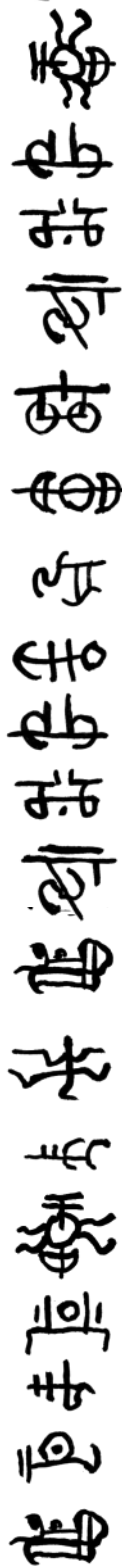


Bliaron
KALTHANIEN PERINTÖ



Bliaron – Kalthanien perintö



Kirjoittajat

Uoti Huotari, Antti Lax, Julius Kuitti, Tuomas Mikkonen,
Oskari Wäänänen

Kansi

Lauri Niskanen et Oskari Wäänänen

Kuvitus

Oskari Wäänänen, Lauri Niskanen, Sallamaari Jankunen,
Anni Liikkanen ja Santeri Viikainen

Taitto

Uoti Huotari, Lauri Niskanen (graafinen ulkoasu)

Oikoluku

Antti Lax, Anette Määttä, Katja Kontturi, Tapio Peltonen

Kiitokset

Joona Karjalainen, Jonne Arjoranta ja muut #ropeapinat,
Jukka Sorva, Ville Takanen, Jorckel, Miiska Fredman, Lauri
Huusko, Mert Sasioglu, Antti Liiukkonen, Eero Tuovinen,
Petteri Oja, Andreas Hofeld, Tuukka Kingelin, Levels ja
Ropecon -pelitestagat, magatabo.org ja pelilauta.fi
-kommentit sekä kaikki ne pelitestagat ja muut, keitä
unohdimme kiittää.

Julkaisija

Northern Realms

Painotiedot

ebook / pdf / 150dpi
13.7.2014

Tekijänoikeus

Ysa oikeuksista pidätetään
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> 

ISBN

978-952-68021-2-1

Tämän teoksen käyttöoikeutta koskee Creative Commons Nimeä-Epäkaupallinen-Tavattava 3.0 Muokkamaton-lisenssi. Voit muokata ja levittää tätä teosta tai sen osia haluamallasi tavalla sillä ehdolla, että mainitset teoksessa alkuperäisen tekijän, ja levität teosta samoilla tekijänoikeusendoilla. Jos haluat käyttää tämän teoksen materiaalia kaupallisiin tarkoituksiin tai julkaisusta materiaalia toisella lisenssillä, ota yhteyttä Northern Realmsiin, [northernrealms@northernrealms.net](http://northernrealms.net).

SISÄLLYS

JOHDANTO.....	8
SÄÄNNÖT.....	16
TAISTELU	19
HAHMONLUONTI	26
HISTORIA	50
BLIARON	60
BLIWON	62
ARO.....	85
HORUC.....	89
CIRL.....	98
SERITO.....	102
SARAS	104
ARTAN	107
NINICA	109
TROPIIKKI	111
SAARISTO.....	115
MAGIA	120
LOITSUMAGIA	122
RIIMUMAGIA	126
RITUAALIMAGIA	130
MAGIAN SINETT.....	134
YLEISET MAGIATEKNIIKAT.....	138
TUHO.....	140
LÄMPÖTILA	143
MATERIA	146
LIIKE	149
AISTIT.....	152
ELÄMÄ	155
AJATUS	158
RYHMITTYMÄT.....	162
PUVO SAHEN	163
THUR SAHEN	166
VOLAR SAHEN	168
DEMONISTIT.....	171
VAPAA MAAGIT.....	174
HARVINAISET.....	176
OLENNOT.....	178
KAMPANJAT.....	188
KAMPANJAIDEOITA	197

Sahenin vuosi 958 3. Laon 21. päivä

Olemme astuneet sisälle Facosin metsään ja aloitetaan matkamme kohti Okachin raunioita. Ensimmäiset tsooppisesta metsästä ovat jännittävä, joskin luulen että kesän tuoma kuumuus tulee vielä muuttamaan pesäksi tulevana viikkoina. Olen kirjoittanut päiväkirjaani varsin heikosti johtuen nopeasta etenemistahdistamme, joten nyt kerrotaan mitä viimeisimmän kahden viikon aikana on tapahtunut.

Kierrtelimme noin viikon itäisen avon pieniä kuppia ja etsimme informaatiota liittyen Facosin metsään ja siellä sijaitseviin Okachin kaupunkiin raunioihin. Rauniot ovat ilmeisesti muinaisten Kalthanien ajoilta, mutta tarkempaa tietoa on ollut melko vaikeaa löytää. Joka kuppialla on omat kaivutavat metsään liittyen, mutta raunioista kysyttäessä meitä lähes aina kehoitettiin kääntymään klaanien puoleen. Meitä kuitenkin onnisti ja löysimme toisen viikon aikana peräti kolme klaanijäseniä, joiden tiedoista oletan olevan meille vielä suurta hyötyä.

Facosin metsästä liikkuu paljon myyttejä ja maagisia tarinoita. Useimmat legendat pohjautuvat vuosikatojen spekulointiin ja liioitteluun. Eräs näistä legendoista kertoo mahtigareista - metsän suojelijoista. Ne ovat tavallisia gareja isompia, vahvempia ja huomattavasti älykkäämpiä. Legendan mukaan metsä itse synnytti mahtigaret suojelijoihinsa. Mahtigaret eivät koskaan hyökänneet puhdas sydämisten kumppanien, vaan niitä houkuttivat ainoastaan turmeleuneet sielut.

Huomasi myyteissä erään kiinnostavan yhtäläisyyden muinaisten Kalthanien tavustoihin. Runteit, metsän jumalat, olivat mahtigareiden tapaisia metsän suojelijoita: pitkiä, vahvoja ja ajoittain väkivaltaisia olentoja. Tulkitsani Puro Sahenin arkistosta Luninin linnassa sain selville, että suurin runtekeille omistettu Kalthanien temppeli sijaitsi nimenomaan Okachin kaupungissa.

Sahenin vuosi 958 4. Laon 2. päivä

Päivisin tukahduttava kuumuus ja kosteus hidastaa matkanteon neljäsosaan siitä, mihin ehdimme tottua arolla. Välillä kuvittelen että olemme eksyksissä, mutta oppaamme Nasir väittää tunteensa ympäristön täydellisesti. Hän on liikkunut metsässä paljon nuoreudessaan klaaninsa mukana, joten minulla ei ole syytä epäillä hänen sangiaan. Onneksi tuosta ei ole pitkä, sillä metsässä kasvaa loputtomiin erilaisia syötäviä kasveja ja lihakin on tarjolla yllin kyllin. Toivon vain, ettemme itse joudu jonkin suuremman pedon saaliiksi. Nasir on perustanut ettei sellaisia kannata ajatella, koska pedot kuulemma haistavat pelon. Kun näen ja vastaan, että taikavana miehen käsittelyinä minulla ei ole hätää, Nasir katsoo minua ymmärtävästi hymyillen.

Sahenin vuosi 958 4. Laon 13. päivä

Saimme tänään kolme ensimmäistä kertaa todellisen villipetäjän hyökkäyksen. Lauma Suvakeja oli yön aikana ryöminyt leirimme. Ilmeisesti ne olivat kiinnostuneita meidän varusteistamme ja tuhosivat minulta ainakin kaksi paitaa. Saimme onneksi niistä muutaman saaliiksi, joten tänä iltana pääsemme heikyttelemään oikein kunnolla.



Sahenin vuosi 958 4. Laon 18. päivää

Löysimme tänään ensimmäistä kertaa raunioihin kuuluvia kivipaaseja. Varsinaisten raunioiden täytyy olla lähellä. Naqit on alkanut pelätä metsänhenkien ilmaantumisista. Minustaakin tuntuu että joku tai jokin katselee meitä koko ajan. Viidakko alkaa käydä hermoilleni.

Sahenin vuosi 958 4. Laon 19. päivää

Olemme samonneet lähiympäristöä koko päivään, emmekä vielääkään ole löytäneet sisäänkäyntiä raunioihin. Ympäricillämme on kymmenittäin erilaisia Kalkhanien kivipaaseja ja muutamista olen löytänyt muinaisia kaiverruksia. Jos tulkitset niitä oikein, niissä kehoitetaan kaupunkien kirjansidosta ja kauppaosapimuksesta. Olemme kuitenkin ilmeisesti vielä melko kaukana raunioiden keskusta. On vaikea ymmärtää miten nämä kivipaadet ovat päättyneet tänne.

Sahenin vuosi 958 4. Laon 20. päivää

Löysimme vihdoin yhden sisäänkäynnin, mutta yllätykseksemme sen edustalla lepäili kolme valtavaa suurta garea. Ne ilmeisesti huomaisivat meidät, vaikka eivät käyttäytyneet kukaan aggressiivisesti. Tämä ei ole tavallista garen käyttäytymistä. Tarinat metsänhengistä ovat palanneet kirikkaasti mieliimme. Huomenna lähden kahden vartijan kanssa tutkimaan raunioita ja toivottavasti löydämme turvallisemman sisäänkäynnin. Naqit on kieltäytynyt astumasta sisään raunioihin, vaikka hevosinkin ettei gareista ole meille suurta vaaraa (en ole tosin aivan varma, sillä en ole eläessäni taistellut näin valtavia gareja vastaan).

Sahenin vuosi 958 4. Laon 21. päivää

Yövyimme rauniokaupunkien reunalla, josta jatkoimme päivän aikana matkaa kaupunkien keskusta kohti. Viidakko on jo aikaa sitten vallannut kaupunkien. Rakennukset ovat vajonneet syvälle maan alle ja ainoastaan maasta törröttävät kupolit ja korkeimpien rakennusten tornit muistuttavat meitä Kalkhanien muinaisesta mahdista. Löysimme vartijamattoman sisäänkäynnin aivan kaupunkien keskusta oikeudenmukaisuuden jumala Yaccanin temppelin yläosista. Sisätilat ylittivät reitusti kaikkien meidän oletukset. Kullatut mosaiikkiset seinäkuvioinnit ja valtavat maemotiset hallit jäteävät taakseen minkä tahansa Blivonin suurista nähtävyyksistä. Ilmeisesti temppeli on suojattu hajoamista vastaan jonkinlaisella tunteemattomalla magialla, sillä kaikki temppelin sisällä näyttää täysin vahingoittumattomalta. Löysimme temppelin sisältä jopa kirjaston, jonka antia pyrimme selvittämään tulevina päivinä. Temppelin päähallista löysimme massiivisen kristallisen Yaccanin patsaan, jonka pyrin ikuistamaan oikeiseen piirustukseeni.

Temppelin pääovista löysimme veitin syvemmälle maanalaiseen kaupunkiin, josta löysimme lisää hyvien säilyneitä rakennuksia. Valitettavasti näin syvällä maan uumenissa ei ole juurikaan auringonvaloa, joten joudumme

P
J
S
H
B
M
R
O
R

etenemään täysin vaihteleva välillä. Etenemme rauhallista tahtia, varoen mahdollisia ansioja ja rippukiviä. Ilmeisesti jossain pain kämpunkia kulkee maanalainen joki ja äänen perusteella emme ole edes kovin kaukana. Löysimme lisäksi ilmeisesti magian avulla toimivia lyydyjä. Niistä tulee luultavasti olemaan suurta hyötyä, kun jatkamme huomenna kämpungin tutkimista.

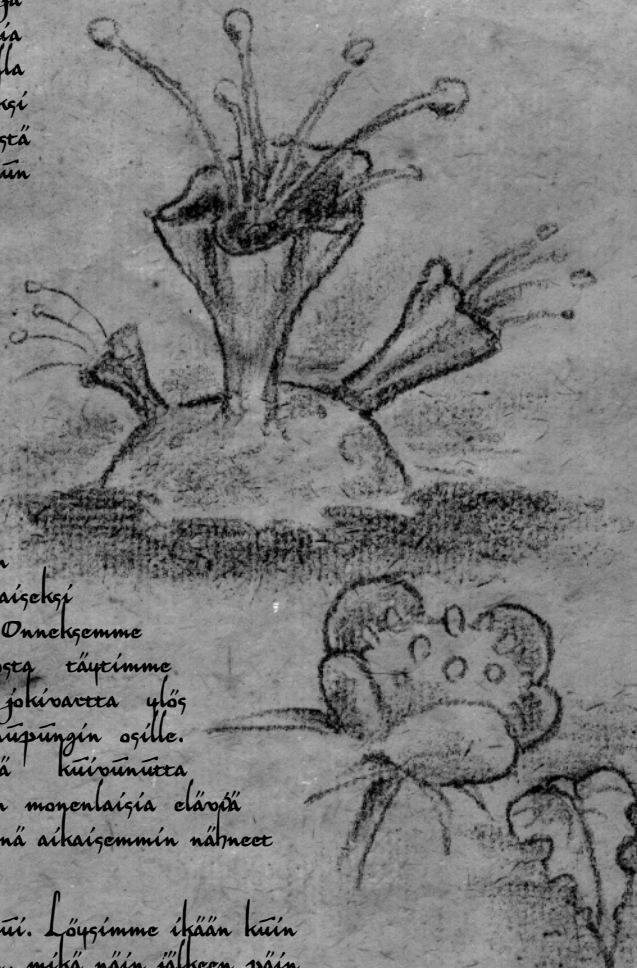
Sahenin vuosi 958 4. Laon 22.
päivä

Hetäsimme suureen rysäköseen ja huomasimme pian, että paluureittimme oli soettunut. Kivimassaa oli aivan liikaa kaivettavaksi, joten ainoa toivomme oli löytää toinen reitti ulos raunioista. Olemme matkanneet koko päivän aina vain syvemmälle raunioihin ja toistaiseksi uudesta uloskäynnistä ei ole tietoaakaan. Onneksemme löysimme kuitenkin maanalaisen joen, josta täytimme vesivarastomme. Päivän aikana kuljimme jokivartta ulos toivoen pääsevämmme edes vähän ylempille kämpungin osille. Kääntymimme sitten seuraamaan erästä kuivoinutta sivuhaaraa, jonka vartelta löysimme yllättäin monenlaisia eläviä hulttunkärsijä kasveja, jollaisia emme olleet ikinä aikaisemmin nähneet edes kaivoissa.

En osaa oikein selittää mitä sen jälkeen tapahtui. Löysimme ikään kuin reitin ulos raunioista, mutta se johti jonnekin, mikä näin jälkeen päin ajateltuna vaikuttaa melko epätoivolliselta. Kun pitimme ulos, huomasimme seisovamme keskellä Kalthanien kämpunkia. Olimme ilmeisesti totilla. Ympärellämme kiihkeä valkoinen hienohiip putkuihin pehmutuneita kummallisen näköisiä ihmisiä, mutta he eivät kiinnittäneet meihin mitään huomiota. He käyttäytyivät vaan jatkoivat matkaansa ohiemme aivan kuin meitä ei olisiikaan ollut olemassa. Yrreänin temppeli ja muut matkaväline rakennukset näyttäytyivät meille nyt täydessä mitassaan. Kalthanien kämpunki koki uutuutensa. Hoitavaa marmoria oli kaikkialla ja ihmisiä peittivät komeat lasimaalaukset!

Huomasimme matkallamme myös kalthanilaisen yhteiskuntajärjestyksen varjopuolia. Vanhkuveita lastaamaan oli pakotettu muutamia orjia ja vartijat varoivat töitä, välillä vangaitten laiskuukselta antamalla käsistään sähköiskuja. Kun yritimme pysäyttää erästä henkilöä, hän ei aluksi näyttänyt edes huomaavan meitä. Kun vartijani rohotti hieman ääntään, henkilö pysähtyi ja tuijotti meitä kuin olisi nähnyt aaveen. Hänen silmistään heijastui ihmetys ja pelko ja sanomatta sanaakaan hän otti pikaisia askeleita sivousuuntaan ja katosi näkyvästämme hyvin pian. Päätimme ettemme sekaannu tilanteeseen sen enempää.

Etenimme pitkän kämpungin keskustaa, kunnes huomasimme erään rakennuksen katolla istuvan vartavan suuren garen. Se oli taekkaillut meitä jo jo. ei aikaa. Nyt se hirtti hiijaisesti ja liikutelti jalkojaan jännittyneesti sitä mukaa kun lähestyimme rakennusta. Pysähdimme tyvöallisen matkan päähän ja vahdoimme pari sanaa henkilövartijani kanssa miten toimisimme, jos se hyökkäisi. Todellisuudessa garen oli kuitenkin pianin uhka. Se käänsi katseensa kohti kämpungin reuna-alueita, josta alkoi samoin aikoihin kuulua vihaisia huutoja. Kämpungin reunoilta oli lähestymässä mielenosoittajia. Garen viittoi meitä seuraamaan.



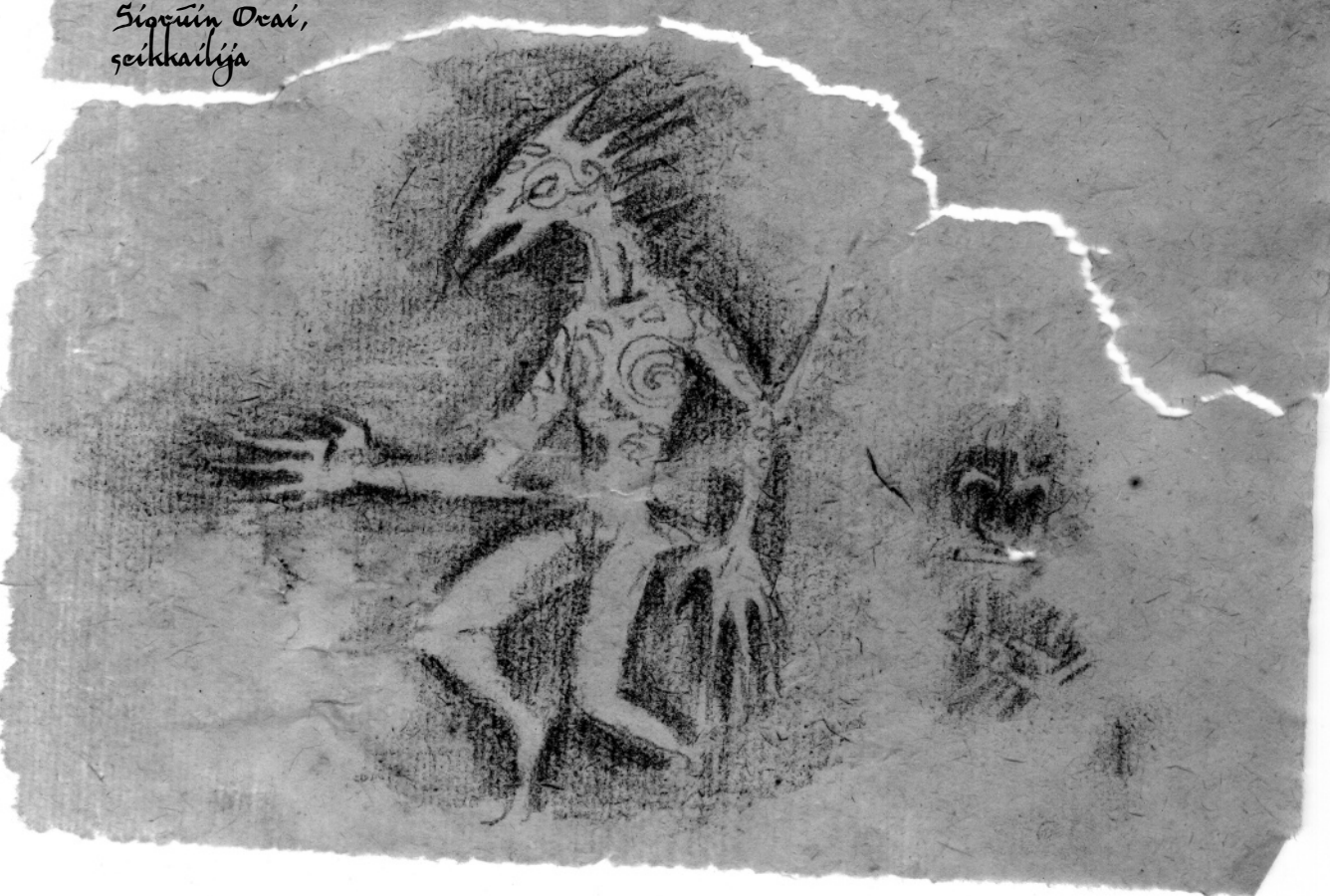
Jouduimme valitsemaan nopeasti. Ympäriämme ihmiset alkoivat keraantua kaduille, he olivat kaikki asettomia, mutta tunsin, kun magia alkoi virrata heidän buksiin. Se tuntuu lävitseni ja kylmäsi luitani ennenkuulumattomalla tavalla. En ymmärtänyt mitä tapahtui, mutta kuvotin vaistomaisesti sitä kohti. Muistan, että ajattelin vain, että haluan kaiken loppuvan. Halusin päästä pois kaiken keskeltä.

Kun väkijoukko vaperyi kaduilta kohtaamaan maagien armeijaa, tunteeni kiihtyivät yli ja ehdimme juuri ähää mahtigaren pakenevan, kun koko kaupunki värähti. Livi muuttui hyytelömäiseksi ilma väreili ateenkaaren väleissä. Äänet hukkuivat jonnekin päämme sisälle ja kaikki pimeni hetkeksi. Kun eräsimme, huomasimme vaikkuvamme vaatteistamme valtavassa trooppisessa puussa. Oli lämmin ilma ja si alkaneet tuulla keruusti.

Kiuhdoimme itsemme irti ja mähkähdimme sammaleelle. Ympäriämme keraantui useita mahtigareja, jotka aloittivat hiljaisen karmivan lopun. Lukemattomia muita oli lähestymässä ja paniikki valtasi sydämemme. Puiden oksilla pienet apinat katselivat meitä nauraen pilkkaavasti, kun pakanimme kohti tuntematonta. Koko metsä oli mennyt sekaisin, eikä meillä ollut mitään hajua mitä oli tapahtumassa.

Tuntuu että olimme juosseet ikäisyyden, kunnes löysimme kotoisan luolan vieraisen vinteen kyljestä. Luolassa oli tuttu henkiö. Olin aidosti ilahdunut tämän kokeneen klaanilaisen näkemisestä. "Nasie!" huusin ja syntäsin kohti häntä. Hän piti päällään nahkaista takkia ja aseli meitä kohti varovaisesti ja selkeästi järkyttyneenä itsekkin. Hän kehoi nähteenä raunioista jotain väliäpuksia ja tulleensa sitten oman turvallisuuksensaakin uhalla etsimään meitä. Kaikkialla oli alkanut tapahtua kummia. Keskustelimme hetken lisää näyistä ja olemme nyt käymässä nukkumaan. Toivon, että selviämme hengissä tulevan yön yli. Mahtigarejen äänet eivät ole vielä loppuneet.

Sigeein Orai,
seikkailija



JOHDANTO

Tulevaisuus vaikuttaa synkältä uuden vuosituhannen lähestyessä. Muinaisen Kalthan kansan magia on palaamassa takaisin maailmaan ja Sahenien, magiaa valvovien järjestöjen, yrityksistä huolimatta magian laitton käyttö on uhkaavasti kasvussa. Mustakäsiksi kutsuttujen demoninpalvojien lisäksi sivistysalueiden rauhaa uhkaavat vaeltavien barbaariklaanien yhä tihenevät ryöstöretket ja maaseudulla raivoavat kulkutaudit.

Tämän kaiken keskellä ei ole helppoa olla matkalainen. Ihmiset suhtautuvat vähintäänkin epäilevästi muukalaisiin, eikä tavallisen kansa liioin pidä magiankäyttäjistä. Sahenien velhot katsovat ulkopuolisia pitkin nenänvartaan. Aroilla elävät klaanit hyväksyvät vertaisikseen ainoastaan oman klaaninsa jäsenet.

Ei siis ihme että matkalaiset lyöttäytyvät yhteen saadakseen edes jostain tukea ja turvaa. Monet matkalaisseurueet toimivat henkivartijoina ja tekevät palveluksia eniten tarjoaville, kun toiset taas hankkivat elantonsa varastamalla, tappamalla ja huijaamalla.

Roolipeli magiasta ja muutoksesta

Bliaron on roolipeli matkalaisista, joilla on maagisia kykyjä. He yrittävät selvitä maailmassa, jossa vain vahvimmat pärjäävät. Sahenit rajoittavat magian käyttöä ja tuomitsevat itsenäisiä maageja vankeuteen tai jopa kuolemaan, usein täysin syyttä. Sahenien hirmuvaltaa vastaan kamppailevat veljeskunnat ovatkin nuorille ja oikeuksistaan taisteleville maageille suuri houkutin.

Pelissä on haluttu korostaa yksinkertaisuutta ja nopeatempoisuutta realismin ja monipuolisuuden sijaan. Säännöt on helppo omaksua ja niihin on jätetty paljon tilaa joustaville ratkaisuille ja pelinjohtajan omille ideoille. Pelaamisesta on pyritty tekemään mahdollisimman helppoa eikä pelin

pääpaino olekaan tarkassa säännöstössä, vaan luovassa ja vapaamuotoisessa roolipeelaamisessa.

Muutos koettelee koko Bliaronin mannerta muinaisen magian palatessa takaisin maailmaan. Se koettelee myös pelin päähahmoja, joille maagiset kyvyt avaavat oven uuteen ja tuntemattomaan. Magia koostuu seitsemästä maailman perusvoimiin kuuluvasta magianlajista. Se perustuu pohjimmiltaan miljooniin kaikkialla oleviin henkiolentoihin, joita voi manipuloida loitsujen, riimujen ja rituaalien avulla.

Pelin hengen mukaisesti pelaajat voivat vapaasti soveltaa ja tulkita säännöstöä mielensä mukaan. Kirja tarjoaa pohjan ja yksinkertaiset säännöt, mutta mielenkiintoisimmat pelihetket syntyvät usein pelaajien oman luovuuden tuloksena!

Pelin tunnelma ja asetelma

On kulunut lähes vuosituhat Ensimmäisen Sahenin perustamisesta ja maailma on muuttunut sen jälkeen paljon. Vanhoilliset Sahenien maagit yrittävät pitää kiinni vanhoista opetuksista ja valtansa rippeistä samalla kun uuden sukupolven maagit pyrkivät saamaan vapauden käyttää magiaa ilman Sahenien valvontaa.

Magia, Kalthanien perintö, tarjoaa maageille sekä mahtavia voimia että suuria riskejä. Henkien avulla on mahdollista saavuttaa lähes mitä tahansa, mutta henkien oikut ja demonien houkutukset saattavat maagit hankaliin tilanteisiin. Monet maagit ovat huomanneet, että demonien lupaukset uskomattomista maagisista kyvyistä ovat alkaneet kuulostaa houkuttavilta. On hyvin vaikeaa kieltäytyä voimasta, jonka avulla voi saada rikkauksia ja valtaa tai kostaa vihollisilleen.

Muita pelin teemoja ovat luonnon armottomuus, shamanistiset luonnonläheiset kulttuurit sekä tuhannet maailman historiaan ja kulttuureihin liittyvät mysteerit. Karun

maailman tutkimattomat kolkat ovat täynnä eksoottisia paikkoja, outoja ja vaarallisia eläimiä sekä muinaisten Kalthanien jälkeensä jättämiä raunioita, joiden kätköistä voi löytyä mahtavia artefakteja tai synkkiä salaisuuksia.

Mitä on roolipelaaminen?

Roolipelaamisen määritelmiä on lähes yhtä monta kuin on pelaajaakin. Roolipeleiksi voidaan kutsua yhtä lailla tietokoneella pelattavia hahmonkehitykseen tähtääviä strategipelejä, kuin perinteisiä eläytymiseen tähtääviä pöytäpelejäkin. Bliaron on suunniteltu alun alkaen pöydän ääressä ja hyvällä porukalla pelattavaksi eläytymiseen ja tarinankerontaan keskittyväksi roolipeliksi.

Pelaaminen alkaa pelinjohtajan valinnalla ja usein pelinjohtaja sovitaan etukäteen jo kauan ennen varsinaisen pelin alkua. Pelinjohtajan tehtävänä on suunnitella pelaajahahmoille seikkailu, löyhä tarina tai miljö, johon peli sijoittuu. Pelityylejä on hyvin erilaisia ja toiset pelaavat usein hyvin pitkälti ennalta suunniteltuja pelejä, kun taas toiset voivat pelata löyhemmän suunnitelman pohjalta ja improvisoida pelin kulkua enemmän.


Pelinjohtajan lisäksi tarvitaan pelaajia, jotka kontrolloivat kukin yhtä pelimaailman hahmoa. Näitä hahmoja kutsutaan pelaajahahmoiksi ja he elävät pelattavat tarinan keskiössä. Jos kyse olisi elokuvasta tai näytelmästä, pelaajahahmot olisivat silloin tarinan päähenkilöitä. Pelinjohtaja kontrolloi pelin aikana ns. ei-pelaajahahmoja, eli kaikkia niitä pelimaailman ihmisiä, jotka jollain tavalla liittyvät pelaajahahmojen tarinaan. Elokuvassa tai näytelmässä ei-pelaajahahmot vastaisivat tarinan sivuhahmoja tai esimerkiksi päähenkilöiden pahimpia vastustajia!

Pelinjohtajalla on Bliaronissa periaatteessa rajattomat valtuudet pelimaailman tapahtumien suhteen. He saavat upottaa kaupunkia selittelemättä maan alle, heittää pelaajien niskaan sateita ja hirmumyrskyjä tai keksiä pelimaailmaan uusia olentoja ja eläinlajeja.

Äärimmillään se tarkoittaa jopa pelaajahahmojen tappamista tai pelaajahahmojen ajatuksien manipulointia. Pelinjohtaja saa siis jopa istuttaa pelaajahahmon päähän ajatuksen sanomalla "sinusta tuntuu nyt siltä, että sinun täytyy ehdottomasti hypätä alas tuosta kalliolta." Pelinjohtaja ei voi kuitenkaan suoraan vaikuttaa siihen, miten pelaajat haluavat pelaajahahmojaan pelata. Nokkela pelaaja saattaisi edelliseen kysyä: "Miksi? Voinko sitten taistella sitä tunnetta vastaan?" ja järkevä pelinjohtaja kehittää tästä usein ratkaisun, jolla peli voi jatkua niin, että pelaaminen on jatkossakin kaikille mielekäästä.

Pelissä ei ole voittajaa, vaan tärkeintä on se, että kaikilla on hauskaa. Pelaajat kertovat ja muodostavat pelinjohtajan kanssa tarinoita, joissa nämä hahmot seikkailevat ja tekevät asioita, joita pelaajat eivät pystyisi tekemään tai välttämättä edes haluaisi tehdä. Monelle pelaajalle hienoin osa peliä onkin huomata, kuinka hän pystyy hahmonsa kautta vaikuttamaan sekä tarinaan että maailman tapahtumiin.





Roolipeleissä onkin tärkeää ymmärtää, että peli ja tarina syntyvät pelaajien ja pelinjohtajan vuorovaikutuksesta. Pelinjohtajalla on suuri merkitys tarinan saattamisessa alkuun, mutta vastuu pelin sujumisesta on kaikkien pelaajien harteilla. Jännittävät ja mielenkiintoiset tarinat syntyvät kuin itsestään, kun kaikilla on hauskaa.



Esimerkki pelin kulusta

Pelaajat Henna, Jukka ja Petri ottavat osaa Mikan johtamaan kampanjaan. Henna pelaa klaanisoturi Selenaa, joka on lähtenyt Arolta etsiäkseen käsiinsä klaanin shamaanin kimppuun hyökänneet mustakädet. Jukan hahmo Firan on Selenan puoliso, joka on ollut aikaisemmin shamaanin oppipoikana. Petrin hahmo Remel on Ningarin kaupunginvartioston upseeri, joka etsii myös näitä samoja mustakäsiä.

Pelinjohtaja: Noniin. Käydään ensiksi läpi asioita liittyen siihen miten teidän ryhmä on päätynyt yhteen ja aloitetaan vasta sen jälkeen sitten varsinainen pelaaminen. Ok?

Jukka (Firan): Minun hahmo on ainakin lähtenyt heti sen hyökkäyksen jälkeen niiden mustakäsien perään!

Pelinjohtaja: Hmm... Ensiksi siitä hyökkäyksestä kuitenkin kuuli klaanisoturi Selena, jonka oli tuona yönä määrä mennä vartioimaan shamaanin majaa. Selena oli ehkä vähän myöhässä...

Henna (Selena): No enkä ollut myöhässä! Tai siis, tarkoitan, että ei se ole yhtään minun hahmoni tapaista. Ehkä olin jostain ihan pakottavasta syystä muualla?

Pelinjohtaja: (miettii hetken ratkaisua...) Aivan. No, ehkä olit katsomassa, että sairas lapsesi selviäisi yön yli. Hmm... Sillä oli semmoinen vakava sairaus ja sitä piti vahtia koko ajan. Odotit,

että sille tulee hoitaja, että pääsisit vartioimaan shamaanin majaa. Hoitaja oli myöhässä ja aloit ehkä jo huillostua?

Henna (Selena): No okei, eiköhän toi käy.

Jukka (Firan): Missä minä sitten olin? Olenhan sentään Selenan lapsen isä!

Pelinjohtaja: Isä oli kylän miesten kanssa metsästämisessä.

Jukka (Firan): Hah! Hyvin keksitty!

Pelinjohtaja: Noniin. Ja nyt. Koitan käydä tämän tilanteen nopeasti läpi. Sovitaanko, että koitetaan käydä keskeytyksittä vähän aikaa, että Petrikin pääsee kohta pelaamaan?

Henna (Selena): Joo... (nauraa). Sori.

Pelinjohtaja: Eli. Samaan aikaan kun Selenan lapsenhoitaja tuli paikalle, kuului sähköinen rysähdyks shamaanin teltan suunnasta. Sääntäsit (Selena) varmaankin välittömästi klaanisoturina paikalle. Shamaanin teltta oli tulossa ja ehdit nähdä aivan häivähdyksen jostain tummasta hahmosta teltan luona. Sitten se tumma hahmo katosi kuin ilmaan. Kun ehdit teltan luo, siellä oli vielä shamaani sisällä ja yski

*Pelinjohtaja (shamaani): *yskii* Ne.. ne veivät minun.. ne veivät klaanikeih.. klaanikeihään!*

Muut kuuntelevat, kun pelinjohtaja kertoo pelin lähtöasetelman. Pelaajahahmot eivät jääneet odottelemaan, vaan kysyivät shamaanilta neuvoa miten klaanikeihään voisi löytää. Shamaani antoi vinkin mennä Ningarin kaupunkiin, jossa Petrin hahmo, kaupunginvartioston upseeri Remelin, tietäisi kyllä shamaanin ja auttaisi klaanikeihään metsästämisessä. Ningarin vartiosto, jossa Remel oli töissä, oli nimittäin jo pitkään etsinyt mustakättä, joka aiheutti alueella ongelmia.

Pelin alkaessa Selena ja Firan ovat juuri saa-

puneet Ningarin kaupunkiin ja tavanneet siellä upseeri Remelin, joka johdatti koko joukon slummeissa sijaitsevan autiotalon edustalle. Ningarin kaupunginvartiosto oli saanut tiedon, että paikalliset olivat nähneet oudon mustakaapuisen hahmon vierailevan talossa viime aikoina.

Pelinjohtaja: Okei. Nyt voidaan aloittaa peli. Voitte keskeyttää minut ihan missä vaiheessa tahansa, kun haluatte tehdä jotain. Aloitetaan. Olette sen hylätyn näköisen talon edustalla ja kadulla kävelee jonkin verran ihmisiä. Aika hiljainen ilta mennossa. Kaupunki on tuntunut muuten ihan kivalta, mutta nyt tunnette semmoista outoa kihelmöintiä.

Henna (Selena): Ai millaista kihelmöintiä?

Pelinjohtaja: Se on sellaista.. Tuntuu siitä talon suunnasta.

Petri (Remel): Oonko mä tuntenut jotain sellaista aikaisemmin tässä kaupungissa?

Pelinjohtaja: No joskus aikasemmin, ehkä lapsena, mutta et nyt hiljattain. Joskus Puvo Sahenin luostareiden lähellä on tuntunut samaa kihelmöintiä.

Petri (Remel): Ai niinku taikuutta?

Pelinjohtaja: No, voisi se sitäkin olla. Et oikein ole aikasemmin perehtynyt siihen, kun.. ei se ole aikaisemmin ollut näin selkeä se tunne.

Jukka (Firan): Hei, voinko mä jotenkin koittaa tuntea sitä tarkemmin?

Pelinjohtaja: No, joo, miksikäs ei. Heitä magiavoiman verran kymmensivuisia noppia ja lisää isompaan lukuun sitten magianlajitaitosi.

Jukka (Firan): Ei mulla oo mitään magianlajitaitoja.

Pelinjohtaja: Sitten se on nolla, eli et lisää noppatulokseen enää mitään. Heitä silti!

Jukka (Firan): Tuli 3, 2, 6 ja 10! Jee!



Pelinjohtaja: Eli 10! No se on aika hyvä. No se tuntuu tosiaan magialta. Kun keskityt siihen, niin alat nähdä siinä talon ympärillä semmosia värillisiä liikkuvia juttuja. Arvelet, että ne voisivat olla henkiä.

Jukka (Firan): Huuh! Hei kaverit! Tossa talossa on jotai tosi outoa! Tunnetteko te saman?

Petri (Remel): No voinko mäkin heittää?

Henna (Selena): Jaa... Mun hahmolle ei varmaan tulisi edes mieleen tuomosta.

Pelinjohtaja: Juu, no... Tuli mieleen tai ei, heittäkäpä silti kaikki.

Petri (Remel): Tuli 1, 4 ja 5.

Henna (Selena): Haa, mä sain 2, 9, 10 ja 10!

Pelinjohtaja: Okei! Remel ei ainakaan tunne mitään sen enempää, mutta Selena tuntee, koska tuli noin monta kymppiä ja ysiä. Vaikka tätä ei säännöissä luekaan, niin onnistut nyt tällä kertaa tosi hyvin. Et edes yrittänyt keskittyä siihen outoon tunteeseen, mutta huomaat yhtäkkiä todella selkeästi, kuinka talon ympärillä liikkuu satoja ellei tuhansia pieniä henkiä. Niitä tuntuu olevan joka puolella, eivätkä ne paljon muuta tee, kuin liikkuvat siinä ympäriinsä. Sitteen semmoisia, ehkä vähän sinertäviä henkiä, alkaa tulla sua kohti.

Henna (Selena): Apua! Mä huudan niille, että "PYSYKÄÄ KAUKANA MUSTA!!!"

Pelinjohtaja: Haha! Okei! Nyt kun sulla oli kosketus siihen taikuuteen menossa ja huudat, että menkää pois, niin ne selkeästi reagoi siihen huutoon ja pakenevat sitä taloa kohti voimalla. Se talon seinä jäätyy ihan kokonaan ja siihen tulee parin millin lumi-jää -kerros. Jos haluat koittaa tätä joskus myöhemmin pelin aikana, niin voit käyttää magiatekniikkaa nimeltä kylmyys kun teet loitsuja. Kylmyys on siis lämpötilamagian alatekniikka. Et ole vielä kovin hyvä siinä, mutta luulisit, että osaat ainakin toistaa tuon saman taian myöhemminkin.

Henna (Selena): Ha! Siistiä! Noh, sanon siten, että "Kyllä tässä talossa tosiaan on jotain outoa!"

Jukka ja Petri: Todentotta!

Tästä peli voi jatkua moneen suuntaan. Ehkä kadulla olikin Puvo Sahenin maageja partioimassa luvattoman magiankäytön varalta? Ehkä mustakäsi vastaa taikomiseen omalla taikuudellaan? Tai ehkä talon sisältä löytyykin jotain aivan muuta?



Miten tätä kirjaa käytetään?

Kädessäsi on nyt Bliaronin peruskirja, joka sisältää pelin säännöt ja paljon tietoa maailmasta, sen asukkaista ja olennoista. Maailma-osio sisältää nimensä mukaisesti tietoa maailmasta ja sen sisältö on suunniteltu auttamaan kirjan lukijoita pelien suunnittelussa. Maailma-osion sisältämä tieto on kirjoitettu osittain Bliaronin sivistyksessä elävien asukkaiden näkökulmasta, eikä se ole aina absoluuttinen totuus. Pelinjohtajat voivat vapaasti muuttaa kirjan tarjoamaa sisältöä peleihinsä sopivaksi.

Säännöistä ja magiasta kertovat osiot sisältävät mahdollisimman yksinkertaiset ja nopeat säännöt pelin ongelmatilanteiden ratkaisuihin. Tällaisia ovat esimerkiksi monet pelaajien suorittamat haasteelliset tehtävät. Satunnaisesti lisäämiseksi onnistuminen toiminnoissa ratkaistaan usein nopanheitolla, mikä lisää usein pelin jännittävyyttä ja vie räsitystä pois pelinjohtajalta. Säännösten noudattaminen on suositeltua varsinkin pelaamisen alussa, mutta sitä mukaa kun pelaaminen tulee tutuksi, voi sääntöjä vapaasti soveltaa ja kehittää edelleen.

Kirjan lopussa on vielä Kampanjat-osio, joka sisältää muutamia vinkkejä seikkailuja suunnitteleville pelinjohtajille. Osion ohjeiden noudattaminen on täysin vapaaehtoista.



<i>Säännöt</i>	<i>Pelin perussäännöstö ja noppamekaniikka haastavien tilanteiden ratkaisemiseen</i>
<i>Historia</i>	<i>Maailman historia sivistyksen näkökulmasta</i>
<i>Bliaron</i>	<i>Tietoa Bliwonista, Horucista ja muista Bliaronin alueista</i>
<i>Magia</i>	<i>Kattava osio taikuuden käsittelystä pelimaailmassa, sis. pelimekaniikat</i>
<i>Ryhmittymät</i>	<i>Esittely maailman tärkeimmistä magiaan liittyvistä järjestöistä</i>
<i>Olennot</i>	<i>Muutamia esimerkkioleintoja Bliaronin luonnosta</i>
<i>Kampanjat</i>	<i>Vinkkejä pelin suunniteluun ja pelin vetämiseen</i>

Mitä pelaamiseen tarvitaan?

Tämä kirja

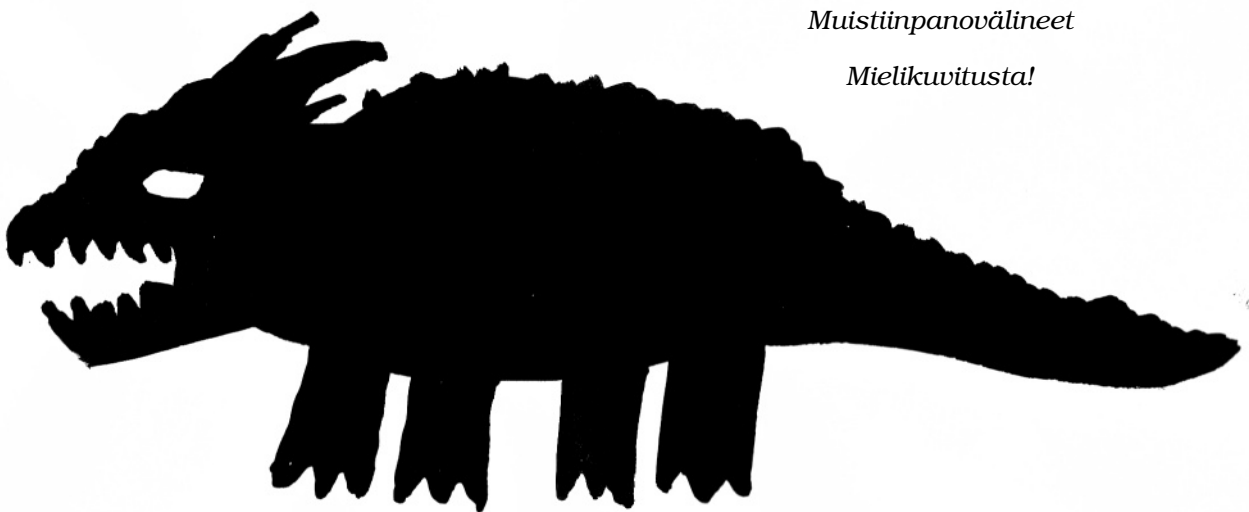
Pelinjohtaja sekä pelaajia

Kymmensivuisia noppia

Hahmolomake kullekin pelaajalle

Muistiinpanovälineet

Mielikuvitusta!



Sanasto

Käsitteitä ja nimiä

Danak Ratsastuslisko, joka on yleinen koko Bliaronin alueella. Vaarallisia villeinä, mutta kesyttämisen ja jalostamisen myötä vakiintunut ratsuksi lähes kaikkien matkalaisten keskuudessa.

Demoni Mahtava henki joka edustaa jotain tiettyä magian aluetta.

Gare Vaarallinen ja älykäs petoeläin. Eräiden Sahenien Kaltahan-tutkijoiden mukaan Garet olisivat syntyneet Kalthanien ansiosta.

Henget Tavalliselle ihmiselle näkymättömiä luonnonhenkiä joita manipuloimalla on mahdollista tehdä magiaa.

Ide Jem Tarunhohtoisia olentoja joiden uskotaan olevan epäpuhtaita Uentam Jemejä.

Kalthanit Muinainen kansa joka hallitsi magian avulla lähes koko Bliaronin mantereiden aluetta vuosituhansia sitten. Tuhoutui sisällissodassa maagisesti lahjakaiden määrän vähennyttyä dramaattisesti.

Kalithit Qvenionin alkuperäiskansa joka elää harmoniassa luonnon ja henkien kanssa. Pidetään yleisesti sivistymättöminä ja tyhminä, mutta pelätään luonnollisten maagisten taipumusten vuoksi.

Klaanit Pääosin Suurella Arolla asuvat tai vaeltavat yhteisöt.

Lao Suuri valkoinen kuu, jonka 12-vaiheiseen kiertoon ajanlasku perustuu.

Maagi Magiaan perehtynyt henkilö, eli henkilö, joka osaa komentaa henkiä.

Moni Pieni punainen kuu, jonka epäsäännölliseen kiertoon liittyy paljon myyttejä ja uskomuksia.

Mustakäsi Demonin kanssa sopimuksen tehnyt maagi joka saa demonilta uskomattomat maagiset voimat mutta menettää samalla suuren osan inhimillisyydestään; Sahenien käyttämä haukkumanimi kaikille Saheniin kuulumattomille maageille. Nimitys tulee taruista, joiden mukaan tietynlaisten maagien kädet ovat palaneet mustaksi.

Peikot Suuria tarunomaisia olentoja, jotka elävät kaukana ihmisäsitöksistä. Joillain peikoilla on myös luontainen yhteys henkiin.

Puvo Sahen Bliwonin alueella toimiva maagijärjestö, joka vastaa valtion luostaritoiminnasta sekä magian opetuksesta ja valvonnasta.

Riimut Riimut ovat symboleita, joilla on mahdollista komentaa ja kontrolloida henkiä. Jokaisesta henkeä kuvaa aina jokin tietty riimu.

Riimumagia Tietämystä riimuista ja kyky käyttää niitä pysyvien taikojen ja taikaesineiden luomiseen.

Rituaalit Magian tekniikka jossa henget suostutellaan esimerkiksi laulujen, symbolien sekä erilaisten rituaaliaineiden avulla suorittamaan haluttu maaginen vaikutus.



