toisin sanoen magia alkaa kerääntyä kuin tuuli kohti maagia ja se kerääntyy häneen, kunnes sitä on tarpeeksi magiaiskun syntymiseen. Magia-ren aikana virtaus on kaikkein hurjimmillaan ja kun magiaisku on sylkäisty matkaan, virtaus hidastuu ja pysähtyy nopeasti. Magia tasoittuu jälleen. Mutta virtaava magia jättää pysyvän seurauksensa maagiin: maagisen herkkyyden eli auran.

Tavallisesti magia pyrkii tasoittumaan, olemaan tilassa, jossa sitä on kaikkialla yhtä paljon. Aura kuitenkin on magialle vastustamaton kuin magneetti. Normaalisissa tilassa se ei aiheuta muutoksia, mutta mitä voimakkaampi aura, sitä nopeammin magia virtausvaiheessa pyrkii itse kohti maagia. Tämä yhdessä maagin oman kehityksen kanssa on syy,

miksi harjoittelumäärän näkyvä ero on niin suuri; mitä taitavampi maagi, sitä parempi hän on magian keräämisessä ja mitä voimakkaampi aura hänellä on, sitä nopeammin magia itse pyrkii häntä kohti virtaushetkellä.

Myös esineille voi muodostua aura. Näin tapahtuu, jos se on noin kädenmitan päässä maagista hänen käyttäessä magiaa. Tällä alueella virtaus on voimakkainta, kylliksi voimakasta aiheuttaakseen auran. Tästä syystä taistelevien maagien suojat ja kilvet ovat yleensä maagisesti varautuneita. Muita tavanomaisia auran saaneita esineitä ovat vaatteet, korut ja avaimet. Jotkut maagit luovat tarkoituksella magiaiskuja jonkin esineen vieressä tai sitä pidellen saadakseen esineestä varautuneen.

Aura kuitenkin vähenee hitaasti. Jos magiaa ei käytä, se katoaa lopulta kokonaan. Jos magiaa kuitenkin käytetään usein, auran kasvu on nopeampaa kuin sen hiipuminen. Kaikkein suurimmat aurat ovat kultakategorian maageilla. Heidän auransa on niin voimakas, että se jo vaikuttaa ympärillä olevaan magiaan. Tavallinen magia liikkuu heidän ympärillään ja hengemagia hakeutuu heidän kehoonsa. Jälkimmäinen koettaa tehdä maagista hengeä. Tämä ei tietenkään onnistu, sillä maagit ovat fyysisiä olentoja eikä heidän kehonsa kohdalla koskaan synny hengeä, sillä heidän elämänsä on prosessiin liian lyhyt. Sen sijaan heidän kehonsa kohdalla kypsyvän hengealkion voivat muut maagit tuntea ja toisinaan, kun kultakategorian maagi kuolee, vapautuu hänen kehostaan magia-remor.

Kultakategorian maagit kykenevät aistimaan muiden aurat, mutta eivät kovin tarkasti. Alempien kategorioiden maagit eivät aisti muiden auroja lainkaan. Oman auransa voiman maagit tietävät siinä missä he tietävät oman fyysisenkin voimansa. Riimumagian kehittäjät kuitenkin löysivät magiaiskun, joka on sidottu aram-nimiseen riimuun. Aram on isku, joka on olemassa vain riimumagiassa. Siitä vapautuu voimakas sinisenvihreä valo, joka maagiin osuessaan sytyttää auralle samanvärisen ren paljastaen sen voiman. Joskus, hyvin harvinaisten voimainponnistusten aikaan, auralle saattaa muutenkin hetkeksi syttyä re. Ainoat henkilöt, jotka kykenevät vaikuttamaan auroihin, ovat kultakategorian maagit, jotka taitavat aramdharon-loitsun, joka hitaasti poistaa kohteen auraa.

MITÄ MAGIA EI OLE?

Magia ei ole voittamaton ase eikä ylivertainen työkalu. Sen käyttömahdollisuudet ovat monessa mielessä laajemmat kuin perinteisten aseiden ja työkalujen, mutta sen käyttö on kuluttavampaa. Siksi hengeltään ja ruumiiltaan tismalleen samantasoisista soturista ja maagista soturi kykenee teoriassa taistelemaan kauemmin.

Lisäksi maagin on luotava aseensa tai kilpensä joka iskua tai torjuntaa varten uudestaan, jolloin hän on monena hetkenä täysin suojaton ja joutuu nopeassa ajassa tekemään enemmän asioita kuin soturi; soturin tarvitsee nostaa aseensa ja iskeä, maagin on nostettava aseensa, luotava isku alusta loppuun ja sitten vasta hän voi iskeä.

Magialla ei kyetä toteuttamaan mitään sellaista, joka tässä maailmassa olisi luonnotonta. Jotkin ryhmittymät tosin eivät allekirjoita tätä yleistä näkemystä.

Magia ei myöskään suinkaan aina ole paras vaihtoehto, vaan useimmissa ammateissa käytetään magian sijasta tai lisäksi kiinteitä työkaluja. Esimerkkinä parantajan ammatti, jossa magian ohella parantajat käyttävät veitsiä, kirurgisia välineitä ja luonnonantimia.

Magia ei ole harvojen yksinoikeus vaan useimmat inehmot kykenevät oppimaan magian käytön.

MAGIAN TODELLINEN OLEMUS

Magian todellinen olemus on salaisuus, jota kultakategorian maagit eivät vieläkään ole kokonaisuudessaan selvittäneet ja tämä tieto, jonka tämä luku kertoo, ei ole aryalaiisten tiedossa. Kultakategorian maagit saavat kyllä välähdyksiä ja näkevät unia näistä tapahtumista, mutta yleensä yhdellä maagilla ne liittyvät vain yhteen tapahtumaan. (Tästä enemmän kohdassa ”Kultaisen ajattelun ja kultakategorian tavoittaminen”.) Ajan kuluessa hän saa itselleen avautuneesta tapahtumasta enemmän ja enemmän tietoa, ajanjakso pitenee ja tarkentuu, mutta vain harvat ovat koskaan elämänsä aikana kokeneet useampia kuin yhden lyhyen ajanjakson tapahtumia. Kaikki saattaa alkaa pimeydestä ja kauhunteesta ja vasta kymmeniä ajankiertoja myöhemmin sen ympärille on muodostunut tarina yhden henkilön hävityksestä. Maagi elää näissä välähdyksissä ja unissa aina yhden henkilön kokeman kautta. Nämä tarinat kootaan maagiakatemioiden ja niistä vaietaan visusti. Kultakategorian maagit toivovat, että jonakin päivänä merkinnät muodostaisivat selvän kuvan siitä, mitä todella tapahtui magian syntyessä, mitä sille on sen jälkeen tapahtunut ja mitä magia todella on.

Kaikki maailman pahuus, kaikki maailman toiveet, kaikki maailman tunteet. Eivät he tiedä, minkä kanssa ovat tekemisissä. Eivät he tiedä, kuka heitä pettää. Harhautettuja houkkia, heikkomielisiä, lihaansa sidottuja, kuten mekin kerran.

Kun maailma oli vielä nuori ja iankaikkiset vasta nousseet korkeuksiinsa, me kuljimme tällä maalla kuten he kulkevat nyt. Me olimme tulleet heidän jäljessään, lihalliset, kuolevaiset. Me uskoimme heihin ja palvoimme heitä pelastajinamme. Ensikansa. Eikä maailma ollut kovin erilainen paikka elää. Minä vihasin, minä kadehdin, minä rakastin – aivan kuten he, jotka elävät tänään. Minä elin hetken herkällä siimalla, joka katkesi liian varhain. Sellaista oli elämä silloinkin.

Iankaikkiset, pyhät ja ylväät Iankaikkiset! He, jotka oli nostettu kuolemattomuuteen ja ikuiseen elämään! He, jotka uudesta ihastuneina pelkäsivät menettävänsä sen kaiken, kammoksivat ajatusta, että inehmo voisi tavoittaa iankaikkisuuden ja karkottaa heidät ajasta olemattomuuteen. Iankaikkiset, pyhät ja ylväät Iankaikkiset! Ensimmäinen maailmanloppu.

Evätty kuolemanjälkeisestä maailmasta. Unohdettu elävien maailmassa. Varjoon ja kadotukseen jääneet sielut. Ikuisesti maailmojen rajalle eksyneet. Ei ole ruumiita haudattaviksi, ei sieluja pelastettaviksi. On vain alati kypsyvä katkeruus, viha ja pelko, lyödyt unelmat, toiveet ja avunhuudot. Maailman väkevin voima. Ja niin he kutsuvat ensikansaa hengemagiaksi. Eivät he tiedä, minkä kanssa ovat tekemisissä. Ja tänne he tulevat, kaikki kadotetut. Jollei kuolemanjälkeinen maailma ota luokseen tai jos elävien maailma vielä kutsuu ja harhauttaa, tänne he päätyvät kaikki pimeyteen, kadotukseen. Aika tekee tunteesta villin, unelmasta voimakkaan, katkeruudesta myrkyllisen. Maailmanloppujen tunteet ovat kaikki täällä. Ja he kutsuvat heitä vain magiaksi.

Mitä magia siis todella on? Se on tunteita, unelmia ja väkeviä toiveita, jotka ovat ainoat niin voimakkaat asiat maailmassa, että ne jäivät jäljelle maailmanloppujenkin jälkeen. Osa niistä on peräisin maailmanloppujen massatuhoista, osa ovat heitä, jotka eivät päässeet lankaikkisten luo, vaan karkotettiin kadotukseen. Ne kaikki kantavat mukanaan muistoja hetkistä ennen niiden kokijan kuolemaa. Ne ovat niin mahtava voima, että ne kykenevät yhdistymään elävään mieleen sidottujen ajatusten ja kehon kantamienn tunteiden kanssa ja ilmenemään fyysisinä purkauksina, joita inehmot kutsuvat magiaiskuiksi. Aika väkevöittää maailmanlopun tunteet ja todennäköisesti magia tulee olemaan villimpää jokaisen uuden maailman aikana.

MAGIA JA SANAT

Niin kauan kuin inehmot ovat tunteneet magian, niin kauan sille on ollut olemassa sitä merkitseviä sanoja. Kaikki magian käsitteet ovat kuolevaisten luomia, viestintäkeinona toisilleen ja samalla ainut tapa heidän tehdä magiankäyttö itselleen mahdolliseksi. Kaikki elollisen toimi tarvitsee jonkinlaisen käsityksen, voidakseen tulla olevaksi heidän maailmassaan. Se käsitys voi olla aistihavainto tai se voi olla tietoa. Niin kauan kun minkäänlaista käsitystä ei ole, ei havaintoa, tietoa, arvelua, niin kauan asia pysyy olemattomana olevaisten maailmassa. Tämä ei tietenkään tarkoita, etteikö asia olisi olemassa, se vain nimetään olemassa olemattomaksi, koska sitä ei havaita.

Maagien tehtävä on löytää ensin käsitystä ja sitten ymmärrystä. Heidän tekojaan voidaan pitää ihmeteltävinä muiden elävien keskuudessa, sillä he näyttävät saavan aikaan näkyvää ja vaikuttavaa tyhjää. Todellisuudessa maagit vain tekevät olemassa olevasta materialittomasta aistittavan, tulkittavan ja käsitettävän, jolloin se inehmojen ajattelun mukaan vasta on olemassa.

Se, mitä ei voi ajatella, mielletään olemassa olemattomaksi.

Näkökannoista huolimatta käsityksen ja sitä kautta kielen asemaa magian selvittämisessä ei ole syytä kyseenalaistaa. Se on välttämätön keino viestittää magian ymmärrys sukupolvelta toiselle. Kielen kautta voimme päästä käsitykseen. Kaikkein alkeellisissä käsityksissä syntyy jo aistihavainnoista, mutta todelliseen käsitykseen uskotaan tarvittavan myös kieli, jotta aistihavaintojen perusteella voisimme ajatella. Juuri siksi maagiopiskelijoille opetetaan ensin kyky ajatella magiaa termein, sillä se on yksinkertaisin tapa ymmärtää magiaa ja se on silti tarpeeksi tehokas, jotta magian käyttäminen onnistuu. Se siis mahdollistaa magian harjoittamisen. Käsitteet ovat kuitenkin inehmojen keinotekoisesti luomia, joten rutinoituessaan maagi yleensä alkaa luopua niistä.

MAGIAN YMMÄRTÄMINEN

Termikeskeinen ymmärrys: maagin ja magian ensimmäinen yhteys

Kun magiaa aletaan opiskella, termit ovat tärkeässä osassa. Koska magiaa ei aistin avulla voi lokeroida, siihen käytetään aluksi sanoja. Magiassa puhutaan opettelun alkuvaiheessa elementeistä. Ne ovat sanoja, joille ei ole olemassa mitään oikeaa kohdetta. Tulen elementtiä ei ole olemassakaan, ei ainakaan ”ihan oikeasti” vaan pelkkänä sanana ja tunteena. Miksi sitten maaginuraa aloitteleville puhutaan elementeistä? Siksi, että magiaa käytettäessä magia aiheuttaa erilaisia tuntemuksia ja tietyn tuntemuksen vahvistaminen johtaa tiettyyn tulokseen. Nämä tuntemukset on (**terminologisesti**) lokeroitu elementeiksi sen mukaan, mitä tuntemuksen vahvistaminen aiheuttaa. Esimerkiksi sähkön synnyttäminen tuntuu aivan erilaiselta kuin veden synnyttäminen. Voidaan huomata, että nämä tuntemukset voidaan jakaa muutamaa erilliseen päätuntemukseen sekä useisiin hienosyisempiin tuntemuksiin. Siksi siis elementtisanasto, joka auttaa hahmottamaan monimutkaista tunnekkentää.

Kantaelementit eli päätuntemukset

Magiassa käsitetään seitsemän kantaelementtiä (pätuntemusta): maa, ilma, vesi, tuli, sähkö, mieli ja remor. Kunkin kantaelementin ympärille on rakentunut mystiikkaa, johon ennustajat ja tarinankertajat auliisti nojaavat. Kunkin kantaelementin ajatellaan symboloivan erilaisia sanomia, kuvauksia ja luonteenpiirteitä. Maata pidetään sitkeyden kantaelementtinä, ilma symboloi rajoittamattomuutta, vesi liikkuvuutta, tuli ennustamattomuutta, sähkö on voiman symboli, mielessä nähdään syvyys ja remoria sanotaan tutkimattomuuden kantaelementiksi. Nämä näkemykset kuitenkin rajataan käytännön magian ulkopuolelle pelkkänä mielikuvitusleikkinä.

Johdoselementit eli hienosyisemmät tuntemukset

Kukin kantaelementti pitää sisällään arvossaan vähäisempiä, mutta täsmällisempiä johdoselementtejä (hienosyisempiä tuntemuksia). Maa pitää sisällään kiven ja luonnon, joissa voidaan nähdä rinnatusten eloton ja elollinen. Sama kantaelementti pystyy kovettamaan pintoja ja luomaan elotonta kiveä samalla kun se voi kasvattaa taimia ja näivettää puun. Luonnon johdoselementtiin lasketaan vailla mainittavaa älyllisyyttä olevat eläväiset, lähinnä kasvit. Ilma käsittää tuulen ja tyhjyyden. Sen avulla voi nostattaa tuulen tai laannuttaa kaiken ilman. Vesi käsittää veden ja jään. Sen avulla voidaan esimerkiksi nostattaa sadetta tai kylmettää kohteita. Veden vastavoimana voidaan pitää tulta, jonka johdoselementtejä ovat liekki ja lämpö. Sähkö on viides kantaelementti ja pitää sisällään sähkön ja valon. Mieli on kantaelementti, jolla johdoselementtejä on useimpia. Näitä ovat transformismi, mentalismi ja kinesia. Transformismi on olemassaolevan kappaleen muuttamista toiseen muotoon, mentalismi on elävän olennon mielen käsittelyä ja kinesia liikuttaa kappaleita. Myös kaikki magiankäyttö mielen suhteen tarvitsee magia-gen ja sen osoittamisen kohteeseensa, siinä suhteessa mieli ei ole poikkeava. Seitsemäs kantaelementti on remor, jolla ei ole johdoselementtejä. Remor luo magia-remorit, hahmon omaavat ja osittain omatoimisesti toimivat, erittäin vaativat magiaiskut.

Sidokset eli magiaiskun osasten yhdistäminen

Yksinkertaisimmat magiaiskut käyttävät vain yhden kantaelementin yhtä johdoselementtiä. Esimerkiksi vailla lämpöä olevan tulen luominen on helpompaa kuin kuuman liekin, sillä siihen tarvitaan vain johdoselementti liekki, kun taas kuumaan liekkiin tarvitaan myös johdoselementti lämpö. Yhden johdoselementin magia-get ovat kaikkein helpoimpia suorittaa ja kuluttavat energiaa kaikkein vähiten. Tällaisia magiaiskuja kutsutaan sidoksettomiksi, sillä niitä ei olla sidottu mihinkään muuhun johdoselementtiin.

Kahden johdoselementin iskuja kutsutaan sitten loogisesti yksisidoksisiksi. Helpoimmin yhdistyvät saman kantaelementin johdoselementit, kuten vaikkapa sähkö ja valo. Kantaelementtinä sähkö onkin siitä mielenkiintoinen, että sen johdoselementti sähkö voi esiintyä yksinään vain tiettyyn pisteeseen asti. Kun sähköön magia-ge kasvaa kyllin suureksi tai voimakkaaksi, se tarvitsee sidoksen myös valoon. Useimmat maagit erehtyvät tämän rajan kanssa ja oppivat tuntemaan sen vasta kokemuksen myötä. Jokainen epäonnistuminen johtaa magiaiskun hallitsemattomaan käytökseen, hyvässä lykyssä se vain hiipuu pois.

Yksisidoksisien magiaiskujen jälkeen tulevat kaksi-, kolmi-, neli- ja viisisidoksiset magia-get. Suurin määrä sidoksia on 16. Jokainen sidos tarkoittaa vaikeampaa iskuja ja samalla suurempaa tasovaatimusta maagilta. Suuret sidokset vaativat myös enemmän energiaa. Se, ettei maagi pysty suorittamaan tiettyjä iskuja johtuu joko siitä, ettei hän osaa sitoa vaadittavia sidoksia tai että hän ei pysty tarjoamaan tarpeeksi energiaa magia-geta varten.

Magian käyttäminen on kuitenkin paljon muutakin kuin osasten yhteenliittämistä. Se, että maagi yhdistää tulen ja tuulen ei mitenkään selitä sitä, miten noista kahdesta tulee inhimillisellä järjellä tunnistettavissa oleva magiaisku. Yhä käsitteellisellä tasolla puhuttaessa voidaan selittää maagin paitsi muovaavan kahdesta perusaineesta uuden yhdistelmän myös antavan sille ominaisuuksia, joita kummallakaan perusaineella ei ollut: muodon ja tehtävän sekä lopulta suunnan ja voiman, joka riippuu paitsi perusaineiden määrästä myös työhön vuodatetusta henkisestä voimasta, energiasta.

Mutta edelleen, tämä jako kanta- ja johdoselementteihin voidaan tehdä vain terminologisesti. Näitä sanoja käytetään, koska saman ”kantaelementin” ”johdoselementit” tuntuvat tuotettaessa melko samoilta ja ne on helpompi yhdistää. Koko tämä melkein matemaattinen elementtiajattelu ei siis kuitenkaan ole totta muuta kuin sanastossa.

Tuntemuskeskeinen ymmärrys: maagin ja magian toinen yhteys

Jokainen maagi tietää miten järjetön on ajatus siitä, että magia olisi sen enempää tulta kuin jäätäkään. Se on magiaa. Tarvitaan kuitenkin harjaannusta ja aikaa ennen kuin maagi voi todella ymmärtää, että magian olemus on yhtenäinen, ei lokeroitu, jolloin siitä ei voi erottaa osasia ja jolloin siitä ei edelleen voi nimetä elementtejä. Ei ole helppoa oppia työskentelemään ilman, että mielessään lokeroi työstettävää asiaa. Elementeistä vapautunut maagi ei ajattele termein. On olemassa vain yksi, yhtenäinen magia. Tuntemuskeskeinen maagi tukeutuu termien sijasta magiankäytön aikana syntyviin tuntemuksiin.

Ongelmalliseksi ymmärtämisen tekee se tosiasia, että erilaisten magiaiskujen tuottaminen tuntuu erilaiselta. Onnistunut isku vaatii taakseen hienojakoisen tapahtumasarjan, jossa jokainen mielen tai kehon liikkahdus tuntuu juuri tietynlaiselta, joten on luontevaa ajatella noita tuntemuksia erillisinä osasina ja antaa niille sellaisia nimiä kuin ”elementti”, ”sidos”. Magia-gen tuottaminen on kuin kävelemään opetteleminen: jos henkilö vammautuu ja joutuu opettelemaan kävelemisen uudestaan, hänen on keskityttävä jokaiseen jalan liikkahdukseen, painon laskemiseen ja tasapainoon. Käveleminen onnistuu vain, jos askelten pienet vaiheet onnistuvat. Termikeskeisessä ajattelussa jokainen ajatus elementistä, jokainen sen muokkaus ja käsittely, jokaisen sidoksen ajatteleminen, vastaa kävelemisen vaiheita. Mutta koska jokaista osasta on ajateltava erikseen, käveleminen on hidasta. Nyt tunnen tulen elementin, nyt tunnen liekin johdoselementin, nyt lämmön johdoselementin, nyt kerään liekkiä ja lämpöä, nyt punon ne yhteen sidokseksi, nyt tunnen iskun valmistuvan, nyt päästän irti. Tämä kankeus on kuitenkin erittäin ymmärrettävää, sillä toisin kuin vammautunut, joka tietää, miltä käveleminen tuntuu, tuore maagiopiskelija ei edes tiedä, miltä yhtenäinen, lokeroimaton magiankäyttö tuntuu.

Tämän takia elementtijaattelusta ei voi päästää irti ennen kuin maagi on harjaantunut sen käytössä tarpeeksi. Työmäärä, aika, kypsyyt. Lopulta magiaiskut muuttuvat niin rutiinimaisiksi, että osasia ei tarvitse enää ajatella. Ne vain tuntee, niitä ei tarvitse nimetä. Maagi on oppinut tällöin kävelemään ja hänelle on olemassa kokonaisia askelia. Askelten pieniä osasia ei enää tule ajatelleeksi, niihin ei tarvitse keskittyä eivätkä ne tarvitse enää harhaanjohtavia sanoja tuekseen. Halu astua tuottaa nuo pienet askelen osaset aivan itsestään. Samalla tavoin halu tuottaa tietty magiaisku tuottaa tuon iskun ilman, että vaiheisiin tarvitsee keskittyä. Vaiheet ovat silti siellä, ne voi tuntea. Mielen ja kehon liikkeet ovat yhä samat. Mikään muu kuin ajatus ei ole muuttunut ja ajatuksen työkaluna on rutiini. Merkittävän näkyvän eron tämä muutos aiheuttaa magiaiskujen tuottamisen nopeutumisessa. Koska iskun vaiheisiin ei tarvitse enää keskittyä jokaiseen erikseen vaan keskittymisen kohde on isku itse, tapahtuu magia-gen tuottaminen kymmeniä kertoja nopeammin kuin termikeskeisen ajattelun kautta. Maagi siirtyy termikeskeisestä ajattelusta tuntemuskeskeiseen ajatteluun vaiheittain yleensä 2-6 ajankiertoa sen jälkeen, kun hänestä on tullut maagi ja hän on saanut magiakalunsa.

Termikeskeisestä ajattelusta vapautuminen ei kuitenkaan ole täydellistä. Jos maagi joutuu tuottamaan magiaiskun, joka on hänelle liian vieras, hän joutuu jälleen keskittymään pieniin osasiin. Jotkut palaavat tällöin elementtien ajattelemiseen, jotkut taas vain

keskittyvät vaiheisiin nimeämättä niitä. Joka tapauksessa tällaisella hetkellä maagi palaa termikeskeiseen ajatteluun, nimeää hän palasia tai ei.

Tunnekeskeinen ymmärrys: maagin ja magian suhteen kolmas taso

”Oletko koskaan pysähtynyt ajattelemaan, mikä rajoittaa magiaa tässä maailmassa?”

”Eihän magiaa mikään rajoita. Mutta me maagit olemme vajavaisia ja lihallisia.”

”Joten miksi lukitset magiaa heikolla maagilla?”

”Vain me olemme fyysisiä, joten me teemme magiasta fyysistä.”

”Me sotkemme siihen liikaa rajoituksia.”

”Kuten?”

”Sen, että sinä tahtoisit magiaiskun syntyvän.”

”Tietysti. Emmehän me tahdo synnyttää mitään mielivaltaisesti.”

”Sinä sen sanoit. Mielivaltaisesti. Ja juuri niin sinäkin magiaa käytät. Kuuntele. Entäpä, jos seuraavan kerran uskoisit magiaan ja tuntisit, että asiat tapahtuvat? Luopuisit kokonaan toivomisistasi ja vain tuntisit, että asiat tapahtuvat.”

”Miten mikään voi tapahtua niin kuin olen aikonut, jollen tahdo niin tapahtuvan?”

”Koska sinä tunnet sen tapahtuvan eikä siitä ole epäilystäkään. Jos sydämesi epäilee, et voi todella onnistua.”

”Mutta jos sinä tiedät jotakin tapahtuvan siksi, että toteutat sen, etkö sinä silloin tahdokin sen tapahtuvan?”

”Totta kai. Mutta sinä *tahtoisit* jotakin tapahtuvan, minä *tahdon* ja tiedän sen tapahtuvan. Ei ole mitään syytä monimutkaistaa yksinkertaista asiaa. Sinun pitäisi luopua toivomisesta ja aikomisesta, sillä magia ei kaipaa sellaista.”

Tunnekeskeistä ymmärrystä kutsutaan myös kultaiseksi ajatukseksi, ajatteluksi tai ymmärrykseksi. Tunnekeskeinen ymmärrys on välttämätön ymmärrys kultakategorian maageille ja sen tavoittavat ne harvat henkilöt, joista tulee vähän myöhemmin kultakategorian maageja.

Tunnekeskeisen ymmärryksen käytännöllinen puoli ei ole asia, jota kukaan voi opettaa toiselle, sillä se iskee kuhunkin tason tavoittaneeseen henkilöön rajusti ja äkisti. Myöhemmin (kohdassa ”Kultakategorian tavoittaminen”) tästä kerrotaan tarkemmin. Kun kultainen ymmärrys on tavoitettu, maagin side magiaan ei ole enää yksipuolista. Hän ei enää ota magiaa haltuunsa ja käytä sitä tukeutuen termeihin tai tuntemuksiin, vaan hänen tunteensa ja magia kietoutuvat toisiinsa. Hänen ei tarvitse ajatella tekemistään, vaan hänen toimensa ovat suurelta osin tunnetta. Hän vain tuntee, että magiaisku tapahtuu ja se tapahtuu. Se vapauttaa hänet monista magian kahleista ja nopeuttaa magiankäyttöä suunnattomasti. Onnistuuko kultakategorian maagi sitten kaikessa? Ei onnistu. Inehmon sydän on vajavainen sen voiman rinnalla, joka hänellä on käytössään eikä harmonia aina toteudu. Tämä johtaa magiaiskun holtittomaan käytökseen. Joskus maagi taas ei itse todella pysty uskomaan lopputulokseen ja silloin se jää toteutumatta.

Hieman kaunosieluisena pidetty riimumagian luoja ja aikakausiensa mahtavimpiin maageihin lukeutuva Myelin Emanul Maronpoika on kuvannut kultaisen ymmärryksen

tavoittamista sanoin: ”Silloin magia lakkasi olemasta ajatuksen asia, siitä tuli sydämen ymmärrys. Sitä ennen ajatus oli mutkikasta ja magian tuotto suoraviivaista, kun taas sen jälkeen ajatus oli suoraviivaista ja magiassa saatoimme keskittyä tuottamisen luovuuteen. Riimumagia on vain yksi osoitus siitä.”

Kultaisen ymmärryksen maagin kaikki magiankäyttö on tunnekeskeistä, jos magiaisku on hänelle ennestään tuttu. Sen sijaan, jos hän joutuu keskittymään vaikeaan iskuun, hänenkin on keskityttävä ajattelemiseen, mutta termejä hän ei enää käytä. Ajatellessaan magiaiskua hän lähinnä keskittyy toivomaan ja uskomaan, sekä tietysti tuntemaan, että isku onnistuu.

II. MAGIAN KÄYTTÖ

MAGIAN TYYBIT JA MITÄ NIILLÄ VOIDAAN TEHDÄ

Destruktiivinen magia

Destruktiiviseen eli tuhoavaan magiaan lasketaan tulen ja lämmön, veden ja kylmyyden, ilman, maan ja luonnon sekä sähkön ja valon magiaiskut. Nimitys "tuhoava magia" viittaa niiden yleisimpään käyttötapaan eli taistelemiseen: hyökkäämiseen ja puolustamiseen. Jokaisen tyypin magiaa voidaan kuitenkin käyttää toki myös neutraalisti, jopa rakentavasti.

Kommentti [O4]:
destruktiivinen: tuhoava, hävittävä

Tulimagialla voi luoda esimerkiksi tulipalloja, -seinämiä ja -aaltoja, pelkällä lämmöllä voidaan tietysti lämmittää, jopa korventaa jotakin. Vesimagialla voi saada aikaan paitsi hyökkäviä iskuja myös juomakelpoista vettä. Luonnollisen makuista vettä on kuitenkin haastavaa luoda, joten harvemmin kannattaa luottaa maagin tuottamaan juomaveteen – paitsi, että se on usein pahanmakuista, se voi olla jopa haitallista. Yhdistämällä kylmyys ja vesi luodaan toki jäätä ja pelkällä kylmyydellä voidaan viilentää tai jäädyttää kohteita. Ilmagialla voidaan nostattaa tuuli tai luoda tyhjiys. Yhdistämällä ilmagiaan kovuuden ajatusta (elementtijaattelussa maan kantaelementti) ilmamassa voi saada kivikovan pinnan. Maamagialla tehdään kiveä tai maa-ainesta, luontomagialla kasvatetaan kasveja ja kontrolloidaan niitä. Luontomagian on kuitenkin todettu olevan huono keino kasvien hyötykäyttöä ajatellen, sillä magialla kasvattaminen kehnotaa kasvin laatua ja selviytymiskykyä. Sähkömagialla voidaan pienessä mittakaavassa luoda pikkuruinen sähköinen näpätys tai suuressa mittakaavassa salama. Mitätön sähkömagia ei tarvitse valoa, mutta suurin osa iskuista tarvitsee. Valo erillisenä tekijänä voi antaa hentoa valaistusta tai loimahtaa niin äkillisenä ja voimakkaana, että se sokaisee vastustajan.

Parantava magia

Parantava magia on oma erillinen osa-alueensa. Se on osaksi luonnon magiaa, osaksi kinesiaa ja jopa transformismia. Toisaalta se ei ole yksinomaan näitä itsenäisiä magian osa-alueita vaan parantavan magian oma erityinen osa-alueensa on empatiamagia, joka on jaettavissa fyysis-empaattiseen ja psykoempaattiseen puoleen.

Luonnon magia tuo parantavaan magiaan kasvattavan (esim. terveen kudoksen synnyttäminen), kinesia liikuttavan (esim. katkenneiden luiden liikuttaminen) ja transformismi muovaavan ominaisuuden (esim. luun muotojen muokkaaminen), jotka ovat kaikki tärkeitä magialla suoritettavassa parantamisessa.

Fyysis-empaattinen kyky tarkoittaa sitä, että magian avulla maagi pystyy tutkimaan potilaan kehon ja aistimaan siinä fyysiset muutokset. Parantajat eivät pysty näkemään kenenkään sisälle, mutta heillä on niin harjaantunut fyysis-empaattinen kyky, että he tietävät miltä kehon minkäkin osan pitäisi tuntua ja aistivat, jos jokin ei ole kohdallaan. Psykoempaattinen kyky taas on mielen liikkeiden tuntemista. Tämä ei tarkoita ajatustenlukua vaan lähinnä tunteiden lukemista. Tunteiden aistiminen auttaa parantajaa tunnistamaan potilaansa olotilan tajuttomuudenkin aikana ja hän voi tehdä kokonaisvaltaisemman diagnoosin sekä vastata paremmin potilaansa tarpeisiin.

Sekä fyysis-empaattinen että psykoempaattinen magiankäyttö vaatii onnistuakseen kosketuksen potilaaseen, psykoempaattisissa nimenomaan päähän tai kaulaan. Päätäväisyydellä ja tahdonvoimalla psykoempatian toimimista voidaan estää, tajuttomuus tai uni taas helpottaa sen käyttöä.

Hegemoninen magia

Hegemoninen magia eli hallintamagia kattaa magian lajeja, joilla vaikutetaan toisiin olentoihin hallitsevasti. Hegemonisista magioista mentalismi rakentuu useista osa-alueista, joita ovat perinteisen mentalismin lisäksi illuusiomagia, syvän mielen mentalismi ja animalismi. Muita hegemonisia magian lajeja ovat transformismi ja kinesia.

Mentalismi

Mentalismi on magian osa-alue, jolla vaikutetaan mieleen. Mitä yksinkertaisemmat kohteen hengenlahjat ovat (eläin verrattuna inehmoon) ja mitä väsyneempi hän on, sitä helpompi mentalismia on käyttää. Myös unitila tai tajuttomuus edesauttavat mentaalisen magiaiskun onnistumista. Se on magian osa-alueista eniten vastustettavissa kohteen puolelta, mutta toisaalta monet pitävät mielen ohjailua ruumiin pakottamista pahempana. Se on myös osa-alue, johon maagi käyttää koko ajan energiaa niin kauan kuin iskua käytetään. Kaikkia mentalismi-iskuja voidaan vastustaa mielenlujuudella, päätäväisyydellä, vaikuttavilla aineilla tai vastamagialla. Mitä vaikeammasta iskusta on kyse, sitä helpompi sitä on vastustaa, kun taas hyökkääjälle helpommat iskut on tavallisesti vaikeita kumota pelkällä mielenlujuudella.

Puhtaimmillaan mentalismilla aiheutetaan kohteelle tunnetiloja, kuten pelkoa tai rauhaa. Tästä syystä sitä käyttävät niin kuulustelijat kuin parantajatkin. Tällöin kohde kuitenkin

Kommentti [05]:

fyysinen: aineellinen, esineellinen; ruumiillinen. empatia: eläytyvä myötätunto, myötäeläminen, tunnestautuminen fyysis-empaattinen: keinotekoinen yhdyssana, ruumiilliseen liittyvä tunnestautuminen

Kommentti [06]:

psyko-: mieli-, sielu-, henki-; psykologinen psykoempaattinen: keinotekoinen yhdyssana, mieleen liittyvä tunnestautuminen

Kommentti [07]:

hegemoninen: hallitsevassa asemassa, ylivallassa oleva tai siihen pyrkivä

yleensä tietää, että häneen vaikutetaan maagisesti ja voi halutessaan koettaa hallita tunnetta.

Mentalismilla voidaan saada aikaan myös näkyvämpiä asioita. Henkilön keho voidaan saada luulemaan, että sen toinen jalka on toimintakyvytön tai silmät sokeutuneet, jolloin väliaikaisesti näin onkin. Tällaiset mentaaliset iskut eivät aiheuta pysyviä muutoksia ellei käytettävä isku ole erityisen voimakas. Tällöin kohteen keho alkaa toimia kuin siinä olisi vikaa ja se aiheuttaa vian itse. Yleisin tällainen tapahtuma on sisäisen tai ulkoisen verenvuodon aiheuttaminen. Näin voimakasta mentaalista iskua on hyvin vaikea vastustaa, mutta tahdonvoimalla, siihen tarkoitetuilla aineilla tai vastamagialla siitä voidaan vapautua.

Myös *illuusio* on mentalismia. Toisin sanoen maagi voi heittää toiseen henkilöön illuusioiskun ja sen osuessa syöttää hänen mielelleen tarinaa. Tällöin henkilö luulee näkevänsä, kuulevansa tai tuntevansa jotakin, mitä hän ei todella aisti. Kohde harvoin epäilee epätodennäköisiäkään asioita illuusiassa, samalla tavoin kuin nukkuva harvoin kyseenalaistaa unensa. Sen sijaan ristiriitaisuudet illuusion sisällä saattavat saada illuusion raukeamaan. Jos henkilö näkee häneen kohdistetun magiaiskun ennen sen osumista, hänellä on suurempi todennäköisyys kyetä havahtumaan sen pauloista.

Syvän mielen magia on mentalismin hienoin ja vaativin osa-alue, joka keskittyy mielen lukemiseen ja muokkaamiseen. Se on siitä erikoinen magian ala, että maagi tarvitsee jatkuvan kosketuksen joko kohteen päähän tai kaulaan. Sen vastustaminen on helpompaa kuin muiden mentalismin. Samasta syystä tajuttomuus tai uni helpottaa maagin toimimista. Helpoimmillaan syvän mielen magia on muistikatkosten ja muistinmenetysten aiheuttamista, joka pahimmassa tapauksessa voi tarkoittaa kokonaisen muistin pyyhkimistä. Syvän mielen magiassa on usein kyse myös psykoempatiasta, jolloin voidaan saada yhteys toisen henkilön **psyhykeen**, uneen ja jopa ajatuksiin. Psyhyke on kerros, jossa mentalismin käyttäjä voi tuntea kohteen tunteiden ja ajatusten suunnan, mutta mitään sanoja tai kuvia ei voida tavoittaa. Unen tavoittaminen on paljon vaativampaa ja ajatustenluku onnistuu vain kultakategorian maageilta. Ajatustenlukua vielä vaikeampaa on toiselle henkilölle ajatuksissa tai unessa viestiminen.

Kommentti [08]:
psyhyke: sielu, mieli

Animalismi on mentalismin haara, jossa toisen olennon mieli otetaan valtaan ja kehoa ohjaillaan tahdon mukaan. Animalismia voidaan käyttää kaikkiin lihallisiin olentoihin hyönteisistä inehmoihin. Mitä yksinkertaisemmasta olennoista on kyse, sitä helpompi se on lumota toimimaan maagin tahdon mukaan. Animalismi kuluttaa koko ajan maagin voimia kunnes olento vapautetaan hallinnasta. Se, kuinka kaukana olevan olennon maagi voi lumota animalismilla valtaansa, riippuu siitä, kuinka kauas maagin kosketuksen piiri yltää ja toisaalta siitä, kuinka lähellä maagin on oltava ylipäänsä osuakseen kohteeseen magiaiskullaan.

Yhdistämällä animalismi ja transformismi voidaan luoda lihallisia olentoja. Yksinkertaisella tasolla nämä olennot ovat olemassa vain niin kauan kuin maagi ylläpitää niitä magiallaan, sillä jo fyysisesti toimivan olennon luominen on hyvin, hyvin vaativaa. Tällaiset olennot eivät myöskään omista omaa tahtoa vaan toimivat juuri niin kuin maagi

niitä ohjaa. Myös fyysisesti toimivia, oman tahdon omaavia olentoja voidaan kuitenkin luoda. Erittäin hyvä pronssikategorian maagi voi osata luoda fyysisesti toimivan ja itsenäisesti elävän hyönteisen, sammakon tai pikkukalan. Erittäin hyvä hopeakategorian maagi voi kyetä luomaan vastaavanlaisen linnun, liskon tai nisäkkään. Kultakategorian maagit osaavat luoda suuria ja fyysisesti monimutkaisia eläimiä. Yleensä kuitenkin luodaan vain pieniä poikasia, sillä aikuinen eläin ilman pentuajan oppimisjaksoa on käytökseltään mieletön. Maagin kannalta suuri ero oikean näköisissä ja oikeissa olennoissa on se, että oikean näköinen olento tarvitsee maagin jatkuvan ylläpidon ja toimintaohjeistuksen kun taas aivan oikea olento elää itsenäisesti ilman, että sitä tarvitsee lainkaan pitää yllä maagisesti.

Transformismi

Transformismilla voidaan muovata kappaleiden muotoa tai rakennetta toiseksi, esimerkiksi metallikuutio metallipalloksi tai jopa puupalloksi. Transformismiin pätee sama asia kuin animalismi-transformismiin: on olemassa oikean näköisiä lopputuotoksia ja oikeita lopputuotoksia. Tämä tarkoittaa, että jos maagi muuttaa metallikuution puupalloksi se voi näyttää olevan puuta, mutta tarkemmin tutkittuna aine ei ole oikeaa puuta. Jos tällaisen kappaleen muutos viedään loppuun asti eli tilaan, jossa puulta näyttävä metalli pysyy sellaisena ilman magialla ylläpitämistä, esine pitää saamansa rakenteen. Muussa tapauksessa esineen rakenne alkaa muuttua alkuperäiseen suuntaan magiankäytön loputtua. Lopputulos voi johtaa alkuperäiseen materiaaliin tai jäädä jonnekin kahden ääripään väliin.

Transformismilla voidaan muuttaa tietysti myös elävän olennon ulkonäköä, mutta se on aina vaarallista, sillä ei ole helppo saada aikaan oikein toimivaa lihaa, luustoa, jänteitä, suonistoa ja hermostoa. Maagi ei myöskään voi muuttaa itseään luonnolliseksi eläimeksi, sillä luonnolliseen eläimeen kuuluu ajatuskyky, jolla ei voida palautua muutoksesta. Harvat pystyvät muitakaan muuttamaan kokonaan eläimiksi, sillä se vaatisi erittäin pikkutarkkaa eläimen rakenteen tuntemista ja yleensä tällaiset kokeilut päättyvätkin viimeistään muutaman viikon kuluttua yllättäviin ongelmiin tai sairastumiseen ja kohde kuolee nopeasti.

Kinesia

Kinesialla voidaan siirrellä kappaleita. Se on se taito, jota maagi käyttää ns. maagin otteen piirissä eli sillä alueella, johon hän kinesialla kykenee vaikuttamaan. Jokaisella maagilla on tehokas maagin otteen piiri, jossa hän voi käyttää kinesiaa hyvin sekä maagin otteen ääreispiiri, joka on kauimmaisina alue, jossa hän kykenee käyttämään kinesiaa ylipäänsä. Tehokkaan ja ääreispiirin välillä olevalla alueella kinesian käyttö vaatii enemmän keskittymistä ja on vaikeampaa kuin tehokkaan piirin sisällä.

Maagiopiskelijoilla tehokas alue on yleensä hädän yli metrin opiskelijasta itsestään ja ääreisalue viidessä metrissä. Tuoreilla maageilla alueet ovat säteeltään 3m ja 5m.

Keskiverto pronssikategorian maagilla maagin otteen tehokkaan piirin säde on 5m ja ääreispiiri 15m, hopeakategorian maageilla 10m ja 25m, kultakategorian maageilla 50m ja 150m. Piirien säde kuitenkin vaihtelee henkilöstä toiseen ja kategorian ala- ja yläpäässä ero on erittäin suuri.

Kommentti [O9]:
säde: matka ympyrän
keskipisteestä ympyrän
kehälle

Kinesia on yleensä aina läsnä magiaiskuissa, sillä jollei jokin voima työntäisi magiaiskuja liikkeelle, ne putoaisivat maagin jalkojen juureen - kuten maagiopiskelijoille usein käy. Kinesiaa voidaan käyttää mihin tahansa kappaleisiin ampumalla sitä magiaiskulla ja sitten siirtelemällä sitä maagisesti. Tämä onnistuu vain maagin otteen piirissä. Haluttaessa kontrolloida magiaiskua siihen yhdistetään kinesiamagiaa jo siinä vaiheessa kun magiaisku heitetään. Tällöin sitä voidaan liikuttaa missä tahansa lennon vaiheessa kunhan magiaisku on maagin otteen piirissä. Kinesia kuluttaa koko ajan energiaa, tehokkaan maagin otteen ulkopuolella enemmän kuin sisäpuolella, ja mitä raskaampi tai muusta syystä vaikeammin liikuteltava kappale sitä suurempi kulutus.

Kinesialla on mahdollista tarttua toisen maagin magiaiskuun ja muuttaa sen suuntaa. Yleensä kuitenkin nopeampaa on vain siirtyä pois alta. Suunnan muuttaminen vaatii, että maagi ensin osuu liikkuvaan magiaiskuun omalla kineettisellä iskullaan ja sen jälkeen vaikuttaa sen lentorataan. Jos hyökkäävä maagi ei itse ylläpidä lentorataa kinesialla, suunnan muuttaminen ei ole erityisen kuluttavaa, ei sen kuluttavampaa kuin luoda hyökkäävä magiaisku, jolla lentorataa voidaan myös muuttaa. Jos hyökkäävä maagi ylläpitää liikerataa kinesialla, toisen maagin on kumottava omassa kineettisessä magiaiskussaan toisen kineettisen magiaiskun voima. Magiaiskun pysäyttäminen sen sijaan vaatii paljon energiaa – kuinka paljon, riippuu siitä, kuinka raskas magiaisku on, kuinka nopeasti se liikkuu ja onko se pysäyttävän maagin otteen tehokkaalla vääräalueella.

Kinesialla on myös yksi erikoinen puoli, joka oikeassa maailmassa selitettäisiin ääniaaltojen kontrolloimisella, mutta jota aryalaiset eivät osaa selittää; sillä voidaan luoda ääntä. Mitään selvää puhetta kukaan ei osaa luoda, mutta hirvittävä, korviaraastava melu on usein käytetty häirintäkeino parantajia vastaan.

ORTERUM REMADA – VIIMEISET MAGIAN LAJIT

Orterum Remada on sanaparina viimeisen magian tunnetuin nimi. Se on nimi, joka tarkoittaa magian lajeja, joita inehmot eivät ole vielä löytäneet, mutta joiden hallitseminen toisi täydellisen vallan yli kuolemankin. Niiden hallinta toteuttaisi ennustusten syklin: inehmoista tulisi kuolemattomia ja Iankaikkiset kuolisivat. Toisaalta tie syklin täydellistymiseen voisi johtaa inehmot ja kenties koko ympäröivän maailman tuhoon.

Orterum Remada on ihmisten alkuperäistä kieltä, joka muuttui ja kehittyi niin nopeasti muiden kansojen läsnäollessa nykyiseksi yleiskieleksi, että vanha ihmisten kieli on kuollut jo aikaa sitten. Sanapari toistuu kuitenkin aika ajoin vanhoissa uskonnollisissa teksteissä ja magian piiriin se tuli pian magian löytymisen jälkeen. Sen käyttöönotosta uskotaan vastanneen shamaanimaagi Fenuva Edamermu Dratamaksentyttären, jonka teksteissä se toistuu hyvin usein. Noista teksteistä on kuitenkin jäljellä vain palasia eikä olla edes varmoja olivatko shamaanimaagin sanat kehotuksia vai varoituksia. Orterum

Remada nimittäin tarkoittaa sanatarkasti viimeisiä portteja, mutta remada-sanan pilkkominen tuo uuden viestin.

Remada tarkoittaa portteja ja sen yksikkömuoto on remadi. ”Re” on nykymaageillekin tuttu valo ja loistetta tarkoittava sana, ”rem” sen **genetiivi**. ”Adi” taas on monikkomuoto sanalle ”ade”, joka tarkoittaa hetkeä. Lisäksi Edamermun teksteistä yhdestäkään ei voida varmuudella sanoa, lukeeko niissä Orterum Remada vaiko Orterum Remade. Kukaan nykyään elävistä ei tiedä, oliko hänen tekstiensä sanoma ”viimeiset portit” vaiko ”viimeinen valonhetki” tai ”viimeiset valonhetket”. Joidenkin mielestä sanapari viittaa inehmojen viimeisiin merkittäviin askeliin ennen kuolemattomuuden tavoittamista, toisten mielestä sanat ovat varoitus, jonka huomiotta jättäminen johtaa kansojen tuhoon.

Kommentti [O10]:
genetiivi: omistusmuoto;
re: valo, loiste,
rem: valon, loisteen

Viimeisen magian lajit

Fenonsum Remada - Elämän magia

Elämän magia on jatkuvuuden magiaa, jolla voidaan luoda elämää, muttei väistää kuolemaa. Joidenkin mielestä elämän magia on jo tavoitettu animalismi-transformismissa, jolla nykymaagit voivat luoda eläviä olentoja. Toisten mielestä tämä magian laji on saavutettu vasta silloin, kun vanheneminen voidaan pysäyttää ja nuoruus säilyttää.

Morantum Remada - Luonnonvoimien magia

Tavoitettuaan elämän magian taidon löytävät inehmot seuraavaksi luonnonvoimien magian. Silloin he voivat hallita säätä, meriä ja kamaraa. He voivat aiheuttaa kuivuutta, kylmyyttä tai myrskyä laajoille alueille, he voivat nostattaa hyökyaaltoja tai vaikka saada maan vavahtelemaan, halkeilemaan ja syöksemään laavaa. Joidenkin mielestä tämän voiman tavoittaminen on jo alkanut, sillä nykymaagit voivat aiheuttaa muutoksia säässä luomalla sadetta tai sylkemällä pilviin tiettyjä magiaskuja ja toisaalta niin vettä kuin maatakin voidaan ohjailla joko tuhoavalla magiaskulla tai esimerkiksi kinesialla. Kultakategorian maagit kykenevät jo nyt kinesian avulla huomattaviin mullistuksiin.

Spektorum Remada - Ajan magia

Ajan magian uskotaan olevan pelottava vaihe syklin täydellistymisen tiellä. Ottamalla ajan hallintaansa inehmot kykenisivät pysäyttämään sen yhtäällä ja nopeuttamaan sitä toisaalla. Periaatteessa ajan magialla siis kykenisi siirtymään tulevaisuuteen. Jotkut uskovat, että sama onnistuisi myös toisin päin.

Dharonsum Remada - Kuoleman magia

Kuoleman magia on kehityksen viimeinen magian laji. Sen avulla inehmot ottavat kuolemankin hallintaansa ja kykenevät paitsi tuottamaan sen välittömästi myös väistämään sitä loputtomiin. Tätä kautta inehmot tavoittavat kuolemattomuuden ja lankaikkiset saavat viimein kuolemansa.

MAGIAN HYVÄT JA HUONOT PUOLET

Hyviä puolia:

- monipuolisuus, muotoutuvuus kulloiseenkin tilanteeseen sopivaksi: magia voi muotoutua aseeksi (hyökkäävät, tuhoavat magiaiskut), suojaksi (kilpimagia), parantajaksi (parantava magia), näytelmäksi (esim. illuusio, animalismi, transformismi, kinesia) tai arkisten askareiden apulaiseksi (siivous, tuuletus, peseminen, lämmittäminen)
- muotoutuvuus mahdollistaa arvaamattomuuden (etu taistelussa)
- perinteinen magia aina saatavilla
- useimpien opittavissa oleva taito

Huonoja puolia:

- kuluttavuus: uupumus lannistaa maagin verrattain nopeammin kuin esimerkiksi soturin
- kuluttavuuden vuoksi aktiivisesti uuvuttavaa magiaa käyttävän henkilön (esim. maagisotilas) keho täytyy tottua äkkinäisiin energiakatoihin. Kasvuikässä oleville maageille seurauksena saattaa olla kasvun hidastuminen, jopa pysähtyminen.
- jokaista iskuja varten magia on otettava uudelleen käyttöön (esim. soturilla iskusarja voidaan nähdä jopa yhtenä liikkeenä, maagilla jokainen isku on työstettävä alusta loppuun erikseen)
- hyväksi maagiksi oppiminen vaatii paljon aikaa ja harjoitusta, jonka vuoksi ammattimaagit harvoin ehtivät opetella esimerkiksi hyväksi jousiampujiksi (tosin sama pätee toisinpäinkin)
- useimmat maagit soveltuvat kehnosti lähitaistelijoiksi (joskin poikkeuksia on paljon, sillä jotkut koulutautuvat nimenomaan lähitaistelijoiksi)

Sekä hyvänä, että huonona puolena voidaan pitää sitä, että magia on kaikesta tutkimuksesta huolimatta huonosti tunnettu ala, jonka ymmärtäminen on ammattilaisellekin vaikeaa ja jonka monet hyödyt ja vaarat ovat vielä löytämättä.

MAGIA JA RYHMÄ

Saadakseen aikaan voimakkaamman magiaiskun, maagit voivat yhdistää voimansa. Toisinaan taas muut inehmot voivat auttaa maagia saavuttamaan syvemmän keskittymisen, jolloin magiaiskun onnistumistodennäköisyys kasvaa ja maagi voi kyetä luovuttamaan siihen enemmän voimiaan.

Yhteisloitsinta

Maagit voivat yhdistää voimansa tuottaakseen voimakkaamman magiaiskun kuin mihin he yksittäin kykenisivät, sillä he voivat luovuttaa sille enemmän voimiaan. Magiaiskun kokonaisvoima on kuitenkin jopa hivenen suurempi kuin jäsenten sille antaman voiman summa. Yhteismagia-gehen tarvitaan vähintään kaksi maagia. Seitsemän jälkeen kokonaisvoima ei enää jatka kasvuaan eksponentiaalisesti vaan lineaarisesti (jokainen uusi jäsen tuo kokonaisvoimaan niin paljon voimaa, kuin hänessä itsessään on). Yli kymmenen maagin kokonaisvoima on niin suuri, että magiaiskun tuottaminen aiheuttaa heille palovamman kaltaisia jälkiä ja yli kolmentoista maagin joukon läpi kulkeva voima

Kommentti [O11]:
eksponentiaalisesti:
kiihtyvästi;
3 maagin
yhteisloitsinnan voima
on suurempi kuin 3
erillään olevan maagin
yhteenlaskettu
magiaiskujen voima

Kommentti [O12]:
lineaarisesti:
suoraviivaisesti;
8 maagin
yhteisloitsinta on
voimaltaan sama kuin 7
maagin yhteisloitsinta
+ 1 maagin voima

on niin suuri, että se aiheuttaa niin pahaan jälkeä, että maagien on yleensä mahdotonta pitää rinkiä eheänä ja iskun tuottaminen epäonnistuu. Siksi kolmeatoista pidetään katonan yhteisloitsijoiden määrässä.

Käyttäminen

Käytettäessä magiaa yhdessä, kukin maagi sytyttää ensin magiakalunsa, jonka jälkeen jäsenet asettuvat niin, että he voivat koskettaa toisensa magiakaluja omillaan. Jokaisen ei tarvitse koskettaa jokaisen toisen magiakalua, vaan tarkoitus on luoda piiri, jossa magiakalut muodostavat yhtenäisen kehän. Joukossa on yksi henkilö, joka aloittaa magiaiskun tuottamisen. Iskulle ominainen värinen magia-re leviää hänen magiakaluunsa ja alkaa sitten levitä henkilön vahvemman käden puoleisen maagin magiakaluun. Kun magia-re on leviämällä toisen magiakaluun, maagi tuntee sen voimana ja osaa yhtyä iskuun oikealla hetkellä. Näin magia-re leviää kaikkiin jäsenten magiakaluihin ja yhtyy lopulta ensimmäiseen henkilöön hänen heikomman kätensä puolelta. Ympyrästä tulee täysi. Kahden maagin yhteisloitsimisen ollessa kyseessä ei tietenkään synny näkyvää kehää. Joka tapauksessa, tämän jälkeen maagit keskittyvät voimistamaan magiaiskua, joka alkaa syntyä heidän lähellään (kehässä oltaessa ympyrän keskelle, parina oltaessa yhteenliitettujen käsien yläpuolelle).

Voimistaminen syö hyvin nopeasti maagien voimia ja ennen kuin isku on täydessä mitassaan, on vaarana, että joku jäsenistä luovuttaa, pyöryy tai joutuu jostakin muusta syystä keskeyttämään. Iskun kypsyttämistä voidaan jatkaa, jos kehä saadaan umpeutumaan saman tien kun kehästä putoava henkilö poistuu. Muussa tapauksessa isku epäonnistuu. Onnekaassa tapauksessa se vain hiipuu pois, mutta pitkälle ehtinyt isku saattaa käyttäytyä holtittomasti tai räjähtää. Jos kehä kuitenkin pysyy ja isku saadaan onnistumaan, maagit tuntevat, milloin isku on täytynyt. Silloin he päästävät otteen toistensa magiakaluista ja jos magiaisku on siirrettävä (esim. monet destruktiivisen magian iskut), he tekevät sen joukkona yhdessä toimivia yksiköitä käyttäen kinesiaa.

Keskittymisessä avustaminen

Joskus maagi saattaa tarvita muiden henkilöiden apua tavoittaakseen mahdollisimman keskittyneen ja rauhallisen tilan, joka edistää magiaiskun onnistumista. Joskus se voi voimistaa itse iskua, koska maagi voi tällöin luovuttaa sille enemmän voimiaan. Keskittymään auttamista voidaan tehdä ennen kuin joukko maageja ryhtyy yhteisloitsintaan tai vaihtoehtoisesti silloin, kun käytössä ei ole useaa kyllin pätevää magiaa jonkin asian tuottamiseen, vaan yhteisloitsinnan sijasta on turvaututtava vain yhteen.

Maagia voi auttaa keskittymään monin tavoin. Tavallisimpia keinoja on järjestää tila, jonka ilmaan levitetään rauhoittavia tuoksujia sekä sytyttää tulia. Noidilla muiden tanssiminen voi helpottaa keskittymistä. Kaikilla, mutta etenkin parantajilla, hiljainen, mutiseva puhe tai rauhallinen laulu voivat auttaa. Monet velhot sanovat, että muiden rauhoittuminen ja mietiskely auttaa heitäkin, koska he aistivat paikkaan laskeutuneen tyyneyden. Kaikki ei kuitenkaan käy kaikille, joten ei voida sanoa, että kaikki noidat rauhoittuisivat muiden tanssista tai etteikö muiden mietiskely voisi olla parantajan paras apu. Monet keinot ovat käytössä. Joskus maagit nauttivat pieniä määriä myrkyllisiä sieniä

tai muita kasveja. Sen sijaan maagiyhteisön virallinen kanta huumausaineiden käyttöön rauhoittamisen edistämiseksi on kielteinen.

VÄLINEMAGIA

Välinemagiaa on kolmen tyyppistä: on magiaan vaikuttavien aineiden muokkaamista, maagisten muotojen muokkaamista ja tavanomaisten aineiden maagista käsittelyä. Niistä tarkemmin alla.

Magiaan vaikuttavat aineet

Tiedetään muutamia aineita, jotka reagoivat magian kanssa niin, että magiaiskussa tapahtuu muutoksia. Näitä aineita ovat magiakivi, joka on itse asiassa metalli, ikos, musta graniitti, torenrauta ja magiakäsittelty pronssi.

Magiakivi

Magiakivi on ainut tunnettu aine, joka kumoo ympärillä olevan magiaiskun sinä hetkenä, jona sille syttyy re. Valmistaa magiaiskua se ei kumoa, sillä esimerkiksi valmiissa tulipallossa ei ole enää jäljellä magiaa. Sen sijaan jos isku on vielä maagin otteessa, jolloin siihen vaikutetaan maagisesti, magiakivi kumoo iskun. Harvinaislaatuisten ominaisuuksiensa vuoksi magiakivistä, joka on nimestään huolimatta metalli, valmistetaan kahleita ja sellejä maageille. Selleissä magiakiveä on rakennettu seinän sisään tai pinnalle, jolloin huoneen sisällä eikä sen läheisyydessä voida käyttää magiaa. Myös monet tärkeät julkiset rakennukset, kuten pankit ja hallinnon rakennukset, on osittain tai kokonaan suojattu maageilta.

Magiakiven vaikutus ylettää sitä pidemmälle, mitä enemmän metallia on. Kahleissa esimerkiksi on niin vähän metallia, ettei se estä reilun puolen metrin päässä olevaa henkilöä käyttämästä magiaa, kun taas isoissa rakennuksissa, joiden seiniin on upotettu valtavat määrät metallia, jopa suuren salin keskellä magian käyttäminen on mahdotonta.

Magiakivi on tasaisen harmaa, tiivis metalli, jolla ei ole lainkaan kiiltoa. Sen lämmön- ja sähkönjohtavuus ovat minimaaliset. Se kestää hyvin painetta eikä hajoa helposti. Tylpät iskut vain vääntävät metallia, mutta eivät saa sitä katkeamaan. Jos magiakivistä tehdyn esineen tahtoo rikkoa, täytyy se tehdä teräaseella voimakkaasti iskien tai sahaten, jolloin metalli leikkaantuu.

Ikos ja musta graniitti

Ikos ja musta graniitti puolestaan ovat ainoat tunnetut aineet, joita magia ei kykene läpäisemään. Ikos on ikoskivistä valmistettua paksua lasia ja musta graniitti on luonnossa sellaisenaan esiintyvä kivilaji. Ikos on myös paljon käytetympää kuin musta graniitti, sillä sitä myydään halvemmalla.

Lasina ikos on sameaa eikä sitä siksi juuri käytetä rakennuksissa eikä koriste-esineissä. Sen sijaan siitä tavataan muotoilla maljoja ja palloja, joihin maagit voivat lukita magiaiskuja ja magia-remorien alkioita. Astiat, joihin magia-remorit suljetaan, ovat yleensä tiiviskantaisia, yksinkertaisella pakottamistekniikalla lukittavia astioita, joista maagi ottaa magia-remorin käyttöön avaamalla astian. Myös muunlaisia magiaiskuja voidaan sulkea kannellisiin astioihin.

Tavanomaisimpia ovat kuitenkin ikospallot, jotka ovat viisisenttisiä ja symmetrisiä. Myytäessä niissä on yksi neulanmentävä reikä. Kun maagi haluaa sulkea palloon magiaiskun, hän sytyttää magiakalunsa, painaa yhden kämmenen pallon ympärille niin, että reikä jää peittämättä ja luo magiaiskun pallon sisälle. Kun isku on valmis, maagi kuumentaa lasia reiän ympärillä niin, että reikä sulaa kiinni. Lopputuloksena sekä magiaisku, että magia, jota kutsumme maagin otteeksi, jäävät pallon sisään. Kun pallo hajotetaan esimerkiksi heittämällä se vasten lattiaa, maagin ote raukeaa ja magiaisku vapautuu. Yleensä isku tekee tehtävänsä paikassa, jossa se vapautui, esimerkiksi leimahtaa liekkeihin, mutta jos heittäjä on maagi, hän voi ohjata vapautunutta iskua toimimaan haluamallaan tavalla. Toisinaan isku on osoitettu hyökkäämään lähimmän henkilön kimppuun. Kun magiaisku on pallon sisällä, sen voi nähdä samean lasin läpi. Se liikahtele pallon keskellä iskusta riippuen tulena, vetenä, sähkönä, kivenä, maana, valona tai jonakin muuna ja sen ympärillä on re. Ikokseen on syötettävä aika ajoon (yleensä kerran viikossa) energiaa, jotta sisällä oleva magiaisku ei sammuisi. Tämän voi tehdä kuka tahansa maagi tasosta riippumatta.

Musta graniitti on tavallisempien puna- ja harmaagraniitin tapaan laikukas (se on hivenen eri laji kuin oikean maailman musta graniitti). Sen pohjaväri on syvä musta ja muut värit harmaan ja sinisen tummia sävyjä. Kivi on hyvin kiiltävä. Sitä käytetään kuten ikospalloa, mutta sen erikoinen ominaisuus on, että se paitsi lukitsee magian sisäänsä, myös vahvistaa sitä. Mitä kauemmin magia on suljettuna kivipallon sisään, sitä voimakkaammaksi se käy. Maagit kykenevät tuntemaan magian rauhattomat liikkeet pallon sisällä. Magian voima vaikuttaa myös kiveen, sillä sen pinnalle muodostuu yhdessä yössä kristallinkirkas, läpinäkyvä kidepinta, jonka alla kiven mustan pinnan osaset alkavat liikkua taukoamatta kuin pilvet taivaalla. Musta graniittiin suljettua magiaiskua ei tarvitse vahvistaa energialla, sillä kiven ja magiaiskun välinen vuorovaikutus synnyttää enemmän kuin tarpeeksi energiaa pallon sisäpuolelle, jotta magiaisku paitsi pysyy elossa, myös voimistuu.

Torenrauta ja magiakäsitelty pronssi

Nämä kaksi ainetta ovat ainoat tunnetut aineet, jotka sitovat magiaa itseensä. Magia niissä reagoi kohdatessaan magiaiskun – tämä toimii vain, jos magiaiskussa on vielä jäljellä magiaa eli isku ei ole puhtaasti luonnollista materiaa kuten tulta, kiveä tai vaikkapa sähköä. Magiaa on jäljellä yleensä läheltä isketyissä magiaiskuissa, aloittelijoiden iskuissa sekä iskuissa, jotka eivät missään vaiheessa olekaan täysin luonnollista materiaa (esim. tuli, joka ei pala mistään aineesta, vaan sen liekkiä ylläpitää iskun magia). Sepät valmistavat maagien, etenkin noitien, avustuksella torenraudasta ja magiakäsittelystä pronssista esimerkiksi suoja, kilpiä ja aseita. Kun esine on muodoltaan melkein valmis, se kuumennetaan hehkuvaksi, jolloin maagi sitoo siihen magiaa, yleensä kilpimagiaa, mutta myös parantavaa (nimenomaan luonnon magiaa) ja destruktiivista

magiaa on käytetty. Destruktiivisen magian käyttäminen perustuu lähitaisteluaseissa toivomukseen, että magiaisku voidaan väistää niin läheltä, että sitä voidaan koskettaa aseella, joka reagoi siihen ja hyökkäävä magiaisku pystytään syöksemään kohti vihollista. Heitettävissä, ammuttavissa tai singottavissa aseissa toivotaan osuttavan magiaa käyttävään maagiin. Etenkin jousiampujilla on usein myös muutamia nuolia, joissa on magiakäsittelystä pronssista valmistettu kärki ja kenttätyötä tekevät parantajat ovat näiden nuolien ensisijaisia kohteita. Kilvissä käytetään useimmin kilpimagiaa, suojissa kilpi- tai parantavaa magiaa ja aseissa kilpi- tai destruktiivista magiaa. Tämän jälkeen seppä viimeistelee esineen.

Käyttäminen

Kun esineeseen kohdistetaan magiaisku, esine imee iskun voiman itseensä, jolloin magiaisku tuhoutuu. Samalla esineeseen sidottu magiaisku syttyy. Jos esineeseen kohdistunut isku on voimakkaampi kuin siihen sidottu isku, esine ei pysty täysin sitä mitätöimään, vaan heikentynyt isku osuu esineen käyttäjään. Samalla ase itse voi tietysti hajota. Maagisesti käsitellyt esineet saattavat olla yllättävänkin pitkäikäisiä, sillä magiaisku saa aina voimansa siihen osuneesta magiaiskusta. Jossakin vaiheessa esineen maagisuus kuitenkin hiipuu kokonaan pois. Syy on siinä, että torenrauta ja magiakäsitelty pronssi kuluvat iskuissa eivätkä enää sido magiaa yhtä hyvin. Lisäksi, jos esineeseen sidottu isku on hyvin voimakas, esineeseen osuneen magiaiskun voima ei välttämättä riitä iskun tarpeiksi, jolloin haluttu isku ei joko synny ollenkaan tai se syntyy vajavaisena ollen joko heikko, täysin voimaton tai ennalta-arvaamattomasti käyttäytyvä. Esineen hajoaminen sen sijaan ei välttämättä tarkoita, etteikö magiaisku toimisi, sillä se toimii siinä missä ennenkin, kunhan jäljelle jääneessä osassa on riittävästi torenrautaa tai magiakäsiteltyä pronssia.

Metallien ero

Magian kannalta ei ole olennaista, käytetäänkö esineeseen torenrautaa vai magiakäsiteltyä pronssia. Torenrauta on harvinaisempi metalli kuin varsinainen rauta, mutta niiden muut kuin maagiset ominaisuudet ovat melkein identtiset – torenrauta on hivenen heikompaa ja sillä on rusehtava sävy. Magiakäsitelty pronssi taas valmistetaan tavallisesta pronssista sekoittamalla sulatettua pronssia pieneen määrään nikkeli-kupariseosta, joka on altistettu kasvattavalle luonnon magialle. Seosta hämmennetään kuusitoista päivänkiertoa, jonka aikana siihen syötetään jatkuvasti kasvattavaa luonnonmagiaa. Tämän jälkeen seos voidaan jähmettää harkoiksi myöhempää käyttöä varten tai ottaa saman tien jatkovalmistukseen. Käsittelyn jälkeen magiakäsitelty pronssi on tavallista pronssia sitkeämpää ja kestävämpää. Magiakäsitelty pronssi myös sitoo enemmän magiaa kuin torenrauta, mutta koska se on heikompaa, sitä käytetään vähemmän.

Torenrauta on harvinaisempaa kuin magiakäsitelty pronssi, mutta jälkimmäistä joudutaan käsittelemään enemmän. Siksi magiakäsitelty pronssi on pieninä erinä valmistettuna kallista ja torenrauta tilausaseissa (joita magiakäsiteltyt aseet yleensä ovat) käytetympää. Magiakäsiteltyä pronssia voidaan kuitenkin tehdä kerralla paljon, minkä vuoksi sitä käytetään yleensä tusinatuotteissa kuten nuolten kärjissä ja näiden nuolten hinta saadaan alemmas kuin torenrautakärkisten nuolten.

Käsitellyissä esineissä yleensä vain osa on torenrautaa tai magiakäsiteltyä pronssia, koska aineiden hinnat ovat rautaan ja pronssiin verrattuna korkeammat. Varakkailta saattaa kokonainen esine olla maagista metallia. Mitä enemmän maagista metallia esineessä on, sitä enemmän magiaa siihen voidaan sitoa ja sitä voimakkaampiin iskuihin sillä kyetään. Kuten mainittu, esineissä, joissa on hyvin voimakkaat (ja energiaa tarvitsevat) iskut, on kuitenkin omat ongelmansa.

Maaginen muoto

Paitsi, että magian voi muokata fyysiseksi magiaskuiksi, sitä voi muokata lähelle tuota tilaa kuitenkin tekemättä siitä aivan fyysistä. Lopputulos on rajattu määrä magiaa, jonka maagi on pakottanut johonkin muotoon. Muoto ei vaikuta mitenkään fyysisiin kappaleisiin, joten henkilö voi kävellä maagisen muodon läpi sitä huomaamatta. Maagit voivat kyllä aistia maagisen muodon siinä missä magian muutenkin. Maagisella muodolla yksin ei siis voida vaikuttaa fyysiseen maailmaan, mutta sillä voidaan vaikuttaa maagisesti hyvin varautuneeseen (yleensä magiakäsittelystä pronssista valmistettuun) esineeseen, jolla on fyysinen olomuoto. Magia pyrkii aina hakeutumaan tasaiseen, muodottamaan, epäfyysiseen tilaan, joten maagin täytyy aina välillä vahvistaa maagista muotoa syöttämällä siihen energiaa, jonka avulla hänen aiemmin käyttämänsä muotoileva magia ylläpitää maagista muotoa.

Yleisin tapa yhdistää maaginen muoto ja välinemagia ovat lukot. Tavalliset lukot ovat yksinomaan fyysisiä kappaleita, jolloin ne voi tiirikoida auki. Lisäämällä lukkoon magialukon tavallisilta tihulaisilta vältytään. Tällöin sekä lukkoon että sen avaimen luodaan maaginen muoto, joka eroaa molempien fyysisestä muodosta. Oveen taas lisätään maagisesti erittäin varautunut, fyysinen kieli. Maaginen lukkomekanismi toimii kuin tavallinen ja osuessaan kieleen liikuttaa sitä. Maaginen lukkokaan ei suojaa kaikilta varkailta, sillä taitavat tiirikoijat voivat maagisen muodon omaavalla tiirikalla avata lukon, vaikkei magialukosta kuulu ääntä ennen kuin kieli liikkuu. Maagit taas voivat rikkoa koko maagisen muodon, jos ovat kyllin taitavia.

Tavanomaisten aineiden maaginen käsittely

Suurimmassa osassa välinemagiaa on kyseessä tavanomaisten aineiden, kuten kasvinosien, metallien, kivien tai lihallisten olentojen osien, käsittely magiaa käyttäen. Näin luodaan jauheita, rouheita, liemiä, juomia, keittoja, uutteita, salvoja, voiteita, soseita, hyytelöitä, ym., joita ei voitaisi ilman magiaa valmistaa. Valmistus tapahtuu kuin mitä tahansa reseptiä seuraten, mutta jossakin tai joissakin valmistuksen vaiheissa osa aineksista tai kaikki ainekset käsitellään magialla, joka muuttaa aineen ominaisuuksia.

Reseptiesimerkki: Kyykäärmeen pureman vastamyrkky

Vastamyrkky säilytetään suljetussa purkissa huoneenlämmössä tai viileässä (ei jäädytettynä) ja annetaan potilaalle ruiskulla suoraan suoneen (1 ml). Yksi annos vastamyrkkyä riittää kymmenelle potilaalle. Tarvittaessa vastamyrkky pistos voidaan toistaa kahden hehkun kuluttua edellisestä.

Ainekset:

- 2 pisaraa kyykäärmeen myrkkyä
- 1 tl retkonnuolen jauhattua juurta
- 1 tl retkonnuolen jauhattuja lehtiä
- 17 retkonnuolen marjan mehut
- 30 kpl jauhattuja puolenpiedun kukan terälehtiä
- 1 viherhämähäkki
- 10 dl ja 15 ml tislattua vettä

Valmistus:

Sekoita retkonnuolen kuivat aineet ja puolenpiedun kukan terälehtijauhe. Lisää hitaasti 15 retkonnuolen marjan mehu ja sekoita seos huolellisesti. Ota viherhämähäkin sisuskalut ja muussaa ne. Lisää sisuskalut ja niistä lähtenyt neste seokseen, sekoita. Laita 10 desilitraa vettä astiaan ja sekoita kyykäärmeen myrkky siihen. Aseta astia sitten tulelle ja kun vesi kiehuu, lisää aiemmin tehty seos huolellisesti hämmentäen. Syötä keitokseen parantavaa luonnon magiaa puolen hehkun ajan. Anna sitten kiehua rauhallisesti, kunnes vesi on lähes kokonaan höyrystynyt. Sekoita välillä, älä anna palaa pohjaan. Jos pohjaanpaloa tapahtuu, aloita työ alusta. Kun jäljellä on vain riittämättömien vesi pohjaapalamisen estämiseksi, kaada astian sisältö siivilään. Anna jäljelle jääneiden aineiden kuivua päivänkierron kuivassa tilassa suojattuna auringolta. Seuraavana päivänä siirrä seos astiaan ja lisää 15 ml tislattua vettä. Aseta jälleen siivilälle ja purista lusikalla, jotta neste valuu alla olevaan purkkiin. Nestettä saadaan puristettua noin vajaa 10 ml. Purista lopuksi kahden retkonnuolen marjan mehu siivilän läpi. Sekoita jäljelle jäänyttä nestettä niin, että väristä tulee tasainen. Sulje purkin kansi ja säilytä asianmukaisesti.

III. MAAGIT JA LUONIKOT

BILATERAALINEN MAGIA JA NATIIVINEN MAGIANVOIMA

Puhuttaessa magiasta tarkoitetaan yleensä bilateraalista magiaa, mutta itse asiassa Aryassa on kahdenlaisia perustavanlaatuisia magiankäyttäjiä: maageja ja luonikkoja. Sana bilateraalin tarkoittaa kaksikylyistä, kaksisivuista, kaksipuolista, molemminpuolista ja magiassa se viittaa maagin ja magiakalun yhteenliittymään. Tämän ”perinteisemmän” magianlajin harjoittaja voi käyttää magiaa vain niin kauan kuin hänellä on magiakalunsa. Bilateraalin magian käyttäminen on aina opittua ja sen saloihin opettavat kaikki magia- ja taistelukoulut sekä maagiakatemit. Bilateraalisesta magiasta käytetäänkin usein myös nimeä *opittu magia*. Tässä tekstissä on perehdytty ja perehdytään jatkossakin nimenomaan bilateraaliseen magiaan, mutta seuraavat kappaleet johdattavat kevyesti natiiviseen magianvoimaan.

Kommentti [O13]:
bilateraalin:
kahdenkeskinen, kahden osapuolen välinen, molemminpuolinen, (biol.) kaksikylyinen; magiassa sana viittaa maagin ja magiakalun yhteenliittymään

Kommentti [O14]:
natiivinen: synnynnäinen, luontainen

Natiivinen magianvoima

Natiivinen magianvoima on aina synnynnäistä. (Natiivinen = synnynnäinen, alkuperäinen, luonnollinen.) Se on hyvin harvinainen kyky, joka on tunnettu kautta aikojen, mutta josta tiedetään silti hyvin vähän. Kyvyn saa keskimäärin yksi kolmestatuhannesta aryalaisesta. Pienenkeillä ja pikkupiruilla se on huomattavasti yleisempi kuin muilla kansoilla. Natiivisen magianvoiman kyvyn hallitsevaa henkilöä ei kutsuta maagiksi. Hän on *luonikko*. Luonikkojen olemassaolo ei ole kaikkien tiedossa ja joskus luonikko voidaan tappaa hirviönä tai nostaa erikoisasemaan puolijumalallisena olentona. Natiivisen magianvoiman kyvyn omistavalla on yksi tai joitakin magiaiskuja, jotka purkautuvat voimakkaiden tunnekuohujen aikana, jollei magiaa hillitä. Tähän mennessä näiden magiaiskujen tiedetään olleen tyypiltään tulta, tuulta, vettä, sähköä tai parantavaa magiaa. Joskus magiaisku on ollut hallitsematonta illuusiomagiaa, joka aiheuttaa lähellä oleville hetkellisiä hallusinaatioita. Iskut ilmestyvät kerran tai useasti ilmaan henkilön ympärillä ja hyökkäävät johonkin suuntaan. Joskus isku voi ilmestyä kaikkialle luonikon ympärille ja myös hyökätä jokaiseen suuntaan. Magiakalua luonikolla siis ei ole. Iskun kesto riippuu tunnekuohun huipun kestosta ja voima sekä tunnemyrskyn voimasta että henkilöstä itsestään. Yleensä tätä voimaa käytetään vain hetkittäin eikä se siksi erityisesti uuvuta käyttäjänsä enempää kuin itse tunnekuohu. Jos voimaa käytettäisiin pitkään, se uuvuttaisi jopa kymmenen kertaa nopeammin kuin bilateraalin magia. Ei tiedetä, mikä henkilössä iskua voimistaa, mutta se ei ole mikään ulkoisesti mitattava ominaisuus. Ei myöskään tiedetä, miksi jotkut syntyvät kyvyn kanssa ja toiset eivät. Vanhojen kirjoitusten perusteella kuitenkin uskotaan, että jostakin syystä taito oli tavanomainen pienenekeillä ja pikkupiruilla vielä uudenajan puolella välissä, kolmetuhatta ajankiertoa sitten.

Kommentti [O15]:
hallusinaatio: aistiharha

Natiivisen magianvoiman kyky tulee ensimmäisen kerran esiin positiivisesti tai negatiivisesti poikkeuksellisen voimakkaan tunnekokemuksen aikana noin neljän ajankierron ikäisillä lapsilla. Harvemmin kyky ilmenee vasta myöhästeiniällä. Alkuvaiheessa lapsi ei osaa kontrolloida äkillistä kykyään ja seuraukset voivat olla tuhoisat. Onneksi magiaiskut eivät ensimmäisillä kerroilla tapaa olla merkittävän voimakkaita. Mitä vanhemmaksi luonikko kasvaa ja mitä enemmän hän oppii tuntemaan

kykyään, sitä paremmin hän oppii kontrolloimaan magianvoimaansa. Hyvässä kontrollissa magian ei tarvitse purkautua edes suurten tunnekuohujen aikaan ja toisaalta henkilö oppii käsittelemään magiaa sitä käyttäessään. Vanhoissa teksteissä mainitaan henkilöitä, jotka pystyivät synnyttämään nämä tarvittavat tunnekuohut itselleen ja sitten käyttämään magiaansa hyvin hallitusti. Monet asiaan perehtyneet uskovat, että näin taidokkaita tapauksia syntyy aika ajoin nykyäänkin. Hallinta vaatii kuitenkin runsaasti harjoittelua.

Luonikon ei tietenkään tarvitse pitäytyä vain natiivisen magianvoiman varassa, vaan hän voi lähteä kouluttautumaan maagiksi. Luonikot eivät voi aistia magiaa kuin ainoastaan sen hetken, jona magia purkautuu heistä, mutta yleensä he maagikoulutuksessa herättävät magian aistinsa muita aiemmin ja alussa he voivat olla selvästi muita nopeampia oppimaan. Myöhemmin he eivät pääse muita helpommalla, mutta tiukassa on uskomus, jonka mukaan luonikoista tulee loistavia maageja.

ONKO MAGIAN KÄYTTÄJILLÄ EROA?

Magian käyttäjillä on eroa. Yksittäiset maagit (velhot, noidat, parantajat) voivat muistuttaa toisiaan silti kovastikin, sillä henkilö voi perehtyä peruskoulutuksen ohella mihin tahansa magian osa-alueeseen, jolloin rajat hämärtyvät. Velhot saattavat opiskelevat parantavaa magiaa, noidat riimumagiaa ja parantajat destruktiivista magiaa. Alla on taulukko maagien ja luonikkojen ominaisuuksista, joka selventänee perustavanlaatuisia eroja.

	Velhot	Noidat	Parantajat	Luonikot
Magiakalu	mith	omfom (om ja fom)	ayar (10 ayria)	ei ole
Yhteys magiaan	Opittu, mentaalinen (mieli)	Opittu, kineettinen (keho, myös mieli)	Opittu, auditiivinen (ääni, myös mieli)	Synnyttäminen, yhteys voimakkaiden tunneryöppyjen aikaan
Seitsemäs aisti	aina	aina	aina	vain voimakkaiden tunneryöppyjen aikaan
Magian koulutuksen painopiste	Destruktiivinen magia, riimumagia	Destruktiivinen magia, välinemagia	Parantava magia, hegemoninen magia, välinemagia	Ei koulutusta
Hengemagia	Nopein tuottamaan	Hidas tuottamaan, mutta voimakas	Hidas tuottamaan, parhaat parantavat magia-remorit	Ei kykeneväinen
Hyvät puolet	Aina	Hyvät	Ainut todella	Muut

	näkymätön (ei koskaan vaadi avukseen liikettä tai ääntä), hyvät lähtökohdat taistelijaksi, ei vaadi magiakalujen kosketusta ennen iskua (vain yksiosainen magiakalu), nopea hengemagiassa, alkuvaiheessa voimakkaiden, hitaiden magiaiskujen luomisen etu	lähtökohdat taistelijaksi, laaja välinemagian tuntemus, soveltuu myös lähitaistelijaksi (voima ei ole yksinomaan riippuvainen mielestä, yleensä hyvä fyysinen kunto ja hyvä liikkuminen), voimakas hengemagiassa	pätevä loukkaantumisten ja sairauksien hoitaja, laaja parantavien ja haitallisten aineiden tuntemus, lähtökohtaisesti taitava hegemonisessa magiassa, parhaat parantavat magia-remorit	menettävät paniikissa kyvyn magiaan, luonikko taas nimenomaan kykenee käyttämään magiaa suurissa tunneryöpyissä
Huonot puolet	Yhden käden magiakalu, riippuvainen mielen kontrollista, pyörtyy maageista helpoimmin, tuntee lähtökohtaisesti kehnosti väline- ja parantavan magian	Joutuu yhdistämään magiakalunsa osat ennen toimintaa, vaativissa iskuissa riippuvainen liikkumisesta, vaatii enemmän fyysistä kestävyyttä kuin muut maagit, tuntee lähtökohtaisesti kehnosti riimu- ja parantavan magian	Joutuu yhdistämään magiakalunsa osat ennen toimintaa, vaativissa iskuissa riippuvainen äänestään, tuntee lähtökohtaisesti kehnosti hyökkäävät magian osa-alueet	Kykeneväinen magiankäyttöön vain tunnekuohuissa, kontrollointi siinä tilassa joskus vaikeaa, ei omaa kuin yhden tai muutaman magiaiskun
Käyttö sotilaana	Etä- joskus lähitaistelija	Etä- tai lähitaistelija	Parantaja, joskus etä- tai lähitaistelija	Koulutuksesta riippuvainen, luonikoilla ei sellaisenaan mitään tehtävää

MAGIANKÄYTÖN JA KOULUKUNTIEN HISTORIA

Uusiaika alkoi magian löytämisestä noin seitsemäntuhatta ajankiertoa sitten. Se löytyi sattumalta shamaanien rituaaleissa, joihin kuului tanssi ja ääni ja joiden keskittymistaso oli poikkeuksellisen korkea. Aluksi magia olikin vain shamaanien yksinoikeus, jota pidettiin lankaikkisten antamana voimana. Sitä tutkittiin yhdessä suurella mielenkiinnolla ja kunnioituksella, yhteisenä **intressinä** selvittää, mitä se oli ja mihin sitä voisi käyttää. Magia-sana muotoutui silloisesta ihmisten kielestä, jossa ”mah” tarkoitti voimaa ja ”gia” jumalaa. Magiaan liittyen ei ollut vielä juuri lainkaan vastauksia eikä pitkälle kehiteltyjä teorioita, joten rajujen, totuudeksi koettujen teorioiden välisiä näkemyserojakaan ei ilmennyt.

Kommentti [O16]:
intressi: etu, etunäkökohdat,
tavoite, kiinnostuksen kohde,
harrastus

Eriytymisen alku ja koulukuntien synty

Hyvin pian kuitenkin tultiin siihen tulokseen, että nimenomaan ääni ja liike ovat avainasemassa haluttaessa turvautua magiaan. Tämä synnytti kiistoja siitä, kumpi oli ensisijaisempi yhteys tuohon tuntemattomaan voimaan. Kaksi ensimmäistä koulukuntaa alkoivat hitaasti hahmottua jo varhain, mutta kun magiankäytön perusteista oltiin päästy selville ja mielenkiinto siirtyi tehokkuuteen, jännitteet alkoivat ensi kerran tuntua vahvoina. Osa varhaisista maageista piti ääntä parempana yhteytenä magiaan, osa korotti liikkeen tärkeämmäksi. Kummallakin taholla alettiin kehittää varhaisia magiakaluja omiin suuntiinsa. Kilpailu paremmuudesta johti toisaalta magiakalujen nopeaan kehitykseen, toisaalta ajoi eri näkemysten edustajat toistuvasti yhteenottoihin. Tietävästi vajaan sadan ajankierron aikana yhteenotoissa kuitenkin kuoli vain kymmenkunta maagia. Ayarin ja omfomin varhaisia versioita työstettiin kuitenkin ahkerasti aikavälillä 100–300 Ak.

Ajankiertona 96 uutta-aikaa perustettiin Äänen maagien koulukunta, joka alkoi järjestää koulutusta niille maageille, jotka pitivät ääntä liikettä tärkeämpänä. Koulukunta myös ylläpiti ayarin kehitystyötä ja otti sen ajankiertona 113 tutkijoidensa ja oppilaidensa käyttöön. 98. Ak uutta-aikaa perustettiin Liikkeen maagien koulukunta, joka seurasi Äänen maagien koulukunnan yleisiä periaatteita magiakalunaan omfom. Omfomista tuli heidän magiakalunsa 112. Ak.

Magia ylimystön piirissä

Ei liene yllättävää, että kilpailu ei tehnyt yhteiselosta aina ruusuista. Pitkän aikaa suhteisiin kuului kovaa valtaistoa, joka johti jopa siihen, että koulukuntien edustajat pyrkivät kilvan erilaisiin korkeisiin virkoihin. Urkkiminen ja tuhotyöt kuuluivat molemminpuolisiin keinoihin. Uudenajan sadan ensimmäisen ajankierron jälkeen magiankäyttö alkoi siirtyä yhä enemmän ylimystön yksinoikeudeksi, joskin osa tiedoista siirtyi rikollisille, jotka monesti sekaantuivat koulukuntien välisiin ristiriitoihin. Koulukuntien keskinäisistä nujakoista tuli arkipäivää moneksi tuhanneksi ajankierroksi, vaikka yhteenotot harvoin olivat pahoja tai verisiä.

Kahden alkuperäisen koulukunnan siirryttyä ylimystölle, shamaanit kehittivät varjoissa vähin äänin uutta magiakalua, josta haluttiin voimakkaampi kuin kummastakaan aiemmasta. Mithin ylivoimaisuus osoittautui lopulta toteutumattomaksi unelmaksi, mutta ajankiertona 141 kuitenkin perustettiin Mielen maagien koulukunta ja mithistä tuli heidän magiakalunsa.

Kuudennensadan ajankierron tienoilla ylimystövalta alkoi magian suhteen hitaasti löysätä otettaan, kun shamaanien asema jälleen vahvistui. Magiankäyttö tasapainottui ylimystön ja shamaanien välillä. Tavallinen kansa ei kuitenkaan harvoja poikkeuksia lukuun ottamatta edelleenkään päässyt tavoittelemaan magian voimia.

Magiankäytön kehityksen harppaus

Seuraavalla tuhatluvulla tapahtui yksi merkittävimmistä askelista magiankäytön historiassa. Joidenkin lähteiden mukaan sen arvellaan tapahtuneen joskus 1100-luvulla, toisten lähteiden mukaan 1700-luku olisi lähempänä totuutta. Yhtä kaikki, magiankäytön historiallisten suurhenkilöiden ryhmä iski tuona aikana esiin yli kaikkien muiden. Aikana, jona kaikki muut keskittyivät magiakalujen kehittämiseen, tämä ryhmä, joka koostui niin velhoista, noidista kuin parantajistakin, keskittyi magiaan sinänsä ja sen toimivuuteen. Ryhmään kuului tunnetuista maageista mahtavimpien joukkoon lukeutuvia henkilöitä, kuten Azaardos Nyemin Osaikinpoika, Myelin Emanul Maronpoika, Nimfaimin Asam Teamoninpoika, Maar-Ela Sondreod Lil-Amalentytär, Mooen Ane Metsäpurontytär ja Gombadsa Domb Dumeganpoika. Tämä eliittiryhmä haastoi koko magiaan liittyvän ajatusmaailman. He kirjoittivat loputtomasti aiheita käsitteleviä tekstejä, joista ymmärrettävästi on jäljellä enää vain harvoja ja puutteellisia jäljennöksiä, jotka ovat kulkeneet jäljentäjältä ja ajanjaksolta toiselle. Heidän kaikkein suurin työnsä oli riimumagian luominen.

Täydellinen hiljaisuus

Jostakin syystä mielenkiinto magiaan tuntuu tyrehtyneen uudenajan 1500-luvun jälkeen tai sitten tiedot ovat tuhoutuneet. Kukaan ei tiedä, mitä magian suhteen tapahtui tuhansien ajankiertojen aikana. Suurikuohun ruoppaustöissä 7001 Ak uutta-aikaa löydettiin ns. Najasen rauniot. Najase-rakennus lieni jonkinlainen uskonnollinen seremoniarakennus, joka oli kauttaaltaan kaiverrusten peitossa. Suuri Sota tuhosi sittemmin rauniot lopullisesti, mutta rakennuksen seinäkaiverruksista on yhä useita piirroksia. Niiden perusteella vaikuttaa siltä, että koulukunnat ovat päätyneet ainakin kahdesti sotaan tuona aikana, josta muutoin ei tiedetä mitään.

Magia nousi uudelleen merkintöjen aiheeksi vasta 4000- ja 5000-luvun taitteessa. Tällöin monissa lähteissä mainitaan uuden voiman löydetyn. 5000-luvun alkupuolelta on säilynyt tieto maagien neljäkymmenen ajankierron sodasta.

Koulukuntien yhdentymisen

Aika ja tiedon karttumisen ovat kuitenkin lähentäneet koulukuntia ja häivyttäneet niiden välisiä rajoja. Tietävästi 5200-luvulta asti koulukuntien välit ovat olleet rauhalliset, mutta keskinäistä yhteydenpitoa ei ollut ennen kuin 6000-luvun alussa koulukuntien edustajat tapasivat sävyisissä merkeissä. Onnistunut kohtaaminen johti säännöllisiin

yhteiskokouksiin. Jossakin vaiheessa koulukunnat ovat myös muuttaneet nimensä parantajien, noitien ja velhojen koulukunniksi. Sittemmin koulukunnat päätyivät yhteishallintoon, joka huipentui 6156 yhteiseen maagiakatemiaan, joka sijaitsi suurin piirtein nykyisen Vesmanin alueella.

Nykyhetki

Nykyään koulukuntien välillä ei ole jännitteitä. Omalta osaltaan tähän vaikuttanee se, ettei magiakaluja ole kehitetty, vaan mielenkiinto ja tutkimus on keskittynyt magiaan itsessään. Vanhat vihamielisyydet ovat kuuluneet sukupolvien takaisille henkilöille ja nykyään jäljelle on jäänyt vain kevytmielistä naljailua.

Mitä aryalaiset eivät tiedä

Magiaan liittyvien tietojen puuttuminen 1500–4000-luvuilla ei ole sattuma. 1500-luvun aryalaiset olivat kehittäneet taitonsa pidemmälle kuin nykyiset aryalaiset; he hallitsivat vanhenemista ja luonnonvoimia, he olivat teollistumisen kynnyksellä. Mutta käsistä riistäytynyt magia romahdutti lähes koko yhteiskunnan. Tästä kirjoitettiin suuret määrät muistiinpanoja jälkipolville, mutta niin ne kuin kansakuntien muistikin on tuhoutunut aikaa sitten. Aryalaiset ovat selvinneet tuosta koettelemuksesta täpärästi. Magia kiellettiin mustana voimana ja satojen, kenties tuhannen ajankierron aikana se unohdettiin. 4000- ja 5000-luvun taitteessa magia keksittiin nopeasti uudelleen kun löydettiin maanalaisiin raunioihin säilötyt kirjoitukset: koulukuntien perustamiset, riimumagian tekstit, historia, josta aikalaiset eivät tienneet mitään. Ironista kyllä, noista teksteistä tuli myöhempien kansakuntien muistoja, kun taas 1500–5000-luvut katosivat pimeyteen.

MAAGIKSI OPISKELEMINEN JA MAAGIN KEHITYS

Maagiopiskelijoiden ja ammattimaagien vaatimukset

Seitsemäs aisti

Inehmonlapsella on luonnostaan viisi perusaistia: kyky tuntea, maistaa, haistaa, kuulla ja nähdä. Kuudes aisti on läsnäolon tuntemisen aisti, jota ei yleensä lasketa perusaisteihin. Kun inehmot löysivät magian elvekryptien ajan ja uuden ajan taitteessa, löydettiin myös seitsemäs aisti, magian aistimisen kyky. Yleensä katsotaan, että jokaisella normaalilla lapsella on tämä aisti piilevänä, mutta että sen löytäminen ei tapahdu ilman apua ja runsasta työtä. Joillakin tämä aisti on vioittunut eikä sitä siksi voida löytää koskaan kunnolla (vähämaagit) tai ollenkaan (jotkut epämaagit). Maagiopiskelijan ensimmäinen tehtävä on opetella tuon aistin herättäminen ja käyttöönotto. Jollei hän tässä onnistu, hänen opettamisensa lopetetaan.

Maagiopiskelijoiden muut vaatimukset

Maagiopiskelijoiden on kyettävä riittävään keskittymiseen. Keskittymisongelmaiset lapset ja nuoret saatetaan joissakin oppilaitoksissa sietää, mutta heidän opiskelunsa lähes aina kärsii. Tiukemmissa oppilaitoksissa ongelmalliset oppilaat potkitaan koulusta, mutta tämä pätee toki muihinkin kuin maagiopiskelijoihin.

Hyvin nuoret opiskelijat eivät juuri koskaan etene samaa tahtia vanhempien oppilaiden kanssa, sillä magian opiskeleminen vaatii kehittyntä **abstraktin** ajattelun kykyä, joka kehittyy normaalisti 12–15 ajankierron iässä.

Kommentti [O17]:
abstrakti: käsitteellinen, käsitteisiin perustuva

Opiskeleminen pitää sisällään runsaasti luettavaa ja mielenlujuus on usein kovilla.

Muita hitaammin aistinsa herättävät oppilaat kärsivät usein myös aluksi itsetunto-ongelmista, jotka saattavat keskeyttää opiskelun.

Fyysisiä vaatimuksia opiskelijaksi pääsemiseksi ei ole, mutta tietyt fyysiset piirteet leimaavat eri koulukuntia. Parantajien äänen on oltava siedettävä ja äänen täytyy olla heille tärkeä. Noidilla olisi hyvä olla rytmitajua, hyvä tasapaino ja heillä täytyy olla positiivinen suhde liikkumiseen. Monet noidat ovat opiskelujen alussa verrattain notkeita, nopeita tai voimakkaita. Velhoille ei ole varsinaisia fyysisiä odotuksia, mutta yleiskunnon ja fyysisen terveyden ylläpitämisen tiedetään vaikuttavan myös psyykeen ja sitä kautta mieleen.

Kaikki opiskelijat kärsivät kuitenkin opiskelujen alussa päänsärystä ja velhoilla tämä haitta on ilmeinen; tuoreilla velho-opiskelijoilla on muiden koulukuntien oppilaita huomattavasti useammin eriasteista päänsärkyä, samoin migreeniä ja pahoinvointia voi esiintyä.

Vaativat ja vielä harjoitteluvaiheessa olevat magiaiskut ovat hyvin kuluttavia, mutta myös pitkät rupeamat opiskelujen tai tositalanteen äärellä imevät nopeasti energiavarastot kuiviin. Maagien kehojen onkin totuttava tällaiseen luonnottomaan rasitukseen. Rankkoja magiaopintoja ei siksi suositella kasvuikäisille lapsille, vaan heidän pitäisi ottaa rauhallisesti, sillä kova henkinen harjoittelu imee energian fyysiseltä kasvulta. Tietenkin tämä seikka lakaistaan maton alle aina kun valtio tarvitsee kiireesti sotilaita.

Maagin vaatimukset

Opiskelujen aikana ja ammatiaan toteuttaessaan maagit törmäävät tiettyihin vaatimuksiin. Olennaisin näistä on uupumuksen sietäminen. Uudet magiaiskut ovat aina aluksi vaativia ja henkinen rasitus on kova. Soturit ja noidat tietävät, mitä fyysinen loppuun palaminen on, mutta kaikki maagit tulevat tuntemaan, mitä henkinen väsymys on. Tasokokeissakin on (niin satureilla kuin maageillakin) osuus, jossa jotakin tehtävää suoritetaan pyörtymiseen asti.

Sotilastehtävissä toimivat maagit tarvitsevat myös riittävän kunnon, jotta pitkätkin taistelut tai varusteiden siirrot luonnistuvat. Maastossa joukkojen harvemmin tarvitsee kovin montaa päivänkiertoa kulkea, kiitos portaalien. Etenkin lähitaistelumaageille hyvä kunto on elinehto ja parantajien on jaksettava siirtää loukkaantuneet pois taistelijoiden jaloista.

Maagin yleinen kehitys

Maagin kehityksessä on useita vaiheita. Niissä eteneminen on aina henkilökohtaista, vaikka on olemassa tiettyjä keskivertoaikoja, joiden sisällä maagiopiskelijan pitäisi

tavoittaa vaihe yksi ja sitten vaihe kaksi. Nämä voivat myös jäädä maagin ainoiksi askeliksi maagina kehittymisen tiellä eikä sitä ole syytä pitää häpeänä. Neljänteen vaiheeseen yltävät vain harvat, mutta heistäkin jokainen on käynyt kaikki edeltävätkin vaiheet. Yhdenkään vaiheen yli ei siis voi loikata ja siksi opetus seuraa aina näitä vaiheita. Kukaan ei kuitenkaan voi oppia vaiheita toisen puolesta vaan jokainen maagiopiskelija ja maagi kohtaa niissä täysin henkilökohtaisen haasteen.

1. vaihe: Seitsemännen aistin sytyttäminen

Ensimmäinen vaihe on seitsemännen aistin sytyttäminen eli kyky tulla tietoiseksi magiasta ja aistia se. Kun inehmon magianaistimisenkyky kerran tulee kunnolla aktivoituneeksi, tuntuu maailma äkisti täyttyvän. Kaikkialla tuntuu tuo outo läsnäolo. Se onkin ymmärrettävää, sillä on hätkähdyttävää todeta kaikkialla, myös itsessä, jotakin sellaista, minkä läsnäoloa ei ole koskaan ymmärtänyt. Useimmat maagiopiskelijat tämän vaiheen tavoittaessaan menettävät yönensä viikonkin ajaksi ja muuttuvat rauhattomiksi. Tästä alkaa samalla hyvin nopea maagisten taitojen kehitys, joka kuitenkin alkaa hidastua oppilaan opittua tuottamaan muutaman yksinkertaisen iskun ilman pitkälistä keskittymistä. Mitä maailman täyttymisen tunteeseen tulee, se katoaa yleensä parissa viikossa, viimeistään kuunkierrossa, kun inehmo tottuu aistiinsa.

Opetuksessa aisti syttyy yleensä 1-2 kuunkierron ahkeran harjoittelun sisällä. Joskus aisti voi herätä vasta 3-4 kuunkierron harjoittelun tuloksena, mutta neljännen kuunkierron tultua täyteen henkilön todetaan yleensä olevan epämaagi.

2. vaihe: Magian käsittely

Toisessa vaiheessa maagiopiskelija oppii käsittelemään magiaa kun ensimmäisessä vaiheessa hän vain aistii sen. Hän oppii aistimansa magian, fyysisen maailman ja työkalunsa (magiakalun) yhteyden. Näin hän pystyy opettelemaan, kuinka toimia näiden kahden, fyysisyyden ja materialittoman, välillä. Tämä tarkoittaa magiaiskujen luomisen oppimista. Tässä vaiheessa magia on kuitenkin käsitteellistä: tiettyä tuntemusta nimitetään tulen elementin käsittelemiseksi ja toista tuntemusta valon elementin käsittelemiseksi. Kun tässä vaiheessa olevalle maagille sanoo, ettei magia oikeasti koostu tulesta tai valosta, hän kyllä tietää sen, mutta hän ei kykene luopumaan termikeskeisestä ajattelusta. Vaihe kuuluu kuitenkin jokaisen maagin kehitykseen ja jää monilla lopulliseksi vaiheeksi.

Toinen vaihe alkaa yleensä kuunkierron sisällä aistin syttymisestä, jos harjoittelu on jatkuvaa ja keskittynyttä. Ensimmäiseksi harjoitusmagiakalussa syttyy vain surkea valonhäivähdyks ja yleensä tämän jälkeen kestää taas pari viikkoa, ennen kuin sama onnistuu uudelleen. Arvellaan, että tämä johtuu liiasta yrittämisestä, jonka ensi-innostus saa aikaan. Vakaan magia-ren maagiopiskelija saa aikaan aina halutessaan yleensä siinä vaiheessa kun ensimmäisestä valonhäivähdyksestä on kulunut kuunkierto ja ensimmäisen magiaiskun tuottaminen onnistuu viikon-parin sisällä tästä. Kuunkierron sisällä oppilas yleensä oppii parin-kolmen yksinkertaisen magiaiskun tuottamisen, mutta onnistuu keskimäärin vain joka kolmannella kerralla. Ennen ensimmäisen lukukauden loppua oppilas osaa kymmenkunta yksinkertaista iskua korkealla onnistumisprosentilla.

3. vaihe: Sanoista vapautuminen

Käsitteiden avulla voi päästä pitkällekin, mutta lopulta asialleen omistautuneet maagit luopuvat sanojen kahleista. Tällöin magia ei ole enää asia, jota tarvitsee ajatella, vaan magiankäyttö koostuu kokonaisista teoista. Rutiininomaisuus on ehdoton välttämättömyys ennen kuin sanoista voi päästää irti. Silloin ymmärretään, ettei magiaa tarvitse lokeroida. Samalla vapaudutaan matemaattisista rajoituksista (eli että johdoselementti + johdoselementti on jokin tietynlainen magiaisku) ja löydetään magiankäytön luovuus. Magiankäytöstä tulee tuntemuskeskeistä, tärkeää on se, miltä magiankäyttö tuntuu.

Muutos termikeskeisestä ajattelusta tuntemuskeskeiseen ajatteluun tapahtuu yleensä vaiheittain 2-6 ajankierron aikana sen jälkeen, kun henkilöstä on tullut maagi ja hän on saanut magiakalunsa. Kaikki eivät kuitenkaan koskaan voi luopua luokittelusta eivätkä tavoita kolmatta vaihetta.

4. vaihe: Tuntemiseen keskittyminen

Neljännän vaiheen tavoittavat vain hyvin harvat ja sen merkiksi heistä yleensä tulee kultakategorian maageja. Tunnekeskeisen ymmärryksen eli kultaisen ajatuksen tavoittaminen on pitkän opiskelun ja omistautumisen tulos, vaikkei vieläkään tiedetä tarkkaan, miksi jotkut tavoittavat kultaisen ajatuksen ja jotkut eivät. Nimensä mukaisesti tunnekeskeisessä ymmärryksessä maagi tavoittaa ykseyden magian kanssa tunnetasolla ja hän ymmärtää tunteidensa liikeyhteyksiä kyllin hyvin kontrolloidakseen magiaa tuntemalla. Olennaista on siis tunne, ei tuntemus. Ne harvat, jotka kultaisen ajatuksen tavoittavat, saavuttavat sen yleensä elämänsä ehtoopuolella.

Nimfaimin Asam kuvasi: ”Maagin vaiheet ovat kuin taiteilijan. Ensin hän tajuaa kynän ja paperin olemassaolon, sitten hän ottaa kynän käteensä ja vetää ensimmäiset viivat. Piirtäessään hänen on alkuun keskityttävä kovasti saadakseen aikaan haluamansa lopputuloksen, mutta kun hän piirtää ja piirtää hän harjaantuu. Ja erään kerran hän ymmärtää, ettei hänen tarvitse piirtää samoja kuvioita kuin muut. Ehkä, kukaties, joskus koittaa se hetki, jona hän huomaa, ettei piirtämiseen tarvitse edes kynää vaan kaikki on kiinni palosta. Tätä me kutsumme kultaiseksi ymmärrykseksi.”

Maagin edistyminen opiskelijana (opiskelun aloittamisesta laskien)

30 päivänkiertoa: ei mitään

31–60 päivänkiertoa: aisti herää

45–74 päivänkiertoa: harjoitusmagiakaluun onnistutaan sytyttämään hento valonvälähdys

60–90 päivänkiertoa: magia-ren sytyttäminen uudelleen onnistuu

75–104 päivänkiertoa: magia-re on vakaa ja onnistuu yleensä oppilaan niin halutessa

82–118 päivänkiertoa: ensimmäinen yksinkertainen magia-ge onnistuu

120 päivänkiertoa: jollei oppilas tähän mennessä ole onnistunut sytyttämään harjoitusmagiakalua hänet todetaan epämaagiksi

112–148 päivänkiertoa: oppilas osaa hatarasti pari-kolme yksinkertaista magiaiskua
240 päivänkiertoa (ensimmäinen lukukausi): oppilas osaa hyvin kymmenkunta yksinkertaista magia-getä ja heikosti useita kymmeniä
480 päivänkiertoa (2 lukukautta): oppilas osaa hyvin kymmeniä magiaiskuja ja heikohkosti useita kymmeniä
3 lukukautta: oppilas osaa taitavasti useita kymmeniä magiaiskuja ja tuntee liki sata iskuja
4 lukukautta: oppilas osaa taitavasti useita kymmeniä magiaiskuja ja tuntee liki parisataa iskuja
5 lukukautta: oppilas osaa erityisen taitavasti kymmenkunta iskuja harjoittamiltaan osa-alueilta ja hallitsee hyvin tai kohtalaisesti kaikkien magian osa-alueiden iskuja
6 lukukautta: oppilas osaa erityisen taitavasti parisenkymmentä iskuja harjoittamiltaan osa-alueilta ja hallitsee hyvin kaikkien magian osa-alueiden iskuja
7 lukukautta: oppilas osaa poikkeuksellisen taitavasti muutamia magiaiskuja, erityisen hyvin kymmeniä iskuja eri osa-alueilta ja hallitsee hyvin kaikkien magian osa-alueiden iskuja
8 lukukautta: oppilas on poikkeuksellisen harjaantunut valitsemillaan osa-alueilla ja taitaa hyvin minkä tahansa magian osa-alueen magia-gejä
9 lukukautta: oppilas on poikkeuksellisen harjaantunut valitsemillaan osa-alueilla, osaa erityisen hyvin useita kymmeniä iskuja eri magian osa-alueilta ja hallitsee hyvin jopa satoja iskuja magian eri osa-alueilta

Maagin kehitys kategorian kantajana

Kategoriaa mietittäessä on syytä muistaa, että taitavuusero on merkittävä kategorian tuoreilla kantajilla verrattuna heihin, jotka jo lähestyvät seuraavaa kategoriaa. Kategorian taitavimmat saattavat jo kyetä joihinkin seuraavan kategorian magiaiskuihin. Näistä syistä pelkkä kategoria ei vielä paljasta maagista kaikkea.

Pronssikategoria: maagi taitaa kiitettävän määrän magiaiskuja eri magian osa-alueilta kyeten toteuttamaan ammattiaan.

Pronssikategoria on alin taidon kategorioista. Maagilla on perustaidot ja hän saattaa tuntea monia osa-alueita, mutta erityisen persoonallista tai syvällistä hänen taitonsa ei ole. Pronssikategorian maagit eivät kykene kaikkiin samoihin magiaiskuihin kuin ylempien kategorioiden kantajat. Pronssikategorian maagit eivät kykene seuraaviin magian osa-alueisiin tai iskuihin:

- syvän mielen magiaan
- animalismiin, kun kohde on hereillä ja vireä
- haluttaessan fyysisesti toimivan ja itsenäisesti käyttäytyvän olennon voi maagi luoda animalismi-transformismissa vain hyönteisen, sammakon tai pikkukalan
- transformismissa kokonaista elävää olentoa ei voi muuttaa

- pronssikategorian yläpäässä olevat maagit, jotka kykenevät jo tuottamaan useampia magiaiskuja samaan aikaan, saattavat kyetä magiaiskun tekemiseen ohjaillessaan magia-remoria
- vain kultakategoriaan kuuluvia magiaiskuja ei kykene tuottamaan lainkaan

Hopeakategoria: maagi osoittaa korkeaa ja monipuolista taitavuutta magian eri osa-alueilla, kykenee tuottamaan hopeakategoriaan luokiteltavia magiaiskuja, kykenee tuottamaan useita magiaiskuja yhtä aikaa, omaa pitkälle ylettyvän otteen piirin, sietää pitkäaikaista magian kuluttavuutta kuten hopeakategorian maagin kuuluu, on luopunut elementtiajattelusta sekä osoittaa luovaa maagista ajattelua.

Hopeakategorian maagit ovat selvästi nopeampia ja heidän iskunsa voimakkaampia kuin pronssikategorian maagien ja he onnistuvat iskuissaan suuremmalla todennäköisyydellä kuin pronssikategorian kollegansa. Lisäksi he kykenevät seuraaviin magian osa-alueisiin tai iskuihin, joihin pronssikategorian maagit eivät pysty lainkaan:

- syvän mielen magiaan (korkeimmillaan unen tasolle)
- animalismiin silloinkin, kun kohde on täysin hereillä ja vireänä
- luomaan animalismi-transformismilla eläimen, ei kuitenkaan mitään tavattoman suurta
- transformismissa kokonaisen elävän olennon muuttaminen toiseksi, kunhan kohde ei ole kovin suuri eikä poikkeuksellisen monimutkainen
- kykenevät tuottamaan tavallisia magiaiskuja ohjaillessaan magia-remoria, jos vain ovat hyvässä kunnossa
- hyvät ja erittäin hyvät hopeakategorian maagit kykenevät hallitsemaan kahta magia-remoria yhtä aikaa, jos vain ovat hyvässä kunnossa
- vain kultakategoriaan kuuluvia magiaiskuja hopeakategorian maagi ei kykene tuottamaan lainkaan

Kultakategoria: maagi osoittaa poikkeuksellisen korkeaa ja monipuolista taitavuutta magian eri osa-alueilla, kykenee tuottamaan kultakategoriaan luokiteltavia magiaiskuja, kykenee tuottamaan useita magiaiskuja samalla kun ylläpitää yhtä magiaiskua, omaa merkittävän pitkälle ylettyvän otteen piirin, sietää erittäin vaativaa pitkäaikaista magian kuluttavuutta kuten kultakategorian maagin kuuluu, on tavoittanut kultaisen ajattelun sekä osoittaa poikkeuksellisen luovaa maagista ajattelua.

Kultakategorian maagit ovat kaikkein nopeimpia, voimakkaimpia ja useimmin onnistuvia maageja. He kykenevät myös **varioimaan** iskuja monipuolisesti ja pystyvät yllättämään luovuudella. Kultakategorian maagi saattaa luoda jotakin sellaista, jota kukaan muu maagi ei tietävästi koskaan ole tehnyt. Lisäksi kultakategorian maagit kykenevät seuraaviin magian osa-alueisiin tai magiaiskuihin, joihin alempien kategorioiden maagit eivät kykene lainkaan:

- syvän mielen magian kaikkiin osa-alueisiin
- animalismin kaikkiin osa-alueisiin kohteen tilasta riippumatta
- luomaan animalismi-transformismilla hyvinkin suuria ja monimutkaisia kappaleita
- käyttämään transformismia mihin tahansa elävään olentoon

Kommentti [O18]:
variointi: muuntelu, muuttelu, vaihtelu

- ohjailemaan kahta tai useampaa magia-remoria yhtä aikaa, jos vain ovat hyvässä kunnossa
- aramdharon-loitsu, joka hitaasti poistaa kohteen auraa
- (lisää tulee todennäköisesti joskus)

Pronssi- ja hopeakategorian tavoittaminen

Jos henkilö osallistuu kiitettävästi maagikoulutukseen ja on mestareidensa mielestä oikeutettu osallistumaan tasokokeeseen, mitteele hän silloin niin ammatin kuin pronssikategoriankin edestä. Jos hän läpäisee tasokokeet, hänestä tulee maagi ja samalla pronssikategorian kantaja.

Hopeakategorian koetukseen kutsutaan. Yleensä ehdotuksen kokeeseen kutsumisesta tekee joku henkilön korkeampitasoinen ystävä tai mestari. Koe pidetään yleensä joka toinen ajankierto ja siihen kutsutaan niin monta maagia kuin sillä kertaa katsotaan sopivaksi. Koetus kestää kaksi viikkoa ja sinä aikana kokelaiden kykyjä ja kestävyyttä koetellaan. Hopeatason kriteerit täyttävät henkilöt korotetaan koetuksen päättyessä hopeakategorian maageiksi.

Kultaisen ajatuksen ja kultakategorian tavoittaminen

Ymmärryksen kasvaessa maagi voi lähestyä hopeakategoria-aikansa loppua. Tällöin hänessä tapahtuu monia muutoksia. Koko uransa ajan hänen taitonsa, käsityksensä ja ymmärryksensä ovat olleet muutoksessa, välillä kehittyen, välillä taantuen. Mutta kun kultaisen ajatuksen tapahtumat alkavat, kaikki tapahtuu nopeasti. Kultaisella ajatuksella tarkoitetaan vaihetta, joka avaa ymmärryksen, käsityksen ja käytännöllisen tason mahdollisuudet käyttää magiaa kultakategorian tasolla ja samalla se tarkoittaa tilaa, jossa kultakategorian maagit elävät lopunikänsä.

Tarkkaan ei tiedetä, mikä käynnistää kultaisen ajatuksen. Uskotaan kuitenkin, että maagin ymmärryksen on noustava riittäväälle tasolle, jotta hän voisi käsittää magian korkeampaa olemusta ja että hänen magianaistinsa täytyy olla kyllin voimistunut, jotta hän olisi kyllin herkkä magialle. Jotkut ovat esittäneet, että voimakas aura edistäisi asiaa, mutta on kultakategorian maageja, joiden aura on ollut heikko kultaisen ajattelun alkaessa.

Ensimmäiset merkit

Ensimmäiset merkit tulevasta kultaisesta ajattelusta alkavat ajankiertoja, joskus jopa kymmenen ajankiertoa, ennen itse vaiheen alkamista. Siihen liittyy maagista herkkyyttä, jolloin magiaiskut onnistuvat aika ajoin normaalia nopeammin ja henkilö saattaa tunnekuohussa käyttää magiaa vahingossa. Magiavirtauksia (katso kohta ”Maagien ammattisairaudet”) tapahtuu tavallista useammin. Niillä velhoilla, jotka ovat taipuvaisia migreeniin, migreenikohtaukset yleistyvät hiukan.

Kultaisen ajatuksen raju alku

Kun kultaisen ajatuksen vaihe sitten alkaa, muutos on huomattava. Ensin maagi alkaa nähdä unia, jotka tuntuvat erittäin tosilta. Aluksi ne eivät sisällä yleensä muuta kuin

tunteen ja jonkin yksinkertaisen näyn, mutta uni toistuu yö yöltä. Kahden viikon sisällä siihen alkaa tulla lisää elementtejä, mutta selkoa uni ei itsestään tee vielä ainakaan ajankiertoon. Senkin jälkeen uni tulee laajenemaan ja tarkentumaan maagin koko eliniän. Viidennen päivän tienoilla ensimmäisestä unesta maagi alkaa nähdä välähdyksiä unesta päiväsaikaan. Kuluu yleensä pari viikkoa tapahtumien alkamisesta, kun hyvin voimakas magiavirtaus alkaa. Se taukoo vain harvoin ja useimmat maagit pitävät sitä hyvin epämiellyttävänä. Monet eivät kykene nukkumaan sen vuoksi. Kolmannen viikon aikana magiavirtaus yltyy ja näyt ottavat vallan maagista. Käytännössä katsoen hänestä tulee niiden takia toimintakyvytön parin päivänkierron ajaksi. Tänä aikana useimmat kärsivät myös kovasta päänsärystä ja monet luulevat menettävänsä järkensä. Heille kuitenkin syntyy erittäin vahva side magiaan ja vaikeivat he vielä sitä ymmärrä, he tietävät, millä tavoin heidän olisi kyseenalaistettava nykyinen magiankäyttötapaansa saadakseen se samalle tasolle syntyneen yhteyden kanssa. Parin päivänkierron jälkeen tila alkaa helpottaa, näyt harveta ja olo helpottaa. Kun tila menee kokonaan ohi, maagi ei enää koskaan elämässään saa (ainakaan kultaisen ajattelun vuoksi) näkyjä hereillä ollessaan, ainostaan välähdyksiä. Tietysti mielen sairaudet ja hetkelliset ailahtelut voivat jatkossakin synnyttää harhoja. Tämän jälkeen maagit lähes poikkeuksetta alkavat hakea magiankäyttötapa, joka tuntuisi oikealta vahvistuneessa suhteessa ja he löytävät sen turvautumalla termien tai tuntemusten sijasta tunteisiin. Antanyalaiset eivät sitä tiedä, mutta magian todellisen olemuksen takia se on lähin yhteys magiaan.

Kultakategoriaan pääseminen

Jotta kultaisen ymmärryksen tavoittanut maagi pääsisi kultakategoriaan, hänen on vielä virallisesti läpäistävä rankka kultakategorian koe. Sen järjestää kunkin maan maagiakatemia joka neljäs ajankierto ja kokeeseen kutsutaan kirjeitse. Yleensä niin oppinut henkilö kuin kultaisen ajattelun tavoittanut henkilö on tunnettu maagiakatemioiden ja jollei jostakin syystä ole, joku varmasti suosittelee häntä, jonka jälkeen maagiakatemiassakin henkilö tiedetään. Kultakategorian koetus kestää neljä viikkoa ja sen aikana kokelaiden taitoa, monipuolisuutta ja kestävyyttä samoin kuin tietoa ja ymmärrystä koetellaan ja selvitetään monin tavoin. Koetus on rankka niin fyysisesti kuin henkisesti ja lisäksi henkilön on osoitettava tiedolliset ja luovat kykynsä. Koetusta valvovat kultakategorian maagit ja koetukseen läpäisseet vihitään arvoonsa näyttävien, kuuden päivänkierron menoin. Osa menoista on julkisia jolloin kuka tahansa voi niihin osallistua. Kuudennen päivän aamuna henkilöiden magiakalut irrotetaan ja illalla ne liitetään takaisin kultaisiksi värjättyinä.

MAAGIT TAISTELUSSA

Mitä tarkoittaa keskittyminen maagin taistelussa?

Maagien on aina keskityttävä voidakseen tuottaa magiaskuja. Tämä keskittyminen ei kuitenkaan sulje pois mahdollisuutta tuntea pelkoa tai kauhua, vaan niin kauan kuin maagi pystyy pitelemään magiaa hallussaan, hän on riittävän keskittynyt. Kyse ei ole siis muut asiat poissulkevasta vain yhteen asiaan sokeasti kiinnittymisestä, vaan luottamuksesta omiin kykyihinsä toimia äkillisissä tilanteissa. Magiankäytön kyky voi

hetkeksi lipsua maagin käsistä, jos jokin yllättävä tapahtuma vie hänen huomionsa kokonaan, lamauttaa hänen tajunsa itsestä ja magiasta, tai jos kipu ja uupumus vievät suurimman osan hänen huomiostaan. Tapahtuma on samankaltainen kuin silloin, jos vastaava tapahtuma saa soturin pudottamaan paniikissa, kivussa tai uupumuksessa aseensa; ainut vain, että koska maagi ei näe asiaa, hän huomaa sen vasta sekunnin osia myöhemmin, kun hänen hengentitimitukseen aiottu magiaisku ei onnistukaan.

Keskittymisen laatu vaihtelee maagilta toiselle ja koulukuntien välillä. Velhoilla keskittyminen on ennen kaikkea mielen ominaisuus kun taas noidilla tärkeää on, että keho on virittynyt toimimaan. Parantajat sijoittuvat tälle välille.

Keskittymisen lisäksi muutkin taisteluissa epäonnistumisen syyt ovat maageilla samat kuin satureilla: lamaannus estää heitä toimimasta ajoissa ja puolitaitoisuus tai alentunut suorituskyky voivat johtaa kohtalokkaan huonoon puolustukseen tai hyökkäykseen.

Maagin ominaisuudet taistelussa

Kuten yllä on todettu, maagi ei voi olla varma, että hänen magiankäyttönsä onnistuu tarvittavan nopeasti tai ylipäättään. Jokainen suojaus, jokainen isku on luotava aina uudelleen ja siksi maagin on suoritettava useampi tapahtuma samassa ajassa, jossa soturi vain nostaa kilpeään tai lyö aseellaan. Keskittyminen voi herpaantua, yhteys magian kanssa katketa kriittisellä hetkellä. Se tekee heistä haavoittuvia ja omalla tavallaan turvattomia taistelijoita. Toisaalta vastustaja ei tiedä, millaisen magiaiskun hän saa vastaansa – ei edes sitä, onko isku suuri vai pieni. Taisteltaessa maagia vastaan, on suuri apu, jos on oppinut huomaamaan, milloin maagi on niin suunniltaan, että häntä voi pitää aseettomana.

Juuri muulla tavoin maagit eivät satureista taistelijoina eroa. Eräs poikkeus tosin on se, että maagi voi suorittaa poikkeuksellisen tuhoisan itsemurhan nähdessään tilanteen toivottomaksi. Tällöin hän ei enää koetakaan pelastaa itseään, vaan iskee ympärilleen nopeasti leviävän, kuluttavan magiaiskun, jolla hän toivoo vahingoittavansa mahdollisimman montaa vihollista ennen kuin vihollinen iskee hänen elämälleen päätöksen. Siksi jokainen toivoo tappavansa maagin yllättäen, sillä nurkkaan ahdistettuna hän voi käydä hyvinkin tuhoisaksi tapoksi. Toisaalta kellä tahansa soturillakin voi olla mukanaan ikospallo, jonka tuhoamisella hän voi suorittaa yhtä dramaattisen poismenon.

Etätaistelijat

Suurin osa maageista on etätaistelijoita. Vaikka maagi voi olla monipuolinen ja yllättävä taistelija, on kaksi syytä, joiden vuoksi useimmat maagit suosivat etäällä pysymistä: magiaisku on luotava aina uudelleen, joten lähtökohtaisesti maagi on samantasoista soturia hitaampi ja toisekseen, koska magia vaatii aina jonkin verran keskittymistä, herpaantuminen väärällä hetkellä on maagille lähikontaktissa lähes varma hengenlähtö.

Useimmat maagien iskuista menettävät osumatarkkuutensa pidemmällä matkoilla. Siksi maagit yleensä toimivat vähän lähempää kuin jousiampujat, heittoase-etäisyydeltä. Tietysti mitä korkeammalla maagi on viholliseen nähden, sitä kauemmas hän voi iskunsa

kohdistaa. Paras paikka maagille on muurilla, muun korotetun suojan takana tai toisinaan ratsun selässä, josta he pystyvät hyökkäämään ja puolustamaan ilman, että kosketus viholliseen on välttämätön. Tasaisella maalla etätaistelijamaageja usein suojaa joukko sotureita tai sitten jotkut maageista keskittyvät lähinnä toisten suojelemiseen.

Etätaistelijoina toimii niin velhoja, noitia kuin parantajiakin. Heidän pahin vihollisensa ovat jousiampujat ja toiset maagit, joiden ensisijaisiksi kohteiksi he yleensä joutuvat.

Lähitaistelijat

Hetkellisyytensä takia magia soveltuu kehnosti lähitaisteluun, mutta toisaalta maagi kykenee yllättävyyteen ja isoihin, moniin suuntiin lähteviin iskuihin. Useimmat lähitaistelumaagit ovat noitia, jotka ovat yleensä hyviä ja kestäviä liikkujia ja selviävät siksi hyvin lähikontaktissa. Lisäksi heidän toimintakykynsä on vähemmän sidoksissa mielen keskittymiseen kuin muilla maageilla. Heille kehon keskittyminen on tärkeämpää ja siksi heidän toimintavarmuutensa on muita parempi lähitaisteluiden yllättävässä rajuudessa.

Lähitaistelumaagien varustus on luonnollisesti raskaampaa tekoa kuin etätaistelijamaagien. Silti aseettoman näköinen maagi saattaa näyttää turvattomammalta vastukselta kuin vihollinen, joka puristaa näkyvää asetta kourassaan. Maagin jokainen torjunta on riski, sillä on aina olemassa mahdollisuus, että hän epäonnistuu synnyttämään maagisen kilven tai tekee sen liian hitaasti. Tällöin maagi kohtaa suurella todennäköisyydellä kuoleman. Tällaisen välittömän kuoleman uhka on aloittelevien lähitaistelijamaagien suurin uhka, sillä kohotettuun miekkaan on uskallettava vastata paljaalla, suojaattomalla kädellä eikä tällaisen toiminnan oppiminen ole yksinkertainen asia. Kuten muillakin lähitaistelijoilla, juuri aloittelevilla lähitaistelijamaageilla on erittäin suuri todennäköisyys kuolla jossakin ensimmäisistä taisteluistaan, vaikka aloittelijoita koetetaankin strategisesti suojata äkkikuolemalta. Toisaalta maagin isku voi olla mitä tahansa, joten hyökkääjä ei koskaan tiedä, mihin hänen pitäisi valmistautua ja se on lähitaistelijamaagien paras etu.

Suurin osa lähitaistelijamaageista on siis noitia, mutta myös parantajat ovat kunnostautuneet alalla. Heidän rientäessä haavoittuneiden avuksi, on erittäin todennäköistä, että he joutuvat lähikontaktiin vihollisen kanssa, ennen kuin tavoittavat potilaansa ja saavat hänet tarvittaessa pois taistelualueelta. Velhot harvemmin ovat lähitaistelijoita, koska mielen keskittyminen on heille muita ensisijaisempaa. Siitä huolimatta lähitaisteluvelhojakin näkee aika ajoin. Lähitaistelijamaagit saavat yleensä vastaanansa lähitaistelutoureita, mutta myös lähitaistelijamaageja, ja toisaalta heidän vaaranaan ovat myös etäällä pysyttelevät etätaistelijamaagit ja jousiampujat.

Parantajat taistelussa

Parantamiseen erikoistuneina parantajien ensisijainen tehtävä taistelussa on tietenkin pelastaa haavoittuneet. Taistelutilanteissa toivon mukaan on saatavilla parantajia kahdenlaisiin tehtäviin: vakavasti loukkaantuneiden parantamiseen ja puolustamiseen keskittyviä parantajia sekä loukkaantuneiden noutamiseen keskittyviä parantajia.

Sairasalue on yleensä jonkin matkan päässä itse taisteluista. Joissakin paikoissa käytössä voi olla rakennus tai teltat, maastossa monesti operointipöytänä toimii pelkät maahan asetetut lautapaarit. Parantajat, jotka jäävät tälle alueelle ovat heitä, jotka hoitavat loukkaantuneita ja koettavat usein suorittaa kriittisiä leikkauksia vaikeissa oloissa, liian vähin varustein ja liian pienessä ajassa. Lisäksi heidän kontolleen saattaa langeta alueen puolustaminen, jos vihollinen työntyy omien linjojen läpi tai jotkut ovat kiertäneet päätaistelut. Sairasaluetta voi tosin olla suojaamassa muitakin maageja tai sotureita. Näiden parantajien suurin huolenaihe on maanmiestensä hengissä pitäminen. Heidän psyykensä voi joutua kovillekin tilanteissa, joissa potilas, joka muussa tilanteessa voitaisiin pelastaa, menehtyy, koska kukaan parantajista ei ehdi hänen avukseen. Jos taistelut leviävät sairasalueelle saakka, parantajan kunniatehtävä on pyrkiä **evakuoimaan** alue ja tarpeen tullen puolustaa potilaitaan viimeiseen asti. Tällaisessa tilanteessa niin parantajan kuin hänen suojeltaviensakin elo kuitenkin yleensä käy viimeisiä hetkiään.

Kommentti [O19]:
evakuoida: tyhjentää alue väestöstä (ja tavarastakin) sodan tai muun tuhon alta

Parantajat, jotka eivät jää sairasalueelle, ovat yleensä heitä, joiden tehtävä on auttaa vähäisesti loukkaantuneita sekä siirtää vaikeasti loukkaantuneet sairasalueelle. Tehtävä ei ole mitenkään helppo, sillä ensin parantajan pitäisi päästä taisteluiden läpi loukkaantuneen luokse, joka usein tarkoittaa yhteenottoa vihollisen kanssa. Toisaalta hän saattaa joutua lähettämään suojaavia loitsuja loukkaantuneen avuksi jo ennen kuin pääsee paikalle. Ja kun hän viimein tavoittaa loukkaantuneen, vaikein vaihe vasta alkaa; pitäisi joko auttaa häntä sillä paikalla tai jos hän on vakavammin loukkaantunut, pitäisi saada siirrettyä painava, loukkaantunut keho läpi taisteluiden aina sairasalueelle asti? Jos haavoittunut pitäisi siirtää sairasalueelle, on parantajan ensin tehtävä voitavansa sillä paikalla, jotta loukkaantunut edes selviäisi sairasalueelle asti. Aikaa hänellä ei kuitenkaan ole, sillä parantaessaan hän on paljas kohde vihollisille. Hyvä parantaja kuitenkin selviytyy tästä kaikesta ja jättää tuoreen potilaan kollegoilleen palatessaan takaisin taistelutantereelle.

Lähitaistelu siis kuuluu välttämättömänä osana monien parantajien taistelukokemuksiin. Monet taistelevat muiden maagien rinnalla joko lähi- tai etätaistelijana, kunnes joku tarvitsee heidän apuaan. Jotkut parantajat hylkäävät kokonaan parantamisen tehtävät ja keskittyvät pelkkään hyökkäämiseen. Parantajillakin on siis tämä mahdollisuus jolloin he voivat toimia taistelussa missä tehtävässä tahansa. Tämä toimii toisinpäinkin, sillä jotkut noidat ja velhot ovat keskittyneetkin opinnoissaan normaalia enemmän parantamiseen ja toimivat taisteluissa parantavissa ja pelastavissa tehtävissä.

MAGIAKALUT

Nykyisten magiakalujen historia

Magia ei ole yksiselitteinen asia ja sen on havaittu reagoivan useisiin tapoihin kutsua sitä. Ensimmäisen kerran magiaa opittiin käyttämään shamaanien tanssin ja laulun yhteydessä, sittemmin tämä yhteys opittiin eriyttämään nykyisinkin käytettyihin **kineettiseen** ja **auditiiviseen** tapaan. Kineettinen tapa laajeni käsittämään paitsi tanssin myös minkä tahansa liikkumisen ja liikkumisen ajattelemisen, kun taas auditiivinen tapa käsittää

Kommentti [O20]:
kineettinen: liikkumiseen liittyvä

Kommentti [O21]:
auditiivinen: ääneen liittyvä

nykyään laulun lisäksi minkä tahansa äänentuoton ja äänen ajattelemisen. Ensimmäisillä sekradosiasta muotoiluilla magiakaluilla ei ollut mitään yhteistä muotoa. Kun huomattiin magiakalun kehoon kiinnittämisen voimistavan yhteyttä magiaan, ja toisaalta todettiin eriytyviin aistimis- ja käsittelytapoihin sopivan erilaiset magiakalun muotoilut, alettiin magiakalujen tutkimiseen todella paneutua.

Idyllinen harmonia

Maagin ja hänen magiakalunsa suhde ei ole aina ollut yhtä tiivis kuin se nykyään on. Tämän päivän maageille magiakalu on luonnollinen osa kehoa, käden tai käsien osa. Kun mietitään magiakalujen keskinäisiä eroavaisuuksia, on huomattava, että kolme tekijää muodostaa kolmikon, joka on magian tuottamiselle välttämätöntä: magia, magiakalu ja maagi. Kun magiakalujen tutkiminen oli kuumimmillaan, huomattiin, että on olemassa idyllinen harmonia näiden kolmen välillä; parhaimpiin tuloksiin ylletään, kun kaikki kolme ovat sopusoinnussa. Auditiivisillä ja kineettisillä maageilla oli kuitenkin toisistaan eroavat tavat kutsua magiaa, vaikka heidän magiakalunsa olivat pitkälti samanlaisia. Idyllistä harmoniaa etsimällä tuloksena syntyivät ayar, joka reagoi sopusointuisesti auditiiivisten maagien kutsumiseen, ja omfom, joka soveltui kineettisille maageille.

Mithin keksiminen

Uusien magiakalujen kehittelyn myötä myös muita magian kutsumisen tapoja etsittiin kiivaasti. Kaikessa hiljaisuudessa löydettiin yksi uusi tapa: **mentaalinen**. Sen hyväksi puoleksi saatettiin lukea sen näkymättömyys: se ei tarvinnut vaativissakaan iskuissa liikettä, ääntä tai muutakaan näkyvää apua. Lisäksi uuden magiakalun, mithin, sekradosiamäärä saatettiin nostaa verrattain korkeaksi ennen kuin idyllisen harmonian raja tuli vastaan. Sekradosian määrän taas on todettu olevan yhteydessä voimakkaiden, hitaiden magiaiskujen luomiseen. Mentaalisen maagin on helpompi saada sellaisia aikaa kuin kineettisen tai auditiivisen. Auditiiivisten ja kineettisten maagien välillä taas ero on niin mitätön, että se on täysin merkityksetön. Sekradosian määrä on myös mentaalisten maagien heikkous: heidän magiakalunsa on vain yhdessä kädessä, jonka vuoksi he voivat iskeä magiaiskuja useampaan eri suuntaan vasta myöhemmässä harjoittelun vaiheessa kuin kineettiset tai auditiiviset maagit. Mith on vain yhden käden magiakalu, sillä sitä suunniteltaessa löydettiin myös sekradosiamäärän huippu, jota mithin paino lähentelee. Kun aikoinaan mithiä kokeiltiin kahden käden magiakaluna, todettiin magiankäytön hetkellisen voiman nousevan turmiolliseksi maagin kannalta; magian käyttäminen aiheutti palovamman kaltaisia jälkiä ja muita solutuhoja.

Kommentti [O22]:
mentaalinen: ajatteluun liittyvä

Magiakalujen muoto

Magiakalujen muotoon vaikuttaa kaksi seikkaa: väreily ja sekradosian määrä. Aryalaiset ovat huomanneet magian reagoivan nimenomaan aaltoilevaan liikkeeseen. Ei siis ole mitenkään tavatonta, että voima löydettiin nimenomaan liikkumalla ja laulamalla (aryalaiset eivät toki tiedä mitään ääniaalloista, mutta he tietävät äänen värisyttävän esineitä). Mentaalisen magiankäsittelytavan oppimisen myötä aryalaiset ovat todenneet myös ajattelun aaltoilevaksi. Tämän vuoksi aaltoilua, väreilyä, pidetään magian kannalta olennaisena muotona.

Sekradosian määrä taas lisää magiaiskun voimakkuutta, sillä magia-re-vaihe on pidempi. Siksi ayarin ja omfomin jälkeen pyrittiin löytämään muoto, johon voitaisiin upottaa mahdollisimman paljon sekradosiaa ennen kuin magian voima muuttuisi kantajalleen tuhoisaksi.

Mith

Mith on muodoltaan pitkä, kiemurteleva ja se pitää sisällään verrattain suuren määrän sekradosiaa. Mithin muotoilulle on olemassa useita syitä. Ensinnäkin kiemurtelevan muodon ansiosta se vie vähemmän tilaa kuin suorista tangoista muodostunut magiakalu veisi. Toisekseen muotoilemalla mith kiemurtelevaksi saatiin magiaiskun tuottamiseen hieman aaltoilevaa liikettä, joka osaltaan tuki uutta, ajatteluun pohjautuvaa magiankäyttötapaa. Mithien sekradosiamäärä lähentelee metallin maksimimäärää. Sen vuoksi magia-rellä kuluu pidempi aika tavoittaa koko magiakalu, joka johtaa siihen, että hitaat, voimakkaat iskut ovat velhoille helpompia toteuttaa kuin noidille tai parantajille. Toisaalta opiskelun alkuvaiheessa velhot ovat hitaampia tuottamaan kaikenlaisia magiaiskuja eivätkä he koskaan tavoita tismalleen samantasoisten noitien tai parantajien nopeutta – toisaalta kun iskun tuottamisen nopeus on harjoittelun myötä suuri, on melko sama kuluuko magia-re-vaiheeseen 0,2 vai 0,3 sekuntia.

Sekradosiamäärän vuoksi mith on yhden käden magiakalu. Jos metallin määrä olisi hieman korkeampi, magia-re-vaiheen voima aiheuttaisi vaurioita maagille itselleen. Toisaalta tämä seikka vapauttaa velhon teolta, joka noitien ja parantajien on tehtävä ennen magian käyttämistä: velhon ei tarvitse yhdistää magiakalunsa osia, sillä hänen magiakalunsa on valmiiksi yhtenäinen. Se tuo hänelle yllätyksen edun ja nopeuttaa ensimmäisen iskun tuottamista.

Kahden käden mithejäkin on kehitystyön varrella kokeiltu, jolloin yhden mithin sekradosiamäärä on puolittunut. Tämä on tuonut maagille kahden käden aseiden edun, mutta samalla vähentänyt iskujen voimakkuuden omfomien ja ayareiden tasolle. Tästä johtuen kahden käden mith jäi vain ohimeneväksi vaiheeksi esineen kehittämisessä. Mithin sekradosian suuren määrän huomaa toisinaan vielä nykyäänkin; erittäin voimakkaan magiaiskun, jonka tuottamiseen menee kauan ja jonka magia-re-vaihetta maagi joutuu ylläpitämään kauan, saattaa toisinaan alkaa vaurioittaa velhon käsivartta. Tällöin syntyy palovamman kaltaisia tuhoja ja muita soluvaurioita. Noidilla ja parantajilla tämä on huomattavasti harvinaisempaa.

Omfom ja ayar

Omfom ja ayar ovat ensimmäisten magiakalujen kehittelyn tuloksia ja aivan erilaisesta ulkonäöstään huolimatta lähempänä toisiaan kuin mithiä. Molempien sekradosiamäärä on huomattavasti pienempi kuin mithin, joka johtaa kahteen asiaan: molemmista on voitu kehittää kahden käden magiakalu, jolloin tarvittavan taitavuustason tavoittanut maagi kykenee luomaan yhtä aikaa magiaiskuja useampaan suuntaan ja toisaalta yksittäisen osan (omin tai fomin tai yhden käden ayreiden) magia-re-aika on lyhyempi kuin mithissä. Tämä taas johtaa nopeampien, mutta toisaalta heikompien magiaiskujen luomiseen. Onko tällä sitten yleensä väliä? Opettelun alkuvaiheessa kyllä, mutta myöhemmässä vaiheessa eri magiakalujen eroavaisuudet tasoittuvat: magiaiskut syntyvät kaikilta lähes yhtä nopeasti, lähes yhtä voimakkaasti ja velhot oppivat luomaan useita magiaiskuja eri

suuntiin. Sen sijaan kahden käden aseessa on se huono puoli, että ennen ensimmäisen magiaiskun tuottamista noidan ja parantajien on yhdistettävä magiakalujensa osat koskettamalla. Tämä taas on paljastava ja samalla hidastava ele. Niin kauan kuin magiakalu ei sammuu, uudelleenkosketus ei ole tarpeen.

Syy omfomin ja ayarin ulkonäölliseen eroon löytyy värinästä, toisin sanoen äänen ja liikkeen erilaisesta aaltoilusta. Lopputulos on pitkien kokeilujaksojen, ei tilastoitujen faktojen tai laskelmien lopputulos. Aryalaiset eivät tunne tarkkoja syitä sille, miksi magiakalut toimivat niin kuin toimivat. Useimmat mullistavat käänteet magian historiassa ovat olleen onnen ja kokeilujen kauppaa, niin myös magiakalujen kehitys. Aryalaiset tietävät vain, että äänen ja kehon liikkeessä on jotakin erilaista ja että sen vuoksi erilainen muotoilu toimii erilaisille magian kutsumisen tavoille. Ayarissa ei tarvita juuri lainkaan aaltoilua voimistavaa muotoa. Aintu jäänne tuosta muodosta ovat ayrien kyljissä olevat pienet aallonmuotoiset kaiverukset. Omfomeissa aaltoilevaa muotoa korostetaan sekradosiamuotoilulla, jossa magia-re kiertyy ensin kehän ja aaltoilee sitten välillä kiinteää sekradosiaa, välillä sekradosiaosien välissä olevaa ilmaa myöten. Omfomit tarvitsevat juuri tällaisen pyörivän värähtelyn. Se on samalla muoto, joka painaa energian keskustaan ennen purkautumista. Tästä syystä omfomeissa on assoionia pohja, joka suojelee ihoa hetkellisesti keskustassa käyvältä energiaryöpyltä.

Lyhyesti

Magia on aaltoilevaa ja reagoi siksi aaltoilevaan liikkeeseen. Tämän perusteella aryalaiset ovat todenneet aaltoilua, värinää olevan niin ajattelussa, äänessä kuin liikkumisessakin. Magiakalujen muotoilussa on huomioitu kunkin magiankutsumistavan oma aaltoilu niin, että magiakalu voimistaa aaltoilua: ayarissa tarve on vähäinen ja aaltoilua korostaa vain ayrien kylkiin kaiverretut aaltokuviot, omfomeissa on korostettu pyörteilevää aaltoilua ja mithin muotoilussa aaltoilu on pitkää ja laajakaarista. Lopputuloksena on aaltoilun tasapainotus, jossa magian ja magian kutsumistavan aaltoilu muokataan magia-re-vaiheessa magiakalun muotoilun avulla idylliseksi aaltoiluksi. Idyllisessä aaltoilussa lopputulos eli magiaisku on parhaimmillaan. Korostettakoon siis, että kaikki magiakalut muovaavat lopulta identtisen idyllisen aaltoilun.

Magiaiskun voimakkuuteen vaikuttaa magiaiskun magia-re-vaiheen pituus. Vaihe itsessään on hyvin voimakas, jonka vuoksi se näkyikin valona. Magia-re-vaiheen pituuteen taas vaikuttaa sekradosian määrä, sillä mitä pidempi matka, sitä pidempi matka ja mitä paksummin sekradosiaa on, sitä hitaammin magia-re siinä etenee. Tästä syystä velhojen magiaiskut ovat periaatteessa voimakkaampia, mutta hitaampia kuin noitien ja parantajien. Ero umpeutuu lähes täysin maagien kykyjen kehittyessä. Sekradosian määrä kehossa on kuitenkin rajallinen ja siksi mith on vain yhden käden magiakalu.

MAAGIEN AMMATTISAIRAUDET

Magiavirtaus

Magiavirtaus ei varsinaisesti ole sairaus, mutta sitä ilmenee vain maageilla. Magiavirtauksesta on kyse, kun maagi yllättäen herkistyy magialle niin, että hän tuntee magian virtaamisen jatkuvasti, melkein fyysisenä kosketuksena, eikä voi asialle mitään. Se ei aiheuta kipua, mutta maagit pitävät sitä epämiellyttävänä tunteena. Se on kuin häiritsevä kosketus, josta ei pääse eroon ja se aiheuttaa monesti inhotuksen ja puistatuksen tunteita. Jotkut se saa hermostuneiksi ja joillakin se aiheuttaa päänsärkyä. Itse virtaushetki on lyhyt, alle sekunnista muutama sekuntiin, mutta se voi toistua joskus useita kertoja tunnin aikana. Magiavirtauksia aiheuttaa väsymys, stressi tai tunnekuohujen jälkeinen uupumus. Vaivaan ei ole hoitoa, vaan lepo on paras auttaja. Jotkut tosin turvautuvat muihin rentouttajiin kuten alkoholiin, huumaaviin aineisiin tai joihinkin rauhoittaviin yrtteihin.

Maagitajuttomuus

Äärimmäisen henkisen rasituksen ponnisteluissa maagi saattaa menettää tajuntansa. Etenkin velhot ovat alttiita päättämään taistelunsa näin. Kyse voi olla tavallisesta tajuttomuudesta, mutta maagitajuttomuus on usein kyseessä. Tila ei ole vaarallisempi kuin tavallinen tajuttomuus. Se on tila, josta maagia on yleensä mahdoton herättää ja sen tarkoitus on kerätä maagille tarpeeksi voimia menetettyjen tilalle. Suurimman osan ajasta maagi on tajuton ja tilassa, joka on tavallistakin tajuttomuutta hieman syvempi. Tällöin hänen ruumiintoimintonsa ovat hyvin vähäiset ja ilman peitettä maagin ruumiinlämpö voi laskea rajustikin. Välillä tila kevenee ja maagi alkaa nähdä unta. Tilan syvyys vaihtelee hitaasti edes takaisin syvästä tiedottomuudesta syvään uneen. Joskus maagi saattaa nähdä painajaisia, mutta rajussakin pelossa hänen heräämisensä on hyvin epätodennäköistä. Maagi herää tajuttomuudesta, rasituksesta ja henkilöstä riippuen muutamien tuntien tai parin päivänkierron päästä. Tällöin hänen hengenvoimansa ovat palautuneet, mutta fyysinen kunto saattaa olla huono nesteen ja ravinnon puutteesta. Herätessään useimmat haluavatkin ensimmäiseksi paljon juotavaa ja sitten reissun käymälään. Sen jälkeen jotkut jatkavat toimiaan normaalisti, toiset haluavat syömään, jotkut palaavat vuoteeseen ja nukkuvat vähän aikaa normaalia unta.

Magiaähky

Aktiiviset maagit saattavat kärsiä magiaähkystä. Se on tila, jossa maagi ei parhaimmasta kunnosta ja halustakaan huolimatta kykene käyttämään magiaa vähimmässäkään määrin. Magiaähky kehittyy hitaasti jatkuvan magiankäytön vuoksi ja sen huomaaminen on vaikeaa, sillä se aiheuttaa normaaleja väsymyksen oireita: uupumusta ja haluttomuutta toimimiseen tai syömiseen. Kun sairaus sitten iskee, se tekee tulonsa jonkin ponnistuksen jälkeen eikä maagi enää kykenekään tuottamaan mitään. Magiaähky ei itsessään ole vaaraksi. Se lähtee pois lepäämällä viikossa tai muutamassa.

Maaginharhaisuus

Toinen runsaasta magiankäytöstä aiheutuva sairaus on maaginharhaisuus. Se voi syntyä erityisesti mentalismin runsaasta tuottamisesta, mutta yhtä herkästi myös runsaasta mentalismin alaisena olemisesta. Tästä syystä kuulusteltavat vangit ja maagikuulustelijat kärsivät usein maaginharhaisuudesta. Sairauteen kuuluu erilaiset harha-aistimukset: näyt, äänet, hajut, maut, tuntemukset. Vaikkei harhaisuus itsessään ole yleensä haitallinen, voi harhainen potilas olla hyvin vaarallinen itselleen ja ympäristölleen. Harhat aiheuttavat myös **irrationaalisia** tunteita, kuten pelkoja tai raivokohtauksia. Harhat eivät ole jatkuvia, mutta toistuvat useammin sairauden jatkuessa. Alussa harhat ovat lieviä, mutta muutaman tunnin kuluttua jo todella kovia. Usein toistuvat sairasjaksot altistavat vakaville mielisairauksille, joissa myös koetaan harhoja. Maaginharhaisuutta hoidetaan musk-musk-rohdolla, rauhoittavalla hoidolla ja tarvittaessa maagi lukitaan tyrmään tai sidotaan. Hoidolla vastikään alkanut harhaisuus voidaan hoitaa kymmenessä tunnissa, yli päivänkierron kestäneen harhaisuuden hoitaminen vie päivänkierrosta viikkoon.

Kommentti [O23]:
irrationaalinen: järjetön,
järjenvastainen

IV. SANASTO

Bilateraalinen = kaksikylinen, kaksisivuinen, kaksipuolinen, molemminpuolinen, magiassa sana viittaa maagin ja magiakalun yhteenliittymään

Bilateraalinen magia = opittu magia, jota käyttävät maagit

Destruktiivinen = tuhoava, hävittävä

Destruktiivinen magia = tuhoava magia, johon lasketaan tulen, veden, ilman, maan ja sähkön magia

Funktionaalinen magiaisku = magiaisku, jolle on annettu tehtävä, normaali, toimiva magiaisku

Fyysis-empaattinen = Fyysinen: aineellinen, todellinen, ruumiillinen. Empatia: myötäeläminen, myötätuntoinen toisten kohtaloihin eläytyminen, tunnestautuminen. Empaattinen: empatian mukainen tai siihen perustuva, eläytyvä, tunnestautuva. Näin ollen fyysis-empaattinen tarkoittaa ruumiilliseen liittyvää tunnestautuvuutta. (Sanaa ei sellaisenaan ole oikeasti olemassa.)

Fyysis-empaattinen magia = Magia, jolla maagit (parantajat) aistivat potilaansa ruumiin tilan

Hegemoninen = hallitseva, ylivaltaisen tai siihen pyrkivä

Hegemoninen magia = magian osa-alue, tyyppi, johon lasketaan mentalismi, transformismi ja kinesia

Kaikkeuden oppineiden klaani = Salaseura, jonka jäsenet uskovat vakaumuksellisesti magian olemuksen "kaikkeuden teoriaan" eli siihen, että magia ei ole kaikkialla oleva voima, vaan että kaikki rakentuu magiasta. He uskovat magian ns. "kaikkeuden kultaisen ymmärrykseen", jonka tavoittaminen paljastaisi kaikki maailman rakenteelliset riippuvuudet, jolloin maagi voisi kyetä tekoihin, jotka ylittävät käsityksemme "luonnollisesta". Salaseuran toimista tiedetään hyvin vähän, mutta ainakin jäsenet katoavat yhteiskunnasta omaan yhteisöönsä.

Luonikko = henkilö, jolla on natiivisen magianvoiman kyky

Maagi = henkilö, joka on ammatiltaan bilateraalisesti magian käyttäjä

Natiivinen = synnynnäinen, alkuperäinen, luonnollinen

Natiivinen magianvoima = voima, jonka kyvyn jotkut syntymässä saavat. Natiivista magianvoimaa voi käyttää voimakkaiden tunnemyrskyjen aikaan

Ontologinen = olemassa olemiseen liittyvä

Personifioitava = personoitava, persoonalliseksi kuviteltava

Psykoempaattinen = Psyko: mieli-, sielu-, henki-, psykologinen. Empatia: myötäeläminen, myötätuntoinen toisten kohtaloihin eläytyminen, tunnestautuminen. Empaattinen: empatian mukainen tai siihen perustuva, eläytyvä, tunnestautuva. Psykoempaattinen tarkoittaa mieleen liittyvää tunnestautuvuutta. (Sanaa ei sellaisenaan ole oikeasti olemassa.)

Psykoempaattinen magia = Magia, jolla maagit (parantajat) aistivat potilaansa psyyken tilan

Psyyke = Mieli, sielu

Ylimaallisen magian klaani = Salaseura, jonka jäsenet uskovat vakaumuksellisesti magian olemuksen "jumalallisuuden teoriaan" eli että jumaluudessa on kyse magian ylivoimaisesta hallitsemisesta ja sitä kautta inehmo voisi magian avulla tavoittaa jumaluuden tai edes puolijumaluuden. Salaseuran jäsenet vetäytyvät yhteiskunnasta ja keskittyvät magiassa kehittämiseen, Iankaikkisten palvomiseen ja omiin hurmoksellisiin riitteihinsä.