



*Step through the Veil and enter the **Life Beyond**.*

CODEx

Life Beyond

Life Beyond on fiktiivinen tulkinta nykymaailmasta, jossa tutun historian seassa vaikuttaa tavallisilta ihmisiltä piilotettu rinnakkaisyhteiskunta ja -maailma. Magian kanssa kosketuksissa oleva voi vajota Verhoon. Tällöin kaikki tämän tunteneet ihmiset pian unohtavat hänet ja vajonnut henkilö alkaa havaitsemaan ja ymmärtämään maagisia ilmiöitä. Verhon takainen yhteiskunta on täynnä demoneita, valtapolitiikkaa, salatieteitä, rajatieteitä, ihmetekoja ja vieraita lajeja. Life Beyondin avainteemoihin kuuluvat syrjäytyneisyys, ihmisoikeudet, valta, arvot, menetys ja elämä.

“Sinä astuit pullon viereen ja vedit esiin linkkuveitsen. Muut näyttivät ymmärtävän signaali ja astuivat seisomaan kuvion kulmiin. Painoit veitsen terän kämmentäsi vasten ja kyykistyit pullon viereen. Sade valui alas kasvojasi ja kaukaa kuului poliisiauton vaimea ulvonta.

Kiputyttö, Tuonen neiti, joka istut kipukivellä ja joen kolmen juoksevassa...

Ensimmäinen pisara tipahti pulloon. Muut yhtyivät värisevään runoosi. Poliisi oli lähempänä, mutta he eivät kiinnittäisi sinuun huomiota. Vajoamisen harvoja hyviä puolia. Tunsit kädessäsi kihelmöintiä ja rintaasi puristi se outo tukahduttava tunne joka valtasi sinut aina kanavoidessasi.

...me pyydämme sinun apuasi, anna voimasi meille!

Mitään ei näyttänyt tapahtuvan. Sade oli vain yltynyt ja kämmenesi kirveli. Painoit pullon korkin kiinni ja nousit seisomaan.

Se on valmis. Mennään.”

Verho

Verho on ilmiö, joka suojaa tavallisia ihmisiä, **kubiitteja**, maagisen **ideamaailman** ilmiöiltä, olioilta ja tapahtumilta. Tosiasiassa aivojen huomaamaton osa **kehrä** vaivuttaa nämä loogisesti selittämättömät asiat unohduksiin ja selittää aukot järkiperaisesti.

Vajoaminen on seuraamus, joka voi aiheutua kehrän ylikuormittumisesta. Tällöin kehrä vaurioituu ja henkilön kyky käsitellä magiaa paranee, mutta vähemmän vajonneet unohtavat tämän olemassaolon. Vajonneesta tulee unohdettu, **eksiitti**, ja ihmiset jatkavat kuin häntä ei olisi koskaan ollut olemassa. Rakkaimmat läheiset saattavat tunnistaa vajonneen kohdatessa, mutta muistot painuvat taas pois, kun on aika erota. Vajoaminen käy asteittain ja syvemmälle vajonneet katoavat hekin pian toisten eksiittien muistoista. Kanssakäyminen kubiitin kanssa altistaa tämän vajoamiselle. Vajoamista ei voi kumota ja se voi johtaa lopulliseen **kadotukseen**. Vajoaminen ei vaikuta elämiin. Nykyisen käsityksen mukaan “kubiittiegon” säilyttäminen on kuitenkin mahdollista, vaikka se vaatiikin tiukkoja elämäntapoja. Esimerkiksi paavin kubiittiegoa ylläpidetään tällaisin harjoittein. Tästä on syntynyt uskomus **velhoista** (*wizard*), jotka pystyvät näkemään ja näkymään Verhon läpi mielensä mukaisesti.

Elämänmuutos tulee jokaiselle järkytyksenä. Jotkut kokevat sen mahdollisuutena, toiset eivät kestä suurta menetystä. Verhon toisella puolella avautuu kuitenkin mitä ihmeellisimpiä mahdollisuuksia, joista monet sellaisia mitä kubiitit eivät koskaan tule saavuttamaan. Ikuinen nuoruus, yli-inhimilliset kyvyt, ihmeeparannus, ja uskomattomat määrät rahaa ovat kaikki mahdollisia, jos vain tietää oikeat keinot.