Sahenit Kolme magiajarjestöä, jotka säännöstelevät magian käyttöä koko Bliaronin alueella. Tunnettiin kauan sitten nimellä Suuri Sahen, mutta sittemmin järjestö hajosi erimielisyyksien vuoksi kolmeen osaan: Puvo Sahen, Thur Sahen, Volar Sahen.

Thur Sahen Pääosin Horucin ja Suuren Aron alueella vaikuttava maagijärjestö, joka on omistautunut Mustakäsien metsästämiseen ja teloittamiseen.

Uentam Jem Kalthanien taruissa esiintyviä olentoja, joita kutsutaan myös lohikäärmeiksi. Näiden olentojen kerrotaan syntyvän puhtaasta magiasta ja komentavan henkiä pelkällä ajatuksen voimalla.

Volar Sahen Magiaa tutkiva maagijärjestö, jonka linnoituksia löytyy lähes koko Bliaronin alueelta.

Merkittävimmät paikat

Bliaron Suuri manner, jonka alueelle pelin tapahtumat sijoittuvat; käytetään myös puhuttaessa koko tunnetusta maailmasta.

Bliwon Kolmen kaupunkivaltion sotilasliitosta muodostunut sivistysvaltio.

Carehos Horucin suurin ja merkittävin kauppakaupunki.

Ciril Suuri suola-aavikko, josta louhitaan mineraaleja ja jalokiviä.

Gorun Lounaassa sijaitseva kivikko-

nen saari, jossa asuu tarinoiden mukaan henkivaeltajia.

Horuc Pohjoinen sivistysalue, joka käy aktiivisesti kauppaa Bliwonin valtion kanssa.

Molem Valtava sademetsä, jonka uumenista on löydetty ainakin yksi Kalthan-raunio.

Qvenion Suuri etelässä sijaitseva saari, jolla on jatkuvaa kulttuurien välistä kärhämää.

Saras Pohjoinen ylänkö, jonka asukkaat tunnetaan miekkailutaidosta ja kovasta luonteesta.

Serito Kaunis ja hedelmällinen laakso, jossa asuu vain peikkoja ja muutamia munkkeja.

Shagun Kaukainen saari mantereesta koilliseen, jonka historia liittyy Uentan Jemeihin.

Suuri Aro Keskeinen valtava aro-alue, jossa vain luonnon kovuuteen tottuneet klaanit selviävät.

Tuhkaranta Vylasin tulivuorista leviävän tuhkan peittämä maa, joka on Horucin hedelmällisintä aluetta.

Vylas Tulivuorien täyttämä saari, joka purkautuessaan aiheuttaa tuhkasateita Horucissa.

Zeles Pienien saarien ja luotojen täyttämä saaristo, joka on merirosvojen piilopaikka.



SÄÄNNÖT

Tämä osio on jaettu pelin kulkuun liittyviin sääntöihin ja hahmonluontiosuuteen. Pelin kulku -osuutta tarvitaan, kun seikkailussa tulee vastaan toimintoja, joiden onnistuminen on epävarmaa. Tällaisia toimintoja ovat kaikki äärimmäiset fyysiset ja henkiset ponnistukset, kuten vaativat taikominen ja taistelut.

Suurinta osaa tilanteista ei kuitenkaan ratkaista nopanheitolla tai suoraan säännötön avulla. Bliaronissa tärkeintä on, että peli kulkee jouhevasti eteenpäin, tarinat ja hahmot kehittyvät ja kaikilla on kivaa. Tärkein säännöistä muistettava asia onkin, että ne on tehty rikottavaksi ja aina edelleen kehitettäväksi.

Sääntömekaniikka on kevyt ja helposti opittavissa, mutta se ei anna yksityiskohtaisia ohjeita erilaisten tilanteiden ratkaisemiseen. Soveltamista tilanteen mukaan vaaditaan varsinkin pelinjohtajalta. Säännöstö antaa kuitenkin suuntaviivat, joiden pohjalta soveltaminen tapahtuu.

Taitotarkistuksiin, taistelemiseen ja magiaan käytetään kymmensivuisia noppia (d10). Muita noppia ei tavallisesti käytetä, mutta pelinjohtaja voi halutessaan pyytää ns. onniheittoja heitettäväksi myös muilla nopilla. Onniheiton tulkinta on täysin abstraktia. Hyvä numero tarkoittaa karkeasti hyvää onnea ja pieni numero pahinta mahdollista tapahtumaa. Suositellaan, että kymmensivuisia noppia on käytössä useita, mutta pelaaminen onnistuu tarvittaessa yhdelläkin nopalla.

Taitotarkistukset

Taitotarkistuksella voidaan määrittää onnistuuko hahmo yrittämässään toiminnossa. Bliaronissa on olemassa vain yksi perusmekaniikka, jonka pohjalta kaikki toimii. Kaikki magiatarkastukset, rituaalimagiatarkastukset, taistelutarkastukset ynnä muut ovat pohjimmiltaan taitotarkastuksia ja toimivat aina samalla pelimekaniikalla. Eroja on vain käytetyssä ominaisuudessa, taidossa ja vaikeusasteen määrittelyssä.



Taitotarkistusta voi käyttää yksittäisissä toiminnoissa tai pitkäaikaisen toiminnon yleisenä onnistumistasona. Pidempiaikaisessa toiminnassa onnistuminen tarkoittaa, että hahmo yleisesti ottaen suoriutuu hyvin. Epäonnistuminen puolestaan voi sisältää muutamia onnistumisia, mutta päättyy lopulta hahmon epäonnistumiseen.

Jos taitotarkistus tehdään jollain vastustuskyvyistä, eli kyse on tahdonvoimatarkastuksesta, refleksitarkastuksesta tai immunitetitarkastuksesta, käytetään vaikeustasona arvoa väliltä 6 - 10. Vastustuskykytarkastukset eroavat suoritustavaltaan muista taitotarkastuksista vain siinä, ettei siinä lisätä tai toarvoa nopanheiton tulokseen.

Tavallisesti taitotarkastus etenee seuraavalla tavalla:

1. *Pelinjohtaja päättää hahmon ominaisuuden, joka on keskeisin vaaditun toiminnon suorittamisessa. Esimerkiksi Karisman, kun kyse on sosiaalisesta toiminnasta ja Voiman tai Ketteryyden silloin kun kyse on fyysisestä toiminnosta. Hahmoluokassa nähtävä ominaisuusarvo määrittää kuinka monta kymmensivuista noppaa taitotarkistuksessa heitetään.*

Jos toiminto vaatii yhtä paljon kahta eri ominaisuutta (esimerkiksi Voimaa ja Ketteryyttä) tai taitoa (esimerkiksi Ratsastamista ja Akrobatiaa), voidaan pelinjohtajan päätöksestä käyttää näiden kahden arvon keskiarvoa.

2. *Pelinjohtaja päättää taidon, joka on lähinnä suoritettavaa toimintoa. Taidon arvo määrittää sen, kuinka monta pistettä lisätään suurimpaan heitettyyn noppalukuun. Jos pelaajahahmolla ei ole kyseistä taitoa, on taidon arvo silloin 0.*

Pelaaja voi myös esittää valittavaksi joltain muuta taitoa, josta voisi hänen mielestään olla hyötyä. Tällöin pelinjohtaja voi hyväksyä taitotarkistukseen esimerkiksi puolet pelaajan esittämän taidon arvosta, ellei taito sovi tilanteeseen sellaisenaan.

3. *Heitetään kymmensivuisia noppia käytettyä ominaisuutta vastaava määrä. Jos taidossa käytetään ominaisuutta Äly ja sen arvo on 2, heitetään kaksi kymmensivuis-*

ta noppaa. Heitetyistä nopista valitaan se, josta on tullut suurin silmäluku. Jos pelaaja on heittänyt neljä kymmensivuisia noppaa ja silmäluvut ovat 2, 5, 5 ja 8, suurin arvoista on 8. Lisätään tähän arvoon valittu taito, esimerkiksi Ratsastaminen (4), jolloin saataisiin esimerkissä tulokseksi 12.

4. *Verrataan tulosta vaikeusasteeseen, jonka pelinjohtaja on määrittänyt. Pelinjohtaja voi joko kertoa heiton vaikeusasteen pelaajille ennen heittoa tai pitää vaaditun vaikeusasteen täysin omana tietonaan ja kertoa vain onnistuuko hahmo toiminnossaan. Jos tulos on suurempi tai yhtä suuri kuin vaikeusaste, toiminto onnistuu.*
5. *Pelinjohtaja kuvailee toiminnon etenemisen pelaajille niin kuin asiat pelaajahahmojen näkökulmasta tapahtuvat. Pelinjohtaja voi halutessaan jättää kertomatta onnistuuko hahmo tehtävässä, jos hän kuvailee toiminnon lopputuloksen pelaajahahmojen näkökulmasta. Tästä voi olla hyötyä, jos pelaajat voivat päätellä tärkeitä asioita onnistumisesta.*

Esimerkiksi silloin, kun pelaajahahmo yrittää puhetaidoillaan tulkita valehtelee ei-pelaajahahmo, on pelinjohtajan syytä pitää taitotarkastuksen todellinen vaikeustaso salassa. Jos pelaaja tällaisessa tilanteessa tietää epäonnistuneensa testissä, hän ehkä arvaa, että pelinjohtaja antaa hänelle väärää tietoa. Tämä voi joissain tapauksissa vesittää tilanteessa olevan jännityksen.

Kriittinen onnistuminen ja epäonnistuminen

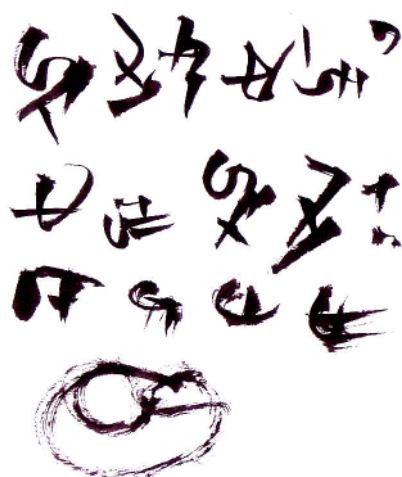
Mikäli pelaaja heittää taitotarkistuksessaan useammasta kuin yhdestä nopasta tuloksen 10, kyseessä on kriittinen onnistuminen. Tällöin jokainen ylimääräinen noppa jonka tulos on 10 antaa +1 lisää heiton tulokseen. Näin esimerkiksi heitto 10, 10, 8, 5 antaa tulokseksi 11. Jos tämä tulos yhdessä taidon arvon kanssa on yhtä suuri tai ylittää pelinjohtajan määrittämän vaikeustason, hahmo on suoriutunut tehtävästään erityisen hyvin.



Kriittisellä epäonnistumisella tarkoitetaan tilannetta, jolloin hahmo epäonnistuu taitotarkastuksessa ja noppatuloksissa on useampi kuin yksi ykkönen. Tällöin epäonnistuminen on katastrofaalisen paha ja johtaa odottamattomiin vastoinkäymisiin. Pelinjohtajalla on lopullinen valta siihen miten hahmo epäonnistuu toiminnossaan, mutta on tärkeää muistaa että joskus epäonnistumisetkin voivat luoda tarinaan hienoja ja ikimuistoisia tilanteita.

Vaikeusasteen määrittäminen

Toimintojen vaikeusasteet jaotellaan erilaisiin vaatavuusluokkiin. Taitotarkistusta ei yleensä tarvita, jos toiminto on rutiininomainen (vaikeustaso olisi alle 8). Jos toiminnossa onnistuminen on kuitenkin kriittistä ja epäonnistuminen olisi äärimmäisen kohtalokasta, voidaan halutessa käyttää myös alempia vaikeustasoja. Tavallisimmin vaikeusasteet asettuvat välille 6-12. Vaikeustasot yli kymmenen ovat mahdottomia hahmoille, joilla ei ole toimintoon sopivaa taitoa. Jos pelaajahahmo kilpailee toista hahmoa vastaan, voidaan voittaja selvittää vertailemalla lopullisia tuloksia.



Yleisesti voidaan käyttää seuraavaa ajattelutapaa:

Vaikeusaste 6

Toiminnoille, jotka ovat haastavia, jos hahmolla ei ole kokemusta taidosta

Vaikeusaste 8

Toiminnoille, jotka ovat hankalia, jos hahmolla ei ole kokemusta taidosta.

Vaikeusaste 10

Toiminnoille, jotka ovat hankalia, jos hahmolla on asian harrastuneisuutta.

Vaikeusaste 12

Toiminto on erittäin hankala harrastajille ja myös kokeneemmalle haastava

Vaikeusaste 14

Toiminnot ovat haastavia myös mestariosaajille

Vaikeusaste 16

Toiminnot vaativat ääriosaamista ja vain suurmestareilla on mahdollisuus onnistua

Edut ja haitat

Eräät piirteet ja taitat aiheuttavat etuja tai haittoja toimintojen vaikeusasteisiin. Edullisessa tilanteessa lisätään pisteitä taitotarkastuksen tulokseen. Haitta puolestaan pienentää taitotarkastuksen tulosta. Normaalisti edut ja haitat vaihtelevat välillä -3 ja +3.

- 3 Toiminnon suorittaminen on vaikeutunut äärimmäisen paljon
- 2 Toiminnon suorittaminen on hyvin vaikeaa näissä oloissa
- 1 Toiminto on merkittävästi hankaloitunut
- +1 Toiminto on helpottunut huomattavasti
- +2 Toiminto on helpottunut valtavasti
- +3 Tässä tilanteessa toiminto on äärimmäisesti helpottunut

TAISTELU

Taistelut ratkaistaan kilpailevien taitotarkastusten avulla. Säännöstö on taisteluissa hieman tarkempi kuin perussäännöstö, koska usein nopeatempoisia taistelutilanteita on vaikea pitää kasassa ilman tapahtumien järjestyksen jaksottamista. Peleissä taistelutilanteita voi syntyä joko pelaajien aloitteesta esimerkiksi uhkaavissa tilanteissa, tai yllättäin, esimerkiksi maantierosvojen tai villiolentojen hyökkäyksestä.

Taistelu on yleensä nopeatempoista ja päätökset tehdään sekunnin murto-osissa: Pelissä tilanteen ymmärtäminen vaatii hieman enemmän aikaa, mutta pelinjohtajan on silti hyvä vaatia pelaajilta nopeita päätöksiä, jotta tilanne etenisi vauhdikkaasti.

Taistelun jaksottaminen

Taistelu tapahtuu noin 5 sekunnin jaksossa, jonka aikana hahmot ehtivät suorittaa karkeasti yhden toiminnon – he voivat esimerkiksi hyökätä ja puolustautua, vetää aseensa esille ja hyökätä tai liikkua merkittävän matkan taistelualueella. Loitsut vievät tavallisesti kaksi taistelujaksoa, mutta niitä voidaan nopeuttaa tarvittaessa magiatekniikalla *taikomisen nopeus*. Kaikki taistelun tilanteet etenevät periaatteessa samanaikaisesti, mutta esimerkiksi hahmojen etäisyydet ja toimintatavat vaikuttavat siihen, missä järjestyksessä toiminnot tapahtuvat.

Esimerkki: Anlak ja Caer taistelevat hyökkäävää garea vastaan. Anlak on hieman Caerin edellä ja siksi lähempänä garea. Molemmat vetävät miekkansa esille ja ryntäävät garea kohti. Koska Anlak on hieman edempänä, hänen iskunsa osuu ensimmäisenä, vaikka molempien iskut tapahtuvat saman taistelujakson aikana.

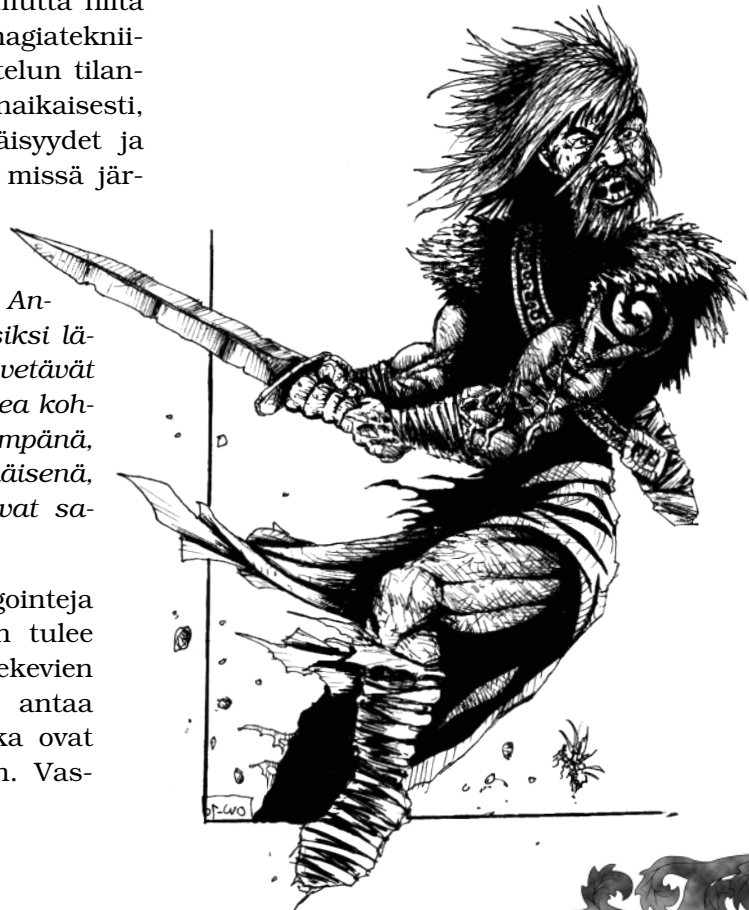
Monet toiminnot ovat myös reagoiteja toisen toimintoihin. Pelinjohtajan tulee pääsääntöisesti antaa aloitteen tekevien hahmojen toimia ensin, mutta antaa tarvittaessa etuja hahmoille, jotka ovat valmistautuneet tilannetta varten. Vas-

taavasti odottelusta, hitaasta päätöksenteosta ja huonosta valmistautuneisuudesta voi antaa haittoja hahmojen toimintoihin.

Liikkuminen ja asemoituminen

Hahmojen liikkuminen taistelun aikana tapahtuu muun toiminnan lomassa. Etäisyydet pienissä tiloissa harvoin kasvavat niin suuriksi, että liikkumiseen käytettävällä ajalla olisi suurta merkitystä. Yleensä hahmot ehtivät jakson aikana sekä liikkua että taistella. Jos taistelu tapahtuu ulkotiloissa tai sisältää takaa-ajoja, voivat etäisyydet kasvaa niin suuriksi, että yksi jakso menee täysin liikkumiseen. Sisätiloissa tapahtuvissa taisteluissa etäisyydellä on merkitystä erityisesti toimintojärjestyksen sekä erilaisten aseiden käyttömahdollisuuksien kannalta.

Tilannetta voi tarpeen mukaan hahmottaa kartalla, josta voidaan osoittaa myös hahmojen sijainnit. Yksinkertaisimmillaan kartta voi olla hahmotelma pelaajahahmojen sijainneista ja ympäristön esineistä ja ihmisistä.





Taistelutarkistus lähitaistelussa

Taistelutarkistus tapahtuu vertaamalla hyökkääjän ja puolustajan taitotarkistusten tuloksia. Lähitaistelussa käytetty ominaisuus on aina joko Voima tai Ketteryys. Voimalla taistelevien henkilöiden taistelutyylillä on raivakas ja perustuu vastustajan voittamiseen aggressiivisella päällekkäymisellä ja taitavalla voimankäytön ajoittamisella. Ketteryydellä taistelevien henkilöiden kamppailu perustuu väistelyyn ja tarkkuuteen. Aseeton taistelu tapahtuu aina Voimalla.

Molemmat lähitaisteluun osallistuvat heittävät Voiman tai Ketteryyden verran kymmen-sivuisia noppia ja lisäävät kyseisen asetyypin (tai aseettoman taistelun) tason suurimpaan noppalukuun. Suuremman tuloksen saanut tekee vastustajaan vahinkoa heittojen erotuksen verran ja lisää tähän vielä *asevahingon*.

Esimerkki: Ankal ja Kaer ottelevat harjoituksen vuoksi. Ankal taistelee Voimalla ja heittää 3d10 (tulokset 4, 6 ja 8) Kaer taistelee Ketteryydellä ja heittää 2d10 (7 ja 8). Ankan asetaito on 2 ja Kaerin 3, joten Kaer voit-

taa tuloksella 11. Heittojen erotus on 1 (11-10). Kaerin ase on tavallinen miekka, jonka asevahinko on 2. Kaer tekisi vahinkoa 3 pisteen verran, mutta koska kyseessä on harjoitus, hän pysäyttää iskun ennen haavoittavaa iskuä.

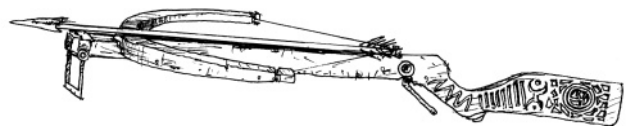
Pitkän kantaman taistelu

Pitkän kantaman taistelu tapahtuu periaatteessa samanaikaisesti lähitaistelun kanssa, mutta tähtääminen vie yleensä pidemmän ajan kuin lähitaistelutoiminnot. Oleellista toimintojärjestyksen kannalta on ehtiikö hahmo virittää ja tähdätä ennen lähitaistelijoitten toimintaa. Halutessaan jousiampuja voi myös ampua nuolen ilman tähtäämistä, jolloin jousiampuja saa toimintonsa -2 haitan. Jousen virittäminen vaatii ilman tähtäämistäkin vähintään taistelujakson. Varsijousen virittäminen vie mallista ja käyttäjästä riippuen 3-6 taistelujaksoa. Heittäminen on välitön toiminto.

Pelaaja heittää hahmonsa Ketteryyden verran d10 noppia ja lisää jousiammunta- tai heittoasetaitonsa suurimpaan nopan silmäluukuun. Tätä tulosta verrataan vaikeusasteeseen, joka määräytyy etäisyyden mukaan. Jos kohde on merkittävästi ihmistä pienempi tai suurempi, on osittain piilossa esteen takana tai väistelee aktiivisesti, toimintoon tulee antaa asiaankuuluva etu tai haitta.

Jousiammunnan vaikeusasteet

<i>Etäisyys</i>	<i>Vaikeus</i>
<i>Lähietäisyys</i>	4
<i>Heittoetäisyys</i>	6
<i>Kaukoetäisyys</i>	8



Pitkän kantaman aseiden vahinko on oletuksena heiton ja vaikeusasteen erotus. Tähän lisätään jousissa ja nuolissa asevahinko. Heittoaseissa asevahinko lasketaan aina kaksi pistettä aseiden tavanomaista asevahinkoa pienempänä. Lisäksi aseiden käyttöön vaadittava voimataso on heittäessä aina tason suurempi.

Esimerkki: Ankal on taistelussa päätyneenä taustatueksi jousensa kanssa. Kun etulinja kaatuu, hänen kimppuunsa hyökkää soturi keihäällä aseistautuneena. Ankal ehtii vetää esille miekan, mutta hän päättää ottaa riskin ja yrittää ampua ennen kuin keihässoturi ehtii lyödä. Tilanne vaatii pelinjohtajalta tilanteen kokonaisvaltaista ymmärtämistä. Jos Ankal saa hyvän osuman ennen kuin keihässoturi iskee, nuoli lävistää hyökkääjän kuolettavasti ja Ankal saa jatkaa jousiammuntaa. Jos Ankal toimii liian myöhään, keihässoturi saa lyödä käytännössä puolustuskyvyttöä kohdetta.

Koska jousi ei ollut tällä kertaa valmiiksi viritetty, keihässoturi pääsee lyömään ennen jousen laukaisemista. Heitetään normaali lähitaistelutarkastus, jossa pelinjohtaja antaa Ankalille heittoon -3 haitan johtuen jousen kanssa sähläämisestä. Lisäksi Ankal ei pysty taistelujakson aikana aiheuttamaan vahinkoa, koska hän väistää kohti tulevaa iskua. Ankal joutuu siis toimimaan ketteryydellä ja aseettomalla taistelulla. Ankalin ketteryys on 2 ja aseeton 2, hän heittää nopilla 3 ja 6, joten taistelutarkastuksen lopputulos on $6 + 2 - 3 = 5$. Hyökkäävä keihässoturi saa omasta taistelutarkastuksestaan tuloksen 13. Ankal kärsii vahinkoa erotuksen ja asevahingon verran, eli yhteensä 10 pistettä ja hänen jousiammuntansa luultavasti keskeytyy vakavan vahingoittumisen seurauksena.

Aseet ja panssarit

Koska suurin osa maailmasta on kehittymättömpää ja esimerkiksi malmien työstäminen aseiksi on hankalaa, nähdään Bliaronissa vain harvoin metallista tehtyjä haarniskoja. Sivistysalueilla vartijat ja ammattisoturit kuitenkin pääsääntöisesti käyttävät metallista tai metallilla vahvistettua rintapanssaria. Yleisin metalli on pronssi, mutta myös kuparia näkyy silloin tällöin. Raudan taonta on kehittynyt sivistysalueille ja nykyisin osataan valmistaa raudastakin hyvin istuvia panssareita. Ainoastaan kaikkein kehittyneimmillä alueilla tunnetaan teräksen valmistamiseen liittyvät salaisuudet. Teräksisiä aseita on mahdollista ostaa monista Bliwonin varusteliikkeistä, mutta teräspanssarit on käytännössä aina tilattava suoraan sepältä, esimerkiksi Gumon alueelta.

Panssareiden pelimekaniikka on yksinkertainen: Jokainen panssaripiste vähentää tulevaa vahinkoa panssaroinnin verran. Sama sääntö pätee myös kilpiin ja sillä simuloidaan kilpien antamaa etua taistelussa. Perusoletuksena kovetetusta nahasta tehty vartalopanssari tai paksu turkiskerros suojaaa yhden pisteen, pronssi kaksi pistettä, rauta kolme ja teräs neljä tai viisi pistettä. Koska suojukset kattavat usein vain osan kehosta, on pelinjohtajan arvioitava tilanteen mukaan onko panssarista kyseisessä tilanteessa hyötyä.

Kilvet suojaavat 1 - 4 pisteen verran koosta ja materiaalista riippuen ja pelinjohtaja voi lisäksi halutessaan myöntää kilven käyttäjälle 1 - 2 pisteen tilanne-edun esimerkiksi silloin, kun vastustaja joutuu hyökkäämään suoraan kilven puolelta.

Ase ratkaisee vain osan iskun vahingosta. Tärkeintä on hyvä osuma napakalla voimalla. Puinen nuija tappaa täydellisellä iskulla aivan yhtä varmasti kuin teräksinen kirves. Aseen materiaalilla ja tyypillä on suuri merkitystä vahingon määrään ja laatuun. Oheisesta taulukosta käy ilmi eri aseiden vahingoittavuus ja aseiden voimavaatimus. Jos hahmolla ei ole riittävää voimaa aseiden käsittelyyn, saa hän taistellessaan -1 haitan jokaista puuttuvaa voimatasoa kohden.



Loitsiminen taistelussa

Loitsun tekeminen vaatii normaalisti kaksi taistelujaksoa (noin 10s), mutta sitä voi tarvittaessa nopeuttaa yleisillä magiatekniikoilla. Loitsujen rakentamisen säännöt ovat huomattavasti muita taistelusääntöjä monipuolisemmat ja ne on kirjattu tarkemmin kappaleessa Magia (s. 120).

Loitsua tehtäessä heitetään Magiavoiman verran d10 noppia ja lisätään kyseisen magianlajin taitoaste. Tätä tulosta verrataan loitsun kuvauksessa annettuun vaikeusasteeseen. Mikäli hahmo vahingoittuu taikomisen aikana, hän saa loitsun suorittamiseen pelinjohtajan määrittelemän 1 - 3 pisteen haitan ja tajunnan menettäessään epäonnistuu loitsussa automaattisesti.

VARUSTELISTA

Ase	Vahinko	Voima
<i>Puukeppi, kivi, nuija</i>	+1	1
<i>Keihäs</i>	+2	2
<i>Pronssimiekka tai -kirves</i>	+2	2
<i>Cazen-keihäs*</i>	+3	1
<i>Pitkämiekka, teräskirves</i>	+3	2
<i>Kahden käden miekka</i>	+4	3
<i>Peikkonuija</i>	+5	6
<i>Alkeellinen jousi</i>	-1	2
<i>Klaanijousi</i>	0	2
<i>Pitkäjousi</i>	+2	3
<i>Varsijousi</i>	+2	2**
<i>Upseerin varsijousi</i>	+4	2**
<i>Kivi- tai luukärkinen nuoli</i>	0	-
<i>Rautakärkinen nuoli</i>	+1	-
<i>Teräskärkinen nuoli</i>	+2	-

* Cazen-aseet ovat riimumagialla vahvistettuja aseita (ks. s. 128)

** Varsijousien lataaminen vie yleensä 3-6 taistelujaksoa. Pääsääntö on, että mitä kokemattomampi käyttäjä ja raskaampi varsijousi, sitä pidempään virittäminen vie.

*** Aseen käyttöön vaadittu voimataso.

Erikoistilanteet

Joskus taistelutilanteet voivat sisältää yllättäviä vaikeasti tulkittavia muutoksia. Seuraavia sääntöjä voi soveltaa tarvittaessa näihin tilanteisiin.

Ylivoima: Jos hahmo taistelee ylivoimaa vastaan, hän saa 2 pisteen haitan jokaista ylimääräistä vastustajaa kohden, jota vastaan hän joutuu yhden taistelujakson aikana taistelemaan. Ylivoimaa vastaan taistellessa puolustajan taitotarkastusta verrataan erikseen kaikkien hyökkääjien taitotarkastuksen tulokseen. Sääntö pätee pääsääntöisesti kaikissa tilanteissa, joissa yksi hahmo ottelee saman taistelujakson aikana useita hahmoja vastaan. Onnistuessaan ylivoimaa vastaan taisteleva hahmo käytännössä tekee yksittäisiä iskuja, jotka samalla kertaa puolustavat toisten hyökkäyksiä vastaan ja aiheuttavat osalle tai kaikille vastustajista vahinkoa. Mahdollista on myös, että puolustaja tekee vahinkoa osaan vastustajista, mutta myös ottaa vahinkoa muista hyökkäyksistä.

Esimerkki: Mand on kokenut soturi (voima 3, lyhyet aseet 4) ja taistelee miekalla kahta niragaa vastaan (ketteryys 3, aseeton 1). Hän joutuu keskittymään kahteen hyökkävään kohteeseen yhtäaikaan ja saa siksi ylivoimaisääntönsä perusteella -2 haitan taistelutarkastuksiin. Mand heittää suurimmaksi luvuksi 9 ja taistelutarkastuksen tulos on $9 + 4 - 2 = 11$. Niragojen taitotarkastusten heittojen suurimmiksi luvuiksi tulee 7 ja 10, joihin lisätään aseettoman taistelun taito (1) ja taistelutarkastusten tulokset ovat siis 8 ja 11. Mand on valmis reagoimaan ja sivaltaa ensimmäistä hyökkävää niragaa pitkän viillon kasvoihin ja pelottaa sen kauemmas, toinen hyökkävä niraga pelästyy Mandin uhkausta ja ottaa pari epäröivää askelta taaksepäin vilkuillen samalla vahingoittunutta toveriaan.

Toisen puolustaminen: Kun henkivartijana toimiva hahmo pyrkii suojelemaan toista hahmoa, hän voi tilanteen salliessa asettua hyökkääjän ja puolustettavan hahmon väliin. Jos aikaa tähän on reilusti, perussäännöt pätevät. Jos tilanne kuitenkin etenee nopeasti ja hyökkääjät pyrkivät vahingoitta-

maan henkivartijan sijaan puolustettavaa kohdetta, täytyy henkivartijan ensin onnistua refleksit -tarkistuksessa hyökkääjän refleksitarkistuksen tulosta vastaan. Jos henkivartija onnistuu tai saa tasatuloksen, siirtyvät hyökkääjä ja henkivartija normaaliin taistelutarkistustilanteeseen. Jos hyökkääjä onnistuu, heitetään ensin normaali taistelutarkistus hyökkääjän ja puolustettavan välillä ja sen jälkeen henkivartijan ja puolustettavan välillä. Ylivoima-haitat pätevät tilanteen mukaan molemmin puolin, riippuen taistelun osanottajien toimimisesta.



Esimerkki: Mand on joutunut puolustuskanalle, kun jo riesaksi käyvät niragat ovat hyökänneet hänen kylänsä kimppuun. Niragoista ei ole Mandille suurta vaaraa, mutta hänen pienempi sisaruksensa on vasta aloittelevat keihäänkäyttäjä. Mand huomaa vasta viime hetkellä sisaruksensa joutuvan kahden niragan hyökkäyksen kohteeksi. Hän hyökkää välittömästi tielle ja pyrkii häätämään niragat tiehensä. Refleksitarkistuksessa hän saa tulokseksi 10 ja niragat 6 ja 10. Niragat joutuvat kenties jälleen kerran maistamaan Mandin miekan terävää kärkeä...

Kaoottiset tilanteet: Jos taistelu muuttuu monimutkaiseksi kissa-hiiri leikiksi, jossa ylivoima-tilanteet vaihtelevat nopeasti voi pelinjohtajan olla vaikea pitää kirjaa siitä, kuka taistelee missäkin taistelun vaiheessa ylivoimaa vastaan. Tällaiset tilanteet ovat usein kaoottisia myös pelaajahahmojen näkökulmasta, jolloin jokainen taistelun osanottaja lähinnä pyrkii osumaan lähimpään kohteeseen ja välttämään kaikin keinoin vahingoittumista. Peliteknisesti voidaan tällöin monessa kohtaa unohtaa ylivoimasaäntö, koska kaoottisessa tilanteessa joka suunnasta tuleviin iskuihin on lähes mahdotonta reagoida. Ylivoima-säännön sijaan taistelujakson ensimmäinen isku heitetään normaalisti ja sen jälkeiset iskut menevät automaattisesti läpi, aiheuttaen useimmiten vakavan vammautumisen tai kuoleman.

Esimerkki: Mand taistelee miekallaan kahta niragaa vastaan, kun hän huomaa yhden niragan hiipivän Mandin siskoa kohti kieli lipoen ja hampaat narskuen. Mand juoksee välittömästi kohti niragaa ja huomaa onnensa, että sivulta juoksee myös Mandin isä avuksi. He ovat kuitenkin hieman liian kaukana ja niraga iskee hampaansa pahaa-aavistamattoman tytön takaraivoon. Mandin silmissä pimenee ja hän lyö raivolla kohti tulevaa niragaa. Mandin isä viimeistelee tilanteen seivästämyllä karvaisen olennon viereisen majan seinään. Pelinjohtaja toteaa, että tilanne on hyvin kaoottinen ja olettaa ettei niraga voi mitenkään reagoida joka puolelta tuleviin aseisiin. Pelinjohtaja päättää, että Mand heittää vain yhden asetaitotarkistuksen vaikeustasoa 6 vastaan, ettei vahingossa osu miekalla siskoonsa.

Suurtaistelut: Bliaronissa voi joskus syttyä sota tai syntyä suuri klaanien välinen yhteenotto. Myös mielenosoitukset ja mellakat saattavat sisältää taistelua. Tällaisissa tilanteissa ympäristössä tapahtuvien taisteluiden tarkka mallintaminen on usein merkityksetöntä. Suuret taistelut suositellaan kuvaamaan enemmän kokonaisuutena ja pelaajien toimintaan vaikuttavana ympäristönä. Tarvittaessa käyttöön otetaan tavalliset taistelusäännöt, mutta tällöinkin voidaan suurissa taisteluissa yksittäisellä taistelutaitoheittolla kuvata sitä, kuinka hyvin hahmo suoriutuu yleisesti ottaen sotilaan tai taistelijan roolistaan.

Esimerkki: Perhe selvisi tällä kertaa, mutta Mand ja kyläläiset ovat päättäneet hankkiutua klaania terrorisovista niragoista lopullisesti eroon. He ovat kokoontuneet joukkona ja jäljittäneen niragojen majapaikan. Käristyvä antiloopinahka haisee voimakkaasti aluetta varovasti lähestyttäessä. Väijytyksen jälkeen pelinjohtaja päättää, että klaanilaiset ovat taitavina taistelijoina ylivertaisia pientä niragalaumaa vastaan, joten niragat todennäköisesti pakenivat. Pelinjohtaja suunnittelee, että ainoastaan jos Mand joutuu erilleen muista useamman niragan piirittämäksi, tulee heittää merkityksellisiä taistelutarkastuksia.



Haavoittuminen ja parantuminen

Taistelut ovat aina vaarallisia ja vaikka hahmot voittaisivatkin, he voivat silti haavoittua tai vammautua. Haavoittuminen on lähes aina vakavaa ja parantuminen vie usein pitkiä aikoja. Hahmon kestopisteet määrittelevät kuinka vakavia haavoittumisia hahmo kestää. Pienet vammat parantuvat muutamissa päivissä, kun vakavat vammautumiset voivat vaatia kuukausia täydelliseen parantumiseen. Oletusarvoisesti hahmot parantuvat yhden pisteen päivässä, mutta vammat voivat myös tulehtua tai olla niin vakavia, että ne vaativat joko pitkää lepoa, lääkintää tai magiaa parantuakseen.

Vammoista on usein myös toiminnan kannalta haittaa. Tätä kuvataan Bliaronissa vahingon asteesta riippuvana noppiin kohdistuvana haittana heittoihin. Viiden vahinkopisteen välein hahmolomakkeeseen on merkitty haitta-arvot, jotka kuvaavat sen hetkistä haitan tasoa. Jokainen haitan taso vähentää käytöstä yhden nopan. Esimerkiksi 7 pistettä vahinkoa kärsinyt hahmo, jolla aistit-ominaisuus on 3, heittää kaikki aisteja koskevat taitotarkastuksensa vain kahdella nopalla.

Kestopisteet

X	X	X	X	-1
				-2
				-3
				-4
				-5

Kestopisteet

X	X	X	X	X	-2
					-3
					-4
					-5

Hahmon vammautuminen merkitään hahmolomakkeeseen ruksimalla pistemäärän verran laatikoita kestopisteet-taulukosta. Vahinko ruksataan vasemmasta yläkulmasta lähtien ja se parantuu päinvastaisessa järjestyksessä. Joka viiden vahinkopisteen ruksaaminen tarkoittaa vammautumista, joka vähentää yhden nopan kaikista hahmon taitotarkastuksista. Taitotarkastuksissa heitetään aina kuitenkin vähintään yhtä noppaa.

Haavojen tulehtuminen

Bliaronissa lääkitseminen on alkeellista ja hygienia pääosin heikkoja, joten merkittävä osa taistelijoista menehtyy erilaisiin taisteluissa saamiinsa tulehduksiin. Pelaamisen kannalta pitkäaikaiset pienet vammat tukevat toisaalta magian etsimistä parannuskeinoksi, mutta ruokkivat myös hahmonkehitystä – veteraanit tietävät, että pieneltä vaikeuttavista vammoista voi seurata kauheita ongelmia ilman lääkintätoimenpiteitä. Lisäksi taisteluiden muistot säilyvät mielessä kauemmin, kun hahmoja vaivaa pieni tulehdus viikkojen ajan varsinaisesta vammautumisesta.

Tulehduksien tarkoitus ei ole kuitenkaan tehdä pelaamisesta epämiellyttävää. Pelinjohdajan on syytä hyväksyä kaikki onnistuneet parannustoimenpiteet riittävinä tulehduksen välttämiseksi ja toisaalta antaa kaikkien haavojen tulehtua ilman riittävää huuhtelemista ja siteiden vaihtoa. Tulehtuneet haavat tarkoittavat normaalisti sitä, että hahmo parantuu puolella normaalinopeudesta ja kärsii erilaisesta kipuilusta ja kuumeilusta. Vakavat tulehdukset voivat olla hengenvaarallisia ja vaatia maagien tai poppamiesten apua.

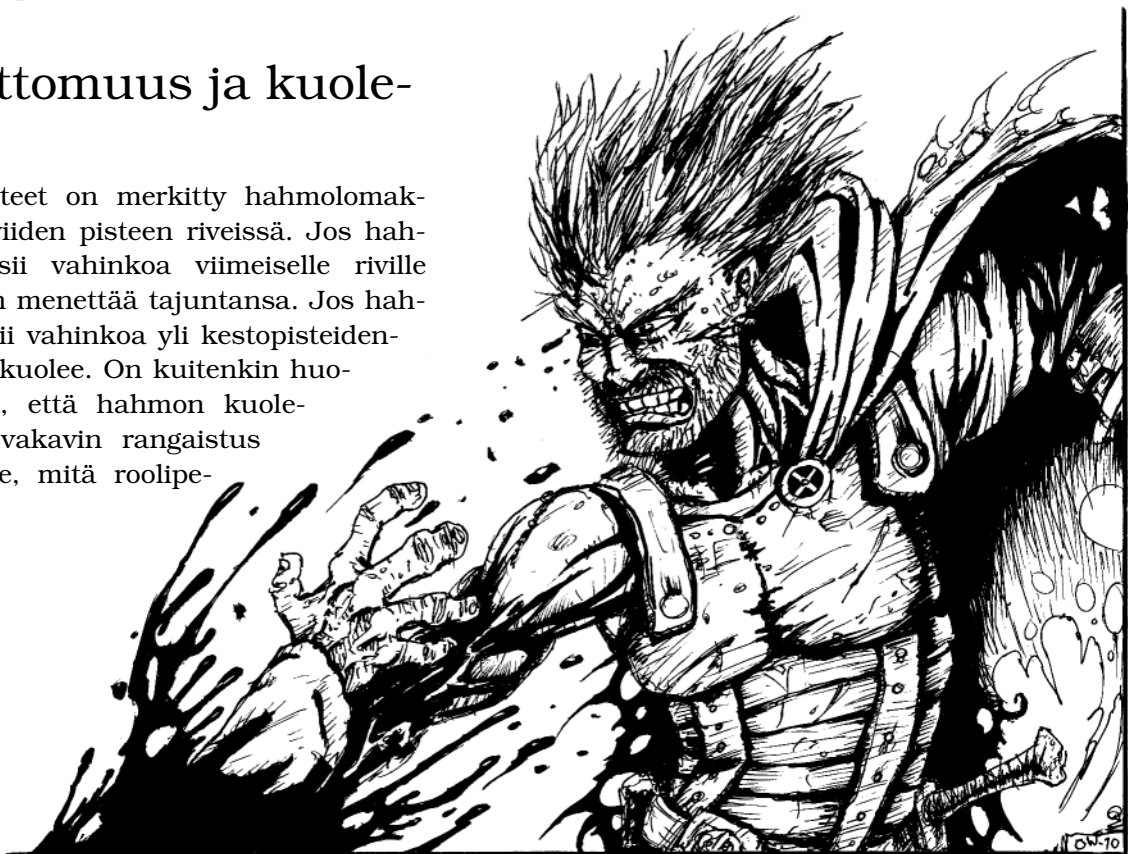
Tajuttomuus ja kuolema

Kestopisteet on merkitty hahmolomakkeisiin viiden pisteen riveissä. Jos hahmo kärsii vahinkoa viimeiselle riville asti, hän menettää tajuntansa. Jos hahmo kärsii vahinkoa yli kestopisteidensä, hän kuolee. On kuitenkin huomioitava, että hahmon kuolema on vakavin rangaistus pelaajalle, mitä roolipe-

laamisessa voi antaa ja jos kuolemalle ei ole selkeää syytä, se on pelaajille hyvin turhauttavaa.

Pelinjohtajat voivat siis pelaajahahmon kuoleman sijaan vaatia pelaajilta äärimmäisiä toimia hahmon pelastamiseksi. Hahmo voi vaatia maagista parannusta, ehkä käyntiä poppamiehen tai Sahen-maagien luona. Usein kestopisteiden menetykseen johtanut vamma ei myöskään ole luonteeltaan suoraan tappava – se voidaan tulkita myös vakavana vammautumisena, esimerkiksi raajan irtoamisena tai aivovammana, joka vaivaa hahmoa loppuiän tai maagiseen parantumiseen asti.

Ihmepestumiset ovat kuitenkin aina poikkeustapauksia ja pelaajilta tulee vaatia järjen käyttöä toiminnassaan. Jos pelaajat tuodaan kerta toisensa jälkeen takaisin elävien kirjoihin ihmeiden avulla, voi ihmepestumisista tulla tapa, joka voi johtaa turhaan ja tyhmään riskinottamiseen. Bliaronissa taistelu on suunniteltu vaaralliseksi ja vaikka riskinottaminen onkin suotavaa, pelaajia kannustetaan etsimään tilanteisiin myös väkivallattomia ratkaisuja – taistelussa on aina riskinsä.



HAHMONLUONTI

Hahmo on numeroita paperilla, mutta se on pelaajalle myös väylä eläytymiseen. Hahmon kautta pelaaja voi kuvitella astuvansa Bliaronin maailmaan. Sen kautta on mahdollista toteuttaa sellaisia asioita, mihin pelaaja muuten ei ehkä pystyisi. Toisaalta sen kautta on mahdollista päästää hetkeksi irti todellisesta maailmasta ja antaa mielikuvituksen virrata.

Aivan kuten kirjoissa, näytelmissä ja elokuvissa on keskeisiä hahmoja, joiden kautta pääsemme sisälle tarinan maailmaan, on myös roolipeleissä keskeisiä hahmoja. Pelaajien kontrolloimat hahmot vastaavat siis tarinan päähenkilöitä. Roolipeleissä nämä hahmot ovat kuitenkin kaiken aikaa pelaajien kontrolloitavana ja pelaajat pääsevät välittömästi vaikuttamaan tarinan kulkuun omien hahmojensa kautta.

Hahmolla voi tehdä miljoonia asioita ja pelata voi tuhansilla tavoilla. Kuten ei ole olemassa oikeaa tapaa katsoa elokuvaa, ei ole myöskään oikeaa tapaa pelata roolipeliä tai roolipelihahmoa. Toiset pelaajat tykkäävät enemmän toiminnasta, strategisesta ajattelusta ja tavoitteiden saavuttamisesta. Toisille pelaaminen on enemmänkin matka, jonka kautta he voivat kokea ja yllätyä. Näin ollen hahmon voi suunnitella haluamansa tyylin mukaan joko kevyesti vain numeroina paperilla tai miettiä hyvin huolellisesti hahmon taustan, historian ja persoonallisuuden. Bliaron on alkujaan suunniteltu tarinankerrontaa ja eläytymistä tukevaksi, joten on suositeltavaa käyttää ainakin vähän aikaa hahmon taustojen ja persoonallisuuden suunnitteluun.

Hahmo on kuitenkin myös numeroita ja merkintöjä, jotka merkitään hahmolomakkeelle. Siitä ilmenee numeroarvoin hahmon peruso-

minaisuudet sekä hahmon osaamat taidot ja hahmoon liittyvät erityispiirteet. Bliaronin numeerisessa hahmonluonnissa on pyritty nopeuteen, sujuvuuteen ja siihen, että hahmonluontijärjestelmä tukee hahmon persoonallisuuden luomista ja hahmoon eläytymistä.

1. Idea hahmosta

Mieti millaista hahmoa haluat pelata. Aloita yksinkertaisilla asioilla, kuten hahmon ammatilla tai arkkityypillä. Onko hahmo jonkinlainen maagi? Onko hahmo ehkä oppinut nuoruudessaan taistelutaitoja? Ehkä hahmo on ammatiltaan seppä, varas tai vaikka kylän paras parantaja? Mieti sen jälkeen hahmon ympäristöä ja luonnetta. Onko hahmo äkkipikainen vai rauhallinen? Ehkä hänellä on jokin sellainen luonteenpiirre tai tapa, joka ärsyttää muita? Ehkä hän on ylimielinen? Tai voisiko hän olla jopa toivottoman rakastunut ja selittää siitä kaikille ryhmän jäsenille kyllästymiseen asti?

