Esipuhe

Ajatus suomalaiskansallisesta roolipelimaailmasta tuli mieleeni vuonna -88. Tuolloin tapasin iki-ihanan ANKHin, jonka provosoimana päätin suunnitella kelvollisen pelisovelluksen suomalaisesta kansanuskosta. Kehittelimme ideaa KTP:n kanssa puuskittaisella innostuksella toista vuotta, minkä jälkeen asia hautautui. Maailma nousi kuolleista -91 Merjainmaa-nimisenä, ja sitä kokeiltiin ensimmäisen kerran käytännössä tammikuussa -92. Pelimahdollisuuksien vähäisyyden vuoksi maailman suunnittelu eteni hitaasti, kunnes KTP vihjaisi elokuussa -93 yleisestä suomalaismaisen pelimaailman kaipuusta. Aloitin Merjainmaan uudelleentoimittamisen olentolistasta, joka löytyy tuonnempana.

Olennosto jäännee pelimaailmaan kohdistuvien viittausten vuoksi osittain arvoitukselliseksi. Pyydänkin kertomaan, mistä Merjainmaan puolista haluaisitte jatkossa erityisesti kuulla. Uskonnoista ja muusta henkisestä kulttuurista? Taikuudesta? Keeneistä? Politiikasta ja yhteiskuntajärjestyksestä? Ensiapuna mainittakoon, että Merjainmaan voi paremman puutteessa sijoittaa Suomen kartalle. Maan rajat myötäilevät tällöin osapuilleen linjaa Krstiinankaupunki-Tampere-Sysmä-Varkaus-Sortavala-Viipuri.

Olentoja peleihin sovellettaessa toivon kiinnitettävän huomiota siihen, mitä mistäkin olennosta uskotaan. Pelaajille annetaan tietoja olennoista sen perusteella, minkälaisia käsityksiä niistä on hahmojen kotiseudulla, eikä tarkoitus ole, että hahmot saavat selville "totuuden" jostakin olennosta heti sellaisen kohdattuaan – tai myöheminkään.

Olen olentoja suunnitellessani suosinut tiettyjä suomalaisen kansanuskon käsityksiä toisten kustannuksella, lainaillut aineksia muiden kansojen perinteistä ja lisäillyt itse keksimiäni piirteitä. Älkää siis erehtykö pitämään olennostoa suomalaisen muinaisuskon kuvauksena! Mm. ohessa mainitut kirjat ovat suositeltavia aiheesta syvemmin kiinnostuneille.

Haavio, M:	Suomalaiset kodinhaltiat
Harva, U:	Finno-Ugric and Siberian Mythology
Harva, U:	Suomalaisten muinaisusko
(muitakin Harvan (Holmbergin) kirjoja kannattaa silmätä)	
Simonsuuri, L (toim.):	Myytillisiä tarinoita
Pentikäinen, J:	Nordic Dead-Child Beings

Kannustavaa kritiikkiä, avunhuutoja ja muuta postia voi lähettää välillisesti osoitteella ktp@jyu.fi, tai suoraan Touko Issakainen, YO-Kylä 82 A 16, 20540 TURKU.

Ihmismäisiä olentoja

Vetehinen

Vetehinen on itäisellä Merjainmaalla tavattava ihmismäinen, ihmistä hieman pienempi ja hoikempi olento. Urosta peittää musta hyljemäinen karva, ja sillä on pitkät raatelukynnet ja kalamaisesti tuijottavat silmät. Naaras on vähemmän karvainen ja kalansilmiään lukuunottamatta se muistuttaa erehdyttävästi ihmistä.

Vetehiset elävät yksin tai pareittain järvissä ym. makeissa vesistöissä. Ne pysyvät samalla seudulla koko ikänsä, ellei ravinnon puute pakota niitä lähtemään muualle. Vetehiset syövät vesieläimiä sekä veteen joutuneita maaeläimiä, myös ihmisiä. Vetehinen ei voi hengittää vettä, vaikka Merjat uskovatkin niin. Maalla vetehinen liikuu epävarmasti, mieluiten nelin kontin.

Vetehisten uskotaan osaavan puhua ja loitsia sekä soittaa taitavasti. Tosiasiassa vetehiset ovat älykkyydeltään vain ihmisapinoita vastaavalla tasolla, eikä niillä ole varsinaista kieltä tai kulttuuria. Käsitys vetehisten loitsimiskyvystä juontuu niiden samaistamisesta vedenhaltijoihin (ks.). Ihmismäisiin vetehisiin uskotaan niillä alueilla, joilla esiintyy vain vedenhaltijoita. Tällöin vetehisten ulkonäöstä vallitsee monenlaisia käsityksiä; niitä pidetään suomupeitteisinä olentoina, vedessä elävinä hevosina jne.

Vuorelainen

Vuorelaiset ovat noin viiden jalan mittaisia, tukevahkoja ihmishahmoisia olentoja. Pää on kookas, silmät ja nenä suuret ja suu leveä. Iho ja karvoitus ovat harmaata. Vuorelaisten liikkeet vaikuttavat ihmisistä hitailta; halutessaan ne voivat jähmettyä täysin liikkumattomiksi. Vuorelaisilla on herkemmät silmät kuin ihmisillä, mutta täysin pimeässä ne eivät näe. Sukupuolet muistuttavat toisiaan.

Vuorelaiset elävät suurperheinä maanalaisissa asumuksissaan. Ihmiset eivät tiedä paljoa niiden elintavoista; tiedetään kuitenkin, että ne pitävät ihmeellisen hyvälypsyistä karjaa. Karjanhoidon ohella vuorelaiset keräilevät ja metsästävät. Vuorelaisilla on oma kieli, ja varsin korkeatasoinen kulttuuri, johon kuuluu myös taikuus. Ihmisille tutuimpia ovat vuorelaisten silmänkääntötaiat, joilla vuorelaiset salaavat asumukseensa joutuneilta ulkopuolisilta haluamiaan seikkoja, esimerkiksi aarteita.