Elämä vajonneena muotoutuu rajusti vajoamisen tuomien haasteiden myötä. Useimmat elävät kubiittien maailman rinnalla välttämättä intiimejä suhteita kubiittien kanssa ja ottavat mitä tahtovat. Kun yhteys muihin eksiitteihin löytyy, sidettä niihin harvoin ystäviin pidetään suuressa arvossa.

“Unet syntyvät kehrän toiminnan tuloksena. Alitajuiset houreet ovat sekoitus omia muistoja ja suodatettuja ilmiöitä, joita vielä nukkuessa käsitellään.”

Umbriitit

Umbriitit, tai **ideaolennot**, ovat ideamaailmassa eläviä aineettomia tiedostavia olentoja, jotka edustavat ideoita, **meemejä**. Olemuksestaan huolimatta umbriitit voivat vaikuttaa fyysiseen maailmaan. Esimerkiksi voimakkaalla sateen umbriiteilla on valta sateeseen, kun taas moottoripyörien valtias voi ottaa haltuunsa vanhan Harley Davidsonin. Umbriitit saavat valtansa elävien olentojen uskosta ja teoista. Ihmisten vaalimat ideat kantavat voimaa, mutta unohtuvat meemit menettävät valtansa ja niitä edustavat umbriitit katoavat. Umbriitin luonnolle ei ole mahdollista valehdella. Etenkin heikompia umbriitteja kutsutaan myös **demoneiksi**.

Domeeni on umbriitin oma aineeton ja paikaton valtakunta, jossa sen omistajalla on äärimmäinen valta. Mahtavilla demoneilla ja jumalilla on usein domeenissaan monia muita alhaisempia umbriitteja, joita he hallitsevat. Elävän olennon sielu voi myös joutua domeeniin. Kaikkein voimakkaimmat umbriitit voivat yhdistää myös fyysisiä alueita domeeniinsa.

Heikkoudet ovat osa demonia tämän edustamien meemien lisäksi. Demonia voi häiritä ja vahingoittaa altistamalla demonin sen heikkoudelle. Heikkoudet voivat olla ideoita tai ainetta. Esimerkkejä heikkouksista ovat muun muassa rauta, alumiini, kulta, salvia, pavut, suola, alkuluvut, arvoitukset, labyrinthit, pii, vokaalittomat sanat ja kastroatit.

Jumalat, tai **aateliset**, ovat voimakkaita umbriitteja, joita ihmiset eivät voi hallita heikkouksien avulla. Jumala nöyryty vain toisen aatelisen tai massiivisen ionisoivan säteilyannoksen, kuten ydinräjähdysten, edessä. Aatelisilla on usein lukuisia seuraajia, jotka vahvistavat tämän vaikutusvaltaa ja joille tämä antaa siunauksensa. Suurin osa eksiiteistä palvoo jotain jumalaa.

“Kuten Operaatio Crossroads on todistanut, aateliset eivät ole täysin koskemattomia. Satojen vuosien ajan näiden ainoana heikkoutena on nähty olevan toinen aatelinen. Nykyään tiedämme paremmin ja voimme taistella näitä tyranneja vastaan yhtenä rintamana ihmiskunnan säilyttämiseksi.”

Umbriittien suvut

Umbriitit voidaan jakaa syntyperän mukaan kolmeen sukuun: **ex naturalis**, **ex infernum** sekä **ex divinum**.

Ex naturalis -suvun olennot ovat kaikista tavanomaisimpia ja usein heikoimpia demoneita. Niitä syntyy jatkuvasti ja ne ovat luonnollista magian faunaa. Sanotaan, että ihmisen sielu on rakenteeltaan lähinpänä ex naturalis -umbriittia, ja esimerkiksi kaikilla kasveilla, kasviryhmillä ja -lajeilla on oma ex naturalis. Kaikenlaiset luonnonhenget ja muut spontaanit haituvarakenteet edustavat ex naturalis -sukua

Ex infernum -suvun umbriittien alkuperä ei ole selkeä, mutta ne kantavat tiettyjä yhteisiä piirteitä jotka erottavat ne muista suvuista. Ex infernumien arvellaan saapuneen tuntemaamme maailmaan jossain kohtaa muinaista historiaa. Ne ovat sittemmin tulleet normaaliksi osaksi Verhon piilottamaa maailmaa. Ex infernum -umbriitteja on paljon, niillä on useimmiten oma nimi ja ne esiintyvät usein alkuperäiskansojen myyteissä. Pahanenteisesta nimestään huolimatta ex infernum -suvun umbriitit eivät ole lähtökohtaisesti pahantahtoisia.

