

Maagien Mahti

Mikko Kurki-Suonic



Mitä? Hullu Haihattelija™ on kääntänyt katseensa velhojen arkaaisiin taitoihin. Kauheaa! Miten nyt käy kaalisopan kanssa? Onko Barbaari-Tero enää koskaan entisensä? Lue, niin selviää...

Vakavammin puhuen aion tässä laukoa hieman valikoitua pohdintaa velhojen ynnä erilaisten muiden taiankäyttäjien roolista fantasiapeleissä. Asiassa nimittäin todella on pohtimisen varaa, monelta kantilta. Kuten tavallisestikin näissä jutuissa, en tarjoa mitään "oikeaa" mallia, vain hiukan ajattelemisen aihetta.

Voima

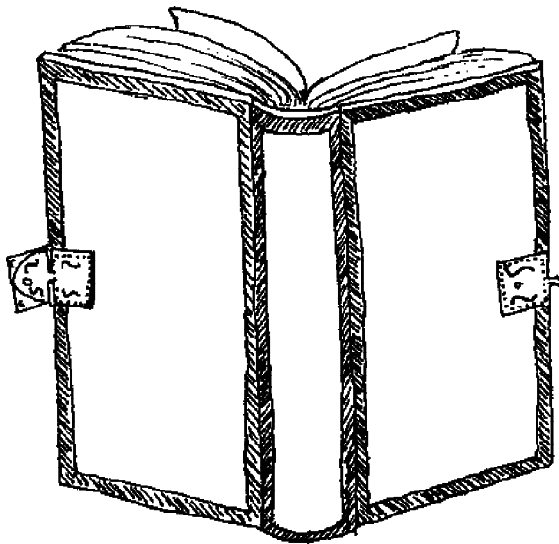
Kenties kaikkein väitellyin aihe roolipeli-magian saralla on velhojen voima. Asiallahan on ilmeinen vaikutus pelitasapainoon jos velhot ovat liian voimakkaita, kaikki haluavat pelata velhoa. Päinvastaisessa tilanteessa maagikkoa saa hakea kirjaimellisesti hullujen huoneelta. Yleensä pelien magiikka on siinä määrin mahtavaa jo alhaisella tasolla, että jonkinmoisen ulkoisen voimanlähteen olemassaolo täytyy olettaa. Oli kyseessä maaginen energiavirtaus, *mana*, ultraplanaariset

olennot, demonit tai mikä muu pseudotieteellinen selitys hyvänsä, tämä energialähde antaa loitsuille niiden todellisen voiman, maagi vain kontrolloi ja kanavoi tätä voimaa. Niinpä velhojen voimakkuus riippuu kahdesta asiasta: tämän voiman saatavilla olevasta määrästä ja sen kanavoinnin helppoudesta. Maagisen voimanlähteen säätely voi rajoittaa maagien valtaa raskaastikin. Jos energiataso on yleisesti riittävän alhainen, mahtavia loitsuja ei yksinkertaisesti pysty heittämään, loitsijan tietotaidosta riippumatta. Säätelyllä voi rajoittaa maagien alueita pelimaailmassa, luonnollisesti velhot kokoontuvat maagisesti voimakkaille alueille, jolloin muut alueet jäävät vähemmän salatieteitä harrastaneiden haltuun. Maagien valta voi olla täysin riippuvainen toiminta-alueesta, mikä harmittaa vaeltavia (lue pelaajahahmo) noitua suuresti.

Tai kenties aluevaihtelut ovat niin tiuhoja, että vain parin askeleen välein energiataso vaihtuu. Ja jos maagi ei vielä pysty tasoa määrittämään ilman vähintään loitsimisyritystä, velhotaistelut voivat vaihdella surkuhupaisista farsseista velhojen juoksennellessa ympäriinsä parasta paikkaa etsien, aina uskomattoman satunnaisiin ja onnesta riippuviin tapauksiin, joissa arkkimaagi häviää oppipojalle otettuaan askeleen väärään suuntaan.