Keenilässä ja Merjainmaan pohjoisosissa ihmiset ja vuorelaiset ovat toisinaan hyvinkin läheisessä vuorovaikutuksessa. Ne lainaavat toisilleen tarvekaluja, ja pyytävät toisiltaan apua synnytykseen, karjanhoitoon yms.

Nimitys "vuorelainen" on tunnettu vain Merjainmaan luoteiskolkassa, missä vuorelaiset ja maahiset tiedostetaan eri olennoiksi. Muualla vuorelaisia nimitetään maahisiksi tms., ja niihin liitetään maahisten (ja maanhaltiain) ominaisuuksia.

Maahinen

Maahiset ovat noin vaaksan mittaisia, mutta muuten suuresti ihmistä muistuttavia olentoja. Nenä on huomattavan kookas. Maahiset elävät suvuittain maanalaisissa asunnoissaan ja pyydystävät eläkseen pikkueläimiä ja keräilevät marjoja yms. Vuorelaisten tavoin ne näkevät hyvin hämärässä, eivät kuitenkaan pilkkopimeässä. Ne liikkuvat öisin ja välttelevät ihmisiä. Teknisesti maahisten kulttuuri on jopa korkeampi kuin merjoilla; maahiset osaavat tehdä esim. monimutkaisia lukkoja.

Maahiset vihastuvat alueensa maan likaamisesta ja luvattomasta rakentamisesta, ja saattavat lähettää rangaistukseksi tauteja. Ne voivat myös rankaista sitä, joka niiden alueella ahdistaa sammakoita, pikkujyrsijöitä tai etenkin muurahaisia - näitä eläimiä maahiset pitävät erityisessä arvossa. Niiden lisäksi maahiset voivat komentaa alueensa sisiliskoja, kärppiä ja lumikoita, sekä rajoitetusti hankkia tietoja niiden avulla. Uskotaankin, että maahinen voi muuttua pikkueläimeksi.

Maahisten piilottelevan elämäntavan vuoksi merjoilla on niistä varsin epämääräisiä käsityksiä. Keskisessä Merjainmaassa ne sekoitetaan usein vuorelaisiin, idässä taas maahinen mielletään näkymättömäksi, muotoa muuttavaksi olennoksi - tällöin on kyse lähinnä maanhaltiasta (ks.). Läntisissä tarinoissa maahismaisia olentoja nimitetään lintukotolaisiksi ja uskotaan että ne ovat kuolleet sukupuuttoon tai muuttaneet pois.

Kade

Ylimalkaan kaikkia pahansuopia, taikavoimia omaavia olentoja, sekä ihmisiä että muita, kutsutaan kateiksi. Suppeassa mielessä kade merkitsee ihmistä, joka luonnostaan hallitsee taikuutta. Kansanuskossa tietäjän ja kateen välinen raja on häilyvä erityisesti siitä syystä, että kateilla on tavallista paremmat edellytykset oppia taikuutta, ja he ryhtyvät usein tietäjiksi. Synnynnäisten kateiden uskotaan olevan järjestään ilkeitä, vaikkeivat he sinänsä poikkea luonteeltaa muista ihmisistä. Kateet muistuttavat ihmisiä joka suhteessa myös fyysisesti, joten uskomuksista huolimatta kadetta ei voi paljastaa tämän omituisen katseen, monisormisuuden, tai syntymään liittyvien enteiden avulla.

Vaikka kateeseen yhdistetään monia taitoja vironsudeksi kiroamisesta kuolleiden herättämiseen, kateella voi olla luonnostaan vain kaksi taikataitoa: pahalla silmällä katsominen ja lovehtiminen. Pahalla silmällä katsoessaan kade imee uhrinsa, eläimen tai ihmisen, *eloa*, jolloin kade itse vahvistuu, mutta uhri heikkenee ja altistuu taudeille. Kateen uskotaankin voivan lähettää tauteja. Kateen on nähtävä kohde voidakseen katsoa tätä; erityisen tehokasta katsominen on, jos kade näkee uhrin silmät. Lovehtiminen taas merkitsee, että kade voi irrottaa *itsensä* ruumiistaan ja liikkua aineettomana minne haluaa. Lovehtimisesta tullaan kertomaan lisää Taikuus-osiossa.

Koirankuonolainen

Vaikka koiraqnkuonolaisten asuinalueet sijaitsevat kaukaisessa idässä, Rosantan toisella laidalla, koirankuonolaiset tunnetaan Merjainmassakin. Niitä kuuluu Rosantan armeijan joukkoihin, ja merjat ovat tavanneet niitä viimeeksi noin 70 vuotta sitten erään rosanttalaisten sotaretken aikana. Koirankuonolaistarinat ovat tuttuja vain aivan itäisimmässä Merjainmassa, missä on säilynyt muitakin todisteita koirankuonolaisten käynneistä: hampaita, luita ja hautapaikkoja.

Koirankuonolaiset ovat älykäs ihmisapinalaji, jolla on oma kieli ja kulttuuri. (Merjojen tapaamat yksilöt ovat tosin pukeutuneet rosanttalaisittain ja puhuneet rosanttaa oman kielensä ohella.) Koirankuonolaiset ovat varsin hentoja, neljän jalan mittaisia, lyhyen karvan peittämiä olentoja. Merjalaisen nimensä ne ovat saaneet huomattavan ulkonevasta kuonostaan. Koirankuonolaiset liikkuvat lähinnä pystyasennossa, mutta laskeutuvat pysähtyessään myös rystystensä varaan. Ne käyttävät jalkojaan käsien lailla, ja kiipeävät erittäin ketterästi. Tarinoissa hyvin muistettu koirankuonolaisten ominaisuus on niiden hajuaisti, joka on yhtä hyvä kuin koirilla. Rosanttalaiset käyttävätkin koirankuonolaisia lähinnä jäljittämiseen; heiveröisinä niistä ei ole suurta hyötyä taistelussa.

Merjain perinne tuntee koirankuonolaiset hyvin verenhimoisina, mutta tyhminä olentoina. Vaikka koirankuonolaiset hyökkäävät usein hampaillaan, ne eivät kuitenkaan erityisesti pidä ihmislihasta tai -verestä. Niitä ei myöskään ole niin helppo huijata, kuin mitä tarinoissa kerrotaan.