Hahmonluonnissa ei ole pakko päättää kaikkea heti. Jonkinlaisen raaminkin löytäminen voi riittää alkuun. Useat pelaajat luovat hahmollensa lopullisen persoonallisuuden ja historian vasta pelin kuluessa. He keksivät yllättäin tarinoita hahmon menneisyydestä tai kehittävät pelin kuluessa hahmolle sopivia sananparsia, lempiasentoja tai käyttäytymismalleja.

Tärkeää on jokatapauksessa löytää karkeasti sellainen hahmo, jota on jatkossa mielekästä pelata ja johon ei aivan heti kyllästy. Hahmon esikuvia ja inspiraatiota voi hakea myös esimerkiksi elokuvista, kirjallisuudesta, televisiosarjoista, sarjakuvista tai vaikka musiikista. Myös hahmolomake voi inspiroida – pyörittelemällä paperilla hahmon heikkouksia ja vahvuuksia kuvaavia arvoja voi yhtäkkiä saada päähänsä idean sopivasta hahmosta.

Kuva hahmosta auttaa myös eläytymistä ja muiden pelaajien on helpompi suhtautua hahmoon, mikäli he tietävät minkä näköinen hahmo on. Jos peliporukasta löytyy taitava piirtäjä, voi hänen taitojaan käyttää kenties hyväksi. Myös Internetistä, elokuvista, televisiosarjoista, sarjakuvista ja kuvataiteesta voi etsiä hahmon kuvaa.

Hahmolomakkeeseen kirjatut tiedot hahmosta muistuttavat konkreettisesti hahmon heikkouksista ja vahvuuksista ja helpottavat näin hahmoon eläytymistä.



Arkkityyppihahmot

Yksi nopea tapa aloittaa on ottaa ns. arkkityyppihahmo, joka vastaa jotain tyypillistä ammattilaista tai elämäntapaa Bliaronin mantereella. Arkkityyppihahmoja voi käyttää peleissä joko sellaisenaan, niitä voi muokata niitä itselle soveltuvammiksi. Arkkityyppihahmojen nimet eivät myöskään välttämättä määritä hahmon nykyistä ammattia, vaan pikemminkin kuvaavat hahmon luontaista suuntautumista ja elämäntapaa. Esimerkiksi arkkityyppi *maagi* tarkoittaa, että hahmo on aina ollut kiinnostunut magiasta ja salatieteistä, mutta voi silti tehdä työkseen tällä hetkellä jotain muuta.

Arkkityypit:

<i>Kauppias</i>	<i>Tavaroiden välittämiseen ja voitontekoon keskittyvä hahmo</i>
<i>Käsityöläinen</i>	<i>Tarkka näpertelijä ja esineiden valmistaja</i>
<i>Lainsuojaton</i>	<i>Oppinut ettei rehellisyys aina tuo onnea</i>
<i>Maagi</i>	<i>Taikuudesta ja salatieteistä kiinnostunut hahmo</i>
<i>Maanviljelijä</i>	<i>Paikoilleen asettuva pitkän linjan suunnittelija</i>
<i>Merimies</i>	<i>Merille ja kaukaisiin maihin haaveileva hahmo</i>
<i>Metsästäjä</i>	<i>Taitava luonnossa liikkuja ja merkkien tulkitsija</i>
<i>Oppinut</i>	<i>Kirjoja lukenut ja sivistynyt hahmo</i>
<i>Parantaja</i>	<i>Muiden auttaja ja hyvyttä ympäristöönsä tuova hahmo</i>
<i>Soturi</i>	<i>Sinnikäs taistelijaluonne, joka ei taivu suurenkaan vastarinnan edessä</i>
<i>Taiteilija</i>	<i>Aistillisia nautintoja ja henkilökohtaisia haasteita etsivä hahmo</i>
<i>Tutkija</i>	<i>Maailman mielenkiintoisten mysteerien selvittäjä</i>

Hahmon taustojen kehittäminen

Hahmoon eläytymistä voi helpottaa, että hahmolle luo huolellisen historian. Mieti mis-
sä hahmo on syntynyt ja mitä hän teki lap-
suudessaan. Keitä hänen vanhempansa ja si-
sarensa ovat ja mitä heille nykyisin kuu-
luu? Onko perhe ehkä ajautunut erilleen tai
onko perheen sisässä suuria ristiriitoja? Mi-
ten hahmon elämä eteni lapsuuden jäl-
keen? Onko hahmolla jokin tulevaisuuden-
haave, mihin hän pyrkii? Onko hahmo ollut
töissä tai kouluttautunut johonkin ammat-
tiin?

Mieti myös mihin Bliaronin kansoista ja etni-
sistä ryhmistä hahmo kuuluu. Onko hän ta-
vallinen kaupungissa asuva bliwonilainen
vai ehkä yhteisöstään erotettu uutta elä-
män tarkoitusta etsivä klaanilainen? Selvitä
pelinjohtajalta myös mihin Bliaronin alueis-
ta peli sijoittuu, jotta voit valita kyseiseen pe-
liin sopivan kansan. Jos et osaa päättää mi-
hin pelimaailman kansaan hahmo kuuluu,
voit jättää sen vielä tässä vaiheessa avoimek-
si ja miettiä sitä hiljalleen pelin kuluessa.



Taustat

Perhe

Rakastajat ja rakastetut

Ystävät ja läheiset tuttavat

Viholliset, kilpakumppanit ja vaarat

Omaisuus

Koulutus ja osaaminen

Tavoitteet elämässä, arvot

Asenteet



BLIARONIN KANSOJA

Horuc

Pohjoisten sivistysalueiden kansa
Maanviljelijöitä ja kalastajia
Thur Sahenin alueella
Merkittävät kaupungit: Carehos ja Bomrin

Saras'

Itäinen ylänköheimo
Paimentolaisia ja sotureita
Vahvoja ja hyviä taistelijoita
Ei suuria kaupunkeja, useita kyliä

Zeles

Trooppisen saariston villit
Kalastajia, merenkävijöitä
Heimolaiset usein myös merirosvoja
Merkittävimmät kaupungit: Longoth ja Gilatt

Molem

Viidakkoheimoja
Alkeellisia metsästäjiä
Useita hajanaisia heimoja
Hyvin pieniä ja kevytrakenteisiä kyliä

Bliwon

Kaupunkilaisia ja maalaisia
Lukuisia eri ammattiryhmiä
Sivistyneitä
Merkittävimmät kaupungit: Ningar, Lunin ja Gwathio

Ciril

Suola-aavikon kansa
Pääosin kauppiaita ja palvelijoita
Kauppiaat rikkaita, köyhät huonossa asemassa
Merkittävät kaupungit: Ceret

Serito

Läntisen Horucin kansa
Pappeja, eränkävijöitä, metsästäjiä
Eristäytyneitä
Uskonnollisia ja pidättyväisiä
Merkittävin kaupunki: Seriton Luostari

Qvenion

Saaristolaisia
Kauppiaita, kalastajia, merenkävijöitä
Virallisesti Bliwonin kansalaisia
Merkittävin kaupunki: Quadi

Kalith

Qvenionin alkuperäiskansa
Sorrettu vähemmistö kaupungeissa
Hyvin tribaali, asuttaa yhä viidakkoa
Klaanin sisäisiä ristiriitoja

Klaanilainen

Suuren Aron tai muun erämaa-alueen alkuperäisasukas
Eränkävijöitä, paimentolaisia, selviytyjiä
Sivistysalueilla pelättyjä ja kunnioitettuja
Vahvasti tribaalinen sukuiteisiin ja perinteisiin pohjautuva kulttuuri



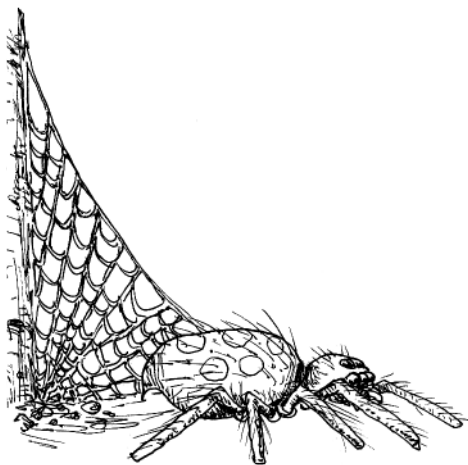
2. Ominaisuudet

Hahmon perustavanlaatuisia kykyjä ja synnynnäisiä vahvuuksia ja heikkouksia kuvataan seitsemällä perusominaisuudella: Voima, Ketteryys, Kunto, Aistit, Äly, Karisma ja Magiavoima. Ominaisuudet määritellään lukuarvoin välillä 1 - 5. Yksikään hahmo ei voi olla kaikessa hyvä, eikä kukaan täysin onnettoman avutonkaan, joten ominaisuuksiin on käytössä yhteensä 18 ominaisuuspistettä.

Ominaisuuspisteet jaetaan eri ominaisuuksille siten, että tasot 1 - 4 maksavat jokaisen yhden ominaisuuspisteen. Koska taso 5 on hyvin harvinainen, tulee siihen käyttää vielä yksi ylimääräinen piste. Jokainen pelaaja saa jakaa ominaisuuspisteet hahmolleen haluamallaan tavalla, mutta pelinjohtaja on hyvä konsultoida myös tässä vaiheessa hahmonluontia.

Mitä ominaisuudet kuvaavat?

Voima	<i>Fyysinen voima, vahvuus ja ruumiinrakenne</i>
Ketteryys	<i>Motorinen tarkkuus, ketteryys ja tekniset taidot</i>
Kunto	<i>Kestävyys, vahingonottokyky ja elimistön vahvuus</i>
Aistit	<i>Refleksit, ympäristön tulkinta, havainnointi</i>
Äly	<i>Loogismatemaattinen äly ja muisti</i>
Karisma	<i>Sosiaaliset kyvyt ja viehättävyys</i>
Magiavoima	<i>Sisäisen magian voimakkuus</i>



3. Taidot

Taidot kuvaavat asioita, joita hahmo on voinut oppia elämänsä aikana. Taitolista löytyy hahmolomakkeesta. Jos taidoista ei löydy sitä, mitä haluat juuri sinun hahmosi osaavan, voit kirjoittaa hahmolomakkeeseen myös omia taitojasi tai valita, että jokin jo hahmolomakkeesta löytyvistä taidoista vastaa sinun taitoasi.

Pelaajalla on käytettävänä hahmonluonnissa tavallisesti 50 elämäpistettä. Kokeenemat hahmot voivat aloittaa esimerkiksi 80 tai jopa 100 elämäpisteellä. Elämäpisteillä voi nostaa hahmon taitoja ja ominaisuuksia sekä hankkia piirteitä. Hahmot keräävät elämäpisteitä myös pelin edetessä, joten tähän vaiheeseen voi palata ostamaan taitoja myös hahmonluonnin jälkeen.

Kukin taso tietyssä taidossa kuvastaa hahmon opittua tietoa tai osaamista ja mitä suurempi arvo taidossa on, sitä paremmin hahmo osaa kyseisen taidon. Taidot vaihtelevat hahmonluonnissa välillä 1 - 5, mutta myöhemmin on mahdollista saavuttaa myös taitotasoja yli viiden ns. legendaaristen taitojen avulla. Pienimmät taitotasot maksavat vähimmän määrän elämäpisteitä ja mitä korkeammaksi yksittäisen taidon haluaa nostaa, sitä enemmän täytyy antaa periksi muista taidoista.

Mitä taitojen tasot tarkoittavat?

Taso	Selitys
1 Aloittelija	<i>Tuntee taidon perusteet</i>
2 Harrastelija	<i>Osa soveltaa taitoa useimpiin tilanteisiin</i>
3 Pätevä	<i>Pystyisi todennäköisesti elättämään itsensä osaamisellaan</i>
4 Kokenut	<i>Ei hetkahda vaativistakaan haasteista</i>
5 Ekspertti	<i>Kokenut opettaja ja mestarillinen osaaja</i>
6 Mestari	<i>Omistanut elämänsä taidolle</i>
7 Suurmestari	<i>Legendaarinen opettaja</i>
8 +Legenda	<i>Tarinat kertovat hänen olemassaolostaan</i>

Yleiset taidot

Akrobatia

Kaikki erityisen atleettiset temput ja äärimmäiset fyysiset ponnistukset voidaan lukea akrobatian alle. Akrobaattiset hahmot nauttivat kaupunkien katoilla juoksentelemisestä, kiipeilemisestä ja pärjäävät erinomaisesti tasapainolussa ja notkeutta vaativissa toiminnoissa.

Eläinten käsittely

Kesyttäminen, karjanhoito ja ratsastaminen kuuluvat kaikki eläinten käsittelyn alle. Eläinten käsittely sisältää kaikki toiminnot, joissa toimitaan jonkin eläinmaisen olennon tai hengen kanssa. Taito voi olla osittain intuitiivista eläimiin kohdistuvaa empatiaa tai opittuja käsittelytaitoja.

Kaupankäynti

Hahmon taloudellinen suoriutuminen ja selkänahan lujuus neuvottelu- ja kaupankäyntitilanteissa. Kuvaa mm. yleisen hintatason ja ihmisten tarpeiden tuntemusta sekä perinteisimpien kauppahuijausten tuntemista. Se on tarvittaessa myös kykyä heittää tunteet taka-alalle ja keskittyä voittojen saavuttamiseen.

Keskittyminen

Erityistä keskittymistä vaativat toiminnot saattavat joskus vaatia keskittymistaitotarkistuksen. Esimerkiksi haavoittuneena tai paniikissa toimiminen johdonmukaisesti voi vaatia keskittymistaitotarkistusta. Toisaalta pienten asioiden huomaaminen suuresta kokonaisuudesta, esimerkiksi virheiden havaitseminen riimukirjoituksesta, voi olla keskittymistä vaativa toiminto. Myös tylsien pitkäkestoisten toimintojen loppuunsaattaminen vaatii korkeaa keskittymiskykyä.

Logiikka

Erialaisten mekanismien ja magiatekniikoiden suunnittelussa sekä hankalien astronomisten kuvioiden ymmärtämisessä tarvittava looginen ajattelu. Logiikka sisältää kaikki matemaattista, loogista tai visuaalista päättelyä vaativat toiminnot.

Käyttökohde

Ominaisuuspiste

Taitopiste väliltä 1-2

Taitopiste väliltä 3-4

Taitopiste 5

Taitopiste väliltä 6-8*

Piirre

Vastustuskyvyt

Hinta (EP)

uusi taso x 2

1

3

5

6

taulukon mukaan

uusi taso

* Legendaariset taitotasot

Nämä taitotasot ovat ns. "legendaarisia taitotasoja, jotka saavuttaakseen hahmo voi saavuttaa ainoastaan seikkailujen tai opettajan avulla. Legendaarisia taitotasoja ei voi ostaa hahmonluonnissa vaan vasta pelin aikana ansaituilla elämänpisteillä.



Lääkintätaito

Oikeiden rohtojen valinta kuumetauteihin tai taisteluvammoihin, haavojen sitominen ja ruhjeiden lastoittaminen ovat erityistä taitoa vaativia toimenpiteitä. Näitä toimintoja kuvataan lääkitäitaidolla. Ainoastaan mestaritason lääkitsijät pystyvät tehokkaasti hoitamaan Bliaronin kulkutauteja ja vakavia taisteluvammoja. Ja täytyy muistaa, että oli lääkitsijä kuinka taitava tahansa, tarvitsee hän silti hyvän valikoiman erilaisia rohtoja ja tarvikkeita pärjätäkseen yllättävissä tilanteissa.

Magiatieto

Kaikki okkultistinen ja maaginen tuntemus on osa magiatietoa. Se kuvastaa hahmon tuntemusta magianlajien teoriasta, riimukirjoituksesta sekä maagisista rituaaleista. Magiatieto sisältää myös erilaisten magiaan liittyvien filosofioiden tuntemusta. Usein paljon magiaa tuntevat hahmot kuitenkin erikoistuvat jonkin alan magiatuntemukseen. Klaanien shamaanit ehkä tuntevat rituaalimagian kauttaaltaan, mutta riimujen tuntemus voi heillä olla heikompaa.

Merenkäynti

Vankka uimataito, navigointi ja kulkuvälineen tuntemus ovat tärkeimpiä merenkäyntiin liittyviä osa-alueita. Kaikenlainen mereen liittyvä toiminta luetaan merenkäyntitaitoon, oli se sitten äärimmäistä helmensukeltamista tai laivan purjeiden virittelyä oikeaan suuntaan. On kuitenkin hyvä määritellä hahmolle miten hän on oppinut merenkäyntiä, sillä sen avulla voidaan päätellä tarkemmin taidon osa-alueita. Ehkä hahmo on taitava navigoija, mutta onneton uimari tai päinvastoin: Hän on kuin kala vedessä, mutta laivan purjehtiminen on hänelle vierasta.

Piileskely

Hiipiminen ja piilossa pysyminen ovat metsästäjien, varkaiden ja pelkurien erikoisasiaa. Piileskely sisältää kaikenlaiset huomamattomana pysymiseen liittyvät taidot. Taitava piileskelijä tietää millainen ääni katolla kävelystä lähtee ja kuinka kauas se kuuluu. Hän osaa matkia luonnoneläinten ääniä ja

tuulta ja yhtäläillä pysyä aivan hiljaa ja liikkumatta, jos sitä tarvitaan.

Puhetaidot

Ihmisten kanssa toimimiseen ja ihmisten manipuloimiseen liittyvät toiminnot kuuluvat puhetaitoihin. Taitoa voi käyttää lähes missä tahansa sosiaalisessa tilanteessa. Jos puhetaitotarkistus suoritetaan ennen kuin keskustelu alkaa, voi pitkänkin neuvottelun ohittaa nopeasti ja siirtyä mielenkiintoisempiin aiheisiin. Usein mielenkiintoisempaa on kuitenkin käyttää puhe-taitotarkistusta siten, että ei-pelaajahahmot reagoivat hahmon toimintaan joko lähtökohtaisesti kielteisemmin tai suopeammin riippuen taitotarkastuksen tuloksesta.

Rakentaminen

Kaikenlainen esineiden kokoaminen ja korjaaminen on rakentamista. Se käsittää kaikenlaiset käsityötaidot ruukunvalamisesta sepän työhön. Pelaaja kuitenkin valitsee jonkin pääaineen mihin hahmo on erikoistunut. Korkea rakentamistaito ei tarkoita välttämättä, että hahmo olisi sekä mestariseppä että talonrakentaja. Sen sijaan hänet tunnetaan ehkä yleisesti taitavana nikkaroijana sepän työnsä lisäksi.

Selviytyminen

Luonnossa pärjääminen vaatii erityistä ympäristön lukutaitoa ja muutamia erityistaitoja, jotka kaikki kuuluvat selviytymistaidon alle. Luonnonkasvien tunteminen, jäljittäminen, tulen sytyttäminen ja suojan löytäminen ovat perustavanlaatuisimpia selviytymiseen liittyviä taitoja.

Sorminäppäryys

Erilaiset esiintyjien kikat, taskuvarkaudet ja tarkat käsityöt vaativat erityistä sorminäppäryyttä ja lahjakkuutta. Sorminäppäryys voi kuvata lähes mitä tahansa lukon tiirikoimisesta napin ompeluun. Varsinkin erilaiset varashahmot ovat usein hyvin näppäriä sormistaan, mutta myös muusikot ja käsityöläiset saattavat hyötyä tästä taidosta.

Taiteet

Hahmon taiteellinen lahjakkuus voi keskittyä kuvataiteisiin, musiikkiin tai vaikka tanssilliseen ilmaisuun. Taiteellisuus kuvaa hahmon kykyä ilmaista itseään ja tunteitaan erilaisten tapojen kautta. Taiteellisuus voi kuvata myös teknistä taitoa, kuten kuvanveistoa, maalaamista tai luutun soitantaa.

Valppaus

Yllättäviin tilanteisiin varautuminen voi pelastaa joskus hahmon hengen, vaikka valppaus voikin äärimmilleen mennessä olla hahmon lähipiirille rasittavaa. Valppaus tarkoittaa hahmon tarkkaavaisuutta ja kykyä huomata yllättäviä, mutta tärkeitä asioita ympäristöstä. Valppaus voi olla metsässä oikeiden jälkien löytämistä tai salamurhaajan havaitsemista väkijoukosta.

Yleistieto

Bliaronin maantieto, kulttuuritieto, yleinen tieteiden tuntemus ovat kaikki yleistiedon osa-alueita. Yleistieto kuvaa karkeasti hahmon elämänsä aikana omaksumaa tietomäärää ja maailmantuntemusta. Se kuvaa hahmon yleistä sivistyneisyyttä, mutta ei niinkään yksittäisten erikoisalojen tuntemusta. Monilla tieteen ja tiedon erikoisaloilla on niille kuuluva parempi taito. Esimerkiksi yrittätieto on osa lääkintätaitoa, mekaniikka on osa rakentamista, okkultismi on magiatietoa, matematiikka on osa logiikkaa. Yleistieto kuvaa kaikkea tietoa, mikä ei aivan sovi muiden listattujen taitojen alle.

Asetaidot

Aseeton

Paini ja käsiryysy ovat tyypillisimpiä aseettoman taistelun muotoja. Myös eräät käteen mahtuvat improvisoidut aseet, kuten kivet, särkyneet pullot, tikarit ym. kuuluvat peliteknisesti aseettomaan taisteluun. Hyvin harvat bliaronilaiset hallitsevat tällaisia keinoja riittävän hyvin, että luottaisivat itsepuolustuksessaan ainoastaan aseettoman taistelun taitoihin.

Lyhyet aseet

Lyhyillä aseilla tarkoitetaan kaikkia miekan mittaisia ja pienempiä aseita, joilla voi jollain tavalla torjua ja jotka oleellisesti lisäävät taistelijan ulottuvuutta. Lyhyitä aseita voi useimmiten käyttää sujuvasti yhdellä kädellä.

Pitkät aseet

Sellaiset aseet, joiden ulottuvuus on huomattava ja jotka vaativat usein kahden käden käyttöä taistelussa, luetaan pitkiin aseisiin. Tällaisia aseita ovat mm. keihäät, sauvat ja hilparit, mutta myös eräät poikkeuksellisen suuret kirveet ja miekat.

Heittäminen

Alkeellisin taistelu- ja metsästystekniikoista ei luota yksittäisiin aseisiin, vaan perustuu käyttäjän voimaan ja tarkkaan tähtäämiseen. Mikä tahansa riittävän painava ja terävä esine käy heittoaseeksi. Yksinkertaisimmillaan se on kivi, mutta on myös eräitä heittämiseen suunniteltuja tikareita ja kirveitä, joiden avulla taitava heittäjä voi helposti kaataa suurenkin eläimen.

Jouset

Suuri osa bliaronilaisista tuntee jousen ja osaa jonkin verran jousiammuntaa. Perinteinen jousi on rakennettu jämäkästä puusta, mutta sen vahvistuksena on voitu käyttää mm. eläinten jäniteitä. Jousen jänteenä käytetään kasveista valmistettua vahvaa naurua, eläinten jäniteitä tai suolia. Varsi- ja jalkajouset ovat harvinaisempia ja niiden käsittely eroaa huomattavasti perinteisestä jousiamunnasta. Taitava jousiampuja saattaa kuitenkin hallita myös varsi- ja jalkajousten käytön.

Magianlajitaidot

Tuho, lämpötila, materia, liike, aistit, elämä ja ajatus Magianlajitaidot jakautuvat eri osa-alueisiin magianlajien perusteella. Tarkempaa tietoa näistä löytyy osiosta Magia (Magiatekniikat s. 138).



4. Piirteet

Piirteet ovat asioita, joita ei voi määritellä aivan suoraan numeerisin arvoin, sillä ne kuvaavat hahmon pelaamiseen ja erikoisominaisuuksiin liittyviä asioita. Piirteitä ovat fyysiset, henkiset, maagiset ja taustapiirteet. Kaikki edellämainituista voivat olla hyödyllisiä tai haitallisia. Hahmonluonnissa suositellaan valitsemaan hahmolleen sekä positiivisia että negatiivisia piirteitä. Kaikki valitut piirteet tulee lopuksi hyväksyttävä pelinjohtajalla.

Fyysiset piirteet ovat hahmon fyysiseen olemukseen ja kehon toimintaan liittyviä erityisominaisuuksia. Ne voivat aiheuttaa hahmolle pysyvää haittaa tai antaa edun yllättävissä tilanteissa. Tällaiset piirteitä ovat esimerkiksi *nopea parantumaan* ja *epämuodostuma*.

Henkiset piirteet kuvaavat hahmot älyllisiä erityisominaisuuksia ja luonteeseen liittyviä asioita. Hahmo saattaa olla *impulsiivinen*, *addikti* tai uskomaton *huimapää*. Henkiset piirteet ovat yksittäisiä hyvin voimakkaita persoonallisuuden piirteitä, eivätkä suinkaan kerro kaikkea hahmon henkisestä elämästä.

Maagiset piirteet ovat selittämättömiä maagisia asioita, jotka vaikuttavat hahmolle tapahtuviin asioihin tai hahmon magian käyttöön. Nämä piirteet voivat vaikuttaa radikaalisti maagihahmon kehitykseen, joten hahmonluonnissa kannattaa harkita tarkkaan minkälaisia maagisia piirteitä hahmolle haluaa. Maagisia piirteitä ovat esimerkiksi *siunattu* ja *Kalthan-verilinja*.

Taustapiireet kuvaavat hahmon sosiaalisia ulottuvuuksia ja erityisasemaa. Tällaiset asiat saattavat tuoda hahmolle yllättäviä auttajia tai toisaalta vaarallisia vihamiehiä. Myöskään taustapiirteet eivät kerro kaikkea hahmon sosiaalisesta elämästä, mutta ne voivat auttaa hahmon suunnittelussa ja tuoda hahmoon uusia näkökulmia. Taustapiirteitä ovat esimerkiksi *mustakädeksi leimattu* ja *henkivartija*.

Piirteiden ostaminen

Kunkin piirteen yhteydessä on ilmoitettu minkä hintainen piirre on kyseessä, ja onko piirre positiivinen vai negatiivinen. Positiivisten piirteiden hankkiminen maksaa hintansa verran elämäpisteitä, ja negatiivisista piirteistä saa hahmonluonnin yhteydessä hintansa verran elämäpisteitä. Yhteensä piirteitä voi olla korkeintaan kaksikymmentä: kymmenen positiivista piirrettä ja kymmenen negatiivista piirrettä.

Huomioi, että piirteet on suunniteltu tukemaan pelihahmon luomista. Mieti ensisijaisesti millaista hahmoa haluat pelata ja miten eri piirteet toimivat yhdessä. Osa piirteistä on luonnollisesti toisensa poissulkevia, kuten orja -3 ja rääsyläinen -2, koska orja ei juuri milloinkaan voi omistaa mitään ja on sen takia käytännössä rääsyläinen. Piirteet tulee niiden valitsemisen jälkeen hyväksyttävä pelinjohtajalla.

Tähdellä merkityn piirteen voi valita vain hahmonluonnin yhteydessä.

Esimerkki: Pelaajalla on valinnut 6 pisteen edestä etuja ja 4 pisteen edestä haittoja. Hän ei millään keksi hahmolleen enempää etuja tai haittoja, joten hän päättää vähentää erotiuksen (eli 2 pistettä) elämäpisteistään, jotta hänen ei tarvitse ottaa jotain haittaa joka ei hänen mielestään sovi hahmolle.



Sankaripiirre +2*

Sankaripiirre tarkoittaa hahmon erityistä lahjakkuutta ja kykyä, joka ei vaikuta onnistumistodennäköisyyteen taitotarkastuksissa. Se kuvaa hahmon mystistä erityiskykyä, joka jostain syystä on hänelle uniikki. Hahmoa luotaessa pelaaja voi valita hahmolleen yhden taidon jossa hahmolla on ylliluonnollinen taipumus onnistua näyttävästi.

Hahmon käyttäessä sankarillista taitoaan pelinjohtaja voi kuvailla hahmon onnistumiset huomattavan paljon tavallista kovempina. Esimerkiksi *taiteilija* on luonnonlahjakkuus itseilmaisussa ja saa hänen teoksiaan katsovat usein kyynelehtimään liikutuksesta. *Varas* katoaa taitotarkastuksessa onnistuessaan vartijan silmien edestä kuin tuhka tuuleen, eikä jätä jälkeäkään katoamisestaan. *Miekkamiehen* iskut halkovat kalloja ja tiputtavat ajoittain vastustajien aseita. *Akrobaatin* loikat saattavat onnistuessaan ylittää kuiluja, joiden ylittämistä normaalisti pidettäisi mahdottomana.

Sankaripiirre ei kuitenkaan koskaan lisää onnistumistodennäköisyyttä, eikä tee hahmosta voittamatonta. Epäonnistuminen voi johtaa katastrofaaliseen seuraukseen, ehkä jopa vielä pahempaan epäonnistumiseen, mitä tavallinen ihminen vastaavassa tilanteessa kokisi. Vaikutus on siis vain narratiivinen, eikä sankaripiirre vaikuta testin vaikeuteen tai nopanheittojen lopputulokseen. Ainoastaan hahmon onnistumisten kuvailu muuttuu astetta eepisemmäksi.

Fyysiset piirteet

Seuraavaksi on lueteltu hahmojen fyysisiä piirteitä, jotka ovat pääasiallisesti hahmon fyysiseen toimintaan vaikuttavia ominaisuuksia. Monilla fyysisillä piirteillä voi kuitenkin olla tekemistä myös hahmon persoonallisuuden kanssa ja siksi fyysisten piirteiden listan läpi selaamisesta voi olla hyötyä, vaikkei hahmon vahvuudet ja heikkoudet erityisesti liittyisikään hahmon fyysisyyteen.

Nopea parantumaan +4*

Hahmon haavat ja ruhjeet parantuvat kolminkertaisella nopeudella normaaliin verrattuna. Hän on ehkä tottunut siihen, että ruhjeita tulee ja hän tuskin välittää pienistä naarmuista. Todennäköisesti pienet haave-rit eivät vuoda edes verta.

Rautaluinen +4*

Hahmon luut eivät käytännössä murru kovistakaan iskuista. Hahmo voi pudota viisi metriä ilman vahingoittumisen vaaraa. Lyönnit ja potkut ovat myös poikkeuksellisen vaarallisia, antaen +1 pisteen vahinkoa normaalin vahingon lisäksi.

Jykevä +3*

Hahmo on äärimmäisen vankkarakenteinen ja saa +5 kestopisteisiinsä. Hän on myös usein sen verran iso, ettei mahdu pieniin koloihin mihin muut mahtuvat. Jykevän hahmon ensisijainen ammattinsa on todennäköisesti fyysisesti äärimmäisen rasittava, esimerkiksi soturi, seppä, kantaja tai talonrakentaja.

Tarkka aisti +3*

Eräs hahmon aisteista on tavallista tarkempi, ja saa heittää yhtä ylimääräistä noppaa kyseistä aistia hyödyntävään Aistit-heittoon. Esimerkiksi hahmo, jolla on tarkka tuntoaisti, saa ylimääräisen nopan yrittäessään erottaa hyvinkin samankaltaiset vaatekappaleet toisistaan pilkkopimeässä, ja tarkkanäköinen hahmo saa ylimääräisen nopan etsiessään horisontista maamerkkejä.

Kamppailulajiekspertti +2/+4/+6

Hahmo on lahjakas lähitaistelutaidoissa. Kamppailulajiekspertti on kokemuksestaan riippumatta poikkeuksellisen luova ja taistelussa nopeasti ratkaisuja tekevä henkilö. Aina onnistuessaan kamppailulajiekspertti voi yrittää yhtä lisäteknikkaa, jonka onnistuminen ratkaistaan Ketteryys + Taistelutaito -heitolla. Lisäteknikan voi suunnata ke-
neen tahansa aseensa etäisyydellä olevaan vastustajaan.

Hahmo oppii tämän piirteen eri asteilla kolme erilaista lisäteknikkaa.

Tasolla +2 / Sokeuttava isku (vaikeus 8) kohde kärsii -2 hyökkäyksiinsä seuraavaan kierroksen ajaksi

Tasolla +4 / Voimakas isku (vaikeus 10) kohde kärsii +2 vahinkoa

Tasolla +6 / Lävistävä isku (vaikeus 12) kohde kärsii +4 vahinkoa



Nopeajalkainen +1

Hahmo on harrastanut juoksemista jo pienestä asti, ja on hyvin ripeä jaloistaan. Hän juoksee tavallista nopeammin, ja voi lyhyellä matkalla juosta kiinni härkävankkureita tai jopa danakeja. Hahmo ei kuitenkaan jaksa pitää yllä tällaista vauhtia kovin pitkään.

Sukeltaja +1

Hahmo pystyy pidättämään hengitystään poikkeuksellisen pitkään. Noin 5 minuutin sukellukset onnistuvat ilman haittoja, jonka jälkeen hän alkaa kärsiä hapenpuutteesta ja tarpeesta päästä pinnalle. Hahmo on tällöin myös kasvanut meren tai järven äärelä ja merkittävä osa hänen elämästään tulee koostua sukeltamisesta, uimisesta tai erityistapauksissa hengen pidättämisestä yleensä.

Arpeutunut -1

Hahmolla on suurehko ja näyttävä arpi, joka on kuitenkin melko kivulias. Arven peittäminen on lähes mahdotonta ja arpi voi herättää ihmisistä riippuen esimerkiksi pelkoa, kunnioitusta tai halveksuntaa.

Sairas -1

Hahmo kärsii lievistä synnynnäisistä sairauksista, joka ei parannu edes elämämagialla. Tällainen sairaus voi olla esimerkiksi astma, allergia tai migreeni. Sairautta pystytään kuitenkin hoitamaan haudutetuilla tai poltetuilla lääkerohdoilla, tai päivittäin käytettävällä elämämagialla. Sairaus ei kuitenkaan haittaa hahmon elämää muulla tavalla.

Heikko aisti -2

Eräs hahmon aisteista on tavallista heikompi, ja joutuu heittämään yhtä noppaa vähemmän kyseistä aistia hyödyntävässä Aistit-heitossa. Esimerkiksi hahmo, jolla on heikko makuaisti, joutuu heittämään yhtä noppaa vähemmän yrittäessään tunnistaa onko hänen juomansa myrkytetty, ja huonokuuloinen hahmo joutuu heittämään yhtä noppaa vähemmän selvittäessään lähestyvien askeleiden suuntaa.

Ylipainoinen -2

Hahmo on korkeasta elintasosta tai huonoista elintavoista johtuen tavallista tuhimmassa kunnossa. Ylipainonsa vuoksi hahmo hengästyy tavallista nopeammin, eikä jaksa tehdä pitkiä fyysisesti rasittavia tehtäviä. Ylipainoisuus on kuitenkin melko harvinaista, sillä ruoka on yleensä kallista ja liikuntaa tulee lähes huomaamatta. Tästä syystä suurin osa ylipainoisista hahmoista on myös tavallista kansalaista varakaampia.

Epämuodostuma -3*

Hahmolla on jokin helposti huomattava erikoinen fyysinen piirre tai ominaisuus. Hänellä voi olla kasvoissaan kummallinen piirre tai hänen vartalonsa voi olla oudon muotoinen. Piirre laskee hänen ketteryyttään tai karismaa yhdellä pisteellä. Epämuodostumaa pidetään usein merkinä jostain hahmon sisäisestä olemuksesta ja siihen liitetään usein uskonnollisia merkityksiä. Hahmolla voi olla myös lisänimi, esimerkiksi "paisenaama", "kyttyräselkä" tai "kierojalka".

Pysyvästi vammautunut -3

Hahmo on kärsinyt jossain vaiheessa elämänsä vakavan onnettomuuden, jonka vuoksi jokin hänen raajoistaan on pysyvästi vammautunut. Hän on ehkä menettänyt osan raajastaan tai loukannut tärkeän nivelen. Hahmon Ketteryys ja Voima lasketaan yhtä pistettä huonompana, kun vammautuneella raajalla pyritään tekemään toimintoja.

Hintelä -4*

Hahmo on kokoisekseen hyvin heikko ja loukkaantuu helposti. Pienetkin vauriot saavat hahmon hyvin vakavasti ruhjeille, eikä hän ole niin kestävä kuin muut yhtä hyväkuntoiset hahmot. Hahmon Kestopisteet lasketaan tavallisen laskukaavan sijaan kaavalla (Kunto x 3) +1.

Raajarikko -5

Hahmo on rampautunut, esimerkiksi menettänyt toisen jalan kokonaan tai jalka on niin huonossa kunnossa, ettei sille voi astua normaalisti. Hahmo voi kuitenkin usein liikkua sujuvasti tukevan kepin avulla tai avustettuna. Hän ei voi tavalliseen tapaan osallistua lähitaisteluun, juosta tai hyppiä ja kärsii soveltuvissa tilanteissa -2 haitan Voimaan ja Ketteryyteen.

Henkiset piirteet

Henkiset piirteet kuvaavat hahmon älyllistä toimintaa ja reagointia tapahtuviin asioihin. Ne ovat piirteitä, jotka kuvaavat hahmon persoonallisuutta. Henkiset piirteet voivat muuttua pelin aikana – ne voivat lieventyä ja vahvistua, mutta muuttuminen on suhteellisen hidasta ja vaatii usein jonkin voimakkaan ärsyksen. Muutos hahmon asenteissa ja henkissä piirteissä voi kuitenkin toimia jännittävänä pelisisältönä pidemmän kampanjan aikana.

Huimapää +3

Hahmo on rohkea ja etsii vauhdikkaita tilanteita. Hän rakastaa huumaa ja vaarantunetta. Aina kun hahmo joutuu tilanteeseen, jossa hän kokee olevansa välittömässä hengenvaarassa, hän saa yhden lisänopan taito-

tarkastuksiin, mutta ei taistelu- tai magia-heittoihin.

Hurmaaja +3

Hahmoa pidetään erityisen hyvännäköisenä ja viehättävänä. Hän saa paljon huomiota vastakkaiselta sukupuolelta, ja voi käyttää tätä edukseen. Viehättävät hahmot saavat +1 Karismaan, kun käyttävät flirttiä apunaan neuvottelutilanteissa. Ajattelematon flirttailu voi kuitenkin johtaa rakastumiseen ja intohimon syttymiseen, mikä voi tietenkin olla positiivista, mutta rakastunut henkilö saattaa myös päätyä epätoivoisiin tekoihin rakkautensa kohteen huomion herättämiseksi.

Empaattinen +2

Hahmo tulee hyvin toimeen ihmisten kanssa ja ymmärtää ihmisten miten ihmiset käyttäytyvät. Hahmo saa helposti ystäviä, ja tuntemattomat pitävät hahmoa luotettavana ja miellyttävänä tuttavuutena. Hahmon kohtaamat ihmiset suhtautuvat hahmoon tavallista luottavaisemmin ja tarjoutuvat helpommin auttamaan häntä tarvittaessa.

Intohimoinen harrastus +1

Hahmo on omistanut elämänsä jonkin asian tutkimiseen tai saavuttamiseen. Se voi olla intohimoista jalokivien keräilyä, soitaitojen harjoittamista, taiteen tekemistä tai liikkumista. Hahmo saa harrastukseensa liittyviin taitotarkastuksiin +1 bonuksen.

Suuntavaisto +1

Hahmolla on luontainen suuntavaisto ja löytää intuitiivisesti karttasuunnan ja havaitsee nopeasti lyhimmän reitin. Suuntavaisto toimii parhaiten tutuilla alueilla, mutta hahmo löytää tiensä nopeasti myös tuntemattomilla seuduilla. Tällaiset hahmot ovat useimmiten kokeneita luonnossa liikkujia ja nauttivat erämaiden vapaudesta – vaihtehtoisesti hyvän suuntavaiston omaavat hahmot voivat myös olla kaupunkien vaelta- jia, jotka tuntevat salaperäisimmätkin oikotiet, salareitit ja parhaimmat piilopaikat.



Pasifisti 0

Rauhanomaiset hahmot ovat Bliaronissa äärimmäisen poikkeuksellisia, koska väkivaltaa vastaan suojautuminen on usein elinehto. Pasifistiset hahmot ovat kuitenkin päätyneet siihen, ettei väkivalta ole oikea tapa ratkaista asioita ja he pyrkivät etsimään toisenlaisia tapoja tilanteiden ratkaisemiseksi. Pasifismi ei tarkoita sitä, että hahmo olisi kyvytön taistelemaan, mutta hän saattaa valita väkivallan sijaan itsensä puolustamatta jättämisen tai joskus myös toimia liian hitaasti, odottaen ja luottaen viimeiseen asti siihen, ettei hän joudu puolustamaan itseään.

Addikti -1/-2/-3

Hahmolla on paha riippuvuus, joka haittaa hänen elämäänsä. Addiktio voi olla syntynyt esimerkiksi tupakkaan, alkoholiin, pureskeltaviin tai haudutettaviin rohtoihin tai sieniin, seksiin, ruokaan tai uhkapeleihin. Oleellista on, että ilman ärsykettä hahmo vajoaa hiljalleen vieroitusoireisiin ja alkaa kärsiä väsymyksestä, päänsärystä ja ärsyntyä pienistäkin epäonnistumisista.

Hahmon addiktiolle on kolme astetta, jotka kuvaavat addiktion vakavuutta. Ensimmäisellä asteella hahmo pystyy vastustelemaan vieroitusoireita Tahdonvoima-testillä vaikeutta 6 vastaan, toisella asteella vaikeutta 7 vastaan ja kolmannella asteella vaikeutta 8 vastaan.

Impulsiivinen -1

Hahmo toimii impulsiivisten mieli-johteiden varassa, eikä suunnittele tulevaisuutta tarkoituksellakaan pitkälle. Hän ottaa kiinni pienistäkin mahdollisuuksista, eikä pelkää epäonnistumista tai toiminnan haittavaikutuksia. Impulsiivinen hahmo saattaa kuitenkin katua toimintaansa, mutta se ei oleellisesti vaikuta hänen toimiinsa jatkossa.

Rakkaudenkipeä -1

Hahmo etsii intohimoisesti kumppania, ja eksyy usein arvelluttaviin paikkoihin etsimään rakkautta. Hän saattaa viihtyä bordelleissa, lankeaa helposti iskurytyksiin ja sotkeutuu näin herkästi hankaliin ihmissuhde-

kuvioihin. Hänellä voi olla pysyvä puoliso, mutta siitä huolimatta hän etsii rakkautta usein suhteensa ulkopuolelta. Hänen viimeaikaista elämäänsä luultavasti kuvaavat irtosuhteet, salaiset rakastumiset ja pettymykset.

Muistinmenetys -2*

Hahmo on ennen pelin alkua saanut kolhun päähänsä, syönyt vääriä sieniä tai hänen mieltään on muokattu magialla ja hän on menettänyt muistinsa. Hahmo aloittaa tilanteesta, jossa hän ei tiedä omaa nimeään, eikä tunnista ympärillä olevia ihmisiä. Muisti voi palata hänen mieleensä palasina ja hiljalleen pelin aikana.

Törkimys -2

Hahmo käyttäytyy moukkamaisesti ja on monien mielestä epämiellyttävä ja luotaantöntävä. Hahmosta ei pidetä kauheasti hänen käytöksensä vuoksi. Törkimys voi esimerkiksi huudella solvauksia ja rivouksia pienestäkin ärsykkeestä, tai ehkä hahmo ei välitä käytöstavoista tippaakaan vaan syljeskelee ympäriinsä ja syö erittäin epäsiististi.

Väkivaltainen -2

Hahmo on väkivaltainen ja haastaa riitaa pienimmästäkin mahdollisuudesta. Hän ei todennäköisesti pohjimmiltaan usko siihen, että tilanteita voi ratkaista rauhanomaisesti ja hän pelkää tilanteen riistäytymistä hänen hallinnastaan. Hän uhkailee ja kontrolloi asioita väkivallalla ja on todennut tämän toimintamallin tehokkaaksi. Vaihtoehtoisesti hahmo voi olla ymmärtämätön väkivaltaisen toiminnan haitallisuudesta ja olla sen vuoksi poikkeuksellisen väkivaltainen. Esimerkiksi elämänsä kamppailulle ja taistelulle omistaneet sotilaat saattavat kokea väkivallan normaaliksi ja turvalliseksi tavaksi toimia, vaikkei heillä olisikaan tilanteen hallinnan menettämisen pelkoa.

Pakkomielle -4

Jostain hahmon harrastuksesta tai elämäntavasta on tullut hänelle pakkomielle, joka poikkeuksellinen ja hankaluuksia aiheuttava. Tämä negatiivinen intohimo voi kohdistua esimerkiksi tulipaloihin, poikkeukselli-

seen seksuaalisuuteen, masokismiin tai demonien kanssa kommunikointiin. Pakkomielteinen hahmo pyrkii toteuttamaan pakkomiellettään aina kun mahdollista, ja mikäli hahmo yrittää vastustaa pakkomielteistä haluaan, hänen täytyy onnistua Tahdonvoimastestissä vaikeusastetta 7 vastaan.

Harhainen -4

Hahmo kärsii harhoista vähintään kerran päivässä. Hahmo tiedostaa usein osittain harhojen olemassaolon, muttei osaa varmuudella erottaa harhoja todellisuudesta. Yleisesti harhaista hahmoa pidetään hulluna ja yhteiskuntaan soveltumattomana. Eräissä klaanikulttuureissa harhoja pidetään kuitenkin henkien puheena ja harhaiset hahmot saattavat toimia klaanin shamaanina tai oraakkelinä.

Maagiset piirteet

Mustakäsi +8

Hahmo on käynyt läpi demonistisen rituaalin ja sitonut voimakkaan hengen sieluunsa. Hän saa +2 magiavoimaan ja voi saada tällä keinolla magian yli viiden. Maagi joutuu kuitenkin aina taikoessaan taistelemaan hengen tahtoa vastaan, mikä selvittää Tahdonvoima-taitotarkistuksella vaikeustasoa (5+taikaan käytetty TRP) vastaan. Jos hahmo epäonnistuu, henki ottaa hetkellisesti hahmosta vallan ja saattaa aiheuttaa hyvinkin vaarallisia taikoja. Mustakäteen sidottu henki elää jatkuvasti epäluonnollisessa tilassa ja saattaa käyttäytyä hyvin arvelluttavasti hahmoa ja ympäristöä kohtaan. Henki voi myös puhua hahmolle, mikä viimeistään ajaa demonistit usein hulluuden partaalle.

Kalthan-verilinja +6*

Hahmo polveutuu suoraan kalthaneista ja heidän verensä on hänessä vahva. Magiavoiman nostaminen onnistuu arvelluttavien keinojen lisäksi myös äärimmäisen kovalla harjoittelulla. Verilinjansa ansiosta hahmo voi nostaa magiavoimaansa elämäpisteillä normaaliin hintaan.

Ide Jemin veri +5*

Äärimmäisen voimakkaan magian kohdistaminen sikiöön voi aiheuttaa samankaltaisia muutoksia, kuin mitä tapahtuu Ide Jemeissä ja Uentan Jemeissä niiden syntyessä. Hahmon Magiavoima nousee yhdellä ja voi mennä näin yli viiden, mutta taikoessa hahmon kasvoilla näkyy loitsun voimakkuuden mukaan hirviömäisiä tai epäinhimillisiä piirteitä. Heikoimpien taikojen aiheuttamat muutokset katoavat välittömästi, eivätkä välttämättä herätä suuria epäilyksiä, mutta voimakkaat taitat näyttävät hahmon "todellisen luonteen" selkeästi ja jättävät usein pysyviä arpia. Tason 6 taitat aiheuttavat täydellisten hirviömäisten piirteiden esiintulon ja hahmo saattaa taian aikana puskea ulos piikkejä, luisen kilpikuoren, sarvia tai siivet.