Taito kontrolloida energiaa voi olla suhteellisen helppo, jolloin RuneQuestin omaisesti jokainen maajussikin osaa pari

pientä loitsua. Toisena ääripäänä voidaan pitää vaikkapa Stormbringeriä, jossa noppia saa viskoa hullun lailla ennen kuin velho lomakkeelle hahmottuu. Maailman rakennetta ajatellen valinta on vaikea. Liian yleinen taikuus romuttaa tyypillisen pseudokeskiajan kuin hurrikaani korttitalon, liian harvinainen magia vaatii pelaajahahmoilta uskomattomia nopanheittoja ja/tai pistehintoja velhoilun aloittamiseksi [*Miksikö? Pelitasapainon vuoksi tietty. Jos kaikkien muiden on ylettömän hankala olla velhoja, pelaajat haluavat kaapata haltuunsa maagisen etulyöntiaseman tunkemalla areenalle loitsnuviskojia tusinoittain. -Mx*].



Vaikka pelaajahahmot olisivat olevinaan kuinka tavallisia ihmisiä tahansa, voidaan vähintään taikuuden osalta pieni poikkeus tehdä yleensä. Poikkeus voi tietysti olla mielenkiintoinen asetelma toisinaan.

Strategia vs. taktiikka

Fantasiakirjallisuus tuntuu rakastavan mahtavia velhoja maata järisyttävine loitsuineen. Valitettavasti nuo ajatukset ovat perin harvoin loppuun vietyjä pelimaailman kannalta. Voimakkaista maageista tulee, jos ei suoranaisia hallitsijoita, ainakin taistelukenttien valtiaita. Tavanomaisen joukkojen merkitys vähenee olemattomiin velhojen kadottaessa maan niiden alta

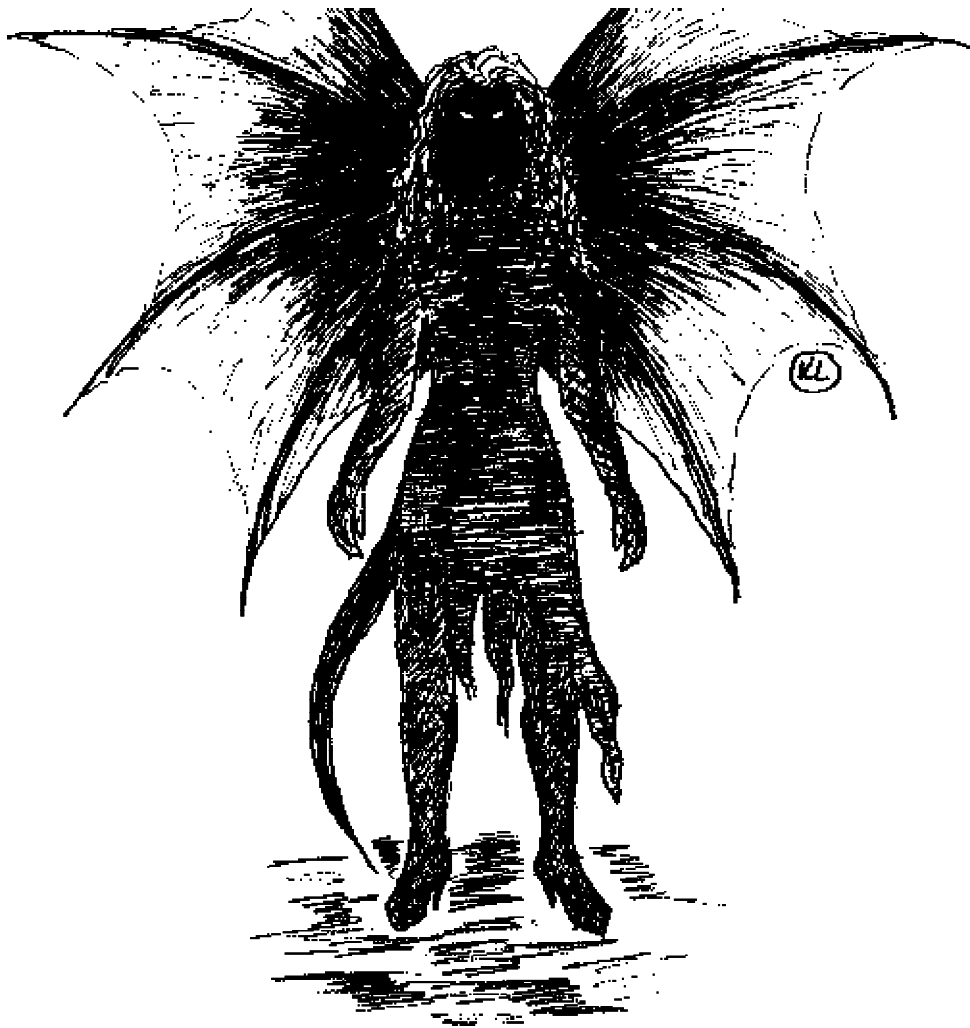
-kirjaimellisesti. Hovinjuonittelun tärkein komponentti on aina velho tietämysloitsuiheen. Kauppaa kontrolloivat velhot magioineen. Tämä tuo eteen klassisen ongelman jo Tolkienista - mihin Gandalf tarvitsi Bilboa *Hobbitissa*? Toisaalta pelkkiin taktisiin loitsuihin rajoittuminen rajoittaa myös pelin vaihtoehtoja. Onneksi kontrolloimiseen on useitakin keinoja.