Suomalaisia koirankuonolaistarinoita on mm. teoksessa Kotiseudun tarinoita

Vainajaolentoja

Vainaja

Kun ihminen kuolee, ruumiin elävöittävä voima (*elo*) haihtuu pois, mutta ihmisen persoona (*itse*) jää ruumiin lähistölle. Kuolleen *itse*ä kutsutaan vainajaksi. Sillä on kaikki henkilön muistot ja luonteenpiirteet, ja se näyttäytyy elävän henkilön hahmossa niin halutessaan. Vainaja voi aiheuttaa näkö-, kuulo- ja tuntoaistimuksia - se voi esimerkiksi johdattaa jotakuta kädestä pitäen - mutta se ei voi liikuttaa esineitä. Loitsimistaitoinen henkilö voi vainajanakin hyödyntää taikavoimiaan, sikäli kuin niiden käyttämisessä ei tarvitse fyysisiä apuvälineitä.

Normaalisti vainaja viipyy maan päällä kuusi viikkoa ja siirtyy sitten Tuonelaan. Tämän jäkeenkin vainajat käyvät kotona tiettyinä juhlapäivinä. Näinä aikoina vainajan näyttäytyminen on ilahduttava tapahtuma, eikä odottamattomiakaan vainajain ilmestymisiä suorastaan pelätä.

Aina vainaja ei halua siirtyä Tuonelaan säädetyn ajan jälkeenkään. Esimerkiksi pienten lasten äiti saattaa käydä lohduttamassa lapsiaan, tai vainaja voi varoittaa elävää omaistaan tätä uhkaavasta vaarasta. Vainaja voi kostaa vihamiehelleen, tai mustasukkainen aviopuoliso ahdistaa leskensä uutta rakastettua painajaisin. Vainaja voi myös huomauttaa jostakin hautajaisjärjestelyjen puutteesta, kuten uhraamatta jättämisestä. On huomattava, etteivät läheskään kaikki vainajain ilmestymiset ole todella vainajain aiheuttamia, vaan tavallisia unia yms.

Joissakin tapauksissa vainajat eivät päästä uuttaa tulokasta Tuonelaan. Näin käy silloin, kun vainaja on tehnyt jonkin sovittamattoman rikoksen. Hän pääsee Tuonelaan vasta kun asia on kerrottu eläville ja selvitetty. Itä-Merjainmaassa erityinen pahantekijäinvainajatyyppi on **rajahuutaja**, joka on eläessään siirtänyt luvatta rajaa ja kuoltuaan huutaa oikean rajan kohdalla.

Vainaja ei pääse Tuonelaan myöskään silloin, kun ruumis on kätketty ilman hautajaismenoja. Hautaamaton vainaja valittaa ruumiin luona, kunnes asianmukaiset menot järjestetään. Merjainmaan länsirannikolla tapetusta ja kätketystä - usein luvattomasta - lapsesta käytetään nimitystä **ihtiriekko**. Tuonelaan pääsemätön vainaja alkaa kuuden viikon kuluttua kuolemasta muistuttaa ulkonäöltään maatuvaa ruumista; tälläisiä vainajia ymmärrettävästi pelätään.

Liekkiöt (ks.) yhdistetään yhdistetään etenkin idässä lapsivainajiin; mitään yhteyttä ei kuitenkaan ole. Kotona näyttäytyvien vainajain taas ajatellaan yleisesti toimittavan kodinhaltiain tehtäviä, vaikkeivat vainajat juuri puutu talonsa arkiseen elämään. Paikoin vallitseekin käsitys, että kodinhaltia (ks.) vain ottaa vainajan ulkoisen hahmon. Lounaisimmassa Merjainmaassa pidetään omana olentotyyppinä mereen hukkuneita ihmisiä, joita kutsutaan **meriraukoiksi**. Niiden käsitetään olevan hukkuneiden kalmoja; todellisuudessa ne ovat kuitenkin vainajia. Meriraukat valittavat äänekkäästi etenkin rajuilman edellä. Meriraukan näkemistä pidetään erikoisen huonona enteenä.

Kalmo

Merjainmaan mailmassa kuollut ruumiskaan, kalmo, ei ole täysin passiivinen. Se näkee ja kuulee ja reagoi ainakin nimensä mainitsemiseen - kalmon kuullen vainajaa puhutellaankin vain kiertoilmauksin. Kalmo pystyy myös liikkumaan aikana, jolloin aurinko on näkymättömissä. Se saattaa lähteä liikkumaan kuullessaan nimensä, tai jos sitä on häiritty esimerkiksi tönimällä; joskus kalmo liikkuu ilman erityistä syytäkin. Tämän vuoksi kalmo sidotaan mahdollisimman pian ruumislautaan tai arkkuun. Kalmo voi liikkua niin kauan kuin sen lihaksista on jotain jäljellä. Sen liikeet ovat hitaita, ja jos esim. kävelevän kalmon työntää nurin, se raukeaa liikkumattomaksi vähintään minuuttien ajaksi. Puhumaan Kalmo ei pysty.

Kalman silmät on tapana sitoa, koska sen katseen pelätään aiheuttavan taudin, tai peräti kuoleman. Uskomuksista huolimatta kalmoista ei juuri ole vaaraa. Tarinoissa kerrotaan kalmojen elävöittämisestä zombiemaisiksi palvelijoiksi. Merjatietäjät eivät kuitenkaan tunne sellaiseen vaadittavaa taikuutta, ja sitäpaitsi ajatukseen suhtaudutaan suurella vastenmielisyydellä.