Maaginen ranka +4*

Hahmo voi muodostaa rangastaan karkeitä luisia ulokkeita, kuten esimerkiksi piikkejä, jotka lisäävät hahmon aseetonta vahinkoa tai panssarointia kahdella pisteellä. Onnistumista varten vaaditaan jokin hahmon henkinen rituaali tai ajatuskulku, joka vaatii onnistumista Magiavoima-taitotarkistuksessa vaikeustasoa 7 vastaan. Vastaavasti ulokkeiden pienentäminen tai sisään vetäminen vaatii taitotarkastuksen. Piikit kasvavat ja katoavat muutamissa sekunneissa ja niiden kasvattaminen on usein hyvin kivuliasta.

Magianäkö +4

Hahmo havaitsee magiavirtoja passiivisesti ja voi harjoittelun avulla opetella lukemaan ympäristönsä magiaa tarkemmin. Harjoittamaton magianäkö todennäköisesti tulee tietoisuuteen vain tilanteissa, joissa ympäristön magia on melko voimakasta. Kokeneen maagin magianäkö voi taas ilmentyä maagin äärimmäisenä tarkkuutena ja nopeutena ympäristön magian tulkitsemisessä. Magiavirtoja havainnoimalla hahmo kykenee esimerkiksi selvittämään henkien liikkeitä sekä ennakoimaan muiden hahmojen tekemiä loitsuja.



Luontainen henkisuhde +4

Hahmon henkisuhde on aina yhden suurempi kuin normaalisti olosuhteet huomioon ottaen. Näin maagi ei voi koskaan sairastua kalmantautiin, vaan maagin henkisuhde on huonoimmillaan -1. Toisaalta parhaimmillaan hahmo voi saada jopa +3 pisteen edun taikomistarkastuksiin luontaisen henkisuhdeena avulla.

Oraakkeli +3

Hahmo saa hengiltä näkyjä tulevaisuudesta. Oraakkelin näyt eivät välttämättä ole kuitenkaan tosia, vaan voivat sisältää viestejä hengiltä ja toimia varoituksina nykytilanteesta. Oraakkeli on suunnaton, sillä tunnetun oraakkeliin sanalla on usein painoa yhteisissä päätöksissä, eikä näkyjä voi kukaan varmuudella sanoa tosiksi tai kumota. Eräs tunnettu Echenin kirkon oraakkeli tunnusti kuolinvuoteellaan keksineensä yli puolet ennustuksistaan, mikä osaltaan mursi echeniläisten pappien uskoa järjestelmäänsä.

Piilotettu maagikko +3*

Hahmon sielu on hyvin vaikea tulkittava ja vaikuttaa maagisesta voimakkuudestaan huolimatta useimmille normaalin maalaisen sielulta. Ainoastaan tarkka maaginen tutkiminen voi paljastaa piilotetun maagikon, jolloin vaaditaan onnistuminen taitotarkastuksessa Magiavoima+tutkijan korkein Magiataito vaikeustasoa 14 vastaan.

Korkea tietoisuus +2

Maaginen ympäristö on alitajuisesti aina läsnä ja toimii hahmon "kuudentena aistina". Häntä on hyvin vaikea yllättää, koska lähiympäristön tapahtumat ovat aina alitajuisesti hänen mielessään. Kuudes aisti voi ohjata hahmoa ratkaisuihin pulmatilanteissa ja parhaillaan suojata hahmoa yllättäviltä vaaroilta.

Onnekas +2*

Onnekas hahmo pärjää elämässään vaikeat asiat muuten olisikaan parhaimmalla tavalla, ja hahmo saa poikkeuksellisia onnenkantamoisia jatkuvasti. Hahmo saa heittää min-kä tahansa epäonnistuneen heiton uusiksi,

kuitenkin enintään kerran pelikerran aikana.

Siunattu +2

Yhden vapaasti valittavan magianlajin henget seuraavat maagia ja toimivat hahmon ympärillä auttaen hahmoa jatkuvasti. Siunaus voi näkyä uskomattomana lahjakkuutena tai virtuositeettinä, esimerkiksi viulunsoiton, puutarhanhoidon tai miekkailun aloilla. Henget yleensä profiloituvat tietyn tyyppisiin toimintoihin ja näkyvät näissä toiminnoissa hahmosta riippumattomina spontaaneina aloittelija-tason (taso 1) loitsutaitokoina.

Epävaka aaura -3*

Hahmon maaginen aurakenttä on harvinaisen epävaka ja saa aikaan ympäristössä ajoittain outoja, joskin lieviä, maagisia tapahtumia sekä muuttaa lähistöllä tapahtuvien taikojen vaikutuksia. Lähistöllä taitotutut taiot toimivat usein myös ikäänkuin riivatun sielun ohjaamina. Siksi epävakaa auran omaavien henkilöiden on hyvin vaikea sopeutua maagiyhteisöihin ja Sahenit leimaavat tällaiset outoudet usein vaarallisiksi ja vähintään arvokkaviksi. Eräät kuitenkin oppivat hyväksymään maagisen epävakautensa ja oppivat hyödyntämään magiaa omalla tavallansa.

Epäonnekas -3*

Elämä ei aina suosi kaikkia. Epäonnekkaat hahmot kokevat pitkin matkaa heistä riippumattomia vastoinkäymisiä, vaikkei heidän kyvyissään tai toiminnassaan olisi mitään muista henkilöistä poikkeavaa. Pelinjohtaja voi pyytää kerran pelikerran aikana pelaajaa heittämään yhden hahmon onnistuneista heitoista uusiksi. Epäonni voi kuitenkin kääntyä onneksi, mikäli uusi heitto onkin parempi, jolloin harvinaisen onnenkantamoinen vie hahmoa eteenpäin. On myös huomattava, että epäonnistumiset harvoin johtavat vakaviin seurauksiin, vaan voivat parhaimmillaan tuoda paljon kaivatua jännitystä hahmon elämään.

Riivattu -3

Hahmoa piinaa joukko henkiolentoja, jotka hännäävät tätä aiheuttamalla painajaisia ja kuiskimalla rivouksia ja solvauksia. Tästä syystä hahmo on hyvin usein ärtynyt, ja joutuu ponnistelemaan jättääkseen riivaajat huomiotta. Mikäli hahmo on erityisen stressaantunut, pelinjohtaja voi pyytää hahmoa tekemään Tahdonvoima-taitotarkistuksen vaikeustasoa 6 vastaan onnistuakseen hillitsemään itsensä riivaajien solvauksista huolimatta. Epäonnistuessaan hahmo menettää malttinsa ja voi esimerkiksi huutaa raivostuneena muille näkymättömille riivaajille. Tämän seurauksena hahmo voi joutua huonoon tilanteeseen ja mahdollisesti selittelemään äkillistä raivonpuuskaansa tai sadatteluaan. Riivaajista on kuitenkin mahdollista päästä eroon rituaalimagian avulla, ja riivaajien karkotuksesta voi saada mielenkiintoisen lähtökohdan seikkailulle.

Kirottu -4

Hahmo on kirottu rituaalimagialla (ks. s. 130). Hänet on kirottu jostain rikoksesta, tai ehkä hänet kironneella taholla on henkilökohtaisia kaunoja hahmoa kohtaan. Hahmo saattaa ehkä olla kuullut parannuskeinoista, muttei ole vielä syystä tai toisesta saanut käsiinsä tarvittavia keinoja kirouksen purkamiseksi. Kirottu-piirteen voi helposti yhdistää esimerkiksi taustapiirteeseen verivihollinen.

Henkiviha -5

Tietyn magianlajin henget vihaavat hahmoa ja kieltäytyvät tottelemasta häntä. Hahmo ei siis voi kehittyä kyseisessä magianlajissa. Tämän lisäksi nämä henget voivat käyttäytyä hyvinkin arvaamattomasti hahmoa kohtaan, jolloin hahmo voi kärsiä tahtomattaan hänen lähellään tehtyjen loitsujen seurauksista. Nämä seuraukset ovat kuitenkin lieviä, pahimmillaankin vain tason 2 efektejä.

Salaamaton maagikko -5*

Hahmon sielu on hyvin selkeä ja ainutlaatuinen, joten sen tunnistaa helposti. Tämän seurauksena hahmon magiankäytön voi huomata tavallista helpommin. Magiaan

perehtyneet tunnistavat hahmon maagiksi nopean tarkastelun perusteella, mutta kun hahmo käyttää magiaa, jopa tavalliset ihmiset aistivat jotain outoa ympäristössä. Hahmon on siksi erittäin hankala pysytellä tuntemattomana.

Kaoottinen aura -6*

Hahmon maaginen aurakenttä on hyvin kaoottinen, ja aiheuttaa ympäristön magian voimakasta kaoottisuutta. Tällaisia henkilöitä ympäröi usein pahan lähettilään tai oraakkelin maine, sillä pelkästään heidän läsnäolonsa aiheuttaa muutoksia ympäristössä. Magian hyödyntäminen ja kontrollointi muuttuu vaaralliseksi, sillä tait useimmiten ryöstäytyvät käsistä ja "hukkuvat" henkilöä ympäröivaan auraan, laueten



ehkä päiviä myöhemmin hieman eri paikassa. Näiden epäsiikiöiksikin kutsuttujen henkilöiden ei tiedetä itse oppineen hyödyntämään magiaa ja yleensä eivät säily hengissä kovin vanhoiksi. Tämän tyyppiset henkilöt ovat äärimmäisen vaarallisia kaikille maagille ja varsinkin Sahenien ja Mustakäsien metsästäjien vainoamia. Pelinjohtajaa kehoitetaan harkitsemaan erityisen tarkkaan voiko pelaajahahmoille antaa tätä piirrettä, sillä pelkästään kaoottisen auran olemassaolo voi tehdä pelistä hyvin hankalan.

Taustapiirteet

Henkivartija +4

Hahmolla on uskollinen henkivartija, joka on valmis antamaan tarvittaessa vaikka oman henkensä hahmon pelastamiseksi. Henkivartija on harjaantunut taistelutaidoissa ja voi toimia myös hahmon ruokien esimaistajana. Vaikka omistautuneelle henkivartijalle työssään tärkeintä onkin kunnia, on hänelle silti maksettava pientä palkkaa ruokailu- ja varustekulujen kattamiseksi.

Henkivartija

Voima 3 Ketteryys 2 Kunto 3

Aistit 2 Karisma 2 Äly 2

Magiavoima 1 Kestopisteet 14

Refleksit 2, Tahdonvoima 2, Immunitaetti 2

Akrobatia 1, Piileskely 1, Valppaus 3, Lyhyet aseet 3, Pitkät aseet 2 Heittoaseet 1 Jouset 2

Demonisti +3

Hahmo harjoittaa demonismia ja pyrkii mahdollisesti mustakädeksi. Hänellä on todennäköisesti omistuksessaan muutamia demonistisia esineitä tai kenties jopa riimuesineitä. Hahmo voi olla varusteltu demonistikultin toimesta ja hänellä voi näin olla hallussaan muun muassa teräksisiä tai laadukkaita rautaisia aseita. Lisäksi hahmo on verkostoitunut ja tuntee muita demonisteja.

Aatelin +2/+4/+7

Hahmo on aatelin ja hänellä on sen mukaiset omistukset. Varsinaista virallista aatellarvoa ja valtaa hänellä ei ole, vaan arvo on joko itse hankittu tai hänellä on tai on ol-

lut jokin virka, joka asettaa hänet ylhäisen asemaan. Aatelisuus on Bliaronissa enemmän asenne ja taloudellinen asema kuin lain määrittelemä valtaoikeus. Ylempiluokkaisuus ja varallisuus voi myös olla perittyä.

Tasolla +2 hahmo omistaa suurehkon talon todennäköisesti jostain kaupungin varakailta reuna-alueilta tai maaseudulta. Hänellä on todennäköisesti varaa ja tilaa muuttaman palvelijan ylläpitoon, mutta ei riittävästi vartijoiden palkkaamiseen. Tilaan kuuluu todennäköisesti danak ja mahdollisesti pienimuotoisia karja- ja maaomistuksia.

Tasolla +4 hahmo omistaa ison tilan kaupungin keskustasta tai maaseudulta. Tilaan kuuluu päärakennus ja muutamia sivurakennuksia, joissa majoitetaan palvelusväkeä. Tallit ja varastotilat ovat merkittävän kokoisia ja tilan ympärille voidaan olla rakennettu heppoiset muurit. Omaisuuteen kuuluu jonkin verran arvoesineitä ja tilaa todennäköisesti vartioidaan vuorokauden ympäri.



Tasolla +7 hahmo on rikas ja arvovaltainen. Hän on todennäköisesti kaupungin merkittävimpiä kauppa- tai sotilaslordeja. Tilan omistuksiin kuuluu todennäköisesti merkittäviä kaivos- ja plantaasiomistuksia ja pienempiä omistuksia ympäri lähialueita. Käytössä on todennäköisesti riittävän suuri vartiosto, että vartiovuoroon liikenee jatkuvasti vähintään noin kymmenen hengen hyvin varustettu joukko.

Apulainen +2

Hahmolla on uskollinen palvelija tai oppilas, jolta hän voi pyytää erilaisia palveluksia. Apulainen voi olla palkattu tai hän tekee tehtäviä maksaakseen opista, jonka hän saa hahmon mukana kulkemisesta. Oppilaat yleensä lähtevät omille teilleen muutamien vuosien jälkeen, mutta jotkut palvelijat saattavat pysyä hahmon vierellä läpi elämänsä, mikäli rahasta ei tule pulaa.

Asiamies +2

Hahmolla on jonkin vartioston, konsulaatin, viraston, kauppalordin tai killan valtuutus toimia asiamiehenä, neuvottelijana tai varustehankkijana. Hänellä on näin lupa kulkea kyseisen organisaation tiloissa ja häntä pidetään varteenotettavana järjestön jäsenenä. Järjestöllä on vastavuoroisesti oikeus pyytää hahmolta palveluksia kohtuullista palkkiota vastaan.

Mustakäsien metsästäjä +2

Hahmo on Karman jäsen (s. 170), ja se on todennäköisesti myös hahmon ensisijainen ammatti ja kiinnostuksen kohde. Yleisesti hahmon rikollista toimintaa katsotaan oikeusteissa läpi sormien ja hän voi saada erityislupia tiukasti vartioituille valtion tai Saheneiden alueille. Usein järjestöön kuuluminen herättää myös jonkinasteista pelonsekaista kunnioitusta oppineiden sekä poikkeuksellisen hyvin maailmaa tuntevien keskuudessa.

Perintöesine +2

Hahmo on perinyt maagisen riimuesineen, joka vastaa voimakkuudeltaan tason 2 riimuesinettä. Esineen kaikki maagiset vaikutukset eivät ole hahmolle vielä selvinneet,

mutta hänellä voi olla jonkinasteinen käsitys esineen toiminnasta. Esineeseen liittyy kuitenkin todennäköisesti jokin mystinen tai historiallinen merkitys, jonka selvittämisestä hahmo voi olla kiinnostunut.

Sahenin jäsenyys +1/+2/+3

Hahmo on jonkin Sahenin jäsen ja saa siihen kuuluvat edut ja haitat. Hahmo on jonkinasteinen maagi tai jostain muusta syystä erityisessä asemassa. Tasolla +1 hahmo on oppilastason maagi ja hänen toimintaansa ja liikkumistaan kontrolloidaan voimakkaasti. Hänen kulkuoikeutensa on todennäköisesti rajoitettu, ja päivät järjestetään opintojen mukaisiksi. Tasolla +2 hahmo on täysinvaltainen maagi, ja hänellä on oikeus kulkea vapaasti. Hänelle voidaan kuitenkin antaa ylemmiltä tahoilta hankaliakin tehtäviä, joista kieltäytyminen laskettaisiin rikkeeksi järjestöä vastaan. Tämän tason kanssa toimii erinomaisesti yhteen Taustapiirre apulainen, jolloin maagilla on vastuullaan ja apunaan oppilastason maagi. Tasolla +3 hahmo on saavuttanut merkittävän aseman Sahenissa. Hänen henkeänsä pidetään suuressa arvossa ja häntä autetaan usein kyselemättä, mikäli ne eivät aiheuta Sahenille suoraa haittaa. Hahmo voi saada esimerkiksi henkivartijakseen tai avustajakseen täysinvaltaisen maagin tai hänelle voidaan lainata merkittäviäkin riimuesineitä.

Usko +1/+3

Hahmo kuuluu johonkin uskonlahkoon tai kulttiin ja on todennäköisesti myös hyvin uskonnollinen. Tasolla +1 hahmo voi saada uskonnolliselta järjestöltä tukea ja apua, mutta toisaalta myös tehtäviä papeilta ja mestareilta. Tasolla +3 hahmo on järjestössään tärkeässä asemassa, kuten esimerkiksi pappina tai pyhimyksenä, jolloin hänellä on todennäköisesti useita alaisia ja hän voi vaikuttaa yhteisön toimintaan aatteellisen johtajan asemassa.

Kontakti +1 per kontakti

Kontaktit kuvaavat hahmon erityisen vahvoja kontakteja vaikutusvaltaisiin henkilöihin. Nämä hahmot voivat olla kampanjan kannalta tärkeitä ei-pelaajahahmoja tai heiltä voidaan hakea apua pelaajan aloitteesta.

Kontakti on aina joku hahmon hyvin tunteva henkilö, jolta hahmo voi pyytää pieniä palveluksia tai neuvoja. Muutamia esimerkkejä hahmon tuntemista kontakteista ovat:

Aatelinen – Hahmo tuntee aatelisasemassa olevan henkilön ja pystyy neuvottelemaan etuja tai saamaan turvapaikan hankalissa tilanteissa. Rikollisten piilottelu on kuitenkin vaarallista aatelisillekin, joten usein apu voi olla ohjausta hyödyllisiin paikkoihin, tunnistautumissinettejä salaseuroihin tai pieniä taloudellisia tukia.

Kauppias – Hahmo tuntee kauppiaan erityisen hyvin ja saa hyviä alennuksia, sekä lainaansa tarvittaessa hyödyllistä tavaraa kaupasta. Kauppiaat voivat myös neuvotella hahmoille kyydin toiseen kaupunkiin tai parhaimmassa tapaa antaa lainaksi jopa danakin.

Maagi – Maageilla on hallussaan usein tärkeitä tietoja ja tekstejä, jotka voivat auttaa aloittelevaa maagia tutkimuksissaan. Sahenmaageilla on myös usein mahdollista hankkia tietoa pelaajille järjestönsä sisältä, vaikka maagi tällöin asettaakin itsensä vaaraan paljastumisesta.

Mestari – Kunniavalalla vahvistettu mestarin ja oppilaan suhde on vahva hahmoa ohjaava tekijä. Mestari voi antaa hahmolle tehtäviä, mutta on vastuussa myös hahmon henkisestä, fyysisestä ja sielullisesta kasvusta. Tämä etu antaa hahmon suojaksi ja tueksi oppineen henkilön, mutta mestari voi myös antaa hahmolle tehtäviä tai vaatia hahmolta korvausta opetuksesta.

Klaanilainen 0*

Hahmo on syntynyt aroklaaniin ja luetaan luultavasti edelleenkin jonkin klaanin jäseneksi. Hän kohtaa kaupungeissa usein pientä syrjintää ja häntä pidetään muukalaisena, mutta toisaalta muut klaanilaiset kohtelevat häntä kaupungeissa poikkeuksellisen suopeasti. Hahmo tuntee lisäksi todennäköisesti oman kotialueensa maaston ja aron klaanikulttuureita.

Holhooja -2

Hahmolla on jokin sukulainen tai ystävä, joka on äärimmäisen dominoiva hahmoa kohtaan. Kyseessä on yleensä kontrolloiva perheenjäsen, kuten esimerkiksi isovelji tai äiti. Holhooja voi pelastaa hahmon ikävistä tilanteista, mutta holhoojan ja hahmon suhteesta riippuen voi rajoittaa silti hahmon itsenäisyyttä.

Orpo -1*

Hahmo on kasvanut ilman vanhempiaan ja on todennäköisesti varttunut köyhyydessä. Orpous on myös leimaava ominaisuus, jonka vuoksi häntä pidetään heikompana ja sääliävämpänä kuin häntä muuten pidettäisiin. Hahmon sukuhistoria on myös todennäköisesti tuntematon ja yhteyden palauttaminen omaan sukuun voi olla merkittävä hahmoa ajava motiivi.

Äpärä -1*

Hahmo on syntynyt vanhemmille, jotka eivät ole avioituneet keskenään tai lapsen oieka isä ei ole se, keneksi häntä oletettiin. Tämä on voinut aiheuttaa ongelmia lapsen kasvatuksessa ja hahmo on todennäköisesti joutunut syrjityn asemaan lapsuudessa, mikä voi näkyä hänen asenteissaan myös aikuisiällä.

Merkitty -2

Hahmo on rikkonut klaania tai Sahenia vastaan ja jäänyt kiinni. Hänet on merkitty petturiksi tatuoinnilla tai polttomerkinä. Häpeällinen merkintä vaikeuttaa hahmon toimia kaikkialla, missä kyseinen klaani tai Sahen tunnetaan. Merkintä tehdään useimmiten kasvoihin tai koko vartalon peittävänä, jotta hahmon olisi mahdollisimman vaikeaa peittää häpeällinen merkki. Merkintä voi myös ajoittain olla kivulias.



Rääsyläinen -2*

Hahmo aloittaa pelin lähes rahattomana ja vain rääsyt päällensä. Hänellä on varaa enintään pariin ateriaan, jonka jälkeen hänen täytyy taas keksiä jokin tapa hankkia päivittäinen ravintonsa. Rääsyläisyys voi olla myös elämäntapa. Hahmo ei ehkä välitä rahasta ja varusteista, vaan elää kulkurin elämää ja on tottunut tietynlaiseen askeettisuuteen.

Orja -3

Hahmo on jonkun toisen omaisuutta ja hänen vapauksiaan on merkittävästi rajoitettu. Hänellä on todennäköisesti jokin pääsääntöinen tehtävä, jota hänet on laitettu tekemään. Hahmo voi toimia esimerkiksi kaivostyöläisenä, plantaasiorjana, sotilana, henkilökohtaisena palvelijana tai seksiorjana. Jos orjalla on lupa kantaa aseita, hän saa tehdä niin vain valvonnana alaisena. Esimerkiksi sotilaaksi orjuutetut toimivat aseiden kanssa vain osana suurempaa yksikköä ja heitä käytetään usein äärimmäisen vaarallisissa tehtävissä. Sotilasorjille palkkana onnistumisesta voi olla jopa vapaus ja kunnia, mikä muille orjille on vain kaukainen unelma.

Velka -3

Hahmo on merkittävässä veloissa, ja velat täytyy maksaa pian tai tulee ongelmia. Jos velkoja ei voida maksaa, hahmoa aletaan todennäköisesti kiristää ja jahdata. Velkoja on vaikutusvaltainen yksityishenkilö tai järjestö. Velka voi pahimmillaan koitua hahmon kuolemaksi.

Verivihollinen -4

Hahmo on joskus suututtanut jonkun arvovaltaisen henkilön tai tehnyt jotain muuta vakavaa, ja on sen seurauksena saanut verivihollisen. Veriviha ei yleensä pääty rauhanomaisesti, vaan se vaatii nimenomaan verenvuodatusta ja "velan maksamista". Yleensä viha päättyy kaksintaisteluun tai toisen hahmon kuolemaan jollain muulla tavalla. Jahaajan ja kohteen osat voivat vaihtua vuoroitellen valtasuhteiden mukaan. Vihollinen voi olla turvassa kotonaan tai tuttaviensa seurassa, kun taas hahmo on turvassa omil-

la alueillaan. Veriviha ei koskaan unohdu.

Mustakädeksi leimattu -5

Hahmo on leimattu mustakädeksi jonkin Sahenin toimesta, ja tunnetaan useissa piireissä mustakätenä. Hänellä saattaa olla tuntuu merkintä, mutta ilmankin sitä, etsinnät hänen löytämisekseen ovat laajat ja etsintäpartiot kulkevat seuduilla, joissa mustakäden kerrotaan liikkuneen. Hahmoa pidetään yleisesti vaarallisena ja halutaan mieluummin kuolleena kuin elävänä. Sekä Karma että Sahenit ovat todennäköisesti jahdissa mukana.



P
J
S
H
B
M
R
O
R

PIIRTEET

■ Fyysiset piirteet

<i>Nopea parantumaan</i>	+4*
<i>Rautaluinen</i>	+4*
<i>Jykevä</i>	+3*
<i>Tarkka aisti</i>	+3*
<i>Kamppailulajieksperti</i>	+2/+4/+6
<i>Nopeajalkainen</i>	+1
<i>Sukeltaja</i>	+1
<i>Arpeutunut</i>	-1
<i>Sairas</i>	-1
<i>Heikko aisti</i>	-2
<i>Ylipainoinen</i>	-2
<i>Epämuodostuma</i>	-3*
<i>Pysyvästi vammautunut</i>	-3
<i>Hintelä</i>	-4*
<i>Raajarikko</i>	-5

■ Henkiset piirteet

<i>Huimapää</i>	+3
<i>Hurmaaja</i>	+3
<i>Empaattinen</i>	+2
<i>Intohimoinen harrastus</i>	+1
<i>Suuntavaisto</i>	+1
<i>Pasifisti</i>	0
<i>Addikti</i>	-1/-2/-3
<i>Impulsiivinen</i>	-1
<i>Rakkaudenkipeä</i>	-1
<i>Muistinmenetys</i>	-2
<i>Törkimys</i>	-2
<i>Väkivaltainen</i>	-2
<i>Pakkomielle</i>	-4
<i>Harhainen</i>	-4

* Piirteen voi valita vain hahmonluonnin yhteydessä

■ Maagiset piirteet

<i>Mustakäsi</i>	+8
<i>Kalthan-verilinja</i>	+6*
<i>Ide Jemin veri</i>	+5*
<i>Maaginen ranka</i>	+4*
<i>Magianäkö</i>	+4
<i>Luontainen henkisuhde</i>	+4
<i>Oraakkeli</i>	+3
<i>Pilotettu maagikko</i>	+3*
<i>Korkea tietoisuus</i>	+2
<i>Onnekas</i>	+2*
<i>Siunattu</i>	+2
<i>Epävakaa aura</i>	-3*
<i>Epäonnekas</i>	-3*
<i>Riivattu</i>	-3
<i>Kirottu</i>	-4
<i>Henkiviha</i>	-5
<i>Salaamaton maagikko</i>	-5
<i>Kaoottinen aura</i>	-6

■ Taustapiirteet

<i>Henkivartija</i>	+4
<i>Demonisti</i>	+3
<i>Aatelinen</i>	+2/+4/+7
<i>Apulainen</i>	+2
<i>Asiamies</i>	+2
<i>Mustakäsien metsästäjä</i>	+2
<i>Perintöesine</i>	+2
<i>Sahenin jäsenyys</i>	+1/+2/+3
<i>Usko</i>	+1/+3
<i>Kontakti</i>	+1
<i>Klaanilainen</i>	0
<i>Holhooja</i>	-1
<i>Orpo</i>	-1
<i>Äpärä</i>	-1
<i>Merkitty</i>	-2
<i>Rääsyläinen</i>	-2
<i>Orja</i>	-3
<i>Velka</i>	-3
<i>Verivihollinen</i>	-4
<i>Mustakädeksi leimattu</i>	-5



5. Hahmon muut kyvyt

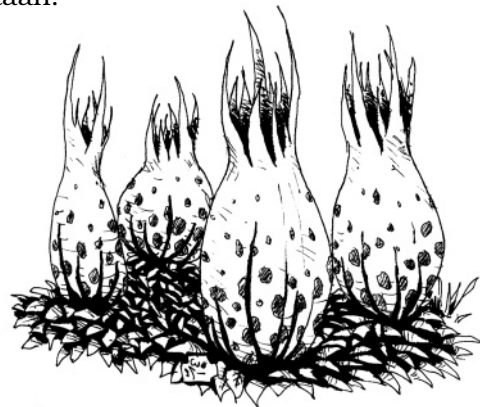
Muihin kykyihin kuuluu hahmon vahingonsieto sekä muut hahmon perusominaisuuksista laskettavat asiat.

Kestopisteet Kestopisteet kuvaavat hahmon kykyä kestää kipua ja väsymystä sekä hahmon fyysistä rakennetta. Maksimaaliset kestopisteet lasketaan kaavalla $(\text{Kunto} * 3) + 5$ ja hahmolomakkeen kestopistetaulukosta viivataan yli niin monta ruutua, että jäljelle jää hahmon kestopisteiden verran vapaita ruutuja. Kun hahmo ottaa vahinkoa esimerkiksi taistelussa, ruksitaan häneltä tilapäisesti pois vapaita ruutuja. Kun kaikki vapaat ruudut on ruksattu eli hahmolla on jäljellä 0 kestopistettä, on hahmo kuoleman rajamailla tai kuollut.

Refleksit Refleksit kuvaavat hahmon reaktionopeutta. Refleksejä heitetään, kun hahmo joutuu yllättävästi reagoimaan häntä kohti tuleviin asioihin. Refleksit lasketaan kaavalla $(\text{Ketteryys} + \text{Aistit}) / 2$. Jos pelinjohtaja kokee tarpeelliseksi, Refleksi-heittoa voidaan käyttää nopeissa tilanteissa myös hahmojen toimintajärjestyksen määrittämiseen. Refleksiheiton vaikeus on joko toisen hahmon refleksiheitto (kilpaileva tilanne) tai pelinjohtajan määrittelemä arvo väliltä 6 - 10.

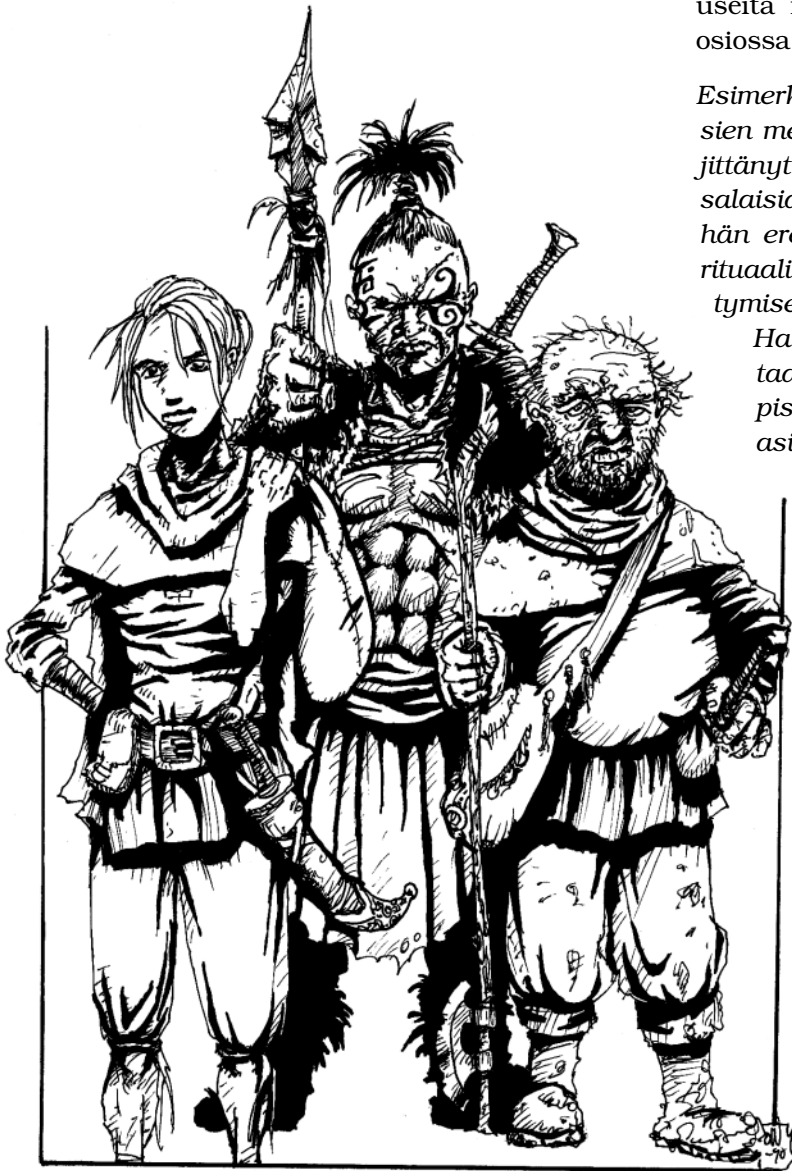
Tahdonvoima Tahdonvoima kuvaa hahmon sisukkuutta ja henkistä kestävyyttä. Tahdonvoima lasketaan kaavalla $(\text{Äly} + \text{Karisma}) / 2$. Tahdonvoimaheiton vaikeustaso vaihtelee välillä 6 - 10, pelinjohtajan päätöksen mukaan. Tahdonvoimatarkistuksen voi vaatia silloin, kun hahmo joutuu vastustamaan jotain erittäin voimakasta kiusausta tai pakottamaan itsensä tekemään jotain vastuksesta huolimatta.

Immunitaetti Immunitaetti kuvaa hahmon vastustuskykyä sairauksia tai myrkyjä vastaan. Immunitaetti lasketaan kaavalla $(\text{Kunto} + \text{Magia}) / 2$. Immunitaettitarkastus tehdään pelinjohtajan sitä vaatiessa vaikeustasoa 6 - 10 vastaan. Immunitaettitarkastusta voi käyttää esimerkiksi, kun hahmon elimistö taistelee pahoja sairauksia tai myrkyjä vastaan.



6. Hahmokehitys

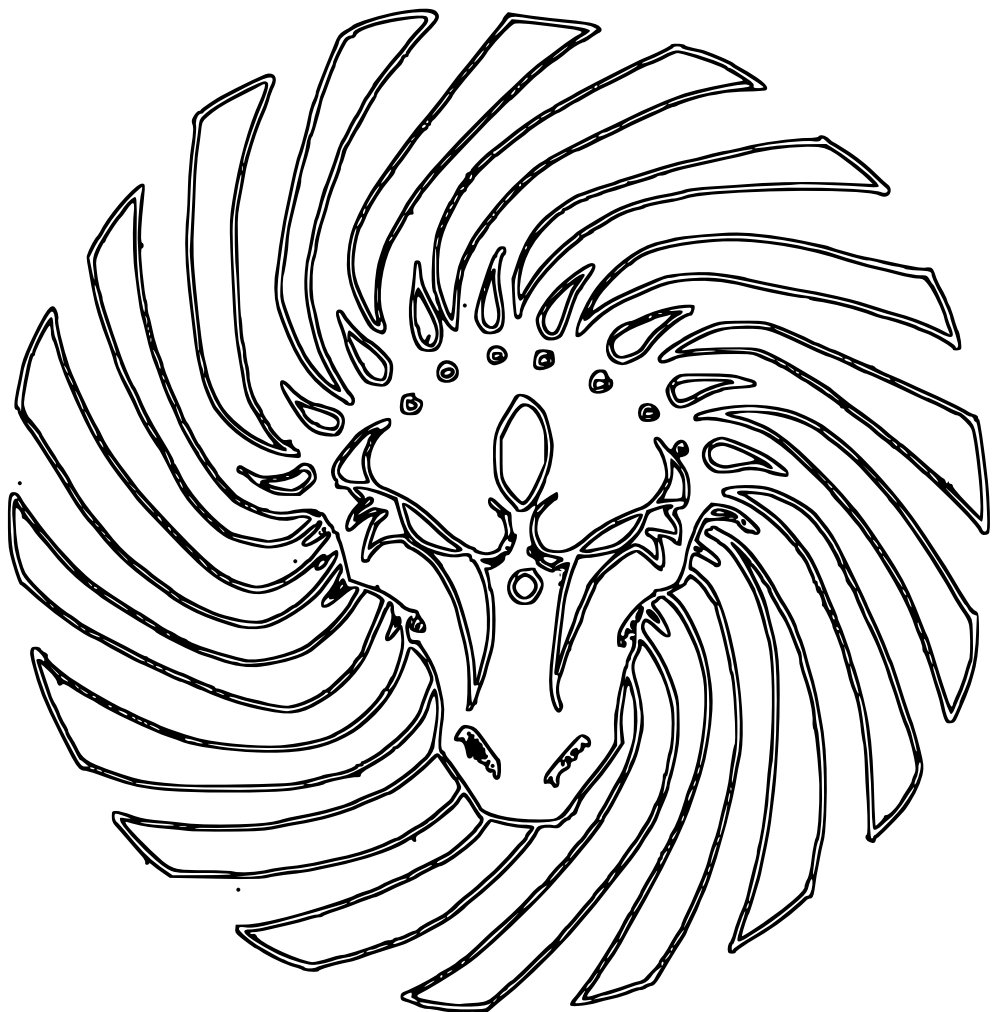
Pelaajahahmot keräävät seikkailun edetessä kokemusta ja kehittyvät persoonallisuuden lisäksi mm. taidoissa ja ominaisuuksissa. Jokaisen pelin sisällä tapahtuvan merkittävän ajanjakson jälkeen tai juonikuvion päättyessä pelinjohtaja myöntää pelaajille 2-6 elämäpistettä. Nämä pisteet pelaajat saavat käyttää haluamiensa asioiden kehittämiseen tai säästää myöhemmäksi. On syytä huomioida, että hahmot kehittyvät sen mukaan mitä he tekevät, joten jokaisen taidon tai ominaisuustason nostamiselle täytyy löytä kohtuullinen peruste myös tarinan sisältä.



Piirrelistassa on useita piirteitä, jotka on merkitty tähdellä. Näitä piirteitä ei voi yleensä hankkia pelin kuluessa. Pelinjohtaja voi kuitenkin vapaasti myöntää tai jopa pakottaa pelaajan ottamaan jonkin piirteen, mutta tällöin hän ei menetä yhtään hahmolle myönnettyä elämäpistettä. Pelinjohtaja voi esimerkiksi päättää, että hahmot ovat viimeisimmän seikkailun aikana kokeneet niin kovia fyysisiä rasituksia, että heidän kaikkien hahmojen kunto-ominaisuus nousee automaattisesti yhdellä pisteellä. Pelinjohtaja voi myös antaa piirteen salassa ja paljastaa sen vasta, kun pelaajahahmo huomaa sen olemassaolon.

Huomioi, että magiavoima-ominaisuus on aina synnynnäinen eikä siihen voida vaikuttaa suoraan elämäpisteillä. Maagisen potentiaalinnostamiseen on olemassa kuitenkin useita muita keinoja, joista on lisää tietoa osiossa Magian sinetit (s. 134).

Esimerkki: Halk on Karman jäsen eli mustakäsi metsästäjä. Hän on kampanjan aikana jäljittänyt ryhmänsä kanssa demonistisen kultin salaisia palvontapaikkoja. Viime seikkailussa hän erehtyi hyppäämään keskelle demonistien rituaalimenoja, mikä johti rituaalimagian villiintymiseen ja lopulta massiiviseen taisteluun ja Halkin vammautumiseen. Pelinjohtaja antaa seikkailun päättyttyä Halkille 4 elämäpistettä käytettäväksi vapaavalintaisiin asioihin. Halk nostaa tällä magiatieto-taitonsa tasolle 3 ja jättää yhden elämäpisteen varalle tulevia pelikertoja varten. Pelinjohtajan mielestä viime taistelussa kohtaama kaaostaikuus kuitenkin vahingoitti Halkia niin pahasti, että hän antaa lisäksi pakollisena "pysyvästi vammautunut" -piirteen, mikä ehkä muistuttaa Halkia loppuiän tästä eepisestä taistelusta. Lisäksi demonistinen rituaali oli suunniteltu sitomaan voimakas henki demonistiin, minkä vuoksi pelinjohtaja päättää, että Halk saa myös mustakäsi-piirteen, mutta sitä hän ei vielä itse tiedä.



ॐ नमो भगवते वासुदेवाय
ॐ नमो भगवते वासुदेवाय

HISTORIA

Kalthanien perintö

Klaanien perimätiedossa on säilynyt tarinoita vedenpaisumuksesta. Samat tarinat toistuvat useissa eri lähteissä ja lähes kaikissa esiintyy muinainen jumalkansa, kalthanit. Tarinat kertovat kalthanien viimeisistä ajoista, jolloin maa oli jo lähes kokonaan veden peitossa. Viimeiset saaret olivat ilmeisesti kutakuinkin niillä sijoilla, missä nykyisin on vuoria. Se kenties selittää miksi nykyiset rauniokaupungit löytyvät usein korkeilta paikoilta.

Kalthaneista tiedetään loppujen lopuksi hyvin vähän ja se mitä tiedetään, perustuu hyvin pitkälti arvailuihin. On kuitenkin selvää, että muinainen kansa oli olemassa, ja heidän teknologiansa ja magiansa oli paljon aikaamme edellä. Tuskin edes nykyisten aikojen voimakkaimpien maagijärjestöjen, Sahenien, mahtavimmat mestarit yltävät heidän maagisten kykyjensä tasolle. Koko Bliaronin mantereelta ei löydy myöskään oppinutta, joka tuntisi luonnonvoimia läheskään yhtä tarkkaan kuin kalthaneiden oppineet.

Tarinat kertovat ihmeellisistä maagisista saavutuksista – luonnonvoimien totaalista hallinnasta. Asiaa tuntevat väittävät usein, että kalthanien tuho johtui heidän ylivoimaisesta magiastaan ja uskosta kykyyn hallita kaikkia luonnonvoimia suvereenisti. Kerrotaan esimerkiksi kalthanien pääkaupungin, Ameroksen, ytimessä kokoontuneen taitavimpien maagien valtuuston, jonka tehtävänä oli säädellä tuulia ja sateita, kalaparvien liikkeitä ja sadon kypsymistä. Kerrotaan, että kalthanien loiston aikana laivat purjehtivat maagisella tuulella, jota he itse kontrolloivat. Tarinat ovat meidän näkökulmastamme uskomattomia.

Sahenien kalthanoppineet ovat etsineet syytä kalthanien häviämiseen vuosisatojen ajan, ja eräät korkeimman tason mestarit väittävät, että he ovat jo jollain tasolla tietoisia totuudesta, vaikkei kiistatonta tietoa olla

kaan saatu. Meidän päiviimme on ilmeisesti säilynyt vain ripaus tietoa näistä muinaisajan ihmeistä. Tietoa on saatu klaanien lauluperinteestä, ja kalthanien rauniokaupunkien syvyyksistä on löydetty esineitä ja erilaisia maagisia mekanismeja, jotka kertovat jo sinällään kalthanien elämästä. Harvat aidot kalthanien tekstit on lukittu syvälle Sahenien arkistoihin, joissa niitä säilytetään huolellisesti ja jopa oppineilla maageilla on suuria vaikeuksia päästä näihin artefakteihin käsiksi.

Klaanitietouden mukana on säilynyt rippeitä, joista Sahenit ovat koonneet suurempaa kuvaa Kalthanien hämärän peitossa olevasta menneisyydestä. Vanhimmat muistiinpanot ja kokoelmat sisältävät klaanilaisten runoja, jotka pohjautuvat aitoon kalthanien kieleen.

Oolrai an An'erathan i Ameros, thannik srinn
Vas nasir an lo'rethan, sri Chaan sa oprat.
Hos metheren da yulitan, iju'usi nai sri-in
Nar srikka drithan pos, Vulira'chan durmel!

Jandel nos guyrathan, sri slon sa ies
Iari draat donavel, drikkar vulira Kharkon
Iir chrii dis riik, dessor vulis massiranat
nas Shagonnathain - Vulira'chan durmel!

Anerrathanin ja Ameroksen
kautta, he lähtivät matkustamaan
Kutsuivat meren jumalan lo'rethanin,
joka antoi heille Chaan-veneeseen
Valjastivat he tuulen ja merihirviöt,
jotta luokse pedon löytäisivät
Hirmu julma merestä nousi, Vulira'chanin turma!

Eivät Jandeliin he karkaisi,
ei pelkuruus heitä voitaisi
Vaan vetäisivät he veneen rantaan,
joisivat veden Kharonin
Ja hyökkäisivät kuin tuulispäät,
tuhoisivat loimun hirmuisen
Shagonnathain kautta - Vulira'chanin turma!

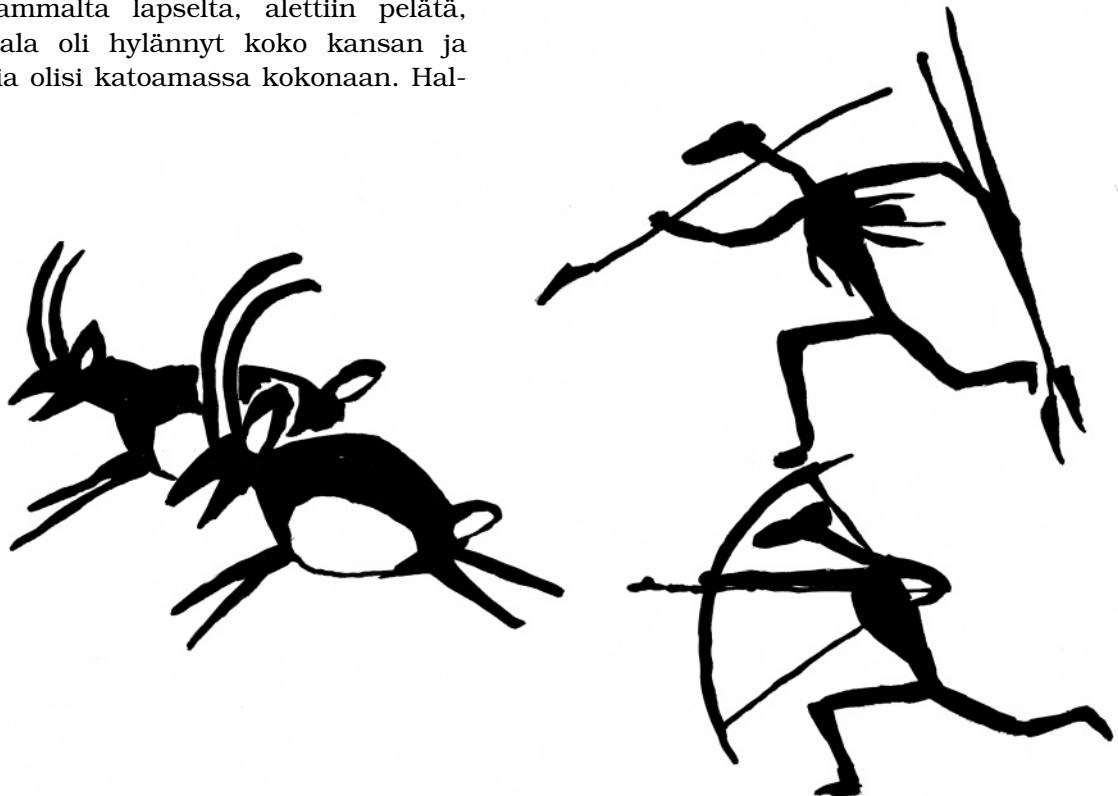
Klaanilaisten runot kertovat Kalthanien legendoista, Vulira'chanin tappamisesta, Shagonnathainin lohikäärmen synnystä ja Anerathanin kaupungin tuhosta. Osa kalthanien historiasta on kyetty selvittämään näiden perinteisten laulujen sanoista. Sahe-
nien kalthanoppineiden ongelmaksi klaanilaiset eivät jaa tarinoitaan kovin herkästi ulkopuolisille. Klaaniin soluttautuminen ja heihin tutustuminen vie aikaa ja vaatii uhrauksia – klaanilaiset saattavat odottaa erikoisa palveluksia tai poikkeuksellisen kovia uskollisuudenosoituksia ulkopuolisilta. Runot ovat salaisia ja tarkkaan varjeltuja, eikä niitä kerrota aina edes klaanin omille jäsenille.