Ex divinum -suvun lähtökohta on kiistelty, mutta myyttiset lähteet viittaisivat tämän suvun olevan jonkin äärimmäisen vaikutusvaltaisen umbriitin luomuksia johonkin määrättyyn tarkoitukseen. Myös enkeleiksi kutsuttuja ex divinumeja kohdataan harvoin ja ne vaikuttavat usein olevan hyvin tietoisia tehtävästään. Suuri osa erityisesti abrahamilaisten uskontojen myyttisistä hahmoista on ex divinum -sukua, vaikka analogia ei ole kaikenkattava.

Perheet ovat toinen, yleensä yhdessä sukujen kanssa käytetty, tapa luokitella umbriitit. Perheet jaetaan usein samankaltaisten kykyjen ja käytöksen mukaan. Eri perheitä ovat esimerkiksi vampiiriset henget, vartijat, survojat, aaveet, petkuttajat, luonnonhenget, pirut ja multidemonit.

Magia

Magia on ideamaailman luonnonlakien käyttämistä ihmetekoihin. Magiaa harjoitetaan tavallisesti loitsuin ja rituaalein. Magian käsittely altistaa aina vajoamiselle, joten maagit harjoittavat taikuutta huolella ja varoen. Magia on tavallisesti vaatimatonta eikä ole ihmisaistein havaittavissa, kuten valoilmiöinä tai ääninä. On vain kuin asiat tapahtuisivat, tai olisivat olleet aina niin. Magia perustuu vahvasti uskoon ja sekä loitsijan, että tämän kohteen on tärkeää luottaa taikuuteen.

Loitsut ja rituaalit on kehitetty auttamaan magian harjoittamisessa sekä vähentämään vajoamisen riskiä. Nämä keinot hallita voivat epäonnistua, jos niitä ei toteuta huolella. Taian epäonnistuessa se usein vääristyy ja voi aiheuttaa katastrofaalisia lopputuloksia. Epäonnistumisen sivuvaikutuksiin kuuluu vajoamista, ruumiillista ja henkistä uupumusta ja huonovointisuutta. Äärimmäisissä tapauksissa maagi näkee väliaikaisesti syvälle Verhoon. Ilmiötä kutsutaan **verhosukellukseksi**. Tuona aikana maagi kokee eräänlaisen paniikkikohtauksen, sillä ihmismieltä ei ole luotu käsittelemään Verhon syvyyksien kauhuja.

Syntipukki on maagin oma uniikki esine, jota hän käyttää loitsimisen apuna. Sen tarkoitus on auttaa keskittymisessä ja ennen kaikkea ehkäistä Verhoon vajoamista ja mahdollisen epäonnistumisen jälkiseuraamuksia. Maagi vakuuttelee itselleen, että magian mahdoton prosessi syntyy ja kulkee syntipukin, eikä hänen itsensä, kautta. Samoin kuin luotto magiaan syntyy ihmisen uskosta itseensä ja ihmeisiin, niin toimii myös kehrä ja vajoaminen. Historiallisesti syntipukki tunnetaan myös nimillä fokus ja fetissi.

“Muistan myskisen tuoksun, kun kolmas suitsuke sytytettiin ja merivesi kaadettiin tuhkaan. Muistan epätoivon, kun kulho halkesi ja maailma kääntyi nurin. Muistan, että rituaalia ei voi tehdä yksin. En vain muista tehneeni sitä kenenkään kanssa.”

Magian alat

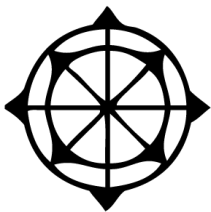
On olemassa kolme tapaa tehdä magiaa: **animointi**, **kanavointi** ja **realisointi**. Maagit ylläpitävät myös näiden sisällä risteäviä **koulukuntia**, jotka keskittyvät tietäntyyppisen magian, kuten nekromantian, ennustuksen tai alkemian harjoittamiseen.