Joissakin tapauksissa äitinsä hylkäämän tai tappaman vauvan (yleensä aviottoman lapsen) kalmosta kehittyy pelätty ja vaarallinen olento, **äpärä**. Se on voimakas ja, toisin kuin tavalliset kalmot, se liikuu varsin nopeasti. Äpärä pyrkii tappamaan äitinsä ja mahdollisesti tämän sukulaisia (mikäli se ei tavoita äitiään). Äpärä yllättää uhrin tämän nukkuessa, ja raatelee hänet hampaillaan, jotka ovat kasvaneet sille kuoleman jälkeen. Äitinsä surmattuaan äpärä muuttuu tavalliseksi kuolleeksi, joka kuitenkin saattaa ihtiriekkona huutaa saadakseen kunnollisen hautauksen. Äpärä ei - vastoin uskomusta - osaa puhua, eikä siis voi paljastaa äitiään muuten kuin tappamalla tämän.

Kalmistonvartija (Hautasika)

Kalmistonvartija ei ole vainajaolento, vaan Tuonelasta tullut henki, joka vartioi kalmistoa. Kalmistonvartija kutsutaan kalmistoon sitä perustettaessa, ja se jää paikalle vaikka kalmisto poistettaisiinkin käytöstä. Kalmistonvartija on yleensä näkymätön, mutta silloin tällöin se ilmestyy villisian, tai suuren utumaisen ihmishahmon muodossa. Se on älykäs ja voi puhua; yleensä se kysyy kalmistoon saapuvilta näiden käynnin tarkoitusta, ellei se muuten käy ilmi.

Kalmistonvartija ottaa vastaan uudet vainajat näiden saapuessa kalmistoon, ja saattaa myöhemmin ne Tuonelaan. Se opastaa Tuonelasta kekrinä palaavia vainajia, ja pyrkii estämään, etteivät vainajat muuten käy kotona kovin vähäpätöisetn syiden vuoksi - vainajat saapuvat saapuvat Tuonelasta Ilmolaan (tämänpuoleiseen) aina hautansa kautta. Kalmistonvartijan toimeen kuuluu lisäksi hautojen koskemattomuuden turvaaminen. Se ei yleensä kuitenkaan vahingoita rauhanhäiritsijöitäkään, vaan pyrkii ensin ajamaan nämä pois pelottelemalla tai uhkauksin. Jos häiritsijä ei lähde vapaaehtoisesti, Kalmistonvartija heittää hänet pois kalmistosta. Pysyvänä rangaistuksena se voi aiheuttaa halvauksen johonkin raajaan tai raajoihin.

Herätetty

Joillakin keeninoidilla on taito kutsua vainaja, joka ei ole vielä siirtynyt Tuonelaan, takaisin ruumiiseensa. (Tuonelasten vainajien ruumiita ei voine herättää.) Herätetyllä on samat muistot, tiedot ja tavat kuin elävälläkin , ja hän voi kontrolloida ruumistaan yhtä hyvin kuin eläväkin. Kalmoon sidottuna oleminen tuottaa kuitenkin vainajalle suurta tuskaa ja ahdistusta, joten hän ei voi ajatella yhtä tehokkaasti kuin eläessään. Herätetyn apaattisuutta lisäävät usein taikakeinot, joilla keeninoita hallitsee häntä. - Herätettyä ei yleensä ensi silmäyksellä huomaa kuolleeksi, koska herättämisen on täytynyt tapahtua suhteellisen lyhyen ajan kuluessa kuolemasta, eikä elävöitetty kalmo rappeudu tavalliseen tapaan. Herätetty myös liikkuu ja vastaa ärsykkeisiin samalla tavoin kuin elävä. Auringonvalo ei haittaa herätettyä,mutta muuten se on altis samoille heikkouksille kuin vainajat. Aisteja ja liikkumiskykyä lukuunottamatta herätetyn kalmolla ei ole elintoimintoja.

Niin merjat kuin keenitkin paheksuvat suuresti kalmojen herätämistä - merjoille ajatus on niin vieras, ettei heidän perinteessään käsitellä herätettyjä juuri lainkaan. (Tarinoita herätetyistä kerrotaan vain alueilla, joilla on yhteyksiä keenien kanssa.) Herättäminen on keeninenkin keskuudessa hyvin harvinainen taito, jonka haltijat soveltavat sitä lähinnä erityisiin vihamiehiinsä (usein merjoihin). Herättämisen taitavat noidat osaavat yleensä myös peruuttaa herättämistaian; taian voi purkaa muukin kuin sen asettanut noita. Herätetty vainaja voidaan vapauttaa myös hautaamalla hänet kunnollisin menoin. (Hautajaiset on järjestettävä silloinkin, kun noita on kumonnut taian; vainajan vapauttaminen kalmosta ei yksinään mahdollista vainajan siirtymistä Tuonelaan.)

Eläinolentoja

Liekkiö

Liekkiö on suurikokoinen, öisin liikkuva pöllö, joka syö pikkueläimiä ja haaskoja. Kesäisin liekkiö on lähes musta, talvella mustan ja valkean kirjava. Talviasuisen liekkiön valkoisessa naamataulussa on silmien ja nokan ympärillä mustat läiskät, mikä saa sen muistuttamaan hieman kalloa. Liekkiö ei pelkää ihmistä, mutta värityksensä ja äänettömän lentonsa vuoksi se havaitaan yleensä vain ääntelynsä perusteella.

Liekkiö on erittäin taitava matkija. Se matkii erehdyttävän hyvin eläimiä, ihmisiä ja muita olentoja, omaksuen jopa esinkuvansa äänensävyn. Liekkiöt oppivat eri äännähdyksiä toisiltaankin, joten yhden liekkiön kuulema ääni voi kulkeutua liekkiöltä toiselle varsin kauas. (Liekkiöt eivät elämänsä aika juuri poistu omalta reviiriltään.) Liekkiöt itse erottavat lajitoveriensa äänet näiden matkimien olentojen äänistä.

Vaikka liekkiöitä elää kaikkialla Merjainmaassa sen eteläisimpiä osia lukuunottamatta, nimitys "Liekkiö" tunnetaan vain maan luoteisosissa. Samalla alueella tiedostetaan myös liekkiön lintumaisuus, joskin sitä pidetään älykkäänä ja pahansuopana olentona, joka tahallaan eksyttää kulkijoita ja osaa muuttua näkymättömäksi. Liekkiöllä uskotaan paikoin olevan ihmisen pää. Liekkiön ulkonäöstä ei ole tarkkaa tietoa, eikä päivällä nähtyä pöllöä yhdistetä öiseen äänien aiheuttajaan. (liekkiö ei ääntele päivällä). Muualla eksyttävät äänet luetaan epämääräisten metsänhenkien tai vainajien, idässä etenkin lapsivainajien, aiheuttamiksi. Äänien eksyttävyydessä on sikäli perää, että liekkiö saattaa houkutella tunkeilijoita pois pesänsä luota huomiota herättävällä ääntelyllä.

Vaakalintu

Vaakalintu on kotkamainen, hyvin suuri petolintu; sen siipien kärkiväli saattaa olla jopa neljä metriä. Vaakalinnut elävät pohjoisimman Keenilän ja Keenilän takaisen Turjan puuttomilla alueilla syöden peuroja, jäniksiä ynnä muita eläimiä. Niitä ei ole tavattu Merjainmaassa, mutta niiden luita ja sulkia on kulkeutunut pohjoisesta Merjainmaahan, ja Turjan rajoille matkanneet länsimerjat ovat kertoneet niistä.

Vaakalinnut mainitaan monissa merjain tarinoissa älykkäinä, puhekykyisinä olentoina, tavoiteltavina liitttolaisina ja pelottavina vihollisina. Suuret linnut esiintyvät myös maailmansyntyrunoissa ja kertomuksissa Keeneistä; uskotaan, että keeninoidat voivat muuttua vaakalinnuiksi tai ainakin komentaa niitä taioillaan. Vaakalintuja ympäröikin merjaperinteessä erityinen tarunhohde. Vaakalinnut eivät kuitenkaan poikkea muista linnuista kuin kooltaan. Keeneilläkään ei ole erityistä suhdetta vaakalintuihin, vaikka osaavatkin taioillaan puolustautua niiltä tehokkaasti. - vaakalintujen tiedetään hyökänneen ihmistenkin kimppuun nälissään tai suojellessaan pesäänsä.

Tulikettu

Tulikettu ei ole oma lajinsa, vaan erikoisen sairauden uhriksi joutunut eläin. Tulikettu on tavallinen kettu, jonka turkissa kasvaa pimeässä loistavaa hometta. Päivänvalossa tuliketun turkki ei näytä mitenkään poikkeavalta; enintään se on hieman tavallista tummempi. Paikkaansa ei siis pidä uskomus, jonka mukaan tuliketulla on erittäin hieno, musta turkki. Päin vastoin tuliketun turki on usein varsin heikkolaatuinen. Home heikentää kettua, joka useimmiten kuolee puolen vuoden kuluessa taudin puhkeamisesta. Home ei tiettävästi tartu muihin eläimiin kuin kettuihin.

Tuliketut tunnetaan kaikkialla Merjainmaassa. Yleensä tuliketun näkemistä pidetään hyvänä enteenä, etenkin metsästysonnen merkkinä. Paikoin ajatellaan tuliketun hohteen olevan jossain yhteydessä revontulten kanssa.

Taialla luotuja olentoja

Para

Para on loitsuin luotu olento, joka kantaa haltijalleen maitoa, voita tai viljaa. Para syntyy lankakerästä, jota loitsua luettaessa pyöritellään pohtimessa. Valmis para on hohtava pallo; pienimmillään alkuperäisen kerän kokoinen, suurimmillaan jopa metrin läpimittainen. Haltijansa komentamana para lentää haluttuun navettaan tai aittaan, imee itsensä täyteen haluttua tuotetta ja lentää takaisin. Täysinäinen para liikkuu lähes yhtä nopeasti kuin tyhjäkin. Lepotilassa para näyttää tavalliselta lankakerältä.

Yleisen uskomuksen mukaan paran vahingoittuminen saa aikaan myös sen haltijan vahingoittumisen. Tämä ei kuitenkaan pidä paikkaansa tavallisen paran kohdalla. Sen sijaan tietäjän ruumiista irtautunutta, tulipallona liikkuvaa *itseä* (joka ei liity omaisuuden kartuttamiseen) haavoittamalla voi jopa tappaa tietäjän (ks. Keenitaikuus). Jos paran halkaisee teräaseella, sen sisältö vain purkautuu ulos ja para vajoaa toimimattomaksi tai jatkaa matkaa vuotavana. Totta ei ole myöskään se käsitys, että paran tuoma voi tms. muuttuu veriseksi sitä teräaseella viilleltäessä. Paran kantamat tuotteet voi paljastaa vain erityisin loitsuin.

Pirityinen

Merjainmaassa ei tunneta pirityisen tekemiseen vaadittavaa taikuutta; tavatut pirityiset on ostettu ulkomaisilta kauppiailta. Pirityinen on luonnolisen kokoista mehiläistä, turilaista tai muuta lentävää hyönteistä muistuttava olento, joka on valmistettu kullasta ja hopeasta. Sitä säilytetään erityisessä rasiassa, ja ruokitaan viikottain omistajansa verellä. Rasiastaan vapautettuna pirityinen lentää kulta- ja hopeaesineiden luo, jyrsii niistä pieniä hippuja ja tuo ne rasiansa viereen. Pirityistä on hankala särkeä. Käsiin vangittuna se pistää, ja se syö itsensä ulos lähes mistä tahansa säilöstä päästäkseen rasiaansa.

Aarni

Kätketyn aarteen suojaamiseksi on monia taikakeinoja. Aarre voi pysyä piilossa, kunnes määrätty ehto (esim. ihmisuhri) on täytetty, se voi olla taiottu näyttämään kiviltä, tai se on suojattu aarniolennolla. Aarnia luotaessa on härkä uhrattu aarrekätkölle. Kun härkä - jonka alle aarre on sijoitettu - kaivetaan esiin aarretta etsittäessä tai sattumalta, se herää henkiin ja hyökkää paikallaolijain kimppuun. Usein aarnihärkä on nyljetty, ja siksi erityisen pelottavan näköinen. Koska se on kuollut, sitä ei voi tainnuttaa kuten tavallista eläintä.

Kalmojen tavoin aarni voi toimia vain yöllä; päivällä aarretta suojaavat muuta taiat. Auringon noustessa aarni kuolee lopullisesti ja aarre on otettavissa. Mikäli taas aarni surmaa aarteenetsijät, nämä jäävät vainajina paikalle kummittelemaan. Näin on syntynyt käsitys ihmishahmoisista aarniolennoista. Valoa hohtavista aarteelle kuolleiden vainajien hahmoista juontuu myös se uskomus, että aarteiden yllä palaa liekki, aarnivalkea, tiettyinä öinä. Todellisuudessa aarteet eivät ilmaise näin itseään. Aarteen voi löytää loitsujen avulla, mutta tällöinkään ei havaita itse aarretta, vaan sitä suojaava taikuus.

Aarni ei poistu muutamia metrejä kauemmaksi aarteen luota. Jos aarnia onnistuu pakenemaan sen alueen ulkopuolelle, se palaa takaisin aarrekaivantoon, joka peittyy itsestään. Aarnia voi komentaa vain sen luoja - kuitenkaan edes hän ei välttämättä tunne siihen tarvittavaa loitsua.

Vironsusi

Pelätty keeninoitien taitama taika on ihmisen muuttaminen vironsudeksi, susi-ihmiseksi (Keenit ovat Merjainmaan pohjoispuolella asuva kansa). Vironsusia on kahta tyyppiä: pysyvästi sudenhahmoisia, sekä ajoittain sudeksi muuttuvia. Kummassakin tapauksessa susihahmo on normaalia sutta suurempi, taiotun ihmisen painoinen. Sillä on ihmisen tuoksu, joten kotieläimet eivät pelkää sitä; oikeat sudet sensijaan suhtautuvat vironsuteen vihamielisesti. Vastoin yleistä uskomusta vironsudella ei sen susihahmossa ole ihmisen peilikuvaa. Suden hahmossa oleminen muuttaa ihmisen ajattelua vähitellen yhä susimaisemmaksi ja vähemmän inhimilliseksi.

Vain ajoittain sutena kulkeva vironsusi pudottaa ihmiseksi muuttuessaan sudennahkansa. Vaikka henkilö haluaa vapautua taiasta, hän ei voi vahingoittaa nahkaa, ja hän puolustaa sitä raivokkaasti. Mikäli nahka poltetaan, taiottu rauhoittuu ja saattaa jopa toipua. Jos taian uhri on ollut monta kertaa sutena, hän saattaa jatkaa susimaista käytöstään, vaikkei enää voikaan muuttua sudeksi. Vironsuden tarve käyttää nahkaansa vaihtelee: jotkut muuttuvat susiksi yhä useammin kunnes jäävät pysyvästi eläinhahmoon, toiset viettävät loppuelämänsä lähes normaaleina ihmisinä käyttäen nahkaansa kerran kuussa tai harvemminkin (kuun vaiheista riippumatta). Vironsusivainajan pelätään tappavan surmaajansa. Siihen se ei kuitenkaan pysty, vaikka pystyykin ahdistamaan heitä tavallisten vainajien tavoin.

Vironsuden puremista tai tappamista ihmisistä ei tule vironsusia. Muodonmuutoskyky ei myöskään periydy, mutta vironsutten jälkeläisistä saattaa tulla käytökseltään poikkeavia. Sen sijaan vironsuden nahkaa kokeileva voi muuttua vironsudeksi, ja hän ja nahan alkuperäinen omistaja saattavat alkaa raivokkaasti kamppailla nahasta. Vain keenien tiedetään osaavan langettaa ja poistaa vironsusitaian - taian voi purkaa muukin kuin sen asettanut noita. Vakavaa uskoa vironsusiin esiintyykin vain Merjainmaan pohjoisosissa, vaikka tarinoita vironsusista tunnetaan myös etelämpänä.

Tyyrä

Tyyrä on merjankielinen väännös keenin sansta, joka merkitsee erityistä vahingoittamistarkoituksessa valmistettua olentoa. Tyyrä 3-5 sentin läpimittainen karvapallo, joka on kevyt ja hauraan tuntuinen, mutta hyvin kestävä. Jotkut noidat osaavat valmistaa tyyriä ja myyvät niitä halukkaille, joskus jopa merjoille. Tyyrä voi lentää tavattoman nopeasti (jopa 80 km/h). Se ymmärtää yksinkertaisia (keeninkielisiä) komentoja; sen voi esimerkiksi kutsua luokseen, tai lähettää jonkun tietyn henkilön luo. Tyyrää voi käskeä kuka tahansa, ellei se ole suorittamassa omistajansa antamaa tehtävää tai ellei omistaja ole paikalla antamassa sille määräyksiä, joten sitä säilytetään yleensä varmassa tallessa.

Tyyrillä on erillaisia taiallisia aseita, joista yleisimpiä ovat halvaannuttava isku ja eläinten houkuttelu. Lähetettäessä tyyrä jonkun kimppuun se voi lentää uhrinsa luo ja suoraan häntä päin, jolloin uhri melko varmasti kuolee tai - mikäli tyyrä osuu raajaan - halvaantuu. Toisaalta tyyrä voi piiloutua uhrinsa vaatteisiin ja houkutella lähistöltä esimerkiksi käärmeitä uhria puremaan. Tyyrien ei tiedetä voivan tehdä suoranaisesti fyysistä vahinkoa - ne eivät voi esimerkiksi särkeä esineitä. Tyyrät eivät myöskään pysty kantamaan takkoja, kuten parat.

Tyyrä-nimityksen tuntevat merjoista vain keenitaikuuden tuntijat sekä tyyrän omistajat. Pohjoisen Merjainmaan tarinoissa tyyrät tosin mainitaan "keeniparoina", jotka kantavat käärmeitä merjojen luo. Paratarinoihin on myös sekoittunut tietoja valopalloista, jotka itse asiassa ovat keeninoitien ruumiista irtautuneita *itsejä*.

Haltiaolentoja

Haltiat ovat tiettyyn paikkaan sidottuja hahmottomia henkiolentoja. Haltioita ei voi tuhota, mutta halutessaan haltia voi jättää olinpaikkansa ja siirtyä muualle.

Vedenhaltia

Vedenhaltia asuttaa enintään muutaman neliökilometrin laajuista, selvästi rajattua vesistöaluetta, kuten järveä tai kapeasuista lahtea. Useimmat vedenhaltiat asuvat pienissä lammissa. Vedenhaltiat suuttuvat lampensa veden likaamisesta sekä vedenpinnan rikkomisesta esim. uimalla (ks. myös "Henkiolentojen heikkouksista"). Se voi rankaista uhmaajiaan aiheuttamalla näille sairauksia tai, mikäli uhri on vedessä, kouristuksia, mistä saattaa seurata hukkuminen. Vedenhaltia pystyy myös kiroamaan henkilön kuolemaan hukkumalla; tällöiin kirouksen uhri saattaa myöhemmin esim. tukehtua juomaansa veteen. Sen sijaan vedenhaltialla ei ole valtaa alueensa kalohin eikä se voi estää niitä menemästä pyydyksiin, vaikka näin uskotaankin. - On huomattava, että vedenhaltiat ovat yksilöllisiä ja kunkin haltian sietokynnys on erillainen. Useimpien vedenhaltiain lammissa voi uida rauhassa, mikäli haltiaa hyvittelee uhrein ja rukouksin - haltioille ei ole uhreista varsinaista hyötyä, mutta ne haluavat kunnioitettavan itseään.

Vedenhaltia ei voi vaihtaa asuinlampeaan, mutta se saattaa siirtää koko lammen toisaalle. Lampien tiedetään vaeltaneen monia kilometrejä mäkien ja muiden esteiden yli. Tämä on kuitenkin hyvin harvinaista.

Merjainmaassa ei tiedosteta hahmottoman vedenhaltian olemassaoloa. Taudit ja kiroukset ymmäretään vetehisen tms. aiheuttamiksi, ja kouristuskohtauksen iskiessä ajatellaan vetehisen vetävän uhria veden alle. Muuttavaa järveä ei kuitenkaan yhdistetä vetehiseen tai muuhunkaan persoonalliseen olentoon, vaan ajatellaan itse järven päättävän lähdöstään.

Maanhaltia

Maanhaltia asuu muutaman aarin suuruisessa maa-alueessa, joka ei ulkonaisesti mitenkään poikkea ympäristöstään. Haltian alueella nukkuva näkee painajaisia, joissa häntä kehotetaan siirtymään pois; näiden unien uskotaan aiheutuvan maahisten tien tukkimisesta. Mikäli haltiamaata liataan tai sen pintaa rikotaan esim. kuokkimalla, haltia voi lähettää tauteja rauhanhäiritsijöihin. (Haltiat aiheuttavat etenkin ihotauteja. Jotkin voivat myös viedä ihmiseltä *itsen*.) Erityisen herkät maanhaltiat voivat vihastua pelkästä alueellaan kompastumisesta. Ryhdyttäessä rakentamaan tai raivaamaan peltoa on tapana "ostaa" alue haltialta uhrilla ja hyvittelymenoilla; useimmiten haltia siirtyy tämän seurauksena toisaalle. Haltian alueelle luvatta raivattu pelto ei mensty, ja haltian maalla asuvia vaivaavat taudit.

Merjoilla ei ole käsitystä maanhaltian ja maanalaisten ihmismäisten olentojen erillisyydestä. Kyky lähettää tauteja, sekä maan "omistusoikeus" liitetään lähes yksinomaan "maahisiin" eli maahisiin ja vuorelaisiin. Toisaalta runoissa ja rukouksissa esiintyy viitteitä käsityksestä maahisesta hahmottomana, haltiamaisena olentona.

Kodinhaltia

Vuosien kuluessa ja tiettyjä uhrimenoja noudattamalla asuinrakennukseen syntyy haltia. Se vallitsee koko talon alueella, mutta erityistä huomiota se kiinnittää tulisijaan. Tulen likaaminen saa haltian todennäköisesti lähettämään rokon; toisaalta haltia on mielissään tuleen asetetuista ruokauhreista. Hyvin kohdeltu haltia suojelee talonväkeä ja eläimiä taudeilta ja herättää vaaran (esim. tulipalon) uhatessa. - Talosta muutettaessa haltia otetaan mukaan erityisin taioin esim. lieden tuhkassa, joka sitten asetetaan uuden talon tulisijaan. Mikäli haltia jää taloon, se pysyy siellä kunnes rakennus lahoaa pois, ja muuttuu sen jälkeen vähitellen maanhaltiaksi.

Kodinhaltiatkin ovat yksilöllisiä: jotkut tuovat taloon onnea uhreittakin, jotkut kostavat pienetkin laiminlyönnit. Jotkut haltiat eivät anna talonväkeen kuulumattoman yöpyä talossa, vaan kiusaavat tätä metelillä. Uskotaan, että suututettu haltia voi jättää talon. Haltia ei voi kuitenkaan muuttaa ilman ihmisten apua; kun haltian on luultu lähtevän, se on vain lopettanut suojelevan toimintansa, mutta jäänyt paikoilleen.

Muiden haltiain lailla myös kodinhaltia on hahmoton ja näkymätön. Se kuitenkin uskotaan ilmestyvän vanhuksena, useimmiten pienenä miehenä; toisaalta kuvitellaan yleisesti, että haltioilla on kyky muuttaa muotoaan. Haltian oletettu hahmo lienee saannut vaikutteita kotona ilmestyvistä vainajista. Itä-Merjainmaassa uskotaankin, että taloa vartioiva olento on todella talon perustaja, tai muu talossa asunut vainaja.

Väkiolentoja

Väki on luonnon täyttävää taikavoimaa, joka paikoin tiivistyy niin, että ihmiset voivat käyttää sitä hyödykseen. Tietäjät säilyttävät erityisin menoin hankkimaansa väkeä pienissä nahkakukkaroissa esimerkiksi mullan, lastujen tai kivensirujen muodossa ja saavat siitä tehoa loitsuihinsa. Enemmän väestä kerrotaan ehkä joskus ilmestyvässä Taikuus-osiossa.

Joskus väkivoiman voi havaita ilmiöinä, jotka muistuttavat itsenäisiä olentoja. Tässä käsitellään vain niitä väkiolentoja, jotka ilmestyvät spontaanisti, ilman taikamenojen apua.

Keijut

Kalmanväkeä on kaikkialla, missä on kuolleitakin - kalmistoissa, sotakentillä ja yksittäisissä kalmoissa. Kun kalmoja on samalla alueella tarpeeksi monta, kalmanväen voi havaita paljain silminkin keijuina. Keijut ovat valohohtoisia, piirteettömiä, ilmassa leijuvia ihmishahmoja, joiden koko vaihtelee noin tuuman ja vaaksan välillä. Ne liikkuvat parvissa ilmestyen, häviten ja toisiinsa sulautuen. Päivällä keijuja ei näy. Öisinkin ne havaintaan yleensä vain häilyvinä hahmoina, jotka juuri ja juuri näkee - toisaalta silloin tällöin keijut esiintyvät hyvinkin kirkkaina ja selvinä. Keijujen vilkkautta pidetään huonona enteenä. Keijuihin liittyy aina kalmanhaju, sekä joskus kitisevä ääni. Vaikka keijut ovat aineettomia, niiden läpi kulkeminen luo aistimuksen vastuksesta.

Yhdenkin ruumiin synnyttämän kalmanväen voi nahda keijuina - myös päivällä - jos käyttää kalmanliinaa. Se on liina, jota on pidetty kalmon silmillä kolme vuorokautta. Kun kalmanliinan sitoo silmilleen ja ottaa sen sitten pois, näkee lähistöllä olevat keijut jälkikuvien kaltaisina hetken aikaa.

Keijuja ilmestyy paitsi kuolleiden, myös kuolemaa tekevien luo. Tällaisia kuoleman enteitä ei kuitenkaan juuri koskaan näe paljain silmin. Lisäksi keijuja ilmestyy mullan muodossa olevan tietäjän kalmanväen ympärille, jos tietäjä poistuu sen lähettyviltä. Nämä keijut näkyvät selvästi ja näyttäytyvät paitsi valohahmoina, myös maatuneina kalmoina. Usein käytetty keino vaivata jotain henkilöä on piilottaa kalmanväki-multaa hänen taloonsa.

Haapaneito

Metsänväen voimaa on hankala hyödyntää loitsimisen apuna. Metsänväki tunnetaankin lähinnä sen ilmentymistä, haapaneidoista. (Haapaneitojen ja metsänväen välinen yhteys on kuitenkin vain tietäjien tiedossa; yleisesti haapaneitoja pidetään itsenäisinä olentoina.) Haapaneito näyttäytyy öisin kauniina naisena, joka loittonee, kun sitä yrittää lähestyä. Se pyrkii liikkuessaan olemaan kääntynyt katsojaa kohti. Jos haapaneidon taakse pääsee, voi huomata, ettei sillä ole selkää, vaan se näyttää takaapäin laholta puulta.

Etenkin Länsi-Merjainmaasta tunnetaan tarinoita, joissa hyvin kohdeltu "metsänneito" antaa auttajalleen pyyntionnea tai jonkin taikaesineen. Väkiolentoinan haapaneidot ovat kuitenkin lyhytaikaisia, aineettomia ilmestyksiä, jotka eivät voi ajatella tai puhua. Kokeneet eränkävijät ovatkin oppineet olemaan kiinnittämättä huomiota nuotiolleen ilmestyviin haapaneitoihin ja uskovat, että esim. niiden puhuttelu tietää huonoa onnea.

LIITE A: Henkiolentojen heikkouksista

Henkiolentoihin kuuluvat haltiat, väkiolennot, kalmistonvartijat, vainajat sekä elävien olentojen irrallaan liikkuvat *itset*. Ne liikkuvat vain osittain aineellisessa maailmassa ja pystyvät kulkemaan kiinteiden kappaleiden läpi, vaikka tiheät aineet, kuten kivet ja metallit, hidastavatkin niiden kulkua. Toisaalta henkiolentoja rajoittavat tietyt seikat, jotka tuntemalla niitä vastaan voi puolustautua.

Teräväksi hiotut metalliesineet tuottavat tuskaa hengille. Ne eivät kulje vapaaehtoisesti teräaseiden läpi, ja henkeen osuminen teräaseella vahingoittaa ja suututtaa sitä. Väkiolennot katoavat terän osumisesta ainakin vähäksi aikaa. Haltian maan, veden tai tuhkan viiltely vihastuttaa haltian varmasti. Terän osuminen ihmisen *itseen* synnyttää henkilön ruumiiseen haavan, kun *itse* palaa siihen. Sen sijaan terällä piirretty kehä tms. ei rajoita hengen liikkumista. Vastoin uskomusta teräaseet eivät myöskään suojaa ei-taiaillisilta olennoilta, kuten vetehisiltä tai liekkiöiltä, tai kateilta näiden ollessa ruumiissaan.

Metallista tehty rataskiri-kuvio (ristі ympyrän sisällä) estää henkiä lähestymästä. Rataskirin karkottava voima ulottuu joka suuntaan alueelle, jonka halkaisija on noin kymmenen kertaa rataskirin halkaisijaa pidempi. - Sekä terät että rataskirit ovat erityisen tehoisia hopeasta valmistettuina.

Vainajat ja itset kokevat monet kasvit vastenmielisiksi. Merjainmaassa tunnetaan erityisesti pihlajan karkottava vaikutus, joka perustuu paitsi kasviin sinänsä, myös sen marjojen väriin - punainen häikäisee ja ärsyttää näkeviä henkiä (ei siis haltioita).

Henkien lisäksi em. keinot vaikuttavat äpäriin ja vironsusiin näiden taiallisen olemuksen vuoksi.