On kuitenkin saatu selville, että Kalthanien mahtava yhteiskunta ei tuhoutunut silmänräpäyksessä, vaan se osoitti heikentymisen merkkejä jo vuosia ennen heidän lopullista katoamistaan. Ilmeisesti tuhoutumiseen johtanut tapahtumaketju alkoi maagien heikkenemisestä – magian asteittaisesta katoamisesta. Havaittiin, että eräiden arvostettujen maagisukujen taikuus alkoi heiketä. Se johti syrjintään ja aseman heikkenemiseen, mikä johti puolestaan siihen, että magian katoamista yritettiin peitellä kaikin keinoin. Kun magian lahja puuttui vuosi vuodelta yhä useammalta lapselta, alettiin pelätä, että jumala oli hylännyt koko kansan ja että magia olisi katoamassa kokonaan. Hal-

litsijat alkoivat kiireisesti miettiä keinoja, millä maaginen veri voitaisiin pitää vahvana.

Suvut, joissa magia oli heikentynyt, muodostivat pian suurimman väestöryhmän. Heidän maaginen potentiaalinsa katosi vuosien kuluessa kokonaan, kun toiset suvut säilyivät maagisesti vahvoina. Asemansa pitääkseen johtavat maagiset suvut asettivat voimaan säädöksen, joka kielsi lapsen saamisen magiakykyisen ja -kyvyttömän kalthanin välillä. Avioliitot rakennettiin muutamista rikkaista arvovaltaisista maagisuvuista, mikä johti pian ongelmiin. Rikkaille syntyneet lapset olivat usein epämuodostuneita, heikkoja ja lopulta heille alkoi syntyä taikuuteen kykenemättömiä lapsia. Tällaiset lapset olivat suvulle suuri häpeä ja heidät ilmeisesti surmattiin salassa ennen ensimmäistä syntymäpäiväänsä.

Kalthanien avioliittolaki ei kuitenkaan estänyt magiakyvyttömiä sukuja lisääntymästä ja muutaman vuosikymmenen aikana suurin osa väestöstä kuului alhaiseen magiakyvyttömien luokkaan. Syrjintä paheni sitä



mukaa mitä pahempiin ongelmiin arvovaltaiset suvut joutuivat. Uhkana koettuja magiakyvyttömiä vastaan tekaistiin perusteettomia syytöksiä ja useita merkittäviä magiaan kykenemättömiä virkamiehiä tuomittiin kuolemaan kalthanien viimeisinä aikoina.

Lopulta jännite kasvoi liian suureksi ja tilanne räjähti käsiin. Tapahtumasarja alkoi kun suosittu, tasa-arvoa kannattava Ameroksen varakuvernööri Erkladeos Murenei erotettiin virastaan, koska hänelle syntyi magiaan kykenemätön lapsi. Vastalauseena sadat tuhannet kyllästyneet eri puolelta maailmaa rynnivät viikattein, seipäin ja hakuin aseistettuina pääkaupunkiin vaatimaan päätöksen peruuttamista. Vastaanotto oli kuitenkin karu – kokonainen maagien armeija oli tuotu Ameroksen kaduille. Tulokkaita oli kuitenkin monta kertaa enemmän kuin sotilaita ja tilanne riistäytyi hallinnasta. Yhteinotto kesti vain muutamia tunteja, kunnes se päättyi odotetusti vallankumouksellisten voittoon. Päivän päätteeksi tuhansia maageja oli teloitettu ja Ameroksen sisäkaupunki raunioina.

Vaikka tuhansien maagien teloittaminen olikin merkittävä päätepiste kalthanien yhteiskunnan hajoamisessa, se ei selitä aivan täysin koko kansan katoamista. Ehkä jäljelle jäänyt populaatio sulautui muihin tuntemattomiin lähiseutujen kansoihin, ehkä todellakin jokin suuri luonnonkatastrofi tuhosi lopun yhteiskunnasta. Ajanjakso on kuitenkin riittävän pitkä, jotta mitä tahansa olisi voinut tapahtua. Vesi on laskeutunut niistä ajoista nykyiselle tasolle ja pysynyt alhaalla lukemattoman monien ajanjaksojen ajan kalthanien katoamisen jälkeenkin. Se, että kalthaneista on edelleenkin valtavasti tietoa, kertoo kuitenkin omaa tarinaansa heidän loistokaudestaan.

Säilyneet tarustot

Suurin osa historiallisesta tiedosta on säilynyt heimojen ja klaanien laulu- ja kerrontaperinteen mukana, sekä päätelty kalthanraunioista löytyneistä kalthanin kielisissä kirjoituksissa. Merkittävästi tietoa on säilynyt myös erilaisten uskonnollisten yhdyskuntien arkistoissa – itseasiassa varsin monet nykyiset uskonnot pohjautuvat kalthanien tarustoihin.



Vaikka tietoa on kerätty Sahenien arkistoihin jo vuosituhansia, on vasta hiljattain herätty ymmärtämään kalthanien tekstien merkityksiä magian hyödyntämisen suhteen. Siivistyneessä maailmassa on alettu tutkia klaanien perinnetietoutta ja pistetty kokoon retkikuntia Kalthanraunioiden kartoittamista varten. Tietoa etsitään ahkerasti, sillä sen perusteella olisi ehkä toivoa ymmärtää paremmin paitsi kalthanien yhteiskuntaa, myös magian syvintä olemusta. Sahenit maksavat suuria palkkioita kaikesta uudesta kalthaneihin liittyvästä tiedosta.

Sahenien nykyinen magiantuntemus perustuu osittain kalthanien kirjoituksiin. Aina-kin viidestä nykyisin tunnetusta magianlajista on merkintöjä muinaisissa teksteissä. Ilmeisesti myös kahdesta muusta (tuho- ja ajatusmagiasta) on ollut merkintöjä, mutta muistiinpanot ovat kadonneet tai tuhoutuneet. Kalthanien teksteissä magiaa käsitellään luonnollisena osana maailmaa ja sen käyttötapoja pohditaan yhtä analyyttisesti kuin nykyisin saatettaisi pohtia kaupankäynnin etuja ja haittoja. Magiassa korostuu myös luonnon ja etenkin sään vaikutus maagiseen ympäristöön. Siitä on päätelty, että Kalthanit pystyivät näkemään luonnonhengen ympärillään lähes yhtä selvästi kuin min-ikä tahansa muunkin asian. Heille magia oli ilmeisesti paljon luontaisempaa kuin nykyisille maageille.

Kalthaneilta on myös säilynyt merkittävä määrä erilaisia riimuesineitä, joita käsitellään tarkemmin osiossa Riimumagia (s. 126).

Kaupunkien jäänteet

Kalthanit asuttivat aikoinaan koko sitä aluetta, missä nykyisin sijaitsee Bliaronin manner. Alue oli ilmeisesti lähes kokonaan asutettua, mutta varsinkin kalthanien viimeisinä aikoina merenpinta oli kymmeniä metrejä nykyistä korkeammalla. Viimeisinä aikoina samalla alueella oli siis vain rikko- naista saaristoa. Kun kalthanien kansan häviämisen jälkeen merenpinta laski, jäivät viimeiset raunioituneet kaupungit odottamaan maailman korkeimpiin kolkkiin. Näillä vuoristoalueilla sijaitsevat nykyisin-



kin parhaimmin säilyneet rauniot, vaikka eräitä hyvin säilyneitä raunioita löytyy myös alemmaa, ajoittain jopa merien ja järvien pohjista. Esimerkiksi Bliwonin keskelä, Molan-järven pohjassa, sijaitsee yksi tällainen raunio: Nuninkol.

Raunioita tunnetaan Bliaronin alueelta muutamia, mutta vuoristosta ja sademetsistä epäillään löytyvän vielä kymmeniä täysin koskemattomia raunioita. Tutkimattomista kaupungeista oletetaan löytyvän kasoittain kalthanien aarteita ja muinaisia kirjoituksia, kuten myös vaarallisia maagisia laitteita ja suojamekanismeja. Useat seikkailijat kulkevat vuosikausia Bliaronin vuoristoalueilla toivoen joku päivä osuvansa tällaisen raunion kohdalle. Muutamien tunnettujen raunioalueiden lähistöllä käydään nykyisin kauppaa ja ihastellaan muinaisten kalthanien saavutuksia, vaikkei raunioita ole vielä aivan täysin tutkittu. Silloin tällöin rohkeimmat uskaltavat alueille, joissa ei ole aikaisemmin käyty. Ne harvat jotka palaavat, tuovat usein mukanaan kalliita aarteita ja kertovat hurjista vartijaolentoista. Joskus raunioista löydetään sinne eksyneitä matkalaisia tai aarteensijöitä. Monet tulevat takaisin vahingoittuneina, hulluina tai muistinsa menettäneinä.

Kaaoksen aika

Yhteiskunnan hajoamisen jälkeen seurasi useita vuosisatoja kestänyt kaaoksen aika. Merkintöjä tältä ajalta on säilynyt vielä vähemmän kuin Kalthanien ajalta. Liikkuvat rosvojoukkiot ja voimakkaiden maagien yksityiset joukot kulkivat kylästä kylään ryöväten ja orjuuttaen paikallista väestöä. Rannikoseuduille syntyi ajoittain väliaikaisia valtioita, jotka yrittivät korvata vanhan yhteiskunnan antaman turvan, mutta yksikään ryhmittymä ei kyennyt tarjoamaan riittävää suojaa. Ryöstely ja sodankäynti aiheuttivat nälänhätää ja puutetta tarvikkeista, minkä seurauksena kulkutaudit pääsivät leviämään. Hieman ennen ajanlaskun alkua kuuluisa Tornhouldin rutto surmasi yli puolet rannikon väestöstä, eikä väkiluku kasvanut merkittävästi myöhemmälläkään kaaoksen ajalla.

Klaanien synty

Osa rannikon väestöstä pakeni jatkuvaa sotatilaa ja muita ongelmia Bliaronin sisäosiin ennestään melkein asuttamattomalle Suurelle Arolle. He aloittivat keräilemällä ja metsästämällä perustaen pieniä jurttakyliä suopeisiin laaksoihin ja jokien varsiin. Pikkuhiljaa alueelle syntyi aivan uudenlainen yhteiskunta, joka koostui klaaneista ja uudenaikaisista kulttuurillisista säännöistä. Klaaneissa jokainen yksilö teki töitä yhteisön eteen – ei ainoastaan oman henkensä elossa pitämiseksi. Ruokaa oli saatavilla vähän ja ympäristö vihamieleminen. Siitäkin huolimatta klaanit levittyivät kaikkialle arolle muutaman vuosisadan aikana.

Aro on keskimäärin suhteellisen kuivaa ja maa karua. Sääet ovat vaihtelevia ja sateet ovat paikoin erittäin harvassa – vain muutamia laaksot ovat sopivia pysyväälle asutukselle. Ongelmia pysyväälle asutukselle ovat paitsi kunnollisen viljelysmaan puute, myös jatkuva tuuli, kuivuus ja paikoin myös erittäin vaikeakulkuinen maasto. Karjan kasvatuksen ongelmana ovat vaeltavat suurpedot, joista pahimmat, Gareth ja Niragat, hyökkäilevät silloin tällöin myös ihmisten kimppuun. Siksipä aroa asuttavat klaanit ovat sopeutuneet vaihtelevaan elämään ja pysyviä jurtta-

kyliä on syntynyt kaikenkaikkiaan varsin vähän.

Pedoilta ja rosvoilta suojautuminen vaati kunnostautumista taistelussa ja eräistä klaaneista kehittyikin sotilaallisesti vahvoja. Ne suojasivat muita klaaneja ulkoisilta uhilta. Myöhemmässä vaiheessa syntyi myös pieniä sotia klaanien välillä, joissa palikatut taistelijat ottivat mittaa toisistaan. Klaanien väliset sodat pysyivät kuitenkin suhteellisen pieninä: lähinnä kyse oli tiettyjen alueiden tai resurssien hallinnasta. Maata itsessään oli riittävästi, joten suurta kilpailua ei syntynyt.

Aro toimi alusta alkaen hyvänä tavarankuljetusreitteinä. Nykyisen Bliwonin ja Horucin välille syntyi Kauppatie, jota kauppiasklaanit hallitsivat soturiklaanien avulla. Läpikuljoita varten rakennettiin vesi- ja majoituspisteitä. Näiden lähistölle perustettiin pieniä majataloja, joista matkalaiset saattoivat kysellä elintärkeitä neuvoja aroa varten. Tapana oli, että aron läpi matkaavat kantoivat



mukanaan lahjoja ja tarvikkeita korvauksena majoitusta ja puhdasta vettä vastaan. Useimmiten tuotiin ruokaa, mutta myös eläinten nahkoja, työkaluja, aseita ja erilaisia käsitöitä. Suurimpien keitaiden luo syntyi kauppapaikkoja, joissa kokonainen karavaani saattoi myydä tavaransa ennen matkansa päättymistä. Hitaasti alkoi syntyä myös vakituista asutusta jokilaaksoihin ja kauppapaikkojen ympärille.

Ensimmäinen suuri kaupunki syntyi Horucin alueelle. Alunperin paikka toimi klaanien vedenottoaikkana ja karavaanien toisena päätepaikana. Rauhallisesti virtaava Kardolot, elämän virta, mahdollisti maanviljelyksen ja kanavaverkoston kasvun myötä myös asutus lisääntyi. Kaupunki nimettiin Carehosiksi, ja siitä kehittyi ajan saatossa Horucin sotilaallinen, aatteellinen ja teknologinen keskus.

Yksi Carehosin menestyksen selittäjä voi olla pian kaupungin perustamisen jälkeen avattu suuri velhojen temppeli, Sahen, joka kokosi maageja ympäri maailmaa tutkimaan ja oppimaan muinaisia magian saloja. Magian tutkimuksen lisäksi Sahenissa parannettiin sairaita ja tutkittiin erilaisia tieteitä, kuten tähtitieteitä, biologiaa, fysiikkaa ja matematiikkaa. Nykyinen ajanlasku alkaa tämän Ensimmäisen Sahenin perustamisvuodesta, josta on kohta kulunut tuhat vuotta. Sahenin suuri valkoinen temppeli kohoaa edelleenkin Carehosin pohjoispuolella korkealle puiden latvojen yläpuolelle. Nykyisin paikka on Thur Sahenin hallussa ja muurien sisään ei ole asiaa ulkopuolisilla.

Valtioiden Syntyminen

Kaaoksen aika kesti satoja vuosia ja loppui hiljalleen, kun rannikoiden tilanne rauhoitui ja maanviljelys alkoi tuottaa ruokaa riittävästi. Suurimmat kaupungit alkoivat hallita itse omia asioitaan. Niillä oli oma vartiosto, omat lait ja joillakin jopa oma laivasto. Bliwothan-joen laaksoon syntyi kaksi suurta ja merkittävää kaupunkivaltiota: Lunin ja Gwathio. Niiden ympärillä olleet kylät liittyivät nopeasti suurien kaupunkien alaisuuteen, alkoivat maksamaan veroja ja saivat näin suojakseen vahvan yhteisön.


Luninin ja Gwathion vaurastuminen alkoi houkutella alueelle väkeä myös ulkopuolelta. Uudet asukkaat saivat yleensä välittömästi töitä ja asunnon, mutta tasavertaisen kaupunkilaisen oikeudet he saivat vasta vuosien pysyvän asumisen kuluttua. Silloin tulokkaat alettiin nähdä tasavertaisina kaupungin asukkaina: he saivat oikeuden äänestää, lain turvan ja luvan harjoittaa ammattia yksityisesti. Kauppalordit saivat tulokkaista halpaa ja uskollista työvoimaa. Yleensä he antoivat työntekijöilleen käyttöönsä vartioidun asuntolan, ruokaa ja mikä tärkeintä – statuksen. Kauppialordien työntekijöiden oikeuksiin ei kajottu aivan yhtä helposti kuin muiden tulokkaiden. Yhteiskuntaan muodostui aivan uusi luokka, joka oli vapaiden ihmisten alapuolella, mutta orjien yläpuolella. Heillä ei virallisesti ollut sen enempää oikeuksia kuin orjillaakaan, mutta heillä oli taustatukena vaikutusvaltainen kauppias.

Väkiluvun räjähdysmäinen kasvu ja joidenkin väestönryhmien vaurastuminen synnytti erimielisyyttä kaupungeissa, jolloin vartiostoa ja lakikoneistoa jouduttiin kasvattamaan merkittävästi. Lisäksi sisämaan klaanien painostus aiheutti huolta kaupunkien hallitsijoissa. Eteläisen Bliaronin kolme suurinta kaupunkia, Ningar, Lhunin ja Gwathio, perustivat aluksi sotilas- ja kaupaliiton ja myöhemmin valtion nimeltä Bliwon. Valtion perustaminen oli merkki siitä, että rannikko oli vihdoinkin toipunut Kalthanien yhteiskunnan murenemisestä. Viimeisetkin klaanit ajettiin samoihin aikoihin pois rannikolta.

Sahenit ja magian uusi tuleminen

Maagian määrä väheni huomattavasti Kalthanien yhteiskunnan hajoamisen jälkeen. Kaaoksen aikana sodat käytiin aseilla, ja magiasta oli tullut vain kaukainen muisto menneisyydestä. Klaanien syntymisen aikoihin magia oli unohdettu suurimmassa osassa maailmaa. Poppamiehet, jotka väittivät tuntevansa muinaista taikuuutta, luottivat taikuudessaan useimmiten erilaisiin tempuihin ja hypnoosiin. Yhtäkään merkittävää





maagista tapahtumaa ei kirjattu ylös vuosisatoihin.

Lähes vuosituhat sitten perustettiin ensimmäinen Sahen (nykyisin tunnetaan Vanhana Sahenina), joka alkoi tutkia magiaa ja kehittää maagien asemaa. Se vakiinnutti nopeasti paikkansa varsinkin Horucin kansojen elämässä tarjoamalla apua myös tavallisten kansalaisten elämään. Magian paluusta alettiin puhua aluksi positiiviseen sävyyn, mutta myös negatiivisia piirteitä oli havaittavissa. Eräät magian käyttäjät alkoivat käyttää kykyjensä henkilökohtaisen asemansa parantamiseen ja monet irtaantuivat yhteiskunnasta alkaen toimia yhteiskunnan ja sen lakien yläpuolella. Vastatoimena tähän Sahen alkoi levittää huhuja mustakäsistä – magian pilaamista hirviöistä – ja alkoi haalia aloittelevia magian käyttäjiä koulutukseensa, jottei magiaa käytettäisi heidän mielestään väärin tarkoituserien edistämiseen. Pian yleinen kulttuuri sisäisti ajatuksen: Maagisia kykyjä osoittaneet lapset lähetettiin jo nuorena Suureen Saheniin, joissa he aloittivat tiukan elämän ensin maagikokelaana edeten maageiksi ja mahdollisesti maagien kouluttajiksi, maagimestareiksi. Koulutus sisälsi myös maantietoa, matematiikkaa ja lääkäintäitöä. Sahenien maageista tuli näin oppineita ja arvostettuja yhteiskunnan jäseniä.

Maagista potentiaalia osoittaneiden yksilöiden määrä oli vielä vuosituhannen alussa hyvin pieni ja näin myös Sahenissa toimivien maagien määrä pysyi pienenä vuosisatojen ajan. Määrä kasvoi hitaasti, kunnes noin 100-200 vuotta sitten maagien määrä alkoi kasvaa räjähdysmäisesti. Vaikka maagiset kyvyt ovat edelleenkin poikkeuksia, huomataan silloin tällöin heikkoja maagisia kykyjä jopa tavallisissa ammattiteivoissa työskentelevillä henkilöillä. Ei ole aivan tavatonta, että nykyisin voidaan tavata seppä tai maanviljelijä, joka käyttää tietämättään pieniä määriä magiaa päivittäisissä toiminnoissaan.

Tietyissä piireissä on alettu ennustella kaltahanien veren uutta heräämistä, mustakäsien valtaannousua tai jopa maailmanloppua. Ennustuksia ja mielipiteitä nousi tihe-

ään tahtiin jopa oppineiden Sahen-maagien keskuudessa, jolloin alettiin kiistellä siitä, miten Sahenin tulisi suhtautua tähän uuteen kehityssuuntaan. Pitkällisten sisäisten ristiriitojen murtama Sahen lopulta hajosi kolmeksi itsenäiseksi järjestöksi vuonna 904, eli noin vuosisata sitten. Sen jälkeen ne ovat tehneet ennennäkemättömän paljon työtä valmistautuessaan kohti vuosituhannen vaihdosta, jonka odotetaan tuovan mukanaan jotain mullistavaa joka Sahenissa. Nämä kolme eri järjestöä kutsuvat itseään nimillä Volar, Thur ja Puvo Sahen (ks. Ryhmittymät s. 162).

Uusi aika

Viimeisimmät sata vuotta ovat olleet maagisesti erittäin epävakaita. Paitsi että maagien määrä on moninkertaistunut, myös useita selittämättömiä maagisia ilmiöitä on tapahtunut. Kun vuosituhannen vaihdos on enää muutamien vuosien päässä, magia on tullut tutuksi tavalliselle kansalaisellekin. Ei ole enää tavatonta nähdä virvatulien lentävän kaupungeissa, eikä sinua pidetä enää hulluna, jos kerrot näkeväsi öisin tummia silhuettimaisia hahmoja lentävän seinien läpi.

Kansan tietoisuuteen on myös tullut aivan uusi ilmiö, jota ennen pidettiin vain eräiden uskonlahkojen propagandana ja shamaanien harhoina. Henget, demonismi ja demoninpalvonta ovat nykyisin kaikille vähänkin magiaan perehtyneille arkipäivää. Ningarin pimeillä kaduilla käydään kiihkeästi kauppaa erilaisista riimuesineistä ja demoninpalvojen ornamenteista, joiden avulla pyritään ottamaan yhteys muinaisiin demoneihin ja keskustelemaan henkien kanssa. Muutamat salaiset järjestöt tekevät ahkerasti työtä uusien mustakäsien tekemiseksi ja pyrkivät kutsumaan ja kontrolloimaan voimakkaita demoneja avukseen.

Epävakaa magia on vaikuttanut merkittävästi myös valtioiden ja yksityisen järjestöjen toimintaan: Bliwonin valtio on virallisesti hyväksynyt Puvo Sahenin osaksi valtion kokoonpanoa, eikä kukaan vastustele Thur Sahenin toimia Carehosin ympäristössä. Useat kultit tarjoavat maagisia palveluksia

maksukykyisille asukkaille, ja jokaisella vähänkin suuremmalla järjestöllä on neuvosto, joka ratkoo maagisia ongelmia. Ei ole mitenkään tavatonta, että Bliwonin konsulilla tai rikkaalla kauppialla on oma maaginen neuvonantaja.

Klaanien asema nykyisin

Sivistys valtaa aluetta, ja klaaneja orjuteetaan ja ajetaan pois omilta asuinalueiltaan. Kehitys ei johdu suoraan siitä, että Bliwon tai kaupunkivaltiot olisivat erityisen vahvoja sotilaallisesti. Klaanisoturit ovat edelleenkin sotatantereen eliittiä ja vielä nykyisin vanhimmat klaanit pystyisivät yhdistyessään päihittämään minkä tahansa Bliwonin kokoaman armeijan. Lisäksi Sahenit ovat kieltäneet magian käytön kaikilta muilta, joten sivistyksen lähistöllä asuvat klaanit eivät pysty avoimesti harjoittamaan magiaansa. Tämän seurauksena Sahenit ovat saaneet alueellisesti suuren kontrollin myös maagisesti.

Klaanien mahdolliset liittoutumat ovat kuitenkin aiheuttaneet pelkoa sivistyneessä maailmassa. Jo vuosikymmeniä Bliwon on ruokkinut klaanien keskinäistä eripuraa. Soturiklaaneille myydään aseita ja ruokaa, jos ne suostuvat toimimaan Bliwonin toiveiden mukaisesti. Silloin tällöin klaanitaistelijoita myös suoraan lahjotaan. Bliwonin kanssa huonoissa väleissä olevat klaanit eivät saa mitään apua sivistykseltä, ja usein välit myös muihin klaaneihin on tuhattu.

Klaaneille ei jäänyt Bliwonin syntymisen jälkeen enää kuin aro ja itäinen tasanko. Pohjoisen Kardolot-joelle on vapaa pääsy, mutta sielläkin on vallassa voimakas kaupunkivaltio, Carehos, jota hallitsee väkivaltaisesti omaa aluettaan puolustava maagijärjestö, Thur Sahen, eli "punainen piha". Vedestä ei oteta maksua ja klaanilaisilla on lupa kulkea Carehosin mailla, mutta yhteenotot Thur Sahenin kanssa ovat tavanomaisia, koska klaanilaiset nähdään usein vääräuskoisina.



Kalthanien ajat (muinaishistoria)

n. 10000-1000 eaa. Kalthanien aika
n. 7000 eaa. Ameros Kalthanien pääkaupungiksi
(nyk. Mingar)
n. 6000-4000 eaa.
Ameros jää veden valtaan

Kaaoksen ajat (muinaishistoria)

Vanhajat (ennen ajanlaskun alkua)

n. 800 eaa. Mingar kasvaa merkittäväksi
asutuskeskukseksi
n. 500-0 eaa. Suuren Aron asuttaminen alkaa,
klaanit syntyvät
n. 100 eaa. Carehos perustetaan
n. 100-0 eaa. Tornhaudin rutto

Nousun ajat (0 - n. 800)

0 Ensimmäinen Sahen perustetaan
29 Exathio perustetaan
114 Lunin perustetaan
697 Blixoonin kauppa- ja sotilaskunta perustetaan
812 Blixoon julistaa itsensä valtioksi

Epävakaudet ajat (n. 800 - nykyhetki)

n. 820 Piistiteitaigüudet alkavat Vanhan Sahenin sisällä,
904 Sahen jaetaan kolmeksi
904-923 Sahensodat Horucissa
910-1000 Nykyaika

A

B

K

A

B

A

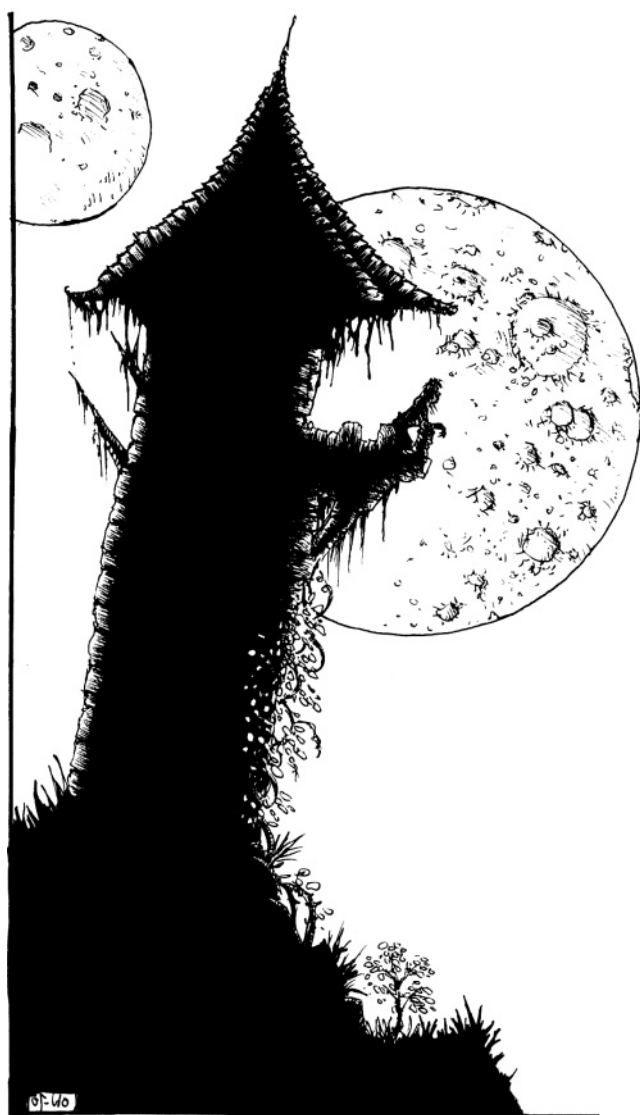
N

A



BLIARON

Bliaron on nimitys sivistyksen tuntemalle maailmalle, joka käsittää Bliaronin mantee-reen sekä sitä ympäröivät saaret: Qvenion, Gorun, Shagun ja Vylas. Suurin osa mantee-reen on asuttamatonta tai harvaanasut- tua, kun taas kaksi sivistysaluetta, Bliwon ja Horuc, erottuvat muusta maailmasta ti- mantin tavoin teknologisen kehityksen ja kulttuurillisen sivistyksen airuina. Perinteit- set elintavat ovat jääneet näillä alueilla osit- tain kehityksen jalkoihin, mutta ne eivät sil- ti ole kadonneet. Kaupunkien klaanilaisvä- hemmistöt vaikuttavat merkittävästi myös sivistysalueiden kulttuuriin.



Ilmastoltaan manner on vaihteleva ja mah- dollistaa seikkailun hyvin erilaisissa ympä- ristöissä: Idässä olevat Molemin ja Selesin sademetsäalueet ovat tunnettuja rehevästä luonnostaan, oudoista hirviöeläimistään ja erikoisista alkuasukaskansoistaan. Lännes- sä lumihuippuiset Mustat vuoret ovat erak- kujen, lumiolentojen, salaperäisten musta- käsikulttien ja muiden sivistysalueille hu- onosti sopivien ihmisten ja olentojen kotiseutua.

Sivistysalueet

Eteläinen Bliwon on hiljattain kehittynyt kolmen kaupungin liitosta sivistysvaltioksi, joka erottuu muusta maailmasta ihmeelli- sen valopilkun tavoin. Sen teknologisen ke- hityksen nopeus on ollut ylivertaista mui- hin alueisiin verrattuna – pronssiset ja pui- set tavarat muodostavat edelleenkin perustan työkaluille ja tavaroille, mutta myös laadukkaita rauta- ja teräsaseita on opittu valmistamaan. Sivistyksen ja teknolo- gian tuomat etuudet näkyvät erityisesti ta- vallisen ihmisen varallisuudessa: Klaanilai- set omistavat ehkä vaatetuksensa lisäksi vain välttämättömimmät tavarat ja työka- lut, jotka vielä usein jakavat muiden klaa- nin jäsenten kanssa. Tyypillinen bliwonilai- nen puolestaan omistaa usein itse useita työkaluja ja arvoesineitä, jonka lisäksi hä- nellä on todennäköisesti käytössään jonkin verran rahaa sekä jonkinlainen pysyvä asunto.

Horuc on pohjoiseen syntynyt sivistysalue, jonka maanviljelys vetää vertoja jopa Bliwo- nille. Pohjoisen rannikon maaperä on tuh- kasateiden vuoksi hyvin hedelmällistä ja sato suurta. Ilmasto soveltuu hyvin ruoko- kasvi krattanin, sekä erilaisten hedelmien viljelylle. Alueen suurin ja kehittynein kau- punki on Kardolot-joen lähdealueilla sijait- seva muinainen Carehos. Kaupungin ympä- rille on syntynyt kehittyneiden kastelukana- vien vuoksi valtavat peltoalueet, ja käytännössä koko jokivarsi on viljeltyä aina

Aaveiden merelle asti. Horucin rajaa lännes-
tä Mustat vuoret, joiden juurella sijaitsee Ho-
rucin läntisin kaupunki, Tenrak.

Eräänlaisia pienempiä sivistysalueita ja kau-
punkivaltioita löytyy myös muualta kuin
Bliwonista ja Horucista. Tällaisia alueita
ovat esimerkiksi Saras, jossa osataan alkeel-
lista rauta-aseiden valmistusta, mustakä-
sien kaupunki Artan sekä verrattain kehitty-
mätön Longot.

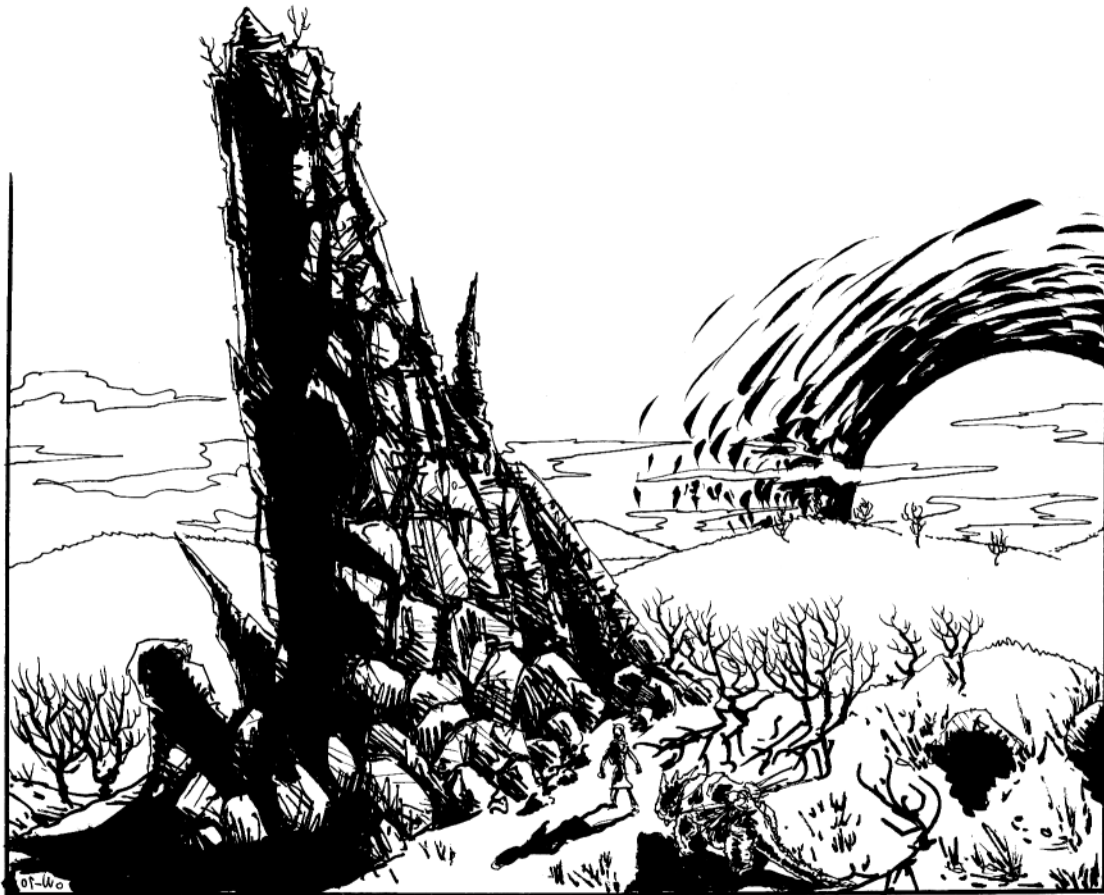


Klaanit

Klaanit asuttavat Suurta Aroa ja ovat pää-
osin keräilijöitä, vaeltajia ja paimentolaisia.
Ne ovat edelleen voimakkaimpia kulttuureja
kaupunkialueiden ulkopuolella. Osa klaa-
neista elättää itsensä myymällä käsitöitä tai
palveluja, kun taas osa on päätenyt maantie-
rosvoiksi tai salakuljettajiksi.

Erämaassa ei ole lainvalvontaa, joten
konfliktien ratkaisu perustuu luottamuk-
seen ja muinaisiin kohteliaisuussääntöihin.
Klaanien toimintatavoissa on eroja, mutta
erityisesti kaupankäyntiin ja sotilaalliseen
konfliktiin liittyvät yleiset hyvin samankal-
taisia eri puolilla Aroa. Jopa ryöstäjät kun-
nioittavat muinaisia tapoja: antautuneita
tulee kunnioittaa ja hyökkäyksestä tulee il-
moittaa hyökkäyksen kohteelle uhkauksella
tai yleisesti tunnetulla klaanisymbolilla.
Kuollut eläin asetettuna tikun nokkaan on
yksi helposti ymmärrettävimpiä vihamielisiä
klaanisymboleja. Tapakulttuurin rikkomis-
nen on häpeällistä ja rangaistukset kunniat-
tomasta käytöksestä vaihtelevat klaaneit-
tain.

Kaupunkeihin jääneet klaanilaiset ovat pää-
asiassa joutuneet hanttihommiin ja asettu-
neet aloilleen. Osa heistä on päässyt parem-
paan asemaan, mutta suurin osa toimii pal-
velijoina, orjina tai maatalojen renkeinä.
Arolla heitä halveksutaan ja heitä pidetään
usein klaaninsa pettäneinä, vaikka osa edel-
leen pitääkin yhteyttä klaaneissa eläviin su-
kulaisiin ja harjoittaa luonnonuskontoja ja
perinnetapoja.



BLIWON

Bliaronin eteläosissa sijaitsee vuoriston suojaama Bliwonin valtio. Se tunnetaan kaikkialla Bliaronissa sivistyksen ja kehityksen keskuksena ja maailman ainoana todellisenä valtiona. Bliwonia pidetään jopa Horucin aluettakin voimakkaampana poliittisena ja sotilallisena voimana. Bliwonia ympäröi mantereiden puolisisistä ilmansuunnista Koradonin vuoret ja etelässä valtiota rajaa saaristoinen Rakkauden meri. Bliwoniin luetaan myös Qvenionin saarella sijaitseva siirtokunta Quadi sekä muutamia Rakkauden meren pieniä saaria.

Historia

Bliwonin seutu on aina ollut erittäin hedelmällistä ja poikkeuksellisen tiheään asututtua. Suotuisa ilmasto on mahdollistanut tehokkaan maanviljelyksen ja luonut pohjan voimakkaalle väestönkasvulle. Jo Kalthanien aikoina, vaikka vesi olikin tuolloin huomattavasti nykyistä korkeammalla, Bliwonin seudulla sijaitsi useita suuria kaupunkeja, kuten pääkaupunki Ameros ja sisarkaupunkinsa Nuninkol.

Vuosisatoja Kalthanien häviämisen jälkeen Bliwonin seudulle kehittyi uusia yhteiskuntia, jotka kuitenkin tuhoutuivat jatkuvan ryöstelyn ja uusien valloittajien takia. Vasta 100- ja 200-luvuilla Bliwoniin alkoi rakentua pysyvää asutusta, joka tuntui kestävän uusien valloittajien yritykset. Alueelle syntyneet kaupunkivaltiot Ningar, Lunin ja Gwathio pystyivät suojelemaan paitsi itseään, myös ympäröiviä seutuja. Vuonna 697 perustettu Bliwonin kauppa- ja sotilasliitto vahvisti Gwathion ja Luninin aseman sotilaallisena ja taloudellisena mahtina. Ningar jäi vielä tällöin sopimuksesta irralleen, koska halusi säilyttää puolueettoman asemansa aron klaanien ja sivistyksen välillä.

Noin vuosisata kauppa- ja sotilasliiton perustamisesta Ningar haki jäsenyyttä Bliwonin kauppa- ja sotilasliittoon. Muutamista vastaanistista huolimatta hakemus hyväksyttiin ja

vuonna 812 sovittiin valtiosopimus kolmen Bliwonin suurimman kaupungin välillä. Syntyi Bliwon - ensimmäinen vahva valtio sitten Kalthanien ajan. Sotaväkeä ja merivoimia vahvistettiin huomattavasti ja maaseudun vartiointia lisättiin. Näin turvattiin valtion yhtenäisyys ja sen kansalaisten turvallisuus. Myös maagien järjestö Sahen oli tuolloin merkittävä vaikuttaja Bliwonin turvallisuuden suhteen. Kun se vuonna 904 hajosi, Bliwoniin syntyi uusi, sen perintöä jatkava järjestö: Puvo Sahen, joka vielä tänäkin päivänä vastaa pääosin Bliwonin maagisista asioista. Puvo Sahenin maagit tunnetaan nykyisin myös kansanläheisinä munkkeina ja parantajina, joilta käydään usein kysymässä ennustuksia ja apuja elämän merkittävissä vaiheissa.

Kulttuuri

Bliwonilainen kulttuuri perustuu sääty- ja kiltajärjestelmään ja erottuu huomattavasti erämaiden kulttuureista. Ihmisen arvo määrittyy ammatin ja arvon perusteella. Ylimässä johtoluokassa on joukko erilaisia aatelia: sotaherroja, kauppalordejia ja maagiruhtinaita. Usein johtoasema määrätty perinteellä ja sukuasemalla, vaikka nykyisin myös suurista valtiota tukevista saavutuksista myönnetään silloin tällöin virkoja, joiden kautta tavallisillakin ihmisillä on mahdollisuus päästä sisälle aatelieluokkaan. Yleensä tavallisen kansalaisen asema määrätty ammatin perusteella: Kauppiaat ja käsityöläiset ovat arvostettuja ammattilaisia, kun taas alimmat säädyt koostuvat palvelijoista, maanviljeliöistä, kalastajista ja metsästäjistä. Erilaiset viranomaiset, kuten kiltojen tarkastajat, arkistojat, veronkerääjät ja vastaavat ovat hyvin palkattuja rikkaiden ammatteja ja luokka-asteikossa ne sijoittuvat jonnekin aatelisten ja käsityöläisten väliin.

Perinteisesti bliwonilaiset pitävät yhtä, vaikka eri provinssien välillä onkin tiettyä vie-

rastamista ja leikkimielistä kilpailua. Maantieteelliset olot vaikuttavat merkittävästi provinssien kulttuuriin. Gwathiossa tunnetaan merenkäynti hyvin ja ollaan totuttu monipuoliseen ruokavalioon tuontitavaroiden puolesta. Luninissa elämä on rauhallista ja maanläheistä alavien vilejymaiden ja suurien metsäalueiden keskellä. Ningar taas on valtava metropoli, jossa sekoittuu sekä perinteinen bliwonilainen kulttuuri että pohjoisen klaanikulttuurit.

Uskonto

Bliwonissa on useita pieniä uskonlahkoja jotka elävät pääasiassa keskenään hyvin sopuisti. Ylimpänä uskonnollisena voimana pidetään kuitenkin Puvo Sahenia ja sen opetuksia. Muita Bliwonissa harjoitettuja uskontoja ovat muun muassa Glarysen palvonta, Echen ja gartanonilaisuus. Lähes kaikkien Bliaronin uskontojen pieniä yhdyskuntia on mahdollista löytää Bliwonin suurimmista kaupungeista. Uskonnoissa suoritettun palvonnan tulee Bliwonin lain mukaan tapahtua ilman magian harjoittamista tai Puvo Sahenin avustamana.



Glarysen kultti

Glarysen kultti tunnetaan tiiviinä syvästi uskonnollisena järjestönä. Monet tietävät temppelien tarjoavan ihmeparannusta kultin jäsenille, mutta vain harvat uskovat että tällaisia ihmeparantumisia oikeasti tapahtuu. Puvo Sahenin maagit tiedostavat Glarysen kultin pappien maagiset kyvyt, mutta eivät yleisesti pidä yhteisöä minkäänlaisena uhkana. Vaikka magian käyttö palvontamenoissa onkin kielletty, ei Glarysen kultin toimintaa valvota kovinkaan tarkasti.

Glarysen kultilla on temppeleitä kaikissa Bliwonin suurimmissa kaupungeissa, Qvenionin saarella, Horucissa ja lähes kaikkialla muuallakin missä on pysyvää asutusta. Kultti jakautuu ylipappeihin, pappeihin, vartijoihin ja palvojiin. Temppeilit tarjoavat papeille ja vartijoille ruoan, juoman ja pedin. Palvelijatasen jäsenet saavat temppeleistä usein turvapaikan ja tarvittaessa hyvin halpaa ruokaa ja juomaa.

Pappien yliluonnolliset voimat ovat lähes poikkeuksetta rajoittuneet meditaatiotilassa suoritettaviin loitsuihin. Ainoastaan muutammat osaavat hyödyntää magiaa Sahen-maagien tavoin. Heitä kutsutaan Glarysen siunaamiksi ja he saavuttavat useimmiten nopeasti papin aseman ja parhaimmillaan heidät voidaan ylentää ylipapiksi tai temppelein haltijaksi. Pappien mukaan yliluonnolliset voimat tulevat luonnonjumalatar Glaryselta. Puvo Sahenin mukaan kyse on useimmiten huijauksesta tai joskus laittomasta loitsu- ja rituaalimagiasta.

Echen

Echenin kirkko on kulttuurisesti ja tieteellisesti merkittävä uskonnollinen yhteisö, jonka kirkkoja on pääasiassa eteläisessä Bliaronissa, Qvenionissa ja saaristossa. Asialle omistautuneimmat jäsenet muuttavat elämään suljettuihin luostareihin, joihin liittyminen edellyttää kaikesta maallisesta omaisuudesta luopumista - omistukset yleensä lahjoitetaan joko sukulaisille tai luostarille liittymisen yhteydessä. Echenin kirkkoon kuuluvat uskovat Mahunnat-jumalaan, joka hallitsee sekä hyvää, että pahaa. Echen itsessään tarkoittaa askeettista, oikeaoppista elämän polkua.



Kabosin veljeskunta

Kabosin veljeskunta on täysin sotilaallinen uskontokunta, jonka tarkoituksena on nostaa jäsentensä kyvyt yli normaalien ihmisten rajojen. Veljet uskovat että kurilla ja mielen harjoituksilla ihminen voi päästä lihan kiroista ja nostaa itsensä uudelle tasolle. He eivät palvo mitään jumalaa, vaan uskonto perustuu yliluonnollisen saavuttamiseen ihmisen toiminnan kautta.

Veljeskunta toimii Qvenionin saarella ja toiminta on erittäin autoritääristä ja hierarkista. Jokaisella on oma paikkansa ja komento- ketju on tarkkaan määritelty. Veljet ovat erittäin ehdollistettuja ja täysin kuuliaisita veljeskunnalle. Ainoa tapa nousta arvoasteikossa on todistaa itsensä kokeissa, joihin kuuluvat erilaiset koetukset, kuten nälän, unen, uskollisuuden, tulen, kivun, mielen ja miekan koetus. On suuri kunnia päästä koetukseen, kun kapteenit näkevät henkilön valmiiksi siihen.

Veljeskunta on erittäin salaperäinen, eikä ke-

tään ulkopuolista päästetä parakeille. Veljeskunta tarjoaa kyllä palveluksiaan, sillä se on oiva tapa testata jäsenien kykyjä ja kuuliaisuutta. Veljistä ei yleisesti pidetä, sillä he ovat yleensä pelottavia uskossaan ja erittäin kyynisiä "alempia" ihmisiä kohtaan. Koska Kabosin veljeskunnassa käytetään magiaa yliluonnollisen suorituskyvyn saavuttamiseen, Puvo Sahen on julistanut veljeskunnan laittomaksi ja pyrkii estämään sen toiminnan mantereen puolella.

Yleensä uudet kokelaat ovat nuoria miehiä, jotka ovat kuulleet Veljeskunnan pystyvän nostamaan heidät korkeammalle olemisen tasolle. Monilla on suuria kuvitelmia maineesta ja sankaruudesta, mutta todellisuus on paljon karumpi. Kokelaat laitetaan uskottomaan kovaan koulutukseen, josta osa ei edes selviä. Koetuksen läpi pärjänneet ovat usein kivenkovia sotureita ja äärimmäisen veljeskunnan toimintaan ehdollistettuja ja tappajia.

Yalimu-kultti

Yalimu-kultti on Bliwonin reuna-alueilla suosiota saavuttanut shamanistinen suuntaus. Se perustuu uskoon suuresta Uentan Jemistä, lohikäärmeestä, joka pitää vahvinta magiaa kahlittuna maailman keskipisteesseen. Nykyisen magian he uskovat purkautuvan ja karkailevan Uentan Jemiltä, koska se on tulossa vanhaksi.