Animointi on riskittömin tapa käsitellä magiaa. Animoidessa maagi hyödyntää esineissä ja aineissa olevia ominaisuuksia. Animoijalla on kyky aistia ja manipuloida, yhdistellä sekä siirtää näitä maagisia piirteitä. Yhdistelmiä on loputtomasti ja vaikeimmat rituaalit vaativat pitkälle jalostettuja ainesosia. Yleensä animoijan syntipukki on oma henkilökohtainen **magiasinetti**. Magiasinetti on henkilökohtaiseksi suunniteltu kuvio, jonka tarkoitus on luoda yksilöllisyyttä eri animoijien välille.



Kanavointi on umbriitin kykyjen käyttämistä haluttuun ihmetekoon. **Palvontaa** harjoittava maagi voi tehdä sopimuksen palvomansa aatelisen jumalan kanssa ja pyytää voimansa tältä. Tällöin kanavointi toimii jonkin aatelisen nimetyn henkilöitymän, **avatarin**, kautta. Aatelisen suosion saaminen ja ylläpitäminen vaativat omistautumista uhrilahjojen, rukousten ja rituaalien muodossa. Syntipukiksi aatelisen kanavoimiseen maagi valitsee jonkin tätä kuvaavan esineen, symbolin tai ajatuksen. On yleisesti paheksuttavaa tehdä sopimus demonin kanssa, joka ei ole aatelinen. Tätä pidetään vaarallisena ja ihmisyyttä halventavana. Toinen keino kanavoida on **hallitseminen**. Hallitseminen on demonien pakottamista esineeseen, **mediumiin**, jota kanavoija on pitää mukanaan taikoessa. Medium toimii usein myös syntipukkina.



Realisointi on raa'an magian käyttämistä itsestä sekä ympäristöstä ammentaen. Realisointi on vaarallista, mutta ei vaadi valmisteluja ja on tästä syystä nopeaa ja helposti lähestyttävää. Ainoa keino maagille suojella itseään realisoidessa on syntipukki, jonka roolia usein toimittaa **korttipakka**. Korttipakan käyttö on Maagien Killan suosittelu ja tästä syystä levinnyt yleiseksi käytännöksi ympäri maailmaa. Vaarallisuudestaan huolimatta realisointi kiehtoo monipuolisuutensa vuoksi ja sitä harjoitetaan suhteellisen paljon myös animoinnin ja kanavoinnin ohella.

Yhteiskunta

Eksiittien yhteiskuntaa kuvaavat jatkuva valtataistelu, juonittelu, harvat lait ja hajautunut poliittinen kenttä. Eksiittejä arvioidaan olevan huomattavasti vähemmän kuin kubiitteja. Kubiittien laeista ei juuri välitetä: rikkeet ja sakot unohtuvat kuitenkin, jos ei jää kiinni. Kubiittien yhteiskuntaa käytetään paljon hyödyksi. Lainoja nostetaan, yritysjohtajia huijataan, poliitikkoja manipuloidaan ja järjestöjä hallitaan varjoista. Vajotessa pankkitilit usein pysyvät ja sosiaalituki voi jatkua loputtomiin. Eksiittiyhteiskunta rakentuu pääosin kahden suurjärjestön ympärille: **Valaistuneet** ja **Maagien kilta**.

Denaarit ovat eksiittien oma valuutta. Ne ovat aitoja roomalaisia rahoja, joilla on ainutlaatuinen merkitys. Vaikka denaarit ovatkin yleisiä, niiden arvoa ei mitata kubiittien rahassa. Kymmenenkin denaaria on jo suuri rikkaus, ja vain hyvin harvalla on satoja denaareita tai enemmän. Denaareita käytetään palvelujen, palvelusten, rituaaliainesten, maagisten esineiden, demonien, ihmisten ja salaisuuksien ostamiseen. Niitä käytetään myös joissain rituaaleissa. Jokapäiväiseen elämiseen eksiitit käyttävät kubiittien rahaa.