Tasot

Noniin, kaikkihan toki tietävät kantani erilaisista tasopohjaisista ihmeistä? Kantani magian suhteen on aika lailla sama. Vaikka loitsujen voimaa pystyy toki kontrolloimaan tasorajoitusten avulla, tämä on sekä tyystin epärealistista, että huono paikka. Ensinnäkin maagisten tieteiden taitaminen ei erityisemmin riipu ryöstettyjen kultakillinkien määrästä tai listittyjen ökkömönkiäisten läjän korkeudesta. Lisäksi kullakin alalla on specialisintansa, todennäköisesti myös magiassa. Varmasti osa alan tutkijoista keskittäisi voimavaransa yhteen tai muutamaaan voimakkaaseen loitsuun opiskellen vain näitä [*ja niiden välttämättömiä edellytyksiä -Mx*]. Vaikka ymmärrys ja laaja alan hallinta on hyvästä, se ei ole *välttämätöntä*, vertaa tilannetta vaikka nykypäivän insinööreihin ja asentajiin. Insinööri hallitsee alaa laajemmin ja ymmärtää sen perusteita, mutta asentaja voi silti olla parempi jonkin tietyn vitkuttimen käytössä ja korjaamisessa. Myöskin on huomioitava, että lopulta joku kuitenkin saavuttaa vaaditun tason ja käyttämään strategisen tason loitsuja. Vaikkei kyseessä olisikaan pelaajahahmo, hän on valtava mahtitekijä kaikkine aiemmin kuvattuine haittoineen pelimaailmalle. Mikäli strategisten loitsujen vaatiman tason saavuttaminen on käytännössä mahdotonta eikä kukaan ole sitä tehnyt, mitä hyötyä moisten loitsujen kuvauksesta on olevinaan?

Energia

Energiavaatimukset ovat huomattavasti



uskottavampi rajoite. Luonnollisestihan mahtavat loitsut vaativat vastaavia energiamääriä toimiakseen. Kukaan ilman riittävää energianlähdettä ei kykene strategiin loitsuihin. Tämän energian voi saavuttaa esimerkiksi jollain seuraavista tavoista.