Kultti perustuu satoja vuosia vanhoihin legendoihin mahtavasta shamaanista, Yalimusta, joka on tarinan mukaan nähnyt ja puhunut Uentam Jenille. Hän oli tapahtumasta niin vakuuttunut, että piti tapausta elämänsä käännekohtana. Hän alkoi levittää tietoa lohikäärmeestä ja hänen sanomastaan luonnon ja magian tasapainosta.

Kulttilaiset pitävät magiaa luonnollisena asiana, johon kaikilla tulisi olla oikeus. Sahenit eivät pidä tästä ajatuksesta, sillä se voisi luoda vaarallisia mustakäsiä ja demonisteja. Kulttilaiset eivät näe magiaa minään pahuuden lähteenä, sillä samalla tavallahan ihmisistä tulee murhaajia ja ryöstäjiä myös ilman magiaa. Kultti pyrkii elämään luonnon kanssa sopusoinnussa ja ymmärtämään sen monia eri ulottuvuuksia.

Kultti ei ole mitenkään vahvasti järjestäytynyt. Monien klaanien shamanit ja heidän lähipiirinsä monesti ovat kultin jäseniä. Kulttilaiset tunnistavat toisensa värikkäistä kaulanauhoista joita he pitävät. Tavatessaan jäsenet vaihtavat auliisti tietoja ja taitoja toisilleen ja kertovat mitä ovat oppineet. Joidenkin nuorempien jäsenien välille on jopa syntynyt kovaa kilpailua.

Monet kultin jäsenet uskovat magian paluuseen ja sen uuteen kukoistukseen. He tarinoivat Uentan Jemistä ja Yalimusta klaaneille, sekä pitävät elossa kertomaperinteen avulla muutamia muinaisia legendoja. He eivät näe Sahenien edistävän magian vapautumista, vaan pikemminkin jarruttavan sitä. Yalimu-kulttilaiset eivät useinkaan siksi pidä Sahenien maageista, vaan pysyttelevät heistä erossa. Kaikki kultin jäsenet eivät osaa taikoa, mutta silti voivat olla viisaita tietäjiä ja luonnontuntijoita.

Maantieto

Bliwon on kolmesta ilmansuunnasta vuoriston suojaama suuri vihreä laakso, joka on suurimmaksi osaksi hyvää viljelysmaata. Vuoristojen purot muodostavat kolme suurta jokea, jotka kastelevat ja ravitsevat suuria peltoalueita ja auttavat tavaran kuljettamisessa pohjoisen ja etelän välillä. Bliwothan on kuuluisin ja suurin näistä joista. Se yhdistää tehokkaasti Luninin ja Gwathion kaupungit toisiinsa ja on riittävän leveä ja rauhallinen lautta- ja laivaliikenteelle. Kaksoisjoet ovat vaikeammin liikennöitävät ja kulkevat tiheän Kutangin aarniometsän halki, päätyen lopulta tunnetusti maagiselle epävakaaalle kaksoisjokien suistolle. Liikennöinti kaksoisjokia pitkin on vähäistä, mutta varsinkin kaksoisjokien yläjuoksulla ne ovat hyvin tärkeitä viljelemiselle.

Vuodenaikojä jako on Bliwonissa kaksi - sadekausi ja kuivakausi. Sadekausi tarkoittaa lähinnä viileää monsuunisateiden aikaa ja kuivakausi suhteellisen vähäsateista kesää. Gwathion provinssi on ylivoimaisesti sateisin, ja muihin provinssihin saapuaan monsuunit ovat jo jonkin verran heikentyneet. Kuivakausi on hyvin lämmin ja kuumimpina päivinä lämpötilat ovat vastaa-

vat kuin arolla. Erona aroon, Bliwonissa kuitenkin sataa säännöllisesti myös kuivakauden aikana.

Bliwon jakautuu kolmen suurimman kaupungin mukaan provinssisiin. Pohjoinen Ningar on valtion suurin kaupunki ja siellä toimii myös suurin osa valtiota hallitsevista elimistä. Ningarista on myös suora reitti arolle ja kauppatietä pitkin aroon yli Horuciin. Lunin on metsäalueiden ympäröimä itäinen kaupunki, joka tunnetaan lähinnä vahvasta sotilaskoulutuksestaan. Eteläinen rannikkokaupunki Gwathio on ylivoimaisesti Bliwonin suurin satamakaupunki. Provinssi tunnetaan sateisuudestaan, trooppisesta kasvillisuudestaan ja merenkäyntikulttuuristaan. Lisäksi Bliwonin alueeseen kuuluu Qvenionin saarella oleva Quadi ja sen ympäröimät maat.



GWATHION PROVINSSI

Bliwonin eteläisin provinssi on viinirypäleiden, hiekkarantojen ja jyrkkien viidakkorinteiden tyyssija. Mahtavat näköalat aukeavat rinteiltä merta päin. Meri on rannikon asukkaiden paras ystävä ja pahin vihollinen. Ilmasto on kuivakauden aikana ehkä miellyttävinkin koko Bliwonissa, monsuunikausi taas on viileä ja erittäin sateinen. Gwathion aktiivinen kulttuurielämä ja kaupankäynti ovat tehneet siitä alueen tärkeimmän kaupungin ja ehkä koko Bliwonin taiteellisen keskuksen.

Historia

Gwathion provinssin rannikolla on ollut vuosituhansia ihmisasutusta ja kauppaa on käyty sekä Qvenionin että muiden lähialueiden kanssa meriteitse. Gwathion kaupungin perustaminen sijoittuu jonnekin vuosituhannen alkupuolelle, jolloin samoihin aikoihin rakennettiin kaupungin ympärille myös kiviset muurit suojaamaan väestöä. Suojausten parantaminen katkaisi käytännössä kokonaan sisämaasta tulevat hyökkäykset, mutta vähensi myös merirosvojen hyökkäyksiä kantakaupunkiin. Vielä tänäkin päivänä meret ovat idän mahtavien merirosvokunkaiden toiminta-alueita. Luninin ja Gwathion välisellä reitillä on lisäksi jonkin verran maantierosvoja.

Bliwonin kauppa- ja sotilasliiton perustamisen jälkeen turvallisuutta on parannettu entisestään. Merivoimia vahvistettiin ja maaseudun sotilaallinen vartiointi aloitettiin. Merirosvous väheni ja maantierosvous saatiin jokseenkin kuriin kauppareittien vartiointin avulla. Elämän vakiintuminen ja ruoan halpeneminen johti merkittävään väestönkasvuun Gwathion provinssissa, mikä on tehnyt Gwathion seudusta yhden tiheimmin asutetuista alueista koko mantereella.

Kauppa ja kulttuuri

Gwathion provinssi on Bliaronin merenkäynnin keskus ja kauppayhteydet ulottuvat kaikkialle sivistyneeseen maailmaan. Noin puolet koko Bliwonin viennistä lähtee maasta meriteitse, käytännössä siis Gwathion sataman kautta. Gwathiolaiset kauppaavat kalaa, valaita ja erilaisia maataloustuotteita ja ostavat käsityötarpeensa pitkälti pohjoisen provinseista ja Quadista. Gwathion asukkaat tunnetaan pitkälti ulkopuolisille lämpiminä, hyvinä kaupankävijöinä ja ilmeisesti säästäkin johtuen rauhallisina ja sisukkaina ihmisinä.

Vaikka Bliwonin sisällä ei enää kerätäkään tullimaksuja, Gwathiossa on pitkä perinne meriltä saapuvien lastien tullauksen suhteen. Kaikki Bliwonin ulkopuolelta satamiin saapuvat joutuvat maksamaan kauppaveroa Gwathion kaupungille. Satamissa kuitenkin myös qvenionilaisten alusten tullaus on yleinen, joskin laitton käytäntö.

Sää ja ympäristö

Ilmasto alueella on lämmin ja erittäin kostea. Provinssissa yleisesti tunnettu sanonta kertookin: "Gwathiossa on kaksi säätä - sumuinen ja sateinen". Villi rehevä kasvillisuus kukoistaa ja trooppiset metsäalueet ovat valtavia. Sateita on paljon erityisesti monsuunikauden aikana. Ihmiset ovat kuitenkin oppineet elämään monsuunien kanssa ja ne nähdään luonnollisena osana vuoden kiertokulkua. Maanviljelys ja sitä kautta muukin elämä suunnitellaan hyvin pitkälti monsuunien saapumisen mukaan. Paras viljelyaika on muutama kuukausi ennen monsuunien alkamista. Sadonkorjuu tulee kuitenkin ajoittaa ennen rankkasateiden saapumista, jotta vilja ehdittäisi korjata talteen kuivana. Tärkeimmät maataloustuotteet ovat krattan, vehnä ja erilaiset hedelmät.

Kutangin aarniometsä lännessä on provinssin suurin puutuotannollisesti tärkeä metsä. Provinssin itäosissa kasvaa myös jonkin verran trooppista sademetsää, mutta sen merkitys taloudelle on pieni - se on Kutangin aarniometsään verrattuna pieni ja kaukana tiheimmin asutuista alueista.



Gwathio

Gwathio on suuresta koostaan huolimatta melko tilava kaupunki. Asutus on levittäytynyt erittäin laajalle ja ydinkeskusta muodostuu kahden suuren torin väliin. Pienet puodit ja tavernat reunustavat pääkatuja ja kaupungin kymmeniä kanavareittejä. Kiviset rakennukset ovat vuosien saatossa sammaloituneet ja kasvaneet täyteen köynnöksiä. Luonto tuntuu tunkevan läpi kaikkialta - mikään ihmisen rakentama ei säästy kasvien valtaukselta. Ikäänkuin ilkkuenkin kaikkein hienoimpiin ja uusimpiin rakennuksiin kasvaa nopeasti rikkaruohoa ja sammalta. Osa alueista on jätetty suosiolla kittkemättä ja näin kaupungin sisälle on muodostunut viihtyisiä, mutta villiintyneitä puistoalueita.

Kaupunki elää selkeästi merenkäynnillä, kaupalla ja kalastuksella. Sumuinen aamu ei suinkaan ole hiljainen, vaan keskustan läpi kulkee joka päivä valtavasti väkeä. Kuljijoita varten on perustettu useita tavernoja ja majataloja, joiden kyltit houkuttelevat luokseen matkalaisia, kukin omalla tyylillään. Eräs kaupungin pohjoisosissa oleva majatalo "Tuhaten taalerin talo", lupaa asiakkailleen laadukkaat huoneet ja parhaat sopimukset pohjoiseen suuntaavien kauppakaravaanien kanssa. Etelässä sataman lähellä "Muhkea Mamselli" kerää asiakkaita taas halvalla oluella, rempseällä tunnelmalla sekä kokeneilla ja muodokkailla tarjoilijoillaan.

Länsi- ja itäportti

Gwathion suurimmat asutusalueet sijaitsevat läntisen ja itäisen portin lähistöllä. Näille alueille sijoittuu muutamia puoteja ja majataloja, mutta suurin osa Gwathion liiketöinnasta keskittyy torien ympäristöön ja merimieskortteleihin. Länsiportin kautta reitit kulkevat Lordi Ondrusin linnaan ja edelleen muihin rannikon pikkukaupunkeihin ja -kyliin. Itäportin kautta reitit jatkuvat rannikkoa pitkin muutamiin pikkukaupunkeihin, kunnes kadut muuttuvat lopulta poluiksi ja katoavat tropiikin uumeniin.


Merimieskorttelit

Gwathiossa on tiettävästi maailman suurin ja vilkkain satama. Sataman ympärille onkin siis rakentunut merkittävä merenkäyntiin keskittyvä seutu, jossa laivanrakentajat, lastaajat, kauppiat ja merimiehet viettävät usein päiviänsä. Alueella on tiheästi erilaisia pieniä tavernoja ja kauppia. Merkittävän osan merimieskortteleista muodostaa myös kalastukselle keskittynyt talous: Kalastajien ja merimiesten kodit ovat usein täällä, samoin kuin heidän tarvitsemansa kaupat ja käsityöläiset, jotka työskentelevät pitkälti merenkäynnin tarpeisiin. Merimieskortteleista löytyy siis myös verkontekijöitä, köydenpunoja ja puuseppiä.

Torit

Satamatori on eteläosien keskeinen erityisesti kalakauppaiden suosima ruokatori, josta paikalliset käyvät useimmiten ostamassa evänsä. Vilkas ja eloisa puheensorina täyttää aamun sarastaessa torin ja sen ympäröivät kadut. Illan tullen satamatori muuttuu humalaisten matkalaisten rellestyskeskukseksi, toimien keskeisenä kohtana useille satama-alueen kapakoille. Yöaikaan torilta voi ostaa usein grillattua mustekalaa, tuoreita simpukoita ja rapupaisteja. Tori onkin varsin suosittu illanviettopaikka.





Kauppiidentori on pohjoisempänä ja keskittyy ruoan lisäksi myös tuontitavaran myyntiin. Usein Luninista ja Ningarista saapuvat kauppiaat pysähtyvätkin nimenomaan tälle torille myymään tuotteitaan, yöpyen usein vankkureissaan ja näin pitäen kauppiidentorin elossa läpi vuorokauden.

Luostarinmäki

Luostarinmäki on historiallisesti toiminut uhrauspaikkana muinaisuskontojen menoissa. Nykyisin aluetta hallitsee Gwathion Kaupunkiluostari, jonka ympärille useat pienemmät uskonnot ovat rakentaneet temppeleitänsä. Alue on varsin koristeellista ja rikasta seutua. Luostarinmäki on luonnostaan rauhallinen, johtuen paljon avoimesta rakenteestaan, hyvistä näkymistä ja ikivanhoista tunnelmaa luovista seetripuista.

Kaupunkiluostari

Kaupunkiluostari on muinainen Glarysen temppeli, joka on muutettu Puvo Sahenin munkkien keskuksiksi. Sen marmorinen pinta on kasvanut osittain umpeen köynnöksiä ja sen katot ovat aikoja sitten sammaloituneet. Ylimmässä tornissa on kauas näkyvä kultainen kello, joka soi edelleenkin joka päivä kun aurinko on korkeimmillaan. Kaupunkiluostariin on kaikilla Bliwonin kansalaisilla vapaa pääsy ja se tunnetaan myös laajalti taitavista parantajistaan ja pitkälle kehittyneestä lääkintätaidosta.

Slummit

Kaupungin laidoilta on rakentunut useita hökkelikylä, joissa väestön köyhin osa asuu. Nämä ihmiset työskentelevät siellä mistä työtä saavat: hedelmäplantaaseilla, maataloilla tai vaarallisissa ammateissa, kuten helmensukeltajina. Palkat ovat varsin pienet ja työ harvemmin pysyvää. Hökkelikylien seutu tunnetaan myös rikollisten piilopaikkana ja sanotaankin, että slummit nauttivat paikallisten varkaiden suojelua.

Provinssin muut alueet ja paikat

Bliwothan-joki ja suistoalueet

Bliwothan haarautuu meren päässään kymmeniksi pieniksi puroiksi, joiden väliin rakentuu kuuluisa Gwathion suisto. Alueen kasvillisuus on hyvin erikoista kostean ja ravinteikkaan maan takia. Joen yläjuoksulta tulee jatkuvasti tulvien mukana puunrunkoja ja haketta, jotka maatuvat suistoon hiljalleen. Erilaiset kaislat, trooppiset pensaat ja köynnökset ovat vallanneet suistoalueen täysin ja alueelta löytyy muutamia kasvi- ja eläinlajeja, joita ei löydy mistään muualta maailmasta. Yksi tunnetuimmista suiston eläinlajeista on hieman krokotiilia muistuttava Prokrantis, joita esiintyy pieninä laumoina Gwathion suistossa ja silloin tällöin muutamia eksyy myös Gwathion satama-alueille ja meren rannikolle.

Kutangin aarniometsä ja kaksoisjokien suisto

Gwathion provinssin läntisissä osissa sijaitsee valtava, Kutangin aarniometsä. Sen kasvillisuus vaihtelee etelän subtrooppisesta vuoriston laajoihin havupuuvyöhykkeisiin ja aina pohjoisen lehtipuihin. Kylmimmillä alueilla, aivan Koradonin vuoriston tyvessä, talvilämpötilat tippuvat usein pitkälle jäämispisteen alapuolelle, kun taas subtrooppisilla alueilla etelässä lämpötilat pysyvät läpi vuoden korkeina.

Metsää halkovat kaksi suurta jokea, Tuna-vel ja Loprak. Joet saavat alkunsa tuholaisvuorilta ja Koradonin vuoristosta ja niihin laskee aarniometsän alueelta satoja pienempiä haaroja. Eteläiseen mereen laskiessaan jokien yhteinen suistoalue - kaksoisjokien suisto - on alati muuttuva, mystisen maineen saanut sankasta sumusta ja vaarallisesta eläimistöstä kuuluisa alue. tarinat kertovat tuomiopäivän haamuista, suiston siirappimaiseen hiekkaan kuolleiden sieluita, jotka ovat jääneet ikuisiksi ajoiksi vaeltamaan suiston sankkaan sumuun, etsien uloskäyntiä ja raviten itsensä alueelle eksyneillä elävien sieluilla.

Lordi Ondrusin linna

Ondrusin suku on jo lähes vuosisadan verran hallinnut Gwathion ympäristön kauppa. Valtava Ondrusin linna rakennettiin vuonna 947 rannikolle Gwathion länsipuolelle. Sen merenpuoleinen sivu on tehty ruhtinaallisen hienoksi ja rannalla oleva majakka ohjaa saapuvia laivoja kohti linnan satamaa. Gwathion sataman valot tulevat rantaa kohti purjehtivalle näkyviin hieman myöhemmin ja matka on Gwathioon hieman pidempi. Useat kauppiat päätyvätkin siten myymään tuotteitaan lordi Ondrusille. Linnan läpi kulkee päivittäin tavaraa jokaiseen ilmansuuntaan ja Lordi Ondrus onkin yksi Gwathion provinssin tärkeimmistä veronmaksajista.

Linnan sisäpihalta löytyy useita palveluja, kuten seppä, majatalo, tallit ja jopa pieni yleiskauppakin. Itse Lordi Ondrus asuu linnan päärakennuksessa ja johtaa kaikkea kauppaa sieltä käsin. Hän on myös merkittävä vaikuttaja koko Gwathion provinssin politiikassa. Matkaajalle Lordi Ondrusin linna on hyvä pysähdyspaikka, jonka sisäpihan torilta voi löytää hieman erikoislaatuistakin ostettavaa.



Rinn

Bliwonin edustalla oleva saari, joka toimii Bliwonin laivaston tukikohtana. Saaren korkein kohta on noin kilometrin korkeudessa oleva Jahunnat-vuoren huippu. Saarella sijaitsee kuuluisa Rinnin majakka - muut saaren rakennukset ovat pieniä sataman lähistöllä olevia laivaston varasto- ja asumisrakennuksia. Saarella sijaitsee myös pieni telakka. Saarelle pääsyyn vaaditaan erityisluvat, mutta alueelle livahtaminen sumun turvin on täysin mahdollista.

Nasir

Nasir on toinen Gwathion eteläpuolella sijaitsevista suurista saarista. Se tunnetaan perinteikkäästä Echen-munkkien "Kultaisesta Luostarista" ja munkkien valmistamasta Don Echen -viinistä. Kuuluisin luostari on kuitenkin mittavasta Kalthan-aarteiden taidemuseosta, sisältäen jopa kuuluisan Kalthan-taiteilijan Dima Aalrokin taulun "Shagonnathain syntymä".

Luostarin ympärillä on lisäksi pieni kylä, jossa asuu pääasiassa kalastajia ja merilevän viljelijöitä, mutta kyllä saarelta löytyy myös pieni kauppa ja muutamia käsityöläisten puoteja - mainittakoon nyt rannan läheltä löytyvä veneenrakentajan paja.

Moardo

Moardo on Nasirin länsipuolella oleva pieni, mutta kuuluisa viinisaari. Saari on nimetty mestari Moardon mukaan, jonka tila tuottaa vuosittain satoja tynnyreitä yhtä Bliwonin parhaista viinilajikkeista. Saaren lempeä ilmasto on täydellinen viiniköynnöksen kasvattamiselle, mutta myös vapaa-ajan viettoon. Suurin osa saaren puusta on hakattu käyttöä varten ja noin kolme neljäsosaa saaren pinta-alasta on varattu viiniköynnöksille. Loppu tilasta on Olt Moardin henkilökohtaisessa käytössä - hänen huvilansa ja paratiisimainen puutarhansa, jotka näkyvät viinipullojen etiketissä, ovat lähes yhtä kuuluisia kuin itse viini. Ulkopuolisia saarelle ei juurikaan päästetä, mutta silloin tällöin merenkävijöille ja matkalaisille annetaan tilaisuus tutustua paratiisimaisen saaren antiiniin.

LUNININ PROVINSSI

Maanseudusta, varjoisista elämää kuhisevista metsistä sekä vehreistä villien asuttamista vuoristoalueista tunnettu provinssi Bliwonin valtiossa. Luninissa elämä etenee rauhallisesti maanviljelyksen saneleman vuorokausirytmien mukaisesti. Vuoristoalueiden villikansat ovat niin kaukana, ettei heistä ole juurikaan harmia luninilaisille. Metsät voivat olla petoeläinten vuoksi vaarallisia, mutta pääosin Lunin on hyvin turvallinen provinssi. Elämä voisi olla tylsää ilman kulkijoita ja matkalaisia, jotka saapuvat silloin tällöin piristämään paikallista elämää jännittävillä tarinoillaan ja yllättävillä tempauksillaan.

Historia

Linden-järven rannalle perustettiin Luninin kaupunki 100-luvun lopulla, jolloin myös aloitettiin aluetta hallitsevan Luninin linnan rakentaminen. Valmiiksi se saatiin vuonna 227, jonka jälkeen linnaan on kuitenkin tehty huomattavia laajennoksia ja myös kaupungin ympärille on rakennettu kiviset muurit. Lunin oli pitkään sotilaallisesti koko Bliwonin vahvin provinssi, mutta sen asema on hiljalleen heikentynyt muihin provinssihin verrattuna.

Luninin provinssissa on kuitenkin harjoitettu sotataitoja vuosisatojen ajan ja perinne on tärkeä varsinkin alkuperäisille luninilaisille. Kaupungissa ollaan edelleenkin ylpeitä tasokkaasta sotilaskoulutuksesta ja sotilaallisesta historiasta. Taistelutaitojen perinnettä on nostettu esille taas viime aikoina, koska provinssin metsäalueihin kerrotaan muuttaneen uusia vaarallisia eläinlajeja.

Kauppa ja kulttuuri

Lunin on Bliwonin ruoantuotannon ydinalue ja siten tunnetun maailman suurin maanviljelysalue. Metsiä on hakattu ja kasitettu asutusten lähialueilta ja vapautuneet alueet on muutettu pelloiksi. Metsistä saadaan riistaa, järvistä ja joista kalaa. Elämä keskittyy pitkälti maaseudun ammattien ympärille ja Luninissa ollaan pääosin tyytyväisiä siihen, miten asiat ovat. Yleisiä juhlapäiviä ovat muun muassa sadonkorjuujuhlat, täyden kuun illanistujaiset sekä suurimpana keskikesän kukkaisjuhla. Tyypillisesti juhlissa tanssitaan, kilvotellaan jousiammunnassa, painissa tai tikanheitossa sekä tietenkin syödään ja juodaan.



Provinssin pohjoisosat tunnetaan lukuisista kirkasvetisistä puroista ja lammista, laajoista metsistä ja villikansojen asuttamasta vuoristosta. Eteläinen provinssi on varsinkin Bliwothan-joen varrella hieman kehittyneempää, mutta metsäalueet muistuttavat hyvinkin paljon pohjoisosien vastineitaan. Metsät ovat sekametsää - trooppista kasvillisuutta on Luninissa hyvin harvassa paikassa. Talvisin on korkeammilla seuduilla lyhyitä lumisia jaksoja, alanko on läpi vuoden suhteellisen leuto.

Luninissa tuotettua ruokaa syödään kaikkialla Bliwonissa ja kauempanakin, kuten Qvenionin saarella ja Suolatien varrella, ja jopa Cirilissä asti. Vehnän, hirssin ja erilaisten palkokasvien, kuten krattanin ja herneiden, viljelyyn panostetaan huomattavan paljon.

Keväällä Luniniin saapuvat etelästä monsuunit, jotka kastelevat kaupunkia ympäröivät metsäalueet ja herättävät näin metsän täyteen kukoistukseen. Keväisin metsät täyttyvät lintujen laulusta ja eri eläinten soidinmenojen äänistä. Monipuolinen lehtipuiden lajisto tarjoaa suojan tuhansille eri eläinlajeille ja kasveille, joita useita käytetään yrteinä ympäri Bliaronia. Metsät ovat myös varsin korkeita, ylimmät lehtipuut kurottelevat jopa kymmenien metrien korkeuteen. Yleisiä eläinlajeja ovat peurat, villisiat, jänikset sekä arevakit. Hieman harvinaisempia ovat kummituseläimet ja suurehkot metsäkissat, jotka tunnetaan erikoisesta taipumuksesta kiintyä tiettyihin ihmisiin.

Vaikka Luninin provinssissa onkin vielä huomattavia metsäalueita, on paljon varsinkin jokien rannoista hakattu avoimeksi maanviljelystä varten. Vilja kypsyy kesäisin nopeasti ja alueella viljellyt hedelmät kypsyvät eri aikoihin. Siksi kesäaikaan maalaisilla on aina kädet täynnä töitä. Loppukesän viljankorjuun jälkeen pellot kynnetään ja syyslajikkeet, kuten sipulit, nauriit ja perunat, istutetaan vanhojen tilalle. Talven lähestyessä pellot jätetään useimmiten kasvamaan heinää, joko karjaa varten tai kesannolle - leppäämään seuraavan kesän istutuksia varten.

Lunin

Lunin on suuri linnan ympärille rakentunut kaupunki. Kaupunkikuva muodostuu puisista ja kivisistä rakennuksista, suurista viljavarastoista ja erilaisten ihmisten ja asutusten mosaiikista. Rakennusmateriaalina Luninin arvokkaimmissa rakennuksissa käytetään tyyppillisesti Linden-järven pohjasta löytyvää tummaa marmoria, mutta suurin osa Luninin taloista on rakennettu helpommin saatavilla olevista materiaaleista: puusta ja kivistä.

Kaikenkaikkiaan Luninin katukuva on rauhallinen ja maanläheinen. Väestö koostuu lähinnä aidoista bliwonlaisista, eikä paljoa klaaniverta tai qvenionlaisia näy. Kadulla liikkuu useimmiten muutamia vankkureita ja maalaisia päivittäisissä puuhissaan. Vaativuus on hyve, mutta joskus myös parempia pukuja saatetaan esitellä Luninin kaduilla. Jos kaupunkiin jostain syystä eksyy matkalainen esimerkiksi arolta, saatetaan tulokasta hieman vierastaa oudon ulkonäön vuoksi.

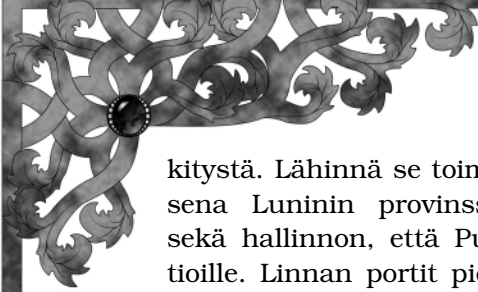
Luninin linna

Kaupunkia hallitsee korkealta Luninin linnasta käsin kymmenhenkinen aatelisarvoinen neuvosto, joka valitaan toimeen viiden vuoden välein. Neuvoston jäsenet ovat useimmiten hyvin toimeentulevia kauppiaita ja sotaherroja, joskin heidän lisäksi neuvostossa on pysyvät paikat kahdelle Puvo Sahenin maagille.

Linnan muurien sisällä on muutamia apurakennuksia ja ylimpien hallitsijoiden asuntoja. Porteilla on jatkuvasti vartiossa kaksi hyvin varustettua keihäsmiestä ja valmiudessa on aina kymmeniä Bliwonin armeijan sotilaita ja vähintään kaksi upseeria danakeineen. Linnaan saapuvien tulee näyttää porteilla kulkulupa, jollaista voi anoa Puvo Sahenin luostareista ympäri kaupunkia. Pysyvä lupa myönnetään ainoastaan vartioston sotilaille, palvelusväelle ja linnan aateli-sille.

Vaikka linnan onkin alunperin ollut tarkoitus suojella kaupunkia sotilaallisilta uhilta, ei sillä nykyisin ole juurikaan tällaista mer-





kitystä. Lähinnä se toimii hallintorakennuksena Luninin provinssille ja keskuksena sekä hallinnon, että Puvon Sahenin operaatioille. Linnan portit pidetään rauhan aikana jatkuvasti auki, vaikkakin yötä päivää vartioituna. Liikkuvista rosvojoukoista ei nykyisin ole juurikaan sotilaallista vaaraa.

Korttelit

Luninin linnaa ympäröiville rinteille rakentuu Luninin korttelit, jotka ovat ryhmittäytyneet ammattikuntien ja säätyjen mukaan. Näkömäästä voi laskeskella ja päätellä eri ammattiryhmien hierarkian: Alimpana rinteessä ovat köyhimpien väkiryhmien, lähinnä maanviljelijöiden, korttelit, kun taas rinteiden korkeimmilla kohdilla hienot marmoriset talot edustavat kauppiaiden ja virkamiesten säätyä.

Maalaiset, viljelijät ja talonpojat ovat rikollisten ja lainsuojattomien jälkeen Luninin alinta säätyä. He ovat taloudellisesti huonommassa asemassa, kuin varsinaisen maaseudun viljelijät, koska käytössä olevaa viljelysmaata on kaupungin laitamilla henkeä kohti varsin vähän. Perheet koostuvat useista sukupolvista ja usein monta eri perhettä asuu samassa pihapiirissä kaupungin laitamilla. Viljasato sekä riista- ja kalasaalis jaetaan käytännössä aina pihapiirin perheiden kesken, jolloin ruokaa on saatavilla kaikille vuodenajasta ja oman ammatin tuotoista riippumatta. Tavanomaista on, että pihapiirit omistavat yhdessä muutamia kotieläimiä. Hyvinä satovuosina ruokaa on jopa myytäväksi eteenpäin, mutta katovuosina Luninin lähistöllä asuvilla maalaisilla voi olla taloudellisesti vaikeaa.

Toinen sääty koostuu käsityöläisistä, jotka usein tulevat varsin hyvin toimeen myymälä omia tuotteitaan. Luninissa käsityönä tehdään lähinnä nahkaisia vaatteita, puu- ja savitöitä, mutta jonkin verran myös metallisia esineitä. Lunin on kuuluisa myös puukaiverusperinteestä ja nykyisin puisiin koruihin on alettu lisätä myös metallisia koristeluja sekä jalokiviupotuksia. Käsityöläisten korttelit sijaitsevat rinteiden keskivaiheilla, karkeasti jonkin verran maalaisten asutusten yläpuolella.

Mitä ylemmäs rinnettä tullaan, sitä enemmän käsityöläisiä, kauppiaita, majataloja ja muita matkalaisille suunnattuja palveluita alkaa löytyä. Keskivaiheella rinnettä sijaitsee tavallaan Luninin eloisin alue - tori- ja basaarikorttelit. Vilinä niillä ei ole ehkä aivan samaa, mitä Ningarissa, mutta merkittävä määrä ihmisiä liikkuu alueella päivittäin. Jos matkalainen haluaa viettää aikaansa Luninissa juhlien ja rupertellen, ovat tori- ja basaarikorttelit varsin hyvä valinta.

Kauppiat ja virkamiehet muodostavat kaupungin toiseksi rikkaimman ja parhaiten toimeentulevan säädyn. Heidän talonsa sijaitsevat usein lähellä Luninin linnaa, korkealla vuoren rinteellä. Näin korkealla asuvat kauppiat ovat varsin varakkaita. Perheet koostuvat usein vanhemmista, palvelusväestä ja lapsista. Joskus myös isovanhemmat asuvat samassa taloudessa, joskin usein selkeästi erillisissä tiloissa.

Satamakorttelit sijaitsevat Omourat-joen ja Linden-järven rannalla. Näillä seuduilla asuu lähinnä kalastajia, muutamia merimiehiä ja laivanrakentajia. Heidän asemansa ei ole juurikaan kiinni säätyjen toiminnasta: Heitä kohdellaan ikäänkuin irtolaisina ja vapaamatkustajina, joiden asioihin ei tule puuttua. He tulevat taloudellisesti toimeen hyvin jos kauppa käy ja onnetar sattuu olemaan puolella.

Omourat-joki

Luninin käyttöön on valjastettu Omourat, yksi Linden-järveen virtaavista joista, josta oikeastaan koko kaupunki saa käyttövetensä. Noin kolmaosa Omouratista virtaa nykyisin kaupungin kanaaleja pitkin. Kanaalit on kaivettu niin, että vesi virtaa mutkitellen läpi kaikkien alempien kortteleiden. Omouratin vettä on siis saatavilla käytännössä kaikkialla kaupungissa. Vesi on varsin puhdasta kaupungin ylimmissä kortteleissa, jossa sitä käytetään yleisesti peseytymiseen ja ruoanlaittoon. Koska kanaalit toimivat myös kaupungin viemäreinä, köyhälistökorttelien vedenlaatu voi olla varsin heikkoa.

Provinssin muut alueet ja paikat

Maaseutu

Luninin provinssi on täynnä pieniä maanviljelykselle ja kalastukselle keskittyneitä kyliä, joista voi löytyä matkalaiselle varsin mielenkiintoisia kulttuurillisia kokemuksia. Varsinkin jokien varsilla on lukuisia pieniä kyliä noin päivämatkan tai kahden välein. Mitä lähemmäs vuoristoa tullaan, sitä pienemmiksi kylät muuttuvat ja sitä kauempana niiden kulttuuri on tavanomaisesta Bliwonista. Vuorilta voi löytyä huomattavankin omintakeisia tapoja, legendoja ja uskomuksia, joista ei edes suurimmissa kaupungeissa tiedetä.

Linden-järvi

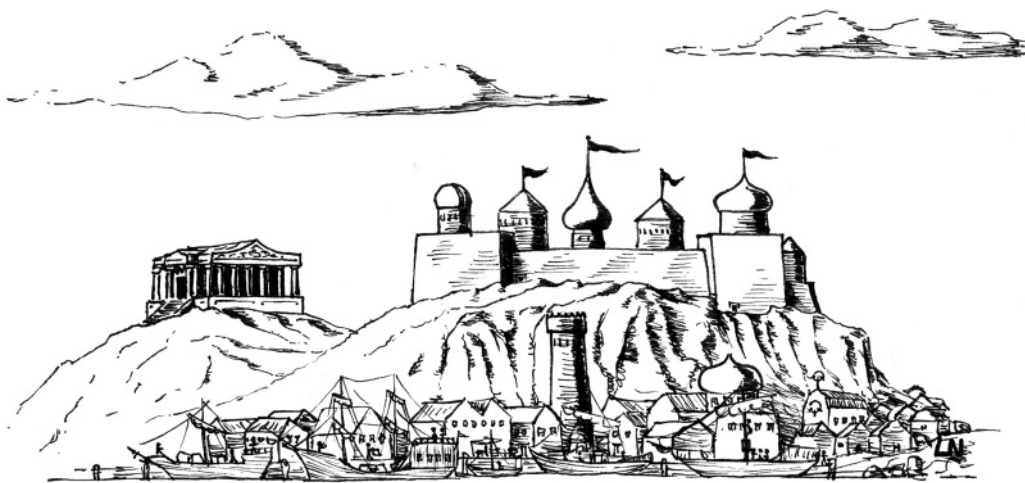
Linden on suuri ja merkittävä kirkasvetinen järvi, joka tunnetaan lisäksi syvyydestään. Järvessä on kohtalaisesti kalaa ja se on helppo purjehdittava. On myös tyypillistä, että Lindenin kalat ovat varsin suurikokoisia, pienten kalojen parvia on vähemmän. Jonkin verran järvellä liikkuu myös helmensukeltajia ja väkeä liikkuu myös tutkimassa järven pohjassa sijaitsevaa kalthanrauniota, Nuninkolia. Järveä pitkin kuljetetaan tavaraa sen ympärillä oleviin pienempiin asutuksiin suurehkoilla rahtialuksilla. Ketterämpien jokilaivojen avulla voidaan tavaraa viedä Bliwothan-jokea pitkin aina Gwathioon asti.

Nuninkol

Lindenin pohjassa makaa hiljaa muinaisen Kalthan-kaupungin, Nuninkolin, rauniot. Ne ovat vuosituhansien aikana murtuneet ja meri on kuluttanut rakennusten reunat pehmeiksi. Vaikka Nuninkol sijaitseekin aivan Bliwonin keskiosissa, se on silti hyvin koskematon. Suurin osa kaupungista sijaitsee niin syvällä, että sinne sukeltaminen on yksinkertaisesti mahdotonta. Se pieni osa kaupungista, joka on helposti sukeltettavissa, on helmensukeltajien lempialuetta, josta helmien lisäksi voi hyvällä tuurilla löytyä hyvin arvokkaita Kalthan-artefakteja. Puvo Sahen on kieltänyt syvemmälle ulottuvat sukellukset, mutta se ei silti estä hurjimpia onnenonkijoita yrittämästä. Sukeltajien löytöjä on hyvin vaikea valvoa tehokkaasti.

Corlothin Sola ja reitit Molemiin

Bliwonin pohjoista ja itäistä rajaa suojaavat massiiviset Koradonin vuoret, joiden läpi kaipa Corlothin Sola kulkee. Sola on Härkäporttiin verrattuna vähän liikennöity. Sen läpi kulkee lähinnä trooppisen klaanilaisia ja satunnaisia matkalaisia. Silloin tällöin Bliwoniin saapuu solien läpi väkeä jopa Sarsin ylängöltä asti. Vuoristoa kutsutaan myös kansanomaisesti *tuholaisvuoriksi*, sillä niiden yli saapuu Molemista asti muutamien vuosien välein valtavia hyönteisparvia, jotka aiheuttavat laajoja tuhoja Bliwonin maanviljelykselle.



NINGARIN PROVINSSI

Bliwonin asukasmäärältään suurin provinssi on teknologisen kehityksen keskus ja myös Puvo Sahenin maagisen toiminnan ydin. Ningarin tunnetaan myös taiteen ja kulttuurielämän keskuksena. Ilmasto on muuhun Bliwoniin verrattuna melko kuiva ja kuuma, mutta aroon suhteutettuna kuitenkin lempeä. Ningarin provinssissa asuu poikkeuksellisen paljon klaanilaisväestöä ja Bliwoniin muualta muuttaneita.

Historia

Ningarin provinssin historia keskittyy Bliwonin pääkaupungin kehityksen ympärille. Ningar on yksi maailman vanhimmista kaupungeista, joka näkyy esimerkiksi kaupungin keskustan muinaisista rakennuksista. Eräät rakennukset ovat tietävästi olleet käytössä jo Kalthanien aikana. Suurkaupungin historia on yksi tutkituimmista aiheista Puvo Sahenin sisällä ja kaupungin kätköistä uskotaan löytyvän edelleenkin merkityksellistä materiaalia Kalthanien arvoituksen selvittämiseksi.



Ningarin asema on vaihdellut vuosisatojen aikana huomattavasti. Kalthanien aikojen jälkeen kaupunki on hylätty ja uudelleenrakennettu useita kertoja ja nykyisenmuotoisenaan Ningar on ollut olemassa vain noin 1000-1500 vuotta. Kaupunki on kehittynyt sijaintinsa ja toisaalta kuivahkon ilmastonsa vuoksi kulttuurisesti monipuoliseksi kaupungiksi ja ohjannut myös lähialueiden kehitystä. Ningarin provinssin reuna-alueille on syntynyt klaanien ja maahanmuuttajien keskittymiä ja niistä on ajan kanssa tulut osa ningarilaista kulttuuria.

Ningar pysyi klaanikulttuurien vuoksi pitkään itsenäisenä kaupunkivaltiona. Bliwoniin liittyminen oli alkujaan vaarallista paikallisten klaaniristiriitojen vuoksi ja aiheutti muutamia pieniä kahakoita Ningarissa ennen kuin valtiosopimus saatiin tehtyä. Ningar liittyi vuonna 812 osaksi Gwathion ja Luninin liittoon ja näin muodostui nykyisin tunnettu valtio Bliwon.

Kauppa ja kulttuuri

Ningarin provinssi elää kaupankäynnillä ja metallin jalostuksella sekä laadukkailla seipäntöillä. Koradonin vuorilta ja tuholaisvuorilta löytyy merkittäviä määriä rautaa, kuparia ja tinaa. Myös maanviljelystä harjoitetaan, mutta koska kuiva, kivinen ja hiekkainen maa ei sovellu yleisimmille tuoteliaille viljelykasveille kuten krattan ja vehnä, tuotetaan Ningarin ympäristössä enemmänkin erilaisia hedelmiä ja pähkinöitä.

Provinssin metsät sijaitsevat enimmäkseen lähellä vuoria, hieman korkeammilla alueilla ja puustoa hyödynnetään paljon. Metsät koostuvat sekä lehti-, että havupuista, kuten Luninin provinssissakin - alavammilla alueilla löytyy lisäksi muutamia aavikon ja aroon puulajeja. Kosteaan trooppiseen ilmastoon sopeutuneet kasvit eivät menesty Ningarin kuivassa ilmastossa.

Ningarin provinssin alueella on satoja kulttuurillisia ryhmiä, joten yhtenäisestä Ningarin kulttuurista on lähes mahdoton puhua. Kantabliwonilainen kulttuuri on hyvin samantapainen kuin Luninissa ja Gwathiossa, mutta se on ottanut vaikutteita alueen klaanikulttuureista. Jos jotain yhtenäistä

on kuitenkin löydettävissä kantabliwonilaisuuden ja klaanikulttuurien seasta, on se ehkä yleinen suvaitsevaisuus ja avoimuus muita kulttuureita kohtaan. Kulttuurilliset ristiriidat pyritään pääsääntöisesti selvittämään sovittelemalla ja keskustelemalla.

Sää ja Ympäristö

Ningarin ilmasto on kuivahko, osittain aron ilmastoa vastaava. Hiekkainen maaperä ja jatkuva lämmin ilmasto soveltuvat erinomaisesti nahkealehtisille ja piikkisille kasveille. Kasvillisuus on kuitenkin harvaa, joten kulkeminen Ningarin provinssissa on helppoa. Länneistä provinssi rajoittuu Koradonin vuoriin ja pohjoisesta Tuholaisvuoriin, joiden välissä on Härkäportiksi kutsuttu valtava sola. Sitä pitkin kulkee päivittäin useita vankkureita ja karavaaneja joko länteen Cirilin suola-aavikoille tai Suuren Aron halki Horuciin.

Monsuunit saapuvat Ningariin kesän loppuvaiheilla. Se täyttää kaivot ja kastelee provinssin pellot tuoden paljon eloa Ningarin maanviljelykseen. Sadekauden aikana jopa Ningar alkaa usein vihertää ja tuhannet kukat täyttävät Ningarin kumpuilevan maaston. Monsuunit kiertävät Ningarin provinssissa noin 1-2 kuukautta, jonka jälkeen saateet taas vähenevät ja kuivakausi ottaa hiljalleen vallan. Viherrys jatkuu vielä useita kuukausia monsuunien jälkeen ja maata pystytään viljelemään kastelujärjestelmällä läpi vuoden.

Ningar

Ningar on Bliwonin pääkaupunki ja koko maailman suurin kaupunki. Sen ulompien muurien ympärille levittäytyy hökkelikylien ja väliaikaisten asumuksien verkosto. Kaupunki itsessään jakautuu sisäkaupunkiin ja ulkokaupunkiin. Sisimpien muurien suojassa on forum, poliitikkojen, kauppiaslordien, soturipäälliköiden ja rikkaimpien maagien alue, sekä Kalthanien ajoilta lähtöisin oleva "kielletty kaupunki", joka on tällä hetkellä Puvo Sahenin kontrolloima. Ulkokaupunki on laaja ja tiheään rakennettu alue, jonka sisältä löytyy mm. härkä-areena, kauppabasaarit, taiteiden kortteli ja

useita käsityöläisalueita. Kaupungin ulkopuolella sijaitsevalta Gumon alueelta puhalttaa kaupunkiin hiilen ja rikin katku, joka sekoittuu basaareilla ja toreilla tuhansiin muihin, kuten lihan, hedelmien, eläinten ja eteläisten mausteiden hajuihin.

Sisäkaupunki

Ningarin sisäkaupunki koostuu forumista ja kielletystä kaupungista. Muinaiset rakennukset palvelivat aikoinaan Kalthanien kuninkaita, mutta sadat luonnonmullistukset ja vallanvaihdot ovat aiheuttaneet restaurointeja ja osittaisia uudelleenrakentamisia sisäkaupunkiin. Lisäksi alueella sijaitsee mm. Ningarin Akatemia ja Bliwonin Konsulaatti, jonka sisällä ovat suojassa tarkkaan varjellut valtiolliset arkistot.

Bliwonin Konsulaatti

Ningarin keskustassa sijaitsee valtava tornimainen rakennelma, jossa Bliwonin ylin johdanto päivittäin kokoontuu. Konsulaatissa työskentelee yhteensä noin 200 henkeä, ja kulkua konsulaattiin valvovat sekä Ningarin vartiosto että Puvo Sahen. Bliwonin konsulaatin toisessa kerroksessa sijaitsee kuuluisat valtiolliset arkistot, jossa säilytetään tärkeitä historiallisia dokumentteja, sekä useita magiaan viittaavia artikkeleita, mukaanlukien muutamia Kalthanien aikaisia kirjoituksia.

Ningarin Akatemia

Ningarin sisäkaupungin laitamille 900-luvun alkupuolella rakennettu kolossaalinen laitos, jossa opiskelee noin tuhat nuorukaisista eri puolilta Bliwonia. Kouluttajina toimivat Puvo Sahenin oppineet, sekä muutamia vierailijoita eri puolilta Bliaronin mannerta. Akatemiaan pääsyä pidetään yleisesti bliwonilaisten nuorten keskuudessa suurena kunniana.



Kauppabasaarit

Ningar on kuuluisa kauppabasaareistaan, joilla omistajaa vaihtavat niin etelän liha ja kala, paikalliset laadukkaat aseet, Cirilin suola ja Carehosin tekstiilit. Ningar on kauppatien pää, joten basaarit ovat myös Horucista tulevien kaupparavaanien purkupaikka ja tavaraa on saatavilla myös aivan pohjoisimmasta Bliaronista. Alueelle pystytetään päivisin suunnaton määrä erilaisia kojuja, jotka osittain puretaan yön ajaksi. Öisin alueella päivystää Ningarin vartios-to ja kauppiaiden henkilökohtaiset vartijat.

Käsityöläisalueet

Teräksisten aseiden, suojuksien, kulta- ja hopeakorujen, sekä kupariastioiden valmistaminen on muodostunut erittäin tuottavaksi liiketoiminnaksi Ningarissa. Teräsesineitä viedään ympäri maailmaa ja ne ovat varsin tunnettuja ja äärimmäisen arvokkaita. Joidenkin mestariseppien taidonnäytteet ovat nousseet jo keräilyesineiden luokkaan. Ehkä kuuluisin sepistä on koruseppä Pinius Kreidon, joka tekee tilaustöitä lähinnä kaikista rikkaimmille tai arvostetuille kansalaisille.