Maaginimi on monen vajonneen omaksuma henkilökohtainen lempinimi, joka toimii sekä tavaramerkkinä, että maagin keinona erottaa oma itsensä magian vajottavasta prosessista. Myös merkitsevät eleet, vahvat luonteenpiirteet ja omaleimainen pukeutuminen ovat tavallisia tapoja erottua joukosta, edistäen muistettavuutta.

Verhossa asuu ihmisten lisäksi myös muita perimältään ja kyvyiltään vastaavia olentoja. Vedenalaiset **vetehiset**, karvaiset **peikot**, ihmiskokeiden tuottamat **mutantit** ja suippokorvaiset ihmistä muistuttavat **haltiat** ovat vain harvoja esimerkkejä erityyppisistä olennoista, joiden jokaisen taustalla on oma tarinansa.

“Aina kun lausun voimasanat, tunnen kylmän aallon kirivän pitkin selkäpiitä. Mutta sisimmässäni tiedän, että se ei ole minun selkärankani. Minä olen vain Lorraine. Arctos on se maagi.”

Valaistuneet

Valaistuneet on 2000-luvun vaihteessa julki tuotu kattojärjestö, joka nitoo yhteen suurimman osan eksiittien ryhmittymistä ympäri maailmaa. Valaistuneet jakautuvat kolmeen hallinnolliseen piiriin, **suurorienttiin**, joiden alaisuudessa toimii tuhansia autonomisia järjestöjä, **looseja**. Monilla looseilla on oma roolinsa eksiittien yhteiskunnassa esimerkiksi tuomareina, yrittäjinä, sotilaina tai humanitaarisena apuna. Joillain on myös omat suuntaa-antavat moraaliset ohjeistukset, **eetokset**. Järjestöt ovat kuitenkin vain löyhästi yhden nimen alla, ja ne taistelevat jatkuvasti vallasta keskenään. Niitä yhdistää aina jumalten palvonta. Valaistunt palvovat lukemattomia jumalia, joista monilla järjestöillä on omat herransa. Ylimpänä kaikista on auringonjumala Sol Invictus. Valaistuneet kutsuvat järjestön ulkopuolisia ihmisiä **barbaareiksi** tai järjestöstä eronneita **luopioiksi**.

Katolinen kirkko on Valaistuneiden korkein hallinnollinen elin. Paavi johtaa orkesteria toimien tärkeimpänä linkkinä kubiittien ja Valaistuneiden välillä. Rooma on toiminut Valaistuneiden keskuksena kautta sen salatun historian.

Latinalainen suuntaus (*Latin Orient*) on suurorienteista suurin ja siihen kuuluvat kristillistaustaiset sekä sitoutumattomat loosit. Nykyinen paavi on latinalaisen suuntauksen entinen jäsen, joka nostaa suurorienttin vaikutusvaltaa ja määrittää sitoutumattomat loosit sen alaisuuteen. Latinalaisen suuntauksen looseja ovat mm. **jesuiitat**, **vapaamuurarit**, lain kasvottomana kourana toimivat **Valvojat** (*Spectres*) ja lukemattomat paikalliset **kansallisloosit**.

Persialainen suuntaus (*Persian Orient*) on pitkäperinteisin suurorientti, jonka jäsenet palvovat pääosin vanhoja jumalia, kuten Kreikan, Pohjoismaiden tai Mesopotamian tarustoista. Suuntaukseen kuuluvat loosit, kuten esimerkiksi **Kutsujat** (*Summoners*), ovat monesti vanhoillisia ja muutosvastaisia.

Alexandrialainen suuntaus (*Alexandrian Orient*) on uusi yhtymä entisistä suurorienteista Arabian, Afrikan ja Karibian alueilta. Moni loosi siirtyi yhdistymisen myötä Alexandrialaisen suuntauksen piiriin ja tämän vuoksi se uhmaa muiden suurorienttien pitkään jatkunutta valtaa. Aleksandrian suuntausta johtaa **kalifi**. Esimerkiksi **Näkijöiden** (*Diviners*) loosi kuuluu Alexandrialaiseen suuntaukseen.

Maagien Kilta

Maagien kiltta on maagien poliittisesti sitoutumaton ammattiliitto, johon eksiitti voi liittyä denaarin vuosimaksua vastaan. Jäsenellä on oikeus käydä kauppaa, osallistua Killan tapahtumiin, opettaa, ottaa vastaan opetusta ja käyttää Killan yhteisiä resursseja, kuten kirjastoja.



Killan toiminta perustuu **karavaaneihin**, joita perustetaan hallinnoimaan alueita joilla asuu tarpeeksi paljon eksiittejä. Karavaanin johtajaa kutsutaan tittelillä **sinar**, ja he ovat laajalti arvostettuja. Karavaanin hallintoalueella sijaitsee yleensä pääkonttorin lisäksi useita sivutoimipisteitä, **saraita**, jotka yleensä sijaitsevat toimialueen eri kaupungeissa. Maagien killan yhteisistä asioista päättää vanhimmista ja kokeneimmista maageista koostuva neuvosto **Proxy**. Sen jäsenet kommunikoivat toistensa kautta halki Verhon eri syvyyksien.

Sivistys, järjestys ja rauha ovat tärkeitä arvoja Maagien killalle ja järjestö kokee tehtäväkseen yhdistää eksiittien hajanainen maailma. Killan karavaanit tarjoavat sääntöjen lisäksi opetusta magian hallitsemisesta historiaan, etiikkaan ja politiikkaan. Maagien kiltta kieltää tai rajoittaa joitain koulukuntia, kuten nekromantian. Karavaanien ja Valaistuneiden yleisten alueiden ulkopuolisia alueita kutsutaan **harmaiksi alueiksi** ja niissä elää usein luopioita, barbaareita, demonien palvojia tai kielletyn magian harjoittajia. Harmaa alue voi olla niin suurkaupunki kuin erämaakin, se vain ei ole valvovan katseen alla.

“Pohjois-Korea on yksi 2000-luvun suurimpia harmaita alueita, jonne kukaan Killan jäsenistä ei ole uskaltanut. Huhutaan, että se olisi nekromantian ja kielletyn taikuuden tyyssija.”

Muut eksiitit

Separatistit ovat Valaistuneiden järjestelmää vastaan toimivia henkilöitä ja järjestöjä. Useimmat heistä ovat luopioita. Tunnetuin näistä useista separatistijärjestöistä on 2010-luvun alussa alkunsa saanut **Nova Roma**, demoneiden kanssa liittoutunut kansainvälinen terroristijärjestö, joka kieltää jumalten palvonnan. Valaistuneet eivät lähtökohtaisesti hyväksy separatismia, mutta tulevat toimeen joidenkin tahojen kanssa.

Itsenäisiä järjestöjä on lukemattomia ympäri maailmaa. Ne ovat useimmiten paikallisia, pieniä eksiittiryhmiä. Itsenäiset järjestöt eivät ole Valaistuneiden hierarkian alaisia, mutta eivät myöskään separatistien tapaan aktiivisesti vastusta näiden järjestelmää. Monet tekevät yhteistyötä eri separatistiryhmien tai Valaistuneiden järjestöjen kanssa, tosin Valaistuneet mieltävät itsenäiset tahot usein separatisteiksi.

Idän eksiittien kulttuuri poikkeaa monin tavoin eurooppalaisesta eksiittikulttuurista. Esimerkiksi heidän tapansa käyttää magiaa on muovautunut palvelemaan paikallisten umbriittien toiveita. **Jadugaarit**, jotka toimivat muun muassa Intiassa ja Kiinassa, ovat idän vastine Maagien Killalle. Killan ja Jadugaarien välit ovat jo vuosikymmeniä olleet hyvin tulehtuneet, sillä eurooppalainen imperialismi aiheutti paljon ongelmia esimerkiksi Intian umbriittien kanssa. Moni jadugaari myös syyttää Kiltaa vuonna 2012 sattuneesta **Bombayn terroristihyökkäyksestä**, jossa useita pyhiä eläimiä teurastettiin jumalten vihan sytyttämiseksi.

“Brittien palkkasotilasjärjestö Green Knights Industries tunnetaan tavastaan vangita umbriitteja hyötykäyttöön. Tämä yksi eksiittien suurimmista sotilasvoimista toimii usein Killan kustantamana, kun jokin alue kaipaa pikaista rauhanturvaamista.”

Historia

Eksiittien tuntema historia poikkeaa jokseenkin kubiittien näkemyksestä, mutta ihmisten historia on kaikille yhteinen. Aiheen tulkitsemisessa ongelmana on se, että kubiittien myyttien ja eksiittien tekemän historian sekoittuessa on vaikea erottaa mikä on faktaa ja mikä Verhon aiheuttamaa illuusiota. Eksiitit ovat vaikuttaneet muun muassa ristiretkiin, Suomen itsenäistymiseen ja Toisen maailmansodan tapahtumiin kubiittien tietämättä. Jotkut maineikkaat eksiitit ovat myös vahvasti läsnä kubiittien historiassa oman kubiittiegonsa avulla, vaikkakin useimmiten neuvonantajina tai muunlaisina taustavaikuttajina.

Eksiittien historian kannalta tärkeitä tapahtumia ovat olleet muun muassa Maagien Killan synty ensimmäisellä vuosituhannella, ydinaseiden kehittäminen, Valaistuneiden julki tuleminen ja separatistijärjestö Nova Roman nousu.

Verhoa tutkiva tiede on ottanut suuria harppauksia modernin ajan myötä. Kiitos eksiittitieteilijöiden, kuten Lise Meitnerin, Albert Einsteinin, Eduard Wirthsin ja Thomas S. Harveyn, Verhon toimintaa ymmärretään nykyään huomattavasti paremmin. **Haituvateoria** jakehrän löytäminen ovat suurimpia verhotieteen tuotoksia. Haituva on verrattavissa hiukkastason alkeiskappaleeseen, joka on kaiken maagisen pienin rakennusaine. Muun muassa sielu, käsitteet ja umbriitit koostuvat haituvista. Tieteen nimissä on tehty myös paljon kyseenalaisia kokeita valvonnan puutteen vuoksi.

“Elokuussa 1938 natsit saivat käsiinsä venäläisen ihmissusikokeen selviytyjän. Pian Saksa aloitti oman projektinsa tarkoituksenaan yhdistää ihmisen ja eläimen perimää ja luoda hybridi, johon Verho ei vaikuttaisi. Kokeet tunnettiin nimellä projekti Kitsune.”

Myyttejä

Kubiitiksi palautuminen on toive, jota moni elättelee. Huhutaan, että tarpeeksi viisaat tietynlaisen nirvanan saavuttaneet eksiitit olisivat voineet palata takaisin kubiiteiksi. Toiset huhut kertovat, että Verhosta poistuneet olisivat menettäneet järkensä, ja että ainoa tapa “palata takaisin” on tuhota sielusta kaikki se joka on koskaan ollut kosketuksissa magiaan.

Avaruusolioista ei eksiiteilläkään ole pitäviä todisteita. Siitä huolimatta jotkut uskovat esimerkiksi umbriittien tulleen avaruudesta. Näillä väitteillä ei ole muuta pohjaa kuin se, että maapallolta ei luonnollisesti voisi löytyä mitään niin kummallista.

Aikamatkustuksen oletetaan olevan magian avulla teoreettisesti mahdollista, mutta sopivan rituaalin tekeminen vaatii suunnattomia määriä maagista energiaa. Sen yrittäminen on lisäksi erittäin vaarallista.

Kuolemanjälkeiseen elämään uskotaan yleisesti. Uskomusten mukaan ihmisen sielu siirtyy tämän palvoman jumalan domeeniin. Kuolleisiin on mahdollista olla yhteydessä erilaisten rituaalien kautta, mutta ei ole varmaa puhuuko tällöin vainaja vai jokin hänenä esiintyvä umbriitti. Jotkut uskovat, että ihmisistä tulee kuollessaan umbriitteja.

Maailmanlopun uskotaan olevan ns. itseään toteuttava myytti. Esimerkiksi vuonna 2012 huhut maailmanlopusta johtivat levottomuuksiin. Toisaalta jotkut umbriitit ovat antaneet ymmärtää jonkinlaisen maailmanlopun olevan tulossa. Vaikuttaisi siltä, että tämä mahdollinen maailmanloppu olisi luonteeltaan ennen kaikkea maaginen. Jotkut puhuvat tästä “**Verhon murtumisena**”.

Atlantis on myytti, joka kuvaa sivistynyttä kulttuuria aikana ennen tuntemamme historiaa. Tätä kulttuuria kutsutaan monilla eri nimillä ja nykyaikaiset eksiitit puhuvat toisinaan myös Mu-mantereesta. Uskotaan, että monet nykyiset demonit ja jumalat ovat mahdollisesti silloin eläneiden sieluja. Teorioiden mukaan aikakauden lopulla käyty suuri sota jumalia vastaan tuhosi silloisen sivistyksen. Tapahtumaketjua kuvaillaan joskus nimellä **Ensimmäinen maailmanloppu**.

Sanasto

aatelinen	ks. jumala
animointi	magian ala, jossa esineiden maagisia ominaisuuksia yhdistetään
avatar	umbriitti, joka edustaa jonkin suuremman olennon tiettyä piirrettä
barbaari	Valaistuneiden ja Killan valta-alueen ulkopuolella elävä eksiitti
demoni	umbriitin maanläheisempi nimi, monesti ei-jumala -umbriitti
domeeni	umbriitin aineeton valtakunta, jossa sillä on äärimmäinen valta
eetos	eksiittijärjestön moraalinen ohjenuora
enkeli	ks. ex divinum
eksiitti	Verhoon vajonnut kubiittien unohtama henkilö,kehrä vaurioitunut
ex divinum	yksi kolmesta umbriittien suvuista, mahdollisesti umbriitin luomia
ex infernum	yksi kolmesta umbriittien suvusta, tuntematon alkuperä
ex naturalis	yksi kolmesta umbriittien suvusta, spontaanisti syntyneitä
haituva	teorisoitu hiukkanen, jotakehrä suodattaa ja josta sielu rakentuu
hallitseminen	kanavoinnin tekniikka, jossa demoni pakotetaan maagin tahtoon
harmaa alue	alue, joka ei ole Killan tai Valaistuneiden hallinnon ja valvonnan alla
heikkous	aine tai käsite, jonka avulla demonia voi hallita
itsenäinen	Valaistuneiden järjestelmästä riippumaton eksiitti
jumala	umbriitti, jolla ei ole heikkouksia ja jolla on usein lukuisia palvoja
kadotus	kun henkilö vajoaa niin syväälle, että jopa eksiititkin unohtavat hänet
kanavointi	magian harjoittamista hallitsemalla tai pyytämällä umbriitin kykyjä
karavaani	Killan tietyn hallinta-alueen keskus
kehrä	aivojen osa, joka suodattaa aisteja ja Verhoaa magian sekä umbriitit
kubiitti	henkilö, joka ei ole vajonnut Verhoon
loosi	Valaistuneiden järjestö, kuten Kutsujat tai Näkijät
luopio	Valaistuneista eronnut eksiitti
Maagien kilta	eksiittien neutraali neuvottelu- ja “ammattijärjestö”
maagi	kuka tahansa eksiitti, joka käyttää magiaa
magia	ideamaailman ohjailemista
magiasinetti	animoinnissa käytetty maagikohtainen tunnusmerkki
medium	Kanavoimiseen tai demonien hallintaan käytettävä asia tai esine
meemi	jonkin asian idea, joiden henkilöitymiä demonit ovat
Nova Roma	kansainvälinen separatistijärjestö
palvonta	kanavoinnin tekniikka, jossa maagi saa voimansa joltain avatarilta
realisointi	magian harjoittamista henkilön oman maagisen potentiaalin avulla
sarai	Killan pienempi toimipiste jonkin karavaanin hallintoalueella
separatisti	Valaistuneiden hallintoa vastustava eksiitti
sinar	Maagien Killan karavaanin johtaja
syntipukki	asia tai esine, jota epäloogisten asioiden tapahtumisesta syytetään
umbriitti	ideaolento; demoni; maaginen olento
vajoaminen	altistuminen magialle siinä määrin, että siirtyy syvemmälle Verhoon
Valaistuneet	valtava vaikutusvaltainen eksiittijärjestö, joka palvoo jumalia
Verho	ilmiö, joka erottaa ideamaailman ja fyysisen maailman
verhosukellus	hetkellinen kurkistus syväälle verhon taakse