Taikaesine

Energiakristallit ynnä muut manavarastot ovat eräs vaihtoehto. Mikäli lähde on luonnontuote, se on kultaakin arvokkaampaa ja moninaisten etsintöjen kohde. Mikäli se on käsityön ja/tai loitsinnan tulos, sen tekijät ovat suuri voimatekijä maailmassa [vrt. *Opec-Mx*]. Tietenkin kyseiset hilut ovat harvinaisia ja/tai kalliita tai jokainen puskamaagi laukoo velho-ohjuksia tusinoitain, mikä luonnollisesti johtaa siihen, että moisen kapistuksen haltija saa jatkuvasti varoa varkaita ynnä muita lieroja.

Paikka

Kenties vain harvoilla paikoilla on riittävästi energiaa mahtiloitsuihin. Moiset sijainnit saattavat olla luonnollisia ja/tai rakennettuja, kuten esimerkiksi *Stonehenge*. Tämä tuppaa alueellistamaan velhoja ja aiheuttamaan verisiä kamppailuja energiakaivojen omistuksesta.

Rituaali

Varsin suosittuja hyvä ratkaisu etenkin demonien ynnä muiden muiden kutsun-

nassa on rituaali. Suuri XH'Hgzotthea ei suostu/pääse tulemaan ilman riittävää palvojamäärää. Samoin muut suuret loitsut voivat vaatia parisataa enemmän tai vähemmän höynähtänyttä palvojaa, tanssijaa ynnä laulajaa. Tällöin maagien ero uskoon on varsin häilyvä ja papit varmaankin ovat myös maageja. Lisärajoitukseksi voidaan vaatia erilaisia uhreja, jotka voivat olla harvinaisia, kalliita ja/tai moraalisesti arveluttavia.

Komponentit

Louhikäärmeen kynsiä, aarnikotkan sulkia, demonin limaa ja muita iljettäviä klotrauksia saatetaan vaatia maagisten kaavojen onnistumiseen. Kyseiset esineet kun tietenkin ovat kertakäyttöisiä, loitsuja

ahkeraan viskovan maagin tulee olla joko varsin rikas tai seikkailuhenkinen keräilijä. Varsin käytännöllinen tapa kontrolloida taikuutta. Komponenttien harvinaisuudella, hinnanmuutoksilla ja hankaluudella voi säädellä loitsuja kesken pelinkin.

Jumalolennot

Erittäin uskonnollinen variaatio, jossa energia on lähtöisin ultraplanaarisista mahtiolennoista. Maagin on lähes pakko olla pappi ja tuo ylempi taho voi hyvinkin tarkkaan rajoittaa loitsujen käyttökohteita. Tahtoo tosin rajoittaa pelaajien vaihtoehtoja.

Käyttökerrat

Loitsujen käyttö voi olla rajattu jotenkin, joko rajalliseen määrään kertoja tai käyttömäärään aikayksikköä kohden. Tämä voi johtua joko siitä, että velho on loitsinnan jälkeen liian huonossa kunnossa tai kenties maaginen energiavirtaus, aika-avaruus kontinuumi tai jokin vastaava vaatii aikaa tasaantuakseen. Vähän heikko ratkaisu sellaisenaan, sillä todella järisyttäviä loitsuja *eitarvitse* viskoa pitkin viikkoa - yksikin maanjäristys riittää hajaannuttamaan vihollisjoukot, jolloin omat pojat niistävät niiden nenän helposti. Sen sijaan lisänä muihin rajoituksiin tämä toimii hyvin. Taikaesineisiin käyttökertarajoitus sopii paremmin.

Maagit ja muut

Yhteiskunnan asenne velhoihin on tärkeä huomio. Usein velhot pyrkivät pitämään ihmiset ainakin neutraaleina. Kukapa haluaisi itseään jahdattavan kuin kapista koiraa? Tavallisilla ihmisillä kun on epämiellyttävä taipumus vihata ymmärryksensä ulkopuolella olevia asioita. Lisäksi kouluja käymättömät massat ovat suhteellisen helposti manipuloitavissa, joten noitavainot ovat todellinen riski velhoille.

Vaikka velhous olisikin yleisesti hyväksytyä, sitä on todennäköisesti laein rajoitettu, hallitsijan kannasta riippuen enemmän tai vähemmän. Tavalliset kansalaiset varmasti mielellään näkevät lain kouran turvanaan yliluonnollista uhkaa vastaan. Osittain tämä pakottaa velhot toimimaan salassa ainakin salamyhkäisempien toimien osalta. Mätänevien ja tauteja kantavien zombien raahaaminen kaupunkiin, kauppiaiden lumoaminen, aatelisten tirkistely kristallipallolla ja sitä rataa kuuluvat varmaankin laittomiin tempauksiin. Toiset, kuten tulipallojen viskely, voivat olla laittomia ainoastaan aiheutettujen vahinkojen osalta. Mahtimiehet joko ovat maageja, haluavat palkata heitä tai hinkuvat hävittämään koko maanvaivan. Piste. Hovin juonitteluissa polskivat aateliset eivät voi jättää huomiotta velhojen muodostamaa uhkaa heidän valtablokilleen. Ainoana poikkeuksena voidaan pitää mahdollisuutta, että liittoutuneet velhot ovat ehdottomasti mahtavin valtablokki, mutta se ei ole kiinnostunut maallisesta vallastaan. Kyseessä on kuitenkin epätodennäköinen vaihtoehto. Eivätkö ahneet ihmiset muka voi opiskella magiaa?

Traditio

Maagien aseman voi myös määritellä traditio. Jos kaikki maagit ovat perinteisesti enemmän kiinnostuneita maagisesta shakista kuin taistelukentistä, ei heidän panoksensa "tosielämään" ole kovinkaan järisyttävä. Tämä ei kuulosta aivan uskottavalta. Vaikka suurin osa maageista olisikin tällaisia, poikkeuksia on pakko olla, ja ne poikkeukset vasta vaarallisia sitten ovatkin...

Jos pelaajahahmot ovat ainoita poikkeuksia, ongelmat voivat paisua moninkertaisiksi.

Uskonto

Maagien ja uskonnon suhde on perin mielenkiintoinen. Ensinnäkin on huomioitava, että kirkko on valtatekijä keskiaikaisessa yhteiskunnassa. *Huomattava* valtatekijä. Huolimatta kauniista saarnoistaan kirkonmiehet ovat kiinnostuneet maallisesta vallasta, eivätkä he varmasti-kaan jätä magian kaltaista voimatekijää huomiotta. Kirkko pyrkii joko kontrolloimaan magiaa ottamalla siipiensä alle viralliset kirkkomaagit tai vastaavat tai hävittämään magianharrastuksen tyystin. Moista käytöstä voidaan selittää esimerkiksi velhouden oikeilla tarkoituksilla, jotka vain jumala tietää, jumalallisella lahjalla (kaikki maagit, jotka eivät kiitä luojaansa lahjastaan palvelemalla kirkkoa, ovat mitä ilmeisimmin jumalanpilkkajia) tai mitä ikinä keksivätkään. Kirkon suhtautuminen riippuu suuresti siitä, mikä on sille

edullisinta. Jos magia on yleisesti hyväksyttyä, velhojen kontrolloiminen varmaan kannattaa, toisessa tilanteessa voi massojen lietsominen pyhään velhovihaan olla hyödyllistä.

Lahja

Velhous on lahja. Se antaa hahmolle jotain normaalin käsityskyvyn ulkopuolella olevaa silkkaa raakaa voimaa. Se kohottaa haltijansa massojen yläpuolelle. Mutta velhous on vain voima, käyttäjä puhalttaa siihen sielun, antaa sille suunnan. Se on lahja. Velhous on lahja myös pelinjohtajalle. Huomioimatta magian tarjoamaa hätäselitysoptiota ("Its magic, you know..."), taikuus on uskomaton lisä fantasiamaailmaan, jolla maailman voi puhalttaa henkiin ja värittää kaikissa saateenkaaren väreissä. Se voi tuoda suuret seikkailutelo. Se on lahja, ja kuten kaikkia lahjoja, sitä tulisi käyttää hyvään.