Taiteiden kortteli

Taiteiden kortteleissa on nähtävissä Ningarin kulttuurillinen monimuotoisuus. Taidetta on esillä Horucista, Cirilistä, Sarasista, Qvenionista ja jopa Zelesin saaristosta asti. Monikulttuurisuus ja vakavaraisuus ovat luoneet kaupunkiin kulttuuri- ja taidepiirejä. Taiteiden kortteli oli ensin paikallisten taiteentekijöiden ja klaanilaisten kohtauspaikka ja siellä syntynyt taide on vaikuttanut paljon Ningarilaisten maailmankatsomukseen. Taiteiden kortteli on kasvanut rähjäisestä slummista hiljalleen arvostetuksi taiteilijaresidenssien työssijaksi.

Alamaailma

Kaupun ja terästöiden vuoksi Ningariin on muodostunut myös voimakas rikollisyhteisö, jolla on kontakteja sekä vartiostossa, että malmien ja aseiden kuljetusoperaa-

tioon osallistuvissa. Teräksiset aseet ja suojuukset ovat haluttua tavaraa ja niiden ympärillä liikkuu paljon rahaa. On siis ymmärrettävää, että niiden ympärille on kerääntynyt ympäri maailmaa taitavimmat hiiviskelijät, tiirikoijat ja reilu joukko rahanahneita lihaskimppuja. Ningarissa ei ole lainkaan ennenkuulumatonta, että aselasteja varastetaan tai mestariseppiä tai metallin valajia siepataan tietojensa vuoksi.

Kielletty Kaupunki

Ningarin sisäkaupungissa on vanha Kalthanien rakennuksista koostuva alue. Kielletyn kaupungin sisältä huhutaan olevan reittejä Ningarin alla olevaan valtavaan Kalthanien ajan luolastoon, mutta vain harvat tietävät tarkemmin kompleksin laajuudesta. Pääsy on kielletty kaikilta muilta, paitsi Puvo Sahenin munkeilta ja muutamilta yksittäisiltä tutkijoilta kompleksin poikkeuksellisen maagisen luonteen vuoksi. Kaupungissa liikkuu myös huhuja muutamista muista mahdollisista sisäänkäynneistä kompleksiin ja kiellettyyn kaupunkiin.

Provinssin muut alueet ja paikat

Koradonin vuoret ja kaivokset

Koradonin vuoret nousevat jyrkkinä Bliwonin länsi-, pohjois- ja itäreunoilta, erottaen Bliwonin Jauronin metsästä, Arosta ja Molemin tropiikista. Ainoat yleisesti käytössä olevat reitit kulkevat näiden vuorten ohi pohjois- tai eteläpuolelta tai korkeista solista eri puolilla vuoristoa.

Härkäportti

Pohjoispuolella Koradonin vuoria ja Tuholaisvuoria erottaa massiivinen sola, jonka pohjalla mutkittellee kuuluisa aron Kauppatie. Tie on kapea mutta helppokulkuinen. Muutamat leveämmät kaistaleet mahdollistavat kahden karavaanin toistensa ohittamisen. Härkäportin nimi tulee vuosisatoja vanhasta tavasta kuljettaa laiduneläimet sadekausien ajaksi eteläisen ja itäisen Aron ruohotasangoille. Näin bliwonilainen ruohik-

ko on saanut toipua hetken suurten eläinmäärien asettamasta rasituksesta. Kuiva-kaudeksi eläimet on perinteisesti tuotu takaisin Bliwoniin laiduntamaan. Härkäportin läpi kulkee vielä nykyisinkin kuivakauden ja sadekauden väliaikana tuhansia lehmiä ja härkiä.

Härkäportin läpi saapuu päivittäin Bliwoniin vankkureita pohjoisesta. Suuri osa näistä tulee Carehosista tai Gartanonin vuonolta, mutta ajoittain myös Sarasista ja eri puolilta Aroa. Klaanilaisten käsityöt ovat erityisen arvostettuja korkean laadun ja toisaalta halvan hinnan vuoksi. Bliwonin toreilta löytyy säännöllisesti klaanilaisilta peräisin olevia työkaluja, vaatteita, aseita ja koruja. Viimeisin mainittuihin liittyy usein jokin maaginen tarina. Puvo Sahen on tutkinut klaanilaisten magia-amuletteja vuosia, mutta pääasiassa mitään hyödyllisiä maagisia ominaisuuksia ei ole löydetty. Joillakin koruilla on kuitenkin taipumus houkutella ja vietellä henkiä, mikä tekee henkien käsittelyn ja sitä kautta myös loitsumagian huomattavasti helpommaksi.

Gumon alue

Erittäin tärkeitä Ningarille ovat Koradonin vuoriston hiili-, rauta-, kupari- ja tinakivokset. Vuorilta löytyy lisäksi kulta ja hopeasiintymiä, joiden louhinta on kuitenkin vähäisempää. Malmi kuljetetaan Gumon alueelle, jossa ne jalostetaan edelleen puhtaiksi metalleiksi ja lopulta työkaluiksi, aseiksi ja suojuksiksi.

Gumo on pieni laakso, jossa virtaa pieni joki noin viiden kilometrin päässä Ningarin itäpuolella. Joki antaa tarvittavan veden metallien jalostukseen ja läheisiltä vuorilta on helppo vyöryttää tukkeja laaksoon polttopuiksi. Puuta nimittäin tarvitaan todella paljon paikallisiin masuuneihin, joissa metallit jalostetaan. Gumossa asuu pari sataa ihmistä pienessä puisessa kylässä. Gumossa taotaan myös maailman parhaat teräksiset työkalut, aseet ja suojuukset.



SÄÄTYARVOT

Bliwonilaiseen kulttuuriin kuuluu olennaisesti ihmisten elinkeinojen perusteella määrittävät säätyarvot. Säätyarvoja ovat aateliset, maagit, kiltatyöläiset, talonpojat sekä irtolaiset, mutta käytännössä nimikkeet ja säätyarvot ovat usein epäselviä ja päällekkäisiä. Yleensä todisteena säätyarvosta on jonkinlainen arvopaperi, esimerkiksi Bliwonin konsulaatin myöntämä aatelistodistus tai käsityöläiskillan myöntämä kiltajäsenen paperi.

Avioliitot läheisten säätyjen kesken ovat melko yleisiä ja useimmiten heikommasta säädyistä avioliiton solmiva osapuoli ottaa itselleen samalla myös puolisonsa säädyn. On kuitenkin hyvin poikkeuksellista, että avioliitto syntyy kaukaisten säätyjen välille. Tyyppillisimmin kaukaisten säätyjen välille syntyy avioliitto, kun korkean säädyn edustaja menee naimisiin klaanilaisen, eli irtolaisen kanssa.



Aateliset

Bliwonin ylin sääty koostuu valtion johdosta, korkeista virkamiehistä, arvovaltaisista kauppiaista, soturi- ja maagiruhtinaista. Heille Bliwonin konsulaatti on myöntänyt aatelisarvon, mihin yleensä kuuluu myös merkittäviä maa- oikeuksia ja oikeus palvelusväen, käytännössä orjien, pitämiseen ja talonpoikien käskyttämiseen.

Bliwonin vartiostolla ei ole oikeutta kajota aateliseen, hänen perheenjäseniinsä, eikä hänen palvelusväkeensä ilman erittäin pätevää syytä. Henkeen tai omaisuuteen kohdistuva rikos, killan tutkimuspyyntö tai konsulaatin päätös voivat olla syitä aatelisen pidättämiselle. On kuitenkin huomattava, että irtolaiset ja orjat eivät kuulu lain suojaamaan väestöön.

Aatelisarvo myönnetään useimmiten henkilöille, joilla on taustassaan merkittäviä valtion asioita edistäviä saavutuksia. Konsulaatin päätöksellä voidaan myös erityispauksissa myöntää aatelisarvon periytyvyys, jos katsotaan, että perijöillä on lupaava mahdollisuus jatkaa vanhempiensa tehtävissä.

Maagit

Maagit ovat tavallaan erillään normaalista säätyjaosta, sillä heidän elämänsä ja asemaansa valvoo valtioon keskeisesti sidoksissa oleva Puvo Sahen. Maagit elävät useimmiten Puvo Sahenin luostareissa tai toimivat Sahenin osoittamissa virkatehtävissä. Korkea-arvoisimmilla maageilla on lisäksi Bliwonin konsulaatin myöntämä aatelisarvo.

Kiltatyöläiset

Kiltatyöläisiin luetaan useita eri ammattinharjoittajia. Monet kauppiaat, käsityöläiset, kievarinpitäjät ja eräät maanviljelijät ovat kiltojen jäseniä ja näin suurehkon organisaation suojaamia. Killat ovat nousseet varsin voimakkaaseen asemaan Bliwonissa ja killan jäsenyys on yksilölle huomattava oikeudellinen ja taloudellinen suoja.

Kauppiaat

Kauppiaat ovat kiltatyöläisten varakkainta säätyä. Ammatti ja omaisuus ovat periytyviä ja mahdollisuudet omaehtoiseen toimintaan killan sisällä määräytyvät pitkälti varallisuuden mukaan. Rikkaimmat ovat usein killan päättävässä asemassa ja heillä on paljon sananvaltaa esimerkiksi tavaroiden hinnoittelussa, myynnissä ja siten he voivat killan kautta vaikuttaa myös poliittisiin päätöksiin. Pienempien liikkeiden omistajat joutuvat usein alistumaan vahvempien päätöksiin, mutta säilyttävät silti kohtuullisen toimeentulon ja killan turvaaman yhteiskunnallisen aseman.

Kauppiaskiltoihin voi anoa myös karavaanarijäsenyyttä, mikä tarkoittaa käytännössä sitä, että kilta antaa kauppiaille oikeuden omistuksiin ja kaupankäyntiin, vaikkei hänellä olisi pysyvää asuntoa Bliwonissa. Tähän luokkaan kuuluu ulkomaisten karavaanarien lisäksi myös muutamia bliwonilaisia kulkukauppiaita, jotka vaeltavat pienen omaisuutensa kanssa kylästä kylään kaupaten milloin mitäkin. Vaikka tulot muihin kauppiaisiin nähden ovatkin usein pienet, on killan jäsenyys heille silti huomattavasti parempi vaihtoehto kuin irtolaisuus.

Käsityöläiset

Käsityöläisten säätyyn kuuluu monenlaisia artisaaneja, jotka kaikki ansaitsevat elantonsa ensisijaisesti luomalla erilaisia käyttö- ja koruesineitä. Koru-, ase- ja työkalusepät, ruukuntekijät, räätälit sekä suutarit kuuluvat kaikki käsityöläisten ryhmään. Artisaaanit tienaavat usein taitojensa ja maineensa mukaan. Tuotteiden arvo on sitä suurempi, mitä laadukkaampia ne ovat ja mitä kuuluisampi ne tehnyt käsityöläinen on. Taiteelliset yksityiskohdat lisäävät myös tuotteiden hintaa. Parhaat artisaanimestarit tuntevat muutamia "salaisia tekniikoita", joita he opettavat vain parhaille kisälleille - tuleville työn jatkajille ja kehittäjille.



Kisällit

Käsityöläisammattiin haluavat nuorukaiset aloittavat uransa lähes poikkeuksetta kokeenemman käsityöläisen kisällinä. Oppiminen alkaa useimmiten alle 10 vuoden iässä palvelusammatin tapaan. Kisällit seuraavat mestarin työtä työpäivän ajan ja auttavat häntä päivittäisissä askareissa - kantavat tupaani vesiä ja huolehtivat, että materiaaleja on saatavilla. Oppimisen alkutaipaleella kisällit harjoittelevat lisäksi muita taitoja, kuten laskentoa, luku- ja kirjoitusoppia, historiaa tai kasvi- ja luontotietoutta. Käsityöläisiltä vaaditaan myös tuntemusta omasta alastaan: Seppäkisällit saattavat opiskella sotataitoa ja aseiden käsittelyä, kun räätälioppilaiden tulee olla perillä aatelsivasteiden vaatimuksista ja kangaslaatu- jen eri ominaisuuksista.

Kisällit aloittavat ruokapalkalla, mutta taidon lisääntyessä heille aletaan maksaa lisäksi pientä korvausta työstään. Kun oppipoika on valmis ammattiin, mestari ilmoittaa killalle hyväksyntänsä ja oppipoika korotetaan artisaanin arvoon. Bliwonissa artisaanin arvo on arvostettu ja haluttu, mutta useita käsityöläisiä työskentelee myös ilman virallista koulutusta tai arvonimeä.

Talonpojat

Köyhin ja suurin väkiluokka koostuu erilaisista ruoan tuottamiseen perustuvista ammanteista. Palkkaus on usein huono, mutta omavaraisuus takaa tämän väkiluokan ihmisille toimeentulon. He saavat usein kaiken mitä tarvitsevat omasta takaa - työkalut he osaavat tarvittaessa valmistaa puusta ja yksinkertaiset vaatteet syntyvät taitavien emäntien käsissä omien eläinten tai metsästettyjen eläimien nahasta tai turkista.

Talonpoikaisluokkaan voi kuulua maanviljelijöiden ja kalastajien lisäksi myös muiden ammattiryhmän edustajia. Oleellista on, että talonpojalla on hallussaan pysyvä asunto, josta hän vastaa itse tai perheensä kanssa. Talolliset luokitellaan lainopillisesti bliwonin kansalaisiksi ja sääty antaa talonpojille siten jonkinasteisen turvan oikeudellisissa asioissa.

Irtolaiset ja lainsuojattomat

Irtolaisiin luetaan kaikki Bliwonin alueella olevat, jotka eivät kuulu mihinkään muuhun säätyyn. Heillä ei ole lain turvaamia oikeuksia ja heidän tulee siksi huolehtia itse omasta turvallisuudestaan. Irtolaisiin kuuluu kulkureita ynnä muita asunnottomia sekä tunnettuja rikollisia, mutta suurimman osan irtolaisten luokasta muodostaa Bliwonin reuna-alueilla asuvat klaanilaiskan-
sat ja muut vähemmistöt.

Irtolaisista osa työskentelee palvelusväkenä kievareissa tai aatelisten kartanoissa. Palkkaus on usein heikkoa, mutta työpaikka tarjoaa usein pienen asunnon ja päivittäisen ruoan. Perhe-elämä näissä luokissa on kuitenkin joskus vaikeaa, sillä perheelle annetut tilat ovat useimmiten pienet ja suoja esimerkiksi säättä vastaan saattaa olla puutteellinen.

Monet murtovarkaat, maantierosvot, salakuljettajat ja merirosvot ovat myös irtolaisia, vaikka rikollisia voi löytyä piileskelemästä myös muiden säätyjen sisästä. Tunnetuilta rikollisilta viedään heidän aiemmat säätyoikeutensa, ja heistä annetaan usein etsintäkuulutuksia sekä heidän vangitsemisestaan rahallisia palkkioita.

Palkkioita maksetaan:

Arm Räkäkorva (3 hopeamarkkaa)

Paennut jälleen Luninin linnasta. Halutaan vangita useista rötöksistä ja päällekkäyneistä käsityöläisten kortteleissa. Kiinniottajalle luvassa rahapalkkion lisäksi linnanherran myöntämä kamarijunkkarin arvonimi.

Dakkar Masai (7 hopeamarkkaa)

Luvattomasta magiankäytöstä etsintäkuulutettu nuori mies. Halutaan toimittaa välittömästi auktoriteettien haltuun. Puvo Sahen tarjoaa kiinniottajalle 7 hopeamarkan palkkion ja maagisia palveluja.

Nibias Tom (18 hopeamarkkaa)

Erityisen vaarallinen maantierosvo ja murtovaras. Epäillään myös korvaamattoman arvokkaan Galratin topaasin varkaudesta. Topaasin löytämisestä maksetaan lisäksi 50 hopeamarkan lisäpalkkio.



KILLAT

Bliwonin killat ovat tietyn ryhmän, yleensä ammattikunnan, etujärjestöjä, jotka suojelevat oman ammattinsa ja jäsentensä asemaa. Ne auttavat jäseniään oikeusasioissa ja jäsenet hyötyvät myös taloudellisesti, koska kilta valvoo ja sääntelee ammattiryhmän tuloja esimerkiksi vähimmäishintoja asettamalla. Kilta voi auttaa jäseniään taloudellisesti myös vuokraamalla tiloja tai avustamalla suoraan taloudellisesti tiukkoina aikoina.

Kiltojen rakenne, hierarkia ja toimintamallit eroavat toisistaan merkittävästi. Pienimmät killat ovat vain muutamien yksittäisten ammatinharjoittajien yhdistyksiä kun toiset hallitsevat kaupunginlaajuisia ammattilaisten verkostoja. Eräissä kaupungeissa on myös päällekkäisiä keskenään kilpailevia kiltoja, mikä aiheuttaa joskus eripuraa ammattilaisten kesken.

Kauppiaskilta

Kauppiaskilta on yksi suurimmista ja vaikutusvaltaisimmista killoista. Sillä on kiltataloja Bliwonin lisäksi myös muun muassa Carehosissa ja Quadissa. Kauppiaskilta vaatii kaikilta Bliwonissa toimivilta kauppiailta jäsenkirjaa. Ilman jäsenkirjaa toimivia sakotetaan killan toimesta ja sakkojen maksamista kontrolloidaan killan omien valvontayksiköiden avulla. Jäsenyyden hinta riippuu kaupan koosta ja tuotoista. Jäsenkirjan lisäksi kauppiaskillalle maksetaan vuosittain kiltaveroa, joka on suhteessa kaupan tuottamiin voittoihin. Killan jäsenenä kauppias saa käyttöönsä killan laajan kontaktiverkoston, paremmat sisäänostohinnat tuotteilleen sekä helpottuneet muuttamis- ja liikkumismahdollisuudet. Lisäksi kauppias ostaa itselleen hyväksynnän ja luottamuksen muiden kauppiaiden keskuudessa. Kiltaan kuulumaton kauppias pyritään ajamaan nopeasti konkurssiin varsinkin, jos kauppias on taloudellisesti menestyvä.

Kauppiaskilta myös valvoo jäsentensä toimintaa, sekä erottaa ja ilmiantaa varastetun tavaran kauppiaat. Lisäksi se valvoo kaupan tuottavuutta ja ilmoitettuja kauppa-

tavaroita, joiden mukaan kiltavero määräytyy. Yleisesti ottaen kiltavero ja jäsenyydemaksu on pieni hinta verrattuna killan aiheuttamiin ongelmiin silloin, kun luvaton kauppias paljastuu.

Käsityöläiskilta

Käsityöläiskilta toimii lähinnä Bliwonin alueella. Se hoitaa Qvenionista tuotujen käsityöiden ja aroklaanien käsityöiden toimittamista kauppiaille. Sen tarkoitus on taata käsityöläisille reilu hinta tuotteista. Kiltaedustaja hoitaa myös ostajan etsinnän ja kauppahinnan neuvottelun. Lisäksi kilta valvoo tuotteiden tasoa ja toimii tiiviissä yhteistyössä kauppiaskillan kanssa.

Käsityöläisille jäsenyys tulee suoraan kiltaedustajan kautta, kun ensimmäinen kauppa tapahtuu. Jäsenyyden edellytyksenä ovat yleisesti ottaen laadukkaat käsityöt ja jatkuva tuotanto. Käsityöläiskilta hoitaa myös metsästäjien ja ansastajien toimittamia nahkoja, luita ja lihaa, mutta viime aikoina on keskusteltu myös erityisen riistakillan perustamisesta.



P
J
S
H
B
M
R
O
K

Viljelijöiden kilta

Viljelijöiden kilta on löyhä maanviljelijöiden yhteenliittymä, jonka tarkoituksena on valvoa viljelijöiden oikeuksia ja kontrolloida maataloustuotteiden hintoja. Viljelijöiden killan jäseneksi on haettava. Hyväksytyt hakijat luokitellaan maatilankoon ja tuotteiden mukaan ja saa virallisen jäsenkirjan. Kiltalaisia edustaa 30 - 50 -henkinen edustajisto, joka äänestetään virkaan vuosittain. Edustajisto säätelee maataloustuotteiden hintoja pyrkien takaamaan viljelijöille reilun korvauksen tuotteistaan.

Kiltaan voi kuulua myös pienjäsenenä, eli jäsenenä, jonka tuotteiden määrä tai laatu ei riitä varsinaiseen jäsenyyteen. Pienjäsenyys ei velvota veroihin ja jäsenmaksut ovat nimelliset. Pienjäsenellä ei ole killassa äänioikeutta, mutta hän saa katovuosina tukea muilta jäseniltä, mikä tukee pienjäsenen toimeentuloa heikkoina satovuosina. Jäsenyydet lähinnä tukevat killan vaikutusvaltaa. Useimmat talonpoikaiskommuunit kuuluvat viljelijöiden kiltaan yhteisinä ja saavat sitä kautta äänioikeuden ja paremmat edut kuin pienjäsenenä.

Soturikilta Teroca

Myös Terocana tunnettu soturikilta on hajanaainen kilta, johon kuuluu palkkasotilaita, vartijoita, kaartilaisia ja henkivartijoita. Kiltta pyrkii työllistämään taistelutaitoisia henkilöitä ja pyrkii tekemään kohtuullisia sopimuksia eri ase- ja panssaritoimittajien kanssa. Terocan edustajia löytyy Bliwonin suurimpien kaupunkien lisäksi myös muualta Bliaronista. Terocalaiset toimivat kysynnän ja tarjonnan yhdistäjinä ja voivat toimia esimerkiksi vartijoina karavaaneille, henkivartijoina kauppiaille ja aatelisille. Terocan jäsenet ovat pohjimmiltaan palkkasotureita, jotka toimivat eniten maksavan tahon puolella.

Killan toiminta on hajanaista ja eri tasoista eri kaupungeissa, mikä näkyy vartioiden ja sotilaiden tasossa. Kilttaa on arvosteltu yhteinäisen linjan puutteesta ja häilyvästä moraalista. Killan toiminta ja laillisuus on viimeaikoina ollut vaakalaudalla johtuen selkeän rakenteen puutteesta ja muutamista

arveluttavista voiman käyttöön liittyneistä tapauksista. Huhu kertoo meneillään olevasta lakimuutoksesta, joka kieltäisi toteutuessaan yksityisten soturikiltojen olemassaolon.

Kaivoskilta

Kaivoskilta on uusi virallisista killoista ja perustettu entisen kaivosliiton perustalle. Kaivoskilta valvoo kaivosten toimintaa ja malmin vientihintaa. Kaivoskillan edeltäjä kaivosliitto hajosi epämääräisten syiden takia ja monet liiton johtajista katosivat salaperäisesti hajoamisen yhteydessä. Virallisesti kaivosliitto hajosi sisäisiin erimielisyyksiin, mutta niistä ei ollut merkkiäkään muutamia kuukausia ennen hajoamista. Kaivosliitto oli koostunut kaivoksia omistaneista suvuista ja koko kaivostoiminta oli ollut neljän mahtisuvun hallinnassa. Nykyiseen kaivoskiltaan kuuluu enää yksi entistä perheistä. Kaivosliiton hajoamisen huhutaan liittyneen Sahenien keskinäisiin kiistoihin, vaikka todisteita toisen Sahenin tunkeutumisesta Bliwonin alueelle ei ilmeisesti ole.

Kaivoskilta toimii lähes yksinomaan Bliwonin alueella, mutta hoitaa myös Bliwonin ulkopuolelta tulevien kaivostuotteiden ostamisen ja jälleenmyynnin. Kiltta toimii yhteistyössä kauppiaskillan ja käsityöläiskillan kanssa. Jäseneksi pääsevät automaattisesti kaikki kaivostyöläiset Bliwonin alueella toimivista virallisista kaivosyhtymästä. Killan johdossa toimii pysyvissä viroissa kaivosten omistajia. Käytännössä kaivostyöläisten asema killassa on nimellinen. Asioista päätetään valtuustossa, johon on mahdollista päästä sisään ainoastaan kaivoksen omistajana.



VARTIOSTOT JA SOTURIT

Bliwonissa rauhaa ylläpitävät ensisijaisesti kaupunkien vartiostot, jotka jakautuvat suurimmissa kaupungeissa muutamiin kaartikuntiin. Pienissä kaupungeissa on pääsääntöisesti vain yksi kaartikunta. Kaartikunnan keskus on vartiostoparakki, josta käsin vartijakaartit tekevät kierroksia suunnitellusti ympäri kaupunkia. Useimmiten suurissa kaupungeissa vuorossa on kaksi kaarta jokaista kaartikunnan keskusta kohden - toinen kaartikeskuksessa ja toinen kierroksella. Kaartilaiset on pääsääntöisesti varustettu miekalla tai keihäällä, pronssikypärällä ja paksulla nahkapanssarilla. Suurimpien kaupunkien kaarteilla on käytössään myös pronssisia ja rautaisia panssarointeja.

Vähimmäisvaatimus vartiostoon liittymiselle on keihäs ja parkitusta nahasta valmistettu kokovartalosuojus. Useimmilla kaupunginvartiostoon liittyvillä on käytössään kuitenkin myös pronssinen kypärä. Vartijoiden kokemuksessa on myös huomattavia eroja - monet tulevat palvelemaan vartiostoon ilman aikaisempaa soturikoulutusta tai aseenkäyttötaitoja.

Maanteillä ja reuna-alueilla partioivat kaartien matkapartiot, jotka koostuvat pääosin kokeneemmista satureista. Näiden yksikköjen soturit jaetaan pääosin keihäs- ja ratsumiehiin. Keihäsmiehet ovat kevyesti varustautuneita kokeneita satureita. Heidän ensisijainen aseensa on keihäs, mutta tarvittaessa he voivat kantaa myös varalla lyhyttä miekkaa tai muuta asetta. Suojana he käyttävät tavallisesti pronssista kypärää ja kokovartalosuojusta parkitusta nahasta.

Kenraalit ja vartijakapteenit ovat kaartien ylimpiä upseereita ja palvelevat joko kaupunkien kaarteissa tai matkapartioissa. Koulutautuminen upseeriksi tapahtuu Ningarin akatemian kautta ja kestää noin 10-15 vuotta. Harjoittelu aloitetaan noin viiden vuoden iässä, jolloin lapset aloittavat päivittäiset miekkailu- ja jousiammuntaharjoituksensa, sekä työskentelyn danakien kanssa. Kokelail-

ta vaaditaan hyvää peruskuntaa ja vanhempien tulee maksaa koulutuksesta sotaopistolle 6-10 hopeamarkkaa joka kuukausi, mikä on johtanut siihen, että lähinnä rikkaimmilla väestöryhmillä on mahdollisuus kouluttautua upseerin asemaan. Kymmenen vuoden ikään mennessä upseerikokeilat ovat saavuttaneet hyvät perustaidot aseiden käsittelyssä ja ratsastamisessa. Sotataitojen harjoittelu jatkuu tästä eteenpäin, mutta saa rinnalleen myös sivistysaineita, kuten kulttuurin, matematiikan ja käsitöiden opit. Kuudentoista vuoden iässä kokelaalla on mahdollisuus osallistua soturikokeeseen, jossa testataan kaikki soturilta ja upseerilta vaadittavat taidot. Kokeet ovat varsin monipuoliset ja fyysisesti erittäin vaativat.

Ylin upseeriluokka muodostuu kuitenkin aateloiduista sotalordeista, jotka tarvittaessa ottavat konsulaatin päätöksellä hallintaansa kaupunkien kaartit ja matkapartiot. Tarvittaessa soturiruhtinaat voivat myös laittaa vireille nostoväen hankinnan ja pakottaa alempien säätyjen edustajia maanpuolustukseen. Käytännössä aateliluokan upseerit eivät ole kosketuksissa vartiostojen arkipäiväisen toiminnan kanssa, ellei meillä ole suuri yhteiskuntaa koetteleva tilanne, kuten klaanisota tai meriltä tulevat uhat. Ylimmästä armeijan johdosta vastaavat ensisijaisesti siis sotaherrat - yksityiset rikkaat, joilla on sotakoulutusta ja usein myös merkittävästi sotakokemusta.

KAUPANKÄYNTI

Bliwonin valtio sijoittuu Bliaronin parhaimmalle viljelysalueelle: Bliwothan-joen ja kaksioisjokien alueelle. Sijainti Suuren Aron ja meren välissä on optimaalinen myös kaupankäynnille. Kauppatietä pitkin kauppaa käydään Horucin ja Sarasin kanssa. Meriteitse kauppaa käydään enimmäkseen Qvenionin saaren asutusten kanssa, mutta jonkin verran myös Longotin ja Cirilin kanssa.

Kauppatie on yksittäisistä karavaanireiteistä merkittävin. Sitä pitkin matkaaminen on vaarallista, mutta kauppa Bliwonin ja Ho-



rucin välillä on hyvin tuottavaa ja molemminpuolisesti kannattavaa. Arolla karavaanien vaarana ovat hiekkamyrskyt, villieläimet, kuumuus, sekä maantierosvot. Eräät klaanit ovat kokonaan siirtyneet elämään kauppapitien lähistölle ja elävät tätä nykyä kokonaan rosvouksella. Kauppapitietä pitkin kulkevat karavaanit ovatkin viime aikoina pyrkineet lisäämään karavaanien puolustusta palkkaamalla suojakseen kokeneita klanisotureita.

Gwathion satama Bliwonin valtion eteläosissa on merkittävin kauppasatama koko tunnetussa maailmassa. Sen kautta viedään Bliaronista ulos maanviljelystuotteita, kuten villaa, krattania, palkokasveja, hedelmiä sekä lihaa, ja tuodaan ulkomailta muun muassa suolaa, viiniä, metallia, sekä käsitöitä. Verotus on tuntuva ja on ainaisenä riesana kauppiaille.

Bliwonilla on oma valuutta, "Bliwonin markka", joka jakautuu hopeamarkkoihin ja kuparipenneihin. Yksi hopeamarkka vastaa arvoltaan sataa kuparipenniä. Bliwonin valuuttaa käytetään metalliarvonsa vuoksi valuuttana myös monissa muissa Bliaronin osissa.

Salakuljetus

Johtuen kovasta verotuksesta ja suhteellisen vaatimattomista palkoista, on osa kauppiasta ryhtynyt kuljettamaan lisäksi laittomia tavaroita tai viemään tavaransa salasiin satamiin verotuksen kiertämiseksi. Salasatamien ja laittomien tavaroiden kuljetus voi moninkertaistaa voitot, mutta on myös vaarallista ja rangaistukset ovat ankaria. Tullien työntekijät ovat nykyisin tottuneita salakuljetuksen vahtijoita, joten haasteet kasvavat päivittäin.

Suosittuja tavaroita salasatamiin vietäviksi ovat muun muassa väkevät alkoholijuomat, maagiset yrtit, Kalthan-esineet, sekä demonistiset fetissit. Erityisesti väkevä alkoholi on suosittua salakuljetettavaa, sillä se voidaan laimentaa perillä vedellä ja näin voidaan moninkertaistaa myytävän aineen hinta. Demonistiset fetissit ovat myös erityisen tuottoisia. Pienen patsaan ostohinta esimerkiksi Arolla on vain murto-osa Bliwonin hinnasta. Rangaistus demonististen esineiden

hallussapidosta on kuitenkin vakava - maagisesti aktiivisista fetisseistä seuraa yleensä hirttotuomio.

Bliwonilaisia hintoja

Danak	15 hopeaa
Ämmyli (esim. lehmä)	7 hopeaa
Rengaspaita (teräs)	17 hopeaa
Rengaspaita (pronssi)	5 hopeaa
Pitkämiekka (pronssi)	5 - 9 hopeaa
Lyhyt miekka (pronssi)	4 - 7 hopeaa
Hieno vaatekerta	10 - 14 hopeaa
Vaatekerta (nahka)	2 - 3 hopeaa
Vaatekerta (kangas)	1 - 2 hopeaa
Soihtu	15 kuparia
Köysi (20m)	3 hopeaa
Don Echen -viini (pullo)	3 - 5 hopeaa
Tuoppi olutta	5 kuparia
Tuoppi mäskiä	3 kuparia
Krattan-juures (1kg)	10 kuparia



ARO

Bliaronin sivistysalueita, Horucia ja Bliwonina, erottaa harvaan asuttu Suuri Aro. Vain muinaiset klaanit ja heimot pystyvät selviytymään Aron karussa ympäristössä. He tuntevat keitaiden ja parhaiden suojapaikkojen sijainnit sekä osaavat hyödyntää vähäisiä kasveja ja eläimiä ravinnon ja veden hankinnassa. Erilaiset hyönteiset, madot ja eräät kaktuskasvit ovat arkipäiväistä ruokaa karujen alueiden asukkaille.

Kartoitettua aluetta löytyy vain Bliwonin pohjoispuolelta ja läheltä Horucin tasankoja. Näiden alueiden välillä kulkee kauppatie, mutta käytännössä kaikki muu on kartoittamatonta. Aron tuntemattomista alueista kerrotaan viljejä tarinoita. Sanotaan, että hiekkaan on hautautunut kokonaisia vankurikaravaaneja täynnä rikkauksia ja Kalthanien muinaisia rakennelmia. Eräät kulkurit ja matkalaiset väittävät tuntevansa joitakin näistä paikoista ja tarjoavat opastusta alueelle kohtuullista korvausta vastaan. Klaanien tiedossa on lisäksi salaisia pyhiä reittejä ja paikkoja, joita klaanilaiset eivät paljasta edes hengenlähdön uhalla.

Aro on valtava alue ja vaikka maasto pääosin hyvin karua, löytyy Arolta myös muutamia erilaisia kasvillisuusvyöhykkeitä. Keskeillä Aroa on hiekkadyynien täyttämää aavikkoa ja kumpuilevaa heinä-aroa. Reuna-alueilta löytyy myös vehreitä keitaita ja ylämaita, sekä vuoristoa ja jopa muutamia laavakenttiä. Pitkät matkat Arolla vievät voimia ja ajoittain jopa ihmishenkiä. Klaanien uskomuksien mukaan Aro punnitsee sielun puhtauden, palkitsee rehellisiä ja luontoa kunnioittavia matkalaisia ja rankaisee rikollisia ja pettureita.

Historia

Aron asutus on alkeellista ja erittäin harvaa, joten kirjoitettua historiaa ei ole käytännössä lainkaan. Sahenien arkistojen teksteissä viitataan Kalthanien aikaan ja sen jälkeeseen kansojen hajoamiseen, jonka myötä

klaanikulttuuri ilmeisesti sai alkunsa. Rannikkoalueilla sodittiin ja sotia paettiin vaatiin luonnonoloihin. Tarinoista ei selviä, syntyivätkö klaanit alunperin Suurelle Arolle vai oliko nykyisin tunnettu Aro tuolloin vielä veden peitossa.

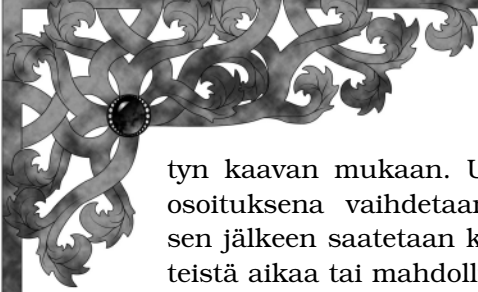
Historiallisesti merkittävää on klaaneissa säilynyt tarinointi- ja lauluperinne. Monet tarinat ovat lähtöisin Kalthanien ajalta tai Kaaoksen ajoilta ja antavat näin katsauksen siihen, mitä elämä tuolloin saattoi olla. Myös useita maagisia rituaaleja on säilynyt, ja eräiden klaanien amuleteissa on ilmeisesti jonkinasteisia riimutaikuuteen liittyviä voimia.

Kulttuuri

Klaanit ovat sukuhaaroja, jotka ovat keskittyneet tietyn toimeentulon ympärille. Heitä kaikkia sitoo yhteinen kulttuuri ja historia, sekä riippuvuus yhteisöstä. Lähes kaikkien klaanien elämä keskittyy tavalla tai toisella keräilyyn, ravinnon- ja vedenhankinnan ympärille. Eräät klaanit tekevät lisäksi käsitöitä ja vaihtavat niitä tarvikkeisiin tienaten merkittävän osan elannostaan kaupankäynnillä. Toiset klaanit ovat harjaantuneet taistelutaidoissaan niin pitkälle, että kokonainen klaani voi elää palkkasotureiden tai ryöväreijoukkojen tavoin.

Käytännössä kaikille klaanilaisille opetetaan jo lapsena selviytymistä, metsästystä ja itsepuolustusta. Klaanilaislapset oppivat nuoresta asti jousen ja keihään käyttöä sekä käytännön taitoja, kuten lihan paloitte-
lua, kuivattamista ja saaliin nylkemistä.

Klaanit kuuluvat useimmiten suurempaan heimoon, joka noudattaa samankaltaista kulttuuria ja toimintatapaa. Yksi heimo saattaa pitää sisällään kymmeniä pienempiä klaaneja. Siltikään jälleennäkemisiä ei tapahdu viikoittain, eikä aina edes kuu-
kausittain. Kun Arolla kohdataan samaan heimoon kuuluva klaani, tervehditään tie-



tyn kaavan mukaan. Usein ystävällisyyden osoituksena vaihdetaan pieniä lahjoja, ja sen jälkeen saatetaan käydä viettämään yhteistä aikaa tai mahdollisesti jopa juhlaa jälleennäkemisen kunniaksi.

Heimojen sisällä on tiukka hierarkkinen järjestys klaanien johtajien välillä. Jos hierarkia on epäselvä, tilanne selvitetään voimainkoetuksella - kenties jousiammuntakilpailulla tai juomakilvalla. Kaksintaistelu on mahdollinen, mutta sitä pidetään yleisesti alkeellisena välienselvittelytapana. Suhteellisen yleinen, käytännössä yhtä vahva keino voimasuhteiden selvittämiseen on muinaisiin rituaaleihin luottaminen. Johtajien valintaan liittyvissä rituaaleissa kilpailijat asettavat itsensä eräänlaisille pyhiinvaelluksille, jotka sisältävät äärimmäisiä haasteita ja ovat usein hengenvaarallisia. Kilpailevien klaanien johtajat saattavat joutua eroon klaaneistaan kuukausien ajaksi, jolloin he ylittävät vaarallisia vuoristoja, tunkeutuvat syviin luolastoihin tai asettautuvat jotain suurta luonnonvoimaa, kuten hiekkamyrskyä, vastaan.

Uskonto

Shamanismi ja animismi ovat merkittävimpiä klaaniuskontoja. Uskonto on suoraan kytköksissä ympäröivään luontoon, ja erilaisia luonnonilmiöitä pidetään henkiolentojen antamina merkkeinä tulevaisuudesta. Shamanit ovat näiden ilmiöiden tulkitsijoita ja hallitsevat muita yliluonnollisia kykyjä, joiden vuoksi Sahenit ovat olleet pitkään varsin huonoissa väleissä klaanien kanssa. Shamanismi on sivistysalueilla vuosikausia ollut laitonta, ja se liitetään muistiinpanoissa usein demonismiin.

Shamaaneilta kysytään neuvoa hankalissa elämäntilanteissa ja klaania uhkaavissa asioissa. He suorittavat myös perinteisiä rituaaleja ja ovat usein heimon parhaita tarinankertojia. Väitetään, että monet shamaanit käyttävät aistimagiaa tehostaakseen kerrotun tarinan vaikutusta, mutta väitteen todistaminen on osoittautunut varsin vaikeaksi.

Maantieto

Aro on suurelta osin kartoittamatonta, ja se tunnetaan lähinnä polttavasta auringosta ja veden vähäisyydestä. Hiekkamyrskyt ja jokien kuivumiset ovat arkipäivää. Juoksuhiekkahautaus kalkkikiviluolista suojaa eläimiä ja ihmisiä. Paahde vie järjen niiltä, jotka eivät osaa etsiä suojaa. Dyytime- ret ja kalpean keltainen aro ja savanni tuntuvat jatkuvan loputtomiin. Arolla matkaamisessa keskeisintä on henkinen sinnikkyys ja sisäinen vahvuus. Tästä piirteestä klaanilaiset tunnetaan sivistysalueilla. Bliwonissa sanotaankin, että klaanilaiset ovat sitkeitä kuin Danakin nahka.

Suurella Arolla liikkuu myös paljon erilaisia petoja. Suuret villidanakit, arosudet, jättimäiset korppikotkat, garet ja niragat verottavat säännöllisesti klaanien väkilukua. Myös kauppatietä kulkevien matkalaisten on oltava varuillaan - jopa vahvasti vartioitujen karavaanien tiedetään vahingoittuneen suurpetojen hyökkäyksissä.

Arolla kasvaa eräitä kasveja, joita ei tiettävästi saada mistään muualta Bliaronista. Rikkaiden bliwonilaisten lempihuumeet dranna ja sina kasvavat Aron syrjäseuduilla ja ovat uskomattoman arvokkaita. Kuumetta laskeva kini, miehisyttöä lisäävä punalehti ja kipua lievittävä klaaniruoho ovat hyvin tunnettuja lääkeyrtejä myös sivistysalueilla.

Arolla raivoavat hiekkamyrskyt nousevat äkkiä ja katoavat yhtä nopeasti kuin ilmestyivätkin. Ne hautaavat alleen kyliä ja muuttavat maaston muotoja jatkuvasti. Dyymien alle on hautautunut eläimiä, ihmisiä, tarinoita ja aarteita — esimerkiksi kokonaisia aatelisten vankkureita, ja Kalthanien salaisuuksia. Useiden klaanien perinnetarinoissa kerrotaankin suuresta vaaleasta linnoituksesta, Chardanista, joka katoaa ja ilmestyy myrskyn jumalten tahdon mukaan. Se on linnoitus sankareille, salaperäinen, mutta houkutteleva. Perinteisesti tarinoissa Chardanin linnoitukseen uskaltaneet tulevat sieltä pois kantaen mukanaan jumalallisia taikaesineitä, joita on pidetty jumalten valtuutuksena klaanin hallitsemiseen.

Kauppatie

Suurta Aroa halkoo satojen peninkulmien verran vanha Kauppatie, joka toimii tärkeänä kuljetusreittinä Bliwonin ja Horucin välillä. Se kulkee mutkittellevasti muutamien vedenottoaikkojen kautta ja on verrattain turvallinen reitti Aron ylittämiseen. Sitä pitkin kulkevien täytyy kuitenkin valmistautua pitkäkestoiseen matkaan ja varautua arorosvojen hyökkäyksiin ja ajoittaisiin keidasalueiden kuivumisiin. Turvallista Arolla ei ole, vaikka kulkisi kaikkein parhaiten vartioitua reittiä satoja peninkulmia pitkällä hiekkaisella Kauppatiella. Tie voi pitää sisällään useita epämiellyttäviä yllätyksiä. Normaali härkävankkuri kulkee tien Carehosista Ningariin noin kuukaudessa, mutta huonot sääolosuhteet ja yllätykset voivat jopa tuplata kulkuajan.

Aro on haaste kaupankäynnille maailman kahden merkittävimmän sivistysalueen välillä. Horuc ja Bliwon ovat kaksi hyvin erilaista, mutta kuitenkin kehittyvää sivistysaluetta, ja niillä olisi paljon opittavaa toisiltaan. Vain kauppakaravaanit yhdistävät näitä kahta valtakuntaa. Pienet, mutta tärkeät kauppiaiden vankkurit toimivat siis paitsi tavaroiden, myös kulttuurin välittäjinä ja tienavat omistajilleen siinä sivussa huomattavia omaisuuksia.

Ylämaat

Mitä korkeammalle ja lähemmäs vuoristoja tullaan, sitä viileämmäksi ja kosteammaksi Aro muuttuu. Vuorilta virtaa sadekauden aikana puhdasta vettä, mikä varastoituu osittain ylämaiden pohjavedeksi ja osittain jatkaa matkaansa pieninä puroina Arolla, jossa se haihtuu pikkuhiljaa ilmaan tai löytää tiensä Aron pohjavesien sekaan.

Ylämaat ovat Aron hedelmällisintä aluetta, ja sieltä löytyy myös suhteellisen pysyvää asutusta. Ylämaita peittää ohut ruohon ja sammalen kenttä, jolla ylämaiden klaanien karja laiduntaa. Vuoren rinteeltä katsottaessa on tyypillistä nähdä näillä kumpuilevilla mailla pieniä jurttakyliä vesialueiden lähellä. Kuivempien aikojen saatossa ylämaalaiset vaeltavat paremmille alueille, usein rannikolle, Kardolotin jokilaaksoon, Seritoon tai Sarasiin.

Rauniot

Maagit ja varakkaat keräilijät ovat valmiita maksamaan huikeita summia Aroon hautautuneiden raunioiden aarteista. Merkittävimpiä houkutuskohteita ovat Aron hiekkoihin hautautuneet kaupungit, joissa arvellaan olevan tuhansia arvokkaita riimuesineitä. Nämä tarunhoitoiset kaupungit kuitenkin



ilmestyvät ja katoavat sattumanvaraisesti hiekkamyrskyjen mukana. Ovatko kaupungit kuitenkin vain kangastuksia ja tuodaanko väitetyt Kalthan-esineet oikeasti jostain muualta?

Kivimuodostelmat

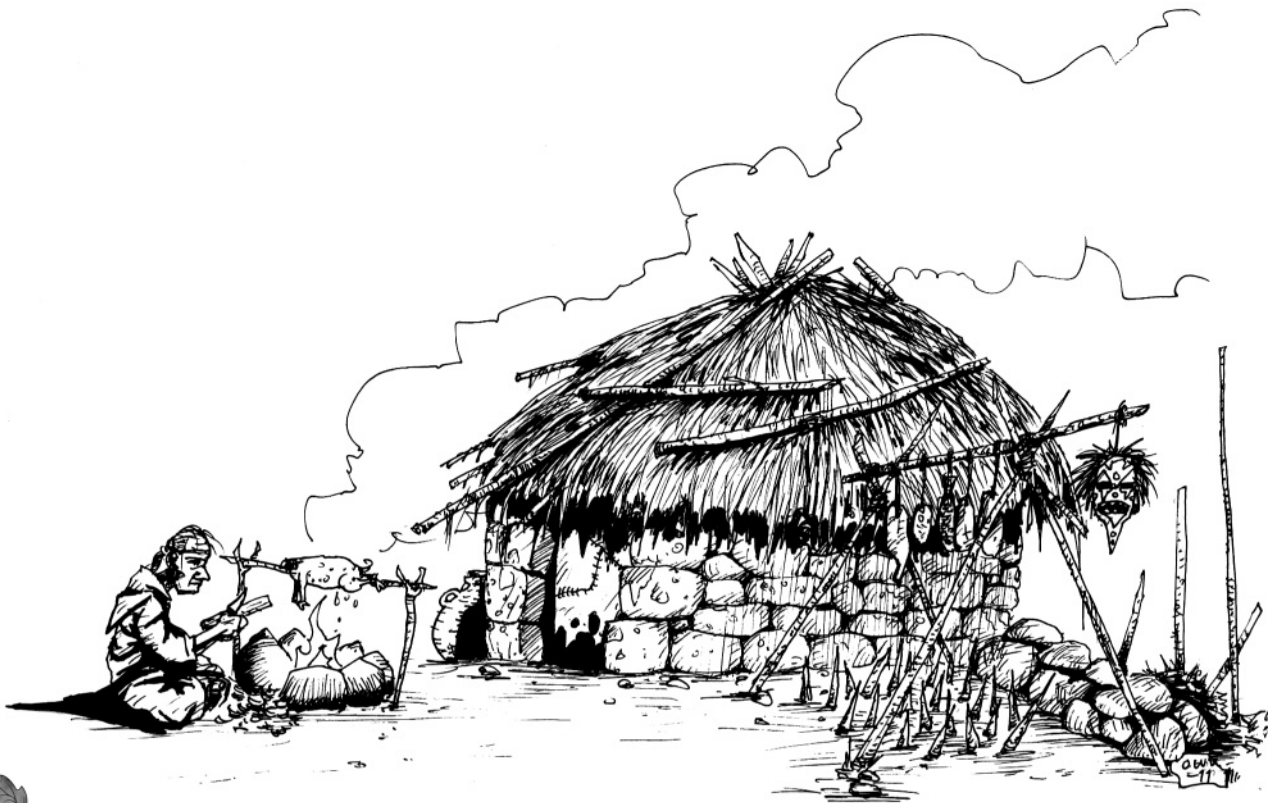
Arolla on useita massiivisia kivimuodostelmia, jotka ovat tarinoiden mukaan henkio-lentojen koteja. Näiden kivimuodostelmien ympäristöstä saattaa löytyä lähteitä tai ajoit-tain jopa pieniä puroja. Mikäli alueella on vettä, siellä on myös eläimiä ja mahdollises-ti muita matkalaisia.

Vesi on kuitenkin vaarallinen yhdistelmä se-koittuneena Aron hiekan kanssa. Juoksu-hiekka voi olla päältä päin täysin kestävä maan näköistä, vaikka kuivan hiekan alla olisikin todellisuudessa massoittain vettä. Hiekkakenttään uppoaminen on hidasta, ja vaikka yksittäisen ihmisen pelastaminen on-kin mahdollista, esimerkiksi vankkuri tai danakin upotessa konstit ovat monesti vähis-sä.

Kivimuodostelmien yhteydessä on usein myös tippukiviluolia, joista on myös mah-dollista löytää vesialueita. Luolat pysyvät läpi vuorokauden viileinä, joten niissä pää-see hetkeksi paahtavalta auringolta suo-jaan. Myös monet eläimet käyttävät luolia suojanaan kuumimman päivän aikaan. Muutaman pedot ovat itse asiassa erikoistu-neet luolissa metsästämiseen.

Keitaat

Kuivimmalla, hiekan peittämällä elottomal-la Arolla vesi on todella tiukassa. Näillä alueilla elävät ovat täysin muutamien keitai-den varassa. Paratiisinomaisten vesialuei-den ympärillä on jatkuvasti jonkin verran asutusta: joitakin klaanilaiskauppiaita ja muita, jotka eivät välitä arolla vaeltamisesta ja keräilyyn perustuvasta elämästä. Vettä on näillä alueilla saatavilla lähes aina ja runsaasti, muutamia poikkeuksellisen kui-via jaksoja lukuun ottamatta. Keitaiden ympä-rillä kasvavat palmut tuottavat makeaa kookosta ja eräät palkokasvit, kuten krat-tan, soveltuvat hyvin viljelyyn keitaiden lä-histöllä.



HORUC

Horuciin luetaan käytännössä kaikki Bliaronin pohjoisosien sivistysalueet: Kardolot-jokilaakso, Tuhkarannikko ja Gartanonin vuonon läntiset alueet. Kulttuurinen keskus on ehdottomasti aron reunalla aivan Kardolotjoen lähtöalueilla sijaitseva suurkaupunki Carehos. Kulttuuri on sekoitus klaanien perinteitä, saraslaisten ylpeyttä, sekä maanviljelyksen tuomaa vaurautta, uskoa ja rauhallisuutta.

Horuc tunnetaan kehittyneen maanviljelyksen lisäksi myös hankalasta ilmastostaan. Vylasin saaren tulivuoret puskevat vuosittain ilmaan tonneittain tuhkaa, joka sataa pitkin vuotta eri puolille Horucia. Vaikka ilmasto yleisesti onkin trooppinen, aiheutuu tulivuoresta ajoittain muutamien päivien mittaisia kylmiä jaksoja, jolloin voi hetkellisesti sataa jopa lunta. Sateen mukana tulee myös usein tuhkaa, mikä värjää saapuesaan Horucin hetkellisesti tummaksi, kunnes ylivoimainen vehreys valtaa jälleen alan.

Historia

Horucissa on ollut asutusta niin kauan kuin tiedetään. Kalthanien asutus ilmeisesti sijaitsi pääosin vuoristoalueilla, mutta jäänteitä on löytynyt myös Gartanonin vuonon lähialueilta. Arvellaan, että Hiljaisten kukkuloiden juureen on haudattu Kalthanien viimeisten sukujen jäseniä, mutta hautoja ei etsinnöistä huolimatta ole tähän päivään mennessä löytynyt.

Sahenin vaikutus Horucin alueella on myös historiallisesti erittäin merkittävä. Ensimmäinen Sahen perustettiin Carehosin pohjoispuolelle vuosituhaten alussa, ja sen arkistojen ja tarkan ajanlaskun ansiosta viimeimmän tuhannen vuoden tapahtumista tiedetään varsin paljon. Carehosin kaupungin merkitys ja asema on kasvanut, ja muutamia merkittäviä taisteluita on käyty sen hallinnasta. Sahenin arvoasemaa ei olla kuitenkaan haastettu yli viiteensataan vuoteen.

Vanhan Sahenin päärakennus tunnetaan nykyisin nimellä Rasaak Thurmen ja se on edelleen koko Bliaronin suurin maagien linnoitus. Rasaak Thurmen oli ennen arvostettu oppineiden laitos, jonne lähetettiin maagisesti kyvykkäitä oppiin. Sairastuneet tulivat Rasaak Thurmeniin etsimään apua vaivoihinsa. Nykyisin Thur Sahenin hallussa oleva linnoitus on kuitenkin pahasti ränssistynyt. Rasaak Thurmen on nykyisin lähinnä Thur Sahenin alueellista valtaa pönkittävä monumentti.

Kulttuuri

Horucilainen kulttuuri sekoittaa villisti klaanilaistapoja sekä alueen alkuperäiskansojen perinteitä. Ensimmäisen Sahenin tuoma turvallisuus lisäsi vakautta ja sovitti paikallisia kulttuureita yhteen. Toisaalta Arolta tulevien klaanien painostus on lisännyt horucilaisten yhteisöllisyyttä ja monet pienet alueelliset kiistat on tämän vuoksi soviteltu aseettomasti. Kulttuuria ei kuitenkaan voida varsinaisesti sanoa rauhanomaiseksi, sillä erilaisten klaanimaiset kilvoittelut ja kunniaistelut ovat Horucissa tavanomaisia. Sotilaallisella toiminalla on Horucissa pitkät perinteet - pohjoisen aarteita ja viljelysmaita on yritetty vallata useaan otteeseen vuosisatojen aikana.

Thur Sahenin valta Horucin alueella pohjautuu tiukkaan kuriin ja vastarinnan kitkemiseen ennen kuin sellainen ehtii syntyä. Maageja pelätään ja kunnioitetaan, eikä Thur Sahenin valtaa uskalleta kyseenalais-taa. On kuitenkin kuulunut huhuja kansan oikeuksia ajavista vastarintaliikkeistä, jotka ovat toistaiseksi rajoittaneet toimintansa yksittäisiin väärin tuomittujen rikollisten vapautuksiin sekä etsittyjen piilottamisoperaatioihin. Jos Thur Sahenilla on epäily, että henkilö on tekemisissä joko vastarintaliikkeen tai laittoman magian kanssa, tuomio on hyvin herkästi elinkautinen vankeusrangaistus tai jopa julkinen teloitus.

Uskonto

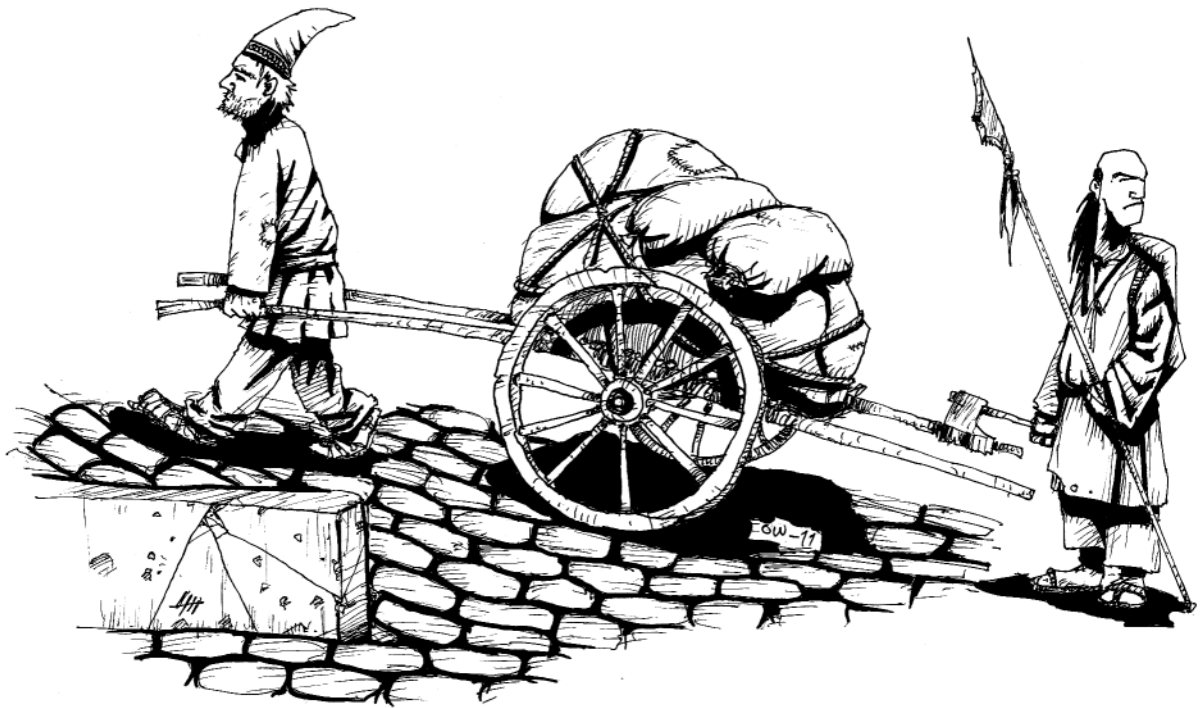
Horuc on uskonnollisesti jakautunut kolmeen päälahkoon: gartanonlaisuuteen, Jamahot-traditioon sekä shamanismiin. Myös pienempiä uskonnollisia yhteisöjä tunnetaan - seritolaisuus on levinnyt läntiseen Horuciin eikä Glarysen kulttikan ole kaupunkilaisille aivan tuntematon. Thur Sahen on alueellisesti eräänlainen moraalinvartija ja toimii uskonlahkojen ylimpänä auktoriteettina. Magian harjoittaminen on tiukasti kielletty kaikilta muilta paitsi Thur Sahenin jäseniltä. Osa uskonlahkoista onkin siksi valinnut ylipapikseen maagin Thur Sahenista.

Sää ja ympäristö

Horucin sääolojen erityispiirteenä mainittakoon suuri vaihtelevuus ja erikoiset sääilmiöt. Pohjoisessa sijaitseva Vylasin saari on tuliperäinen ja aiheuttaa säännöllisesti tuhkasateita, jotka pahimmillaan äityvät viikko- ja kestäviksi tuhkamyrskyiksi. Tulivuoren läheisyys aiheuttaa myös yllättäviä kylmääksia, joiden aikana lämpötila voi hetkellisesti pudota vuoristoalueita vastavaksi - lumisateet ja vesistöjen jäätyminen on tällöin mahdollista.

Pääosin Horuc on kuitenkin trooppista alankoa ja rannikkoalueita, mutta kasvillisuuden määrä vaihtelee rajusti pohjois-eteläsuunnassa. Aivan pohjoisessa, Tuhkarannikolla, on sankkaa mangrovekasvillisuutta ja sademetsää. Etelämpänä Aron ja sademetsän raja on varsin tarkasti piirtynyt. Muutaman peninkulman mittainen kaistale jokien halkomaa viheraluetta erottaa sademetsän kuivahkosta arokasvillisuudesta.

Horuc rajautuu lännestä ja idästä vuoristoalueisiin, joiden Horucin puoleiset rinteet ovat pääosin hyvin reheväkasvuisia ja siksi vaikeakulkuisia. Vuorille menee tietävästi muutamia reittejä, mutta alueen tarkka tunteminen on välttämätöntä, mikäli matkailainen haluaa edetä nopeasti.



TUHKARANNIKKO



Tuhkarannikoksi kutsutaan Mustien vuorten pohjoisrannikolta itään aukeavaa rannikkoa. Nimi juontaa juurensa paksusta tuhkaista, joka hedelmöittää rannikkoa. Tuhkarannikon varrella on useita kyliä, jotka elättävät itsensä viljelemällä tuhkaista rannikkoa. Rannikon viljeleminen ei ole kuitenkaan helppoa, sillä vaikka tuhkan ansiosta maaperä on hyvin hedelmällistä, rannikon aluskasvillisuus ja vetinen koostumus hankaloittavat viljelytyötä. Tästä huolimatta Tuhkarannikko on melko tasaisesti asutettua. Monet rannikon kylistä tuottavatkin suuren osan alueen viljasta.

Historia

Tuhkarannikon asutus on kasvanut hitaasti, johtuen luultavasti vihamielisistä sääoloista ja tukahduttavan runsaasta kasvillisuudesta. Tiheä ja paikoittain jopa läpipääsemätön sademetsä on vaikeuttanut liikkumista ja hidastanut kaupankäynnin syntyä. Laitanrakennuksen ja työkalujen kehittymisen myötä on kuitenkin myös tropiikin raivaus helpottunut, ja vähäiset rannikkoasutukset ovat kasvaneet pysyviksi kyliksi.

Viljely Tuhkarannikolla on luonteeltaan pienimuotoista, mutta silti tuotanto kattaa hyvin oman tarpeen. Ajoittain viljaa voidaan kaupata myös muualle Horuciin ja sen ulkopuolelle. Mangrovemetsän lukuisat hedelmälaajat ja hyvät kalavedet ovat lisänneet ravinnon monipuolisuutta. Väestönkasvu onkin ollut viime vuosina hyvin nopeaa. Tuhkarannikko tunnetaan yleisesti myös kulinaristien paratiisina.

Kulttuuri

Tuhkarannikolla eletään luonnon armoilla – tuhkamyrskyt koettelevat alueen ihmisten hermoja jatkuvasti, ja viimeisat kylmäjaksoit ovat asettaneet kovat vaatimukset myös rakennusten kestävyydelle. Kesät ovat kuumia ja kosteita, talvet leutoja, mutta ajoit-

tain saattaa sataa jopa lunta. Kaikkina vuodenaikoina tuhkasateet ja tuuliset säät ovat alati läsnä. Ehkä nimenomaan säät ovat tehneet tuhkarannikkolaisista sisätiloissa viihtyviä ihmisiä. Monet heistä ovat rauhallisia takkatulien ääressä viihtyviä maalaisia. Iltaisin sisätiloissa lauletaan ja soitetaan. Luontoa pidetään vihollisena, joka koettelee ja rankaisee. Viikon kirkkaista ja miellyttävistä säistä otetaan kuitenkin kaikki irti – ulkona töitä tehden, mutta myös huvitellen.

Uskonto

Perinteinen esi-isien pyhään tietoon pohjautuva uskonto on edelleen vahvin. Siinä luonnonjumalilta kysytään apua ja niitä kiitetään hyvistä sattumista. Rituaaleissa kysytään neuvoa esi-isien hengiltä, jotka voivat auttaa eläviä tuonpuoleisesta saadulla tiedolla. Palvontamenot tapahtuvat metsissä sijaitsevilla pyhillä paikoilla, jonne pystytetään värikkäillä kankailla koristeltuja sermejä, joiden sisällä poltetaan levästä valmistettuja hajusteita ja korkeimman kastin jäsenet ottavat yhteyden henkiin hiljaisen meditaation avulla.

Myös Jamahot-traditiolla (ks. Carehos sivu 93) on jonkin verran kannatusta Tuhkarannikolla. Apua kysytään tarvittaessa myös maageilta, vaikkei Thur Sahen suurta luottamusta herätäkään. Taikuuteen uskotaan, sitä pelätään ja varotaan.

Maantieto

Tenrak

Tenrak on Tuhkarannikon suurin kaupunki. Mustien vuorten juureen rakennettua ja muurein aidattua kaupunkia johtaa mestari Piras, eräs Thur Sahenin maagijärjestön vaikutusvaltaisimmista miehistä. Thur Sahenin tukikohdaksi rakennettu Tenrak on kasvanut satojen ihmisten asuttamaksi kaupungiksi, kun lukuisat lähiseutujen



asukkaat ovat hakeutuneet Thurin suojaan mustakäsien uhan alla.

Kaupungilla on kuitenkin pidempikin historia, joka ulottuu noin 700-luvulle asti. Venesatamana Tenrak on ollut käytössä niin pitkään kuin tiedetään. Tenrakin kalasaaliit olivat riittoisat ja alueelle rakennettiin 700-luvun aikana kymmenkunta suurta taloa kalastajien asunnoiksi. Kalastajat toivat alueelle veneillään siemeniä läheisestä tropiikista, ja näin alulle laitettu maanviljely laajensi tenraklaisten ruokavaliota huomattavasti. Ikivanhan venesataman ympärille perustettiin virallisesti kauppapaikka vuonna 731, ja muuan oluenpanija Harduk Charos perusti kahta vuotta myöhemmin kaupunkiin ensimmäisen majatalon, Hardukin Tavernan, joka on toiminut tauotta niistä ajoista lähtien nykypäivään saakka.

Hylätty kylä

Tuhkarannikolta tunnetaan vuosia raunioituneena ollut kylä, joka ei syystä tai toisesta ole jäänyt nopeasti kasvavan mangroven valtaan. Kylä on ilmeisesti palanut karrelle, jonka jälkeen se ei enää ole kelvannut metsän kasveille ja olennoille. Tuhon aiheuttajasta ei kuitenkaan ole tietoa. Lähikylissä kerrotaan useita erilaisia versioita kylän tuhoutumisesta. Kylän lähistöllä asuu lisäksi ilmeisesti eräs erakko, riimumagiamestari, joka tuntee kylän tarinan läpikotaisin.

Habis Criil

Thur Sahenin korkea-arvoisen maagin Ashyr Sambovelin kartano sijoittuu aivan Tuhkarannan itäkärkeen. Kartanon alue on varjioitu ja aidattu terävällä piikkiaidalla, mutta arvovaltaisille vieraille sallitaan silloin tällöin majoitus tässä hyvin erikoisessa majoituspaikassa. Habis Criilissä on itäisen Aaveiden meren paras satama, missä mestari Sambovel myös itse säilyttää riimumagialla vahvistamaansa purjevenettä.



CAREHOS

Horucin vakiintunut asutus on paljolti alueen halki virtaavan Kardolot-joen ansiota. Joki on tarjonnut lepopaikan Arolta saapuneille klaaneille, mutta se on myös mahdollistanut maanviljelyksen ja sitä kautta pysyvän asutuksen synnyn. Tasangon halki virtaava joki on luonut muuten kuivalle maaperälle vehreää pensasaroa ja nahkealehtisten puiden muodostamia metsiä. Kardolot-joen alkulähdettä ei ole vielä löydetty, mutta sen uskotaan virtaavan Kadotettujen vuorten syvyyksistä.

Kardolot-joen yläjuoksulla sijaitsee suuri Carehosin kaupunki. Aron klaanit perustivat vuosisatoja sitten asumuksen ikivanhalle vedenottopaikalle, ja se on aikojen saatossa kerännyt luokseen hämmästyttävän joukon ihmisiä. Klaanit vaikuttavat vieläkin vahvasti Carehosin toimintaan, vaikkeivät paikalliset nykyään pidäkään itseään klaanilaisina oikein millään tavalla. Yhteydet Sarasiin, Tenrakiin ja Bliwoniin ovat säännölliset ja vahvat. Kauppatie Carehosista Bliwoniin on tietävästi tällä hetkellä maailman merkittävin kauppareitti.

Historia

Klaanien vedenottopaikka on ollut Kardolot-joen yläjuoksulla niin kauan kuin tiedetään. Muinaiset legendat kertovat useista vedenottopaikan luona käydyistä taisteluista ja kaupungin eri aikakausista ennen ajanlaskun alkua. Viimeisimmät tuhat vuotta Carehosin elämä on ollut läheisesti kytköksissä myös Sahenien toimintaan. Nykyinen ajanlasku aloitettiin kaupungin pohjoispuolelle perustetussa Rasaak Thurmenissa, Ensimmäisen Sahenin hallinnollisessa keskukessa. Sahenin läsnäolo on rauhoittanut aluetta ja suojellut sitä jonkin verran myös sotilaallisilta hyökkäyksiltä. Carehosin tahtumat ovat aina olleet merkittäviä koko Horucin alueelle — siispä Horucin historia kulkee käsikkäin Carehosin kaupungin historian kanssa.

Kulttuuri

Carehos on vanha kaupunki, josta on historiallisia muistiinpanoja Sahenin perustamista edeltävältä ajalta. Kaupungin kulttuuristakin on kehittynyt hyvin omalaatuinen sekoitus klaanilaiskulttuureita ja horucilaisten tapoja. Kaupungissa on vuosisatojen ajan vallinnut erikoinen pelon järjestelmä ja kunnioittava suhtautumistapa maageja kohtaan. Maagien mielipide painaa paljon, ja julkisesti magia otetaan tosisaan, kun taas verhojen takana voidaan tehdä hyvinkin omapäisiä päätöksiä. Jatkuvat taistelut klaanien kanssa ja ajoittaiset kahnat Sarasin kansoja vastaan ovat tehneet carehoslaisista vahvoja ja ylpeitä kaupunkilaisia.



Kardolot-jokivarren tehokas maanviljelys, ka-
lastus sekä Tuhkarannikon hedelmäviljel-
mät ovat tehneet hyvää myös Carehosin ruo-
kakulttuurille. Jopa tavallisten perheiden
ateriat koostuvat usein muustakin kuin kui-
vakasta krattan-juureksesta. Pöydässä voi
olla vihannesten ja viljatuotteiden lisäksi ka-
laa ja hedelmiä. Juhlapäivinä ja pyhinä voi-
daan syödä myös liharuokia. Tulisuus on ca-
rehoslaisen keittiön ydin. Makunsa ruoka
saa paikallisestikin viljeltävästä yrttikasvis-
ta, hatshasta. Olut on normaali ruokajuo-
ma, ja paljon juodaan myös erilaisia hedel-
mämehuja. Viinit ovat lähinnä ylimystön
etuoikeus.

Carehoslaisten vahvat klaanilaisjuuret näky-
vät arjessa vain vähän, mutta monet juhla-
päivät sekä tavat ovat klaaniaikojen peruja.
Sadonkorjuuseen ja sadekausien vaihtumi-
seen liittyvien juhlien lisäksi eräs merkittä-
vimmistä Carehosissa vietettävästä juhlasta
on Punaisen kuun juhla. Nimi tulee Monei-
kuun vaiheesta, jolloin kuun pinta värjäy-
tyy lähes kauttaaltaan hohtavan punaisek-
si.

Uskonto

Uskonnollisesti Carehos tunnetaan monipuol-
isesti harjoitetusta Jamahot-traditiosta, jos-
sa yhdistyvät sekä Tuhkarannikon alkuperäi-
suskonnot että klaanien perinteet. Lisäksi
Jamahot-traditio on kerännyt vaikutteita gar-
tanonlaisuudesta ja seritolaisuudesta yhdis-
täen nämä kaikki uskonnot yhteiseen hyvin
sekavaan ja monella tavalla tulkittavaan Ja-
mahot-traditioon. Klaaniuskontojen vaiku-
tus on nähtävissä muun muassa kodin sisäl-
le ja liikkeiden oviin kaiverretuissa merkeis-
sä, joissa toistuvat eläin- ja luontoaiheet
sekä ritualistisissa juhlamenoissa, joissa us-
konto ja hupi yhdistyvät. Jamahot-tradi-
tioon kuuluu myös läheisesti päivittäinen ru-
koiluhetki kodin alttarilla, jossa palvotaan
eri jumalolentoja, joista yleisimmät
ovat rakkauden jumalatar Eriyka,
viekas ja onnekas Sartak, sekä so-
dan jumalatar Friia.



Maantieto

Carehosista pohjoiseen sijaitsee Hiljaisten
kukkuloiden alue, jota paikalliset karttavat
kuin ruttoa. Kukkuloista kulkee Horucin
alueella monia legendoja, joista vallitsevin
kertoo kukkuloiden kätkevän alleen mui-
naisten Kalthanien katakombeja.

GARTANONIN VUONO

Horucin itäisimmässä osassa, puskee man-
tereeseen Gartanonin vuono, joka suhteelli-
sen harvasta asutuksestaan huolimatta on
laajalle levinneen uskonnon, gartanonlai-
suuden, pyhä keskus. Alue tunnetaan us-
kontoon liittyvästä tiukasta kastijärjestel-
mästään ja sulkeutuneesta yhteisöstään.
Tiukka yhteiskuntajärjestelmä ja sulkeutu-
neisuus on kuitenkin pitänyt Gartanonin
papiston melko koskemattomana Sahenin
vaikutukselta. Alue on poikkeuksellinen
myös siitä, että näennäisestä Thur Sahenin
magiamonopolista huolimatta papisto pys-
tyy edelleenkin suorittamaan "pyhiä rituaa-
lejaan" suhteellisen vapaasti ja ilman Thur
Sahenin valvontaa.

Gartanonin vuonon itäpuolelta alkaa Suuri
Räme, johon liitetään paljon uskonnollisia
ja myyttisiä ajatuksia. Kerrotaan rantaa pit-
kin vaeltavista suohirviöistä, kummituslai-
voista ja kauniin neitokaisen muodossa vas-
tarannalle ilmestyvistä valheolennoista. Itä-
rannan asukkaita pidetään yleisesti
kummallisina yhteiskunnasta vieraantunei-
na hyypiöinä.

Alueella käytetään jonkin verran rautaa,
pronssia ja kuparia työkaluissa, mutta käy-
tännössä kaikki metalliesineet joudutaan
ostamaan Sarasista tai muualta Horucista.
Puiset työkalut ja aseet ovat yleisempiä,
mutta myös hyvälaatuinen puu on Gartano-
nissa kallista. Paikalliset ovat oppineet käyt-
tämään hyväkseen Rämeeltä saatavia pak-
suksi kasvavia pensaita ja juuria, joista tu-
leekin oivallisia käyttöesineitä.

Historia

Gartanonin vuonon syntymästä ei tiedetä paljoa. Paikallisen legendan mukaan maa oli alunperin yhtä soinen ja hankala kuin Suuri Räme nykyään, kunnes alueelle saapui sen pelastukseksi noitakuningatar Janna, eräs paikallisten alkujumalista. Legendan mukaan Janna loihti alueelle hyviä viljelysmaita ja täytti vuonon herkullisilla kaloilla. Paikallisen uskomuksen mukaan maksuksi tästä gartanonlaisten sielu kuitenkin sidottiin ikiajoiksi maan kamaralle, ja vain pyhästi uskovat päästetään kuoleman jälkeiseen paratiisiin.

Vanha Sahen keräsi alueelta myös historiallisia todisteita Kalthan-aarteiden ja kadonneen tiedon toivossa. Tutkimuksia on pidetty hyvin tiukasti salassa, ja Sahenin keräämät tekstit ovat nykypäivänä joko tuhottu



tai niitä säilytetään jonkin olemassa olevan Sahenin arkistoissa. Myös papistolla on "alkuperäisiä" tekstejä, joihin he luottavat, mutta näiden uskotaan liittyvän ennemmin alueella asuneeseen alkuperäiskansaan ja gartanonlaisten kulttuuriin kuin kalthaneiden aikaisiin tarustoihin.

Alkuperäiskansa, jonka edustajia kutsutaan alku-gartanonlaisiksi, on paikallisessa mittakaavassa kiinnostava, sillä paikallinen kastijärjestelmä pohjaa pitkälti siihen oletukseen, että papisto ja muut ylhäiset kastit polveutuvat muinaisesta paikallisväestöstä. Kansantarinoissa kuitenkin mukaillaan vaihtelevilla tavoilla virallista versiota — varsinkin alemmissä kasteissa kiertää tarina, jonka mukaan ylhäinen alkuperäiskansa orjuutettiin ja alistettiin, ja heidän legendojensa pohjalle rakennettiin uusi kulttuuri, jonka alimpaan kastiin sen alkuperäiset keksijät pakotettiin.

Kulttuuri

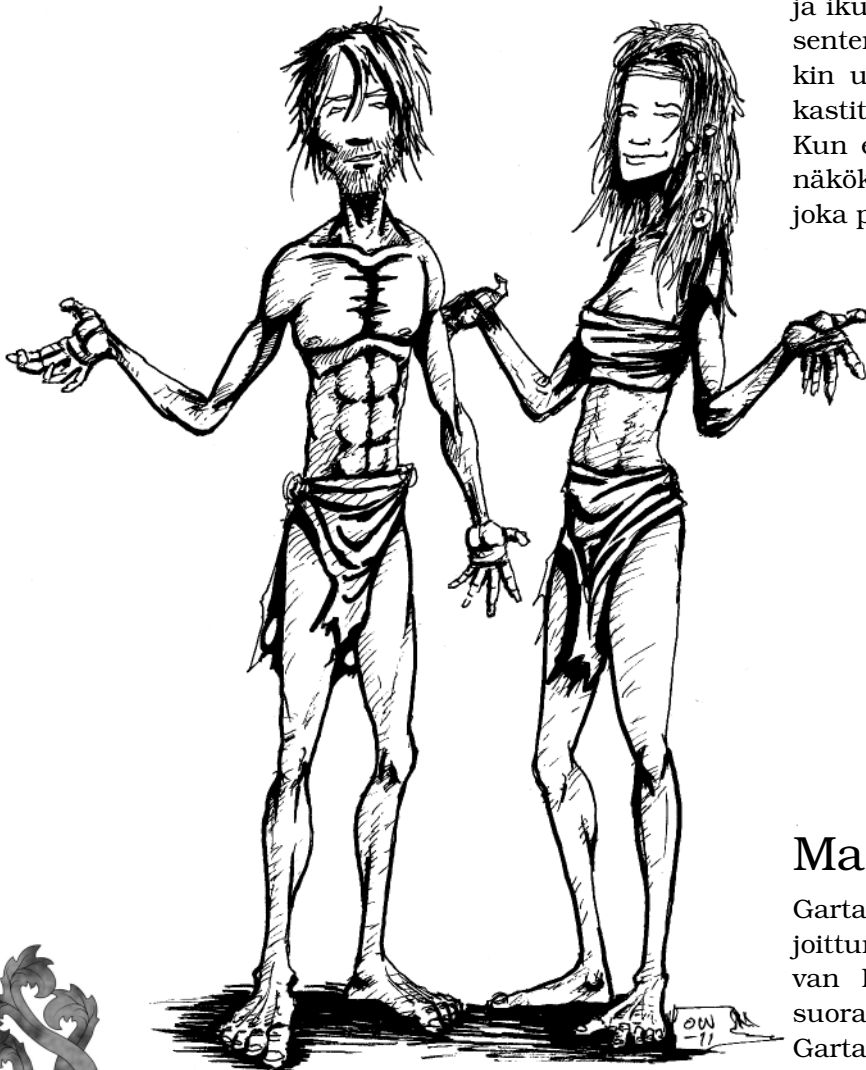
Gartanonlainen kulttuuri on hyvin vankasti rakentunut ja sisältäpäin valvottu. Ylhäisimmät kastit valvovat ja suojelevat paikallisen kulttuurin säilymistä, eikä alueella siedetä erilaisia näkemyksiä. Kulttuurille ominaista on syvä uskonnollisuus sekä kasteihin perustuva luokkajärjestelmä, joka jakaa väestön viiteen osaan syntyperän perusteella.

Alimmat luokat, unohdetut ja kurjat, työskentelevät raskaimmissa pakkotöissä orjien tavoin. Heillä ei ole oikeuksia, ja heitä pidetään omaisuutena ja kauppatavarana. Unohdetut ovat paikallisen uskonnon mukaan tehneet jotain, minkä vuoksi he ovat menettäneet oikeuden elämän jälkeiseen paratiisiin. Heidän kuolemaansa ei tule surra ja heitä voidaan kohdella aivan millä tavalla tahansa. Kurjat ovat toisiksi alinta kastia ja erona unohdettuihin on lähinnä se, että nöyrästi eläneet kurjatkin saattavat kuollessaan lunastaa paikan paratiisiin tai syntyä uuteen parempaan kastiin.

Työläiskastissa elää suurin osa kansasta – maanviljelijät, merilevän kasvattajat, kalastajat ja paimentolaiset. Heillä on lupa omistaa maata, karjaa ja alempien kastien edus-

tajia. Heidän joukossaan on myös muutamia ulkomaailmasta saapuneita käsityöläisiä, jotka ovat taidoillaan ja lahjuksillaan ansainneet kohtuullisen kastin.

Kaksi ylintä luokkaa koostuvat satureista sekä papeista. Soturikastin jäsenet ovat poikkeuksellisesti usein alemmista luokista valittuja, eivätkä suinkaan aina syntyperäisesti soturikastin jäseniä. Heidät kasvatetaan lapsista asti satureiksi ja papiston suojelijoiksi. Tärkeimpinä soturin ominaisuuksina pidetään syvää uskonnollisuutta, rohkeutta sekä nöyryyttä. Ylin luokka, papisto, polveutuu paikallisten legendojen mukaan alku-gartanonlaisista sekä Janna-noitakuningattaresta, mikä antaa heille kyvyn ja oikeuden päättää alempien kastien asioista. Papiston tehtävänä on ratkaista yhteisöä koskevia ongelmia ja yksilöiden kiistoja jumalallisella auktoriteetilla, sekä toimia uskonnollisena ja aatteellisena oppaana.



Vuonojen alueella toimiva luokkajärjestelmä on kiinnostanut joitain Bliwonin ja Sahenien tutkijoita mahdollisena jäänteenä Kalthanien yhteiskuntajärjestelmästä, joka olisi säilynyt maagisten kykyjen häviämistä huolimatta. Erityisesti papiston kerrotut yhteydet jumalallisiin voimiin ovat ihmetyttäneet Saheneita, sillä vaikka alueella ei varsinaisesti palvota magiaa, alueella kerrotaan jumalien tekemistä ihmeteista, mitkä Saheneissa liitetään yleisesti jonkinasteiseen magian harjoittamiseen.

Uskonto

Gartanonin uskonto perustuu Janna-jumalattaren ja eräiden muiden muinaisten henkien palvontaan ja paratiisin tavoitteluun. Gartanonlaisuudessa maan päällinen elämä on koetus, joka palkitaan hartaimmille iänkaikkisella paratiisilla. Koetuksessa epäonnistuneet joutuvat unohdettujen kastiin ja ikuiseen kadotukseen. Muiden kastien jäsenten väitetään syntyvän uudelleen johonkin uuteen kastiin niin kauan, että kaikki kastit on käyty vähintään kertaalleen läpi. Kun elämä on nähty kaikista mahdollisista näkökulmista, seuraa lopullinen koetus, joka palkitaan paratiisilla.

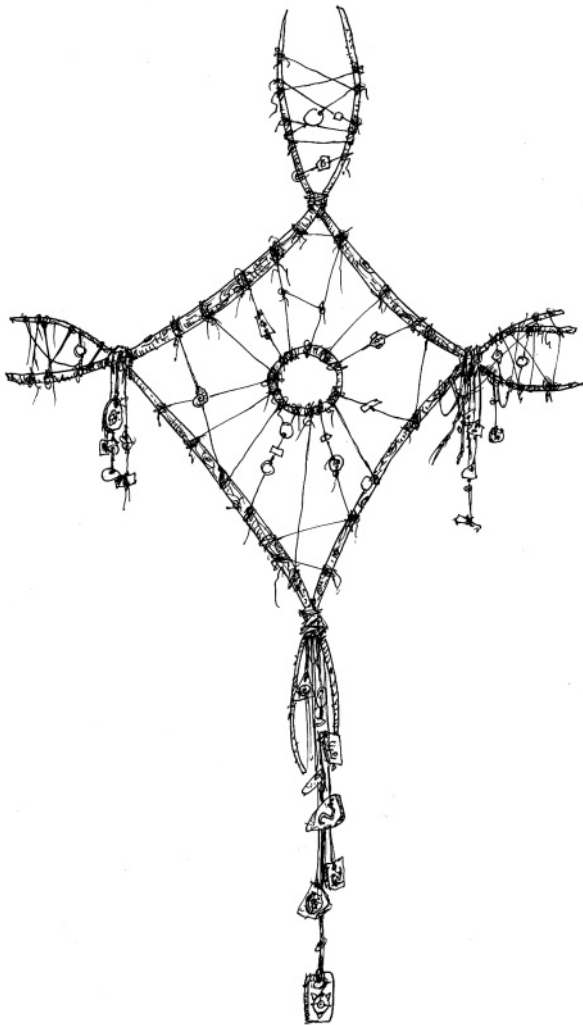
Gartanonlaisuudesta on levinnyt aatteita myös muualle Horuciin ja Sarasiin, eikä uskonto ole täysin tuntematon Bliwonissakaan. Gartanonin vuonoa pidetään kuitenkin uskonnon pyhänä alueena ja ainakin Gartanonissa uskontoa tulkitaan niin, ettei muualta ole mahdollista päästä paratiisiin. Siksi kuoleman lähestyessä monet Jannaan ja kastien kiertoon uskovat pyrkivät usein Gartanonin vuonoon alueelle, jotta normaali kastien kierto jatkuisi tai paratiisi vihdoinkin koittaisi.

Maantieto

Gartanonin vuono on maantieteellisesti sijoittunut Horucin itäisimpään kärkeen aivan Kadotettujen vuorten juureen. Ainoa suora maareitti Horucista Sarasiin kulkee Gartanonin vuonoa kyljestä. Myös meren-

käynnin kannalta Gartanonin vuonon kaksi suurinta kaupunkia Bomrin ja Gatos ovat oivallisesti sijoittuneita. Purjehtiminen vuonoon on suhteellisen helppoa, vaikka kapteenin täytyykin olla tarkkana ettei jää kiinni matalikkoihin. Rämeen kyljessä viljellään alueelle tunnusomaista merilevälajia, jossa on poikkeuksellisen makea herkullinen maku.

Kulku Gartanonin vuonoon ja vuonosta on helppoa. Päätie Sarasiin tunnetaan nimellä Kurkikierrros ja on korkeudesta huolimatta melko hyvä kulkea ja ennen kaikkea sisältää mahtavia näköaloja korkealta Kadotettujen vuorten rinteiltä. Reitit Sarasiin ovat tärkeitä rauta-aseiden ja -työkalujen kauppaamisen kannalta, ja siksi tähän pulonkaulamaiselle alueelle on keskittynyt hie-
man tavallista enemmän rikollisuutta — lä-



hinnä maantierosvoja ja taitavia huijareita.

Arolle ei ole olemassa yhtä oikeaa reittiä, vaan se alkaa hyvin pian siitä, mihin Kadotettujen vuoret loppuvat. Muutamia kärry-
polkuja tunnetaan, mutta ne eivät läheskään aina ole kuljettavia, ja matkalainen joutuu usein poikkeamaan polulta maan kuivumisesta johtuvien halkeamien ja jyrkkien rinteiden vuoksi.

Gartanonin vuono on pääosin hyvää nurmialuetta. Asutus keskittyy kuitenkin pääosin kahteen kaupunkiin: Bomriniin ja Gatosiin.

Bomrin

Bomrinin kaupunki on gartanonlaisen uskonnon keskus. Pyhimät temppelit ja hallitsijoiden kiviset palatsit sijaitsevat täällä. Keskikokoisena kaupunkina Bomrinista löytyy melko kattavasti erilaisia kauppvoja ja käsityöläisten pajoja sekä useita majataloja pitkin pääkatua. Kaupunki levittäytyy muutamien mailin mittaisena ohuena kaistaleena pitkin merenrantaa, ja pienet kalastajien ja merilevänviljelijöiden veneet täplittävät rantaviivaa. Kaupungin reunamailla sijaitsee Thur Sahenin kivinen kartanolinnoitus, jolla on kuitenkin vankka historia ja rauhanomaiset suhteet paikalliseen papistoon.

Gatos

Gatos on pieni kalastajakaupunki Gartanonin vuonon ja Rämeen välissä. Kaupungin laidalta alkava räme onkin yksi kaupungin tulonlähteistä: rämeeltä löytyy paljon eksoottisia yrtejä ja eläimiä. Gatos tunnetaankin Gartanonin vuonon alueella pienenä, hiljaisena ja sisäsiittoisena kaupunkina jonka asukkaat eivät paljon muukalaisista perusta. Gatosin reunamailla asuu myös paljon shamaaneja ja tietäjiä, jotka käyttävät yrtejä ja muita rämeen kasveja outoihin rituaaleihinsa. Thur Sahenin maagit ovat pitäneet kaupunkia pitkään silmällä, mutta Gatosin shamaanit ovat olleet merkittäviä parantajia alueella, ja heidän keräämänsä yrtit ovat olleet myös Saheneille hyödyllisiä, joten shamaanien toimintaa on ainakin toistaiseksi katsottu läpi sormien.

CIRIL

Valtava suola-aavikko kattaa suuren alankoalueen Bliaronin lounaisosissa. Aluetta hallitsee mantereen suolakaupan keskuskaupunki Ciril, jonka mukaan myös ympäröivä suola-aavikko on nimetty. Ciril tunnetaan eksoottisena kauppakaupunkina, joka kulttuurillisesti ei vastaa mitään muuta aluetta. Outo ruokakulttuuri, suolakylpyperinne, mehjefen palvonta ja avoin orjuus ovat ominaisia alueen kulttuurille.

Historia

Ciriliä on tiettävästi hyödynnetty suolanke-ruualueena jo vuosituhansien ajan. Varsinaista asutusta alueella ei kuitenkaan ole ollut ennen Cirilin kaupungin asteittaista rakentumista kuluneen vuosisadan aikana. Alueen muodostumisesta ja merkityksestä on erilaisia ristiriitaisia käsityksiä. Uskonnot tarjoavat omia selityksiä ja paikalliset legendat kertovat outojen suolamuodostelmien synnystä ja vuoriston salapaikoista.

Yksi tunnetuimmista legendoista on klaanien perinnetarina Tollhan-olennosta, joka onnistui varastamaan Haffar-valtikan, mahtavan Kalthan-artefaktin, sen omistaneelta kuningas Klefokselta. Kun kuningas huomasi Haffar-valtikan kadonneen, hän määräsi sotajoukkonsa metsästämään Tollhanin kiinni ja palauttamaan valtikan. Tollhan ehti kuitenkin piilottamaan valtikan valkoisen meren pohjaan, jossa se muutti meren polttavaksi aavikoksi. Klefoksen armeija, joka oli juuri saavuttamassa Tollhania laivoilla, jäi aavikon vangeiksi ja kaikki menehtyivät. Tollhanin kohtaloa tai Haffar-valtikan sijaintia tarina ei kerro. Tarinan innoittamana nimetty taverna Haffar on kuitenkin edelleen Cirilin suurin ja suosituin juottola, jossa illasta toiseen Cirililäiset kertovat lukuisia tarinoitaan kaupunkiin saapuville matkalaisille. Volar Sahenin oppineet maagit ja osa Bliwonin oppineista eivät kuitenkaan usko kirjavia selityksiä Cirilin synnystä.



Cirilin kaupunki on kasvanut paikalle kuluneen vuosisadan aikana. Alueelle saapuu jatkuvasti yhä enemmän karavaaneja idästä vaihtamaan ruokaa, työkaluja ja kankaita suolaan, jota aavikon heimot seulovat maaperästä. Suolakauppa Bliwoniin ja Mustien vuorten arvometalli- ja jalokivikaivokset ovat rikastuttaneet alueen eliittiä huomattavasti. Kovan kysynnän vuoksi orjuus on räjähtänyt viimeisten vuosikymmenien aikana lähes hallitsemattomaksi. Varsinkin vuoristokansojen ja aroklaanien keskuudessa Cirilin kansaa pidetään häikäilemättömän elitistisenä ja vaarallisena joukkiona. Avoimet konfliktit ovat toistaiseksi olleet pieniä kahakoita, johtuen kenties aroklaanien heikosta järjestäytyneisyydestä ja kohtuullisesta välimatkasta.

Kulttuuri

Cirililinen kulttuuri on muodostunut lähialueiden alkuasukaskulttuurien pohjalta, mutta siihen on myös sekoittunut hieman itäisiä vaikutteita. Myös alueen karuus on vaikuttanut cirililäisen kulttuurin syntymiseen - ruokataivoissa on jouduttu mukautumaan siihen, mitä lähialueilta saadaan ja toisaalta myös häikäilemätön kauppakulttuuri ja orjuuteen luottaminen ovat alueella selviytymisen ehtoja. Paikallinen kieli on jokseenkin hankalatajuista, mutta suurin osa alueen asukkaista puhuu sujuvasti myös Bliwonin yleismurretta.

Orjakauppa juontaa juurensa heimojen palvelija-kulttuuriin. Heimokulttuuriin kuuluu, että taistelussa hävinneet ovat antaneet elämänsä jo toisen haltuun, ikäänkuin he olisivat jo kuolleita. Mikäli heidät vangitaan ja orjuutetaan, täytyy sitä pitää armollisena ja kohtuullisena - ovathan hävinneet saaneet pitää henkensä. Orjuus käsitetään cirilissä ikäänkuin henkivelan maksamisena pois. Velan kuitatakseen heidän täytyy palvelulla uskollisesti niin kauan, että isäntä katsoo henkivelan kuitatuksi. Heimojen parissa on yleistä, että hyvin suoriutunut palvelija oli isäntänsä "orjana" vain vuoden tai kaksi, mutta Cirilissä henkivelan arvo on huomattavasti suurempi - pahimmillaan lopun eliniän mittainen. Kuollessaan orjia kuitenkin kohdellaan aivan kuin ketä tahansa muuta kansalaista ja heidät haudataan yksinkertaisin, mutta arvokkain juhlamenoin joihinkin alueen pyhistä hautapaikoista. Ilmeisesti suolan vuoksi vuoristoalueiden lähistöllä on arviolta tuhansia pieniä erikoisesti muodostuneita luolia, joista muutamia hyvin tunnettuja käytetään myös hautapaikkoina.

Eliitti koostuu kauppiaista ja kaivosten omistajista. Monet heistä ovat perineet alkuperäisten suolakauppiaiden kasaaman omaisuuden ja pitävät asemaansa myös sukunsa oikeutena. Seuraavana hierarkiassa tulevat oppineet ja kaivosmestarit, jotka pyörittävät aatelisten omistamia kaivoksia. Hierarkian alempaan kastiin kuuluvat karavaanarit ja heidän apumiehensä sekä varti-jansa, kuin myös kaupungin vartiosto, käsityöläiset ja aatelisten palvelijat. Pohjimmaisena ovat orjat, joiden asema on kiinni täysin hallitsijan tahdosta ja päätöksistä.

Uskonto

Cirilissä harjoitetaan pääasiassa Mehjefen ja Jusien palvontaa, mutta myös Sahenien oppeihin ja heimouskontoihin perehtyneisyys on laajaa. Mehjefe on uskonnossa suola-aavikon ylijumala, joka on nukkunut maan uumenissa maailman synnystä asti. Kolme vuosituhatta nukuttuaan Mehjefe heräsi ja nousi maan sylistä ja karkotti veden päältä. Tämän jälkeen Mehjefe valitsi kansan joka oli hänelle mieluinen - vahva ja sitkeä. Tämän kansan hän salli asustaa luomassaan karussa maassa, jonka koettelemukset pitäisivät hänen kansansa vahvana.

Jusien palvonta on esi-isien henkien palvontaa. Jusit ovat kuolleita muinaisihmisiä tai esi-isien henkiä. Jusia kunnioitaviin riitteihin kuuluu esimerkiksi ensimmäisen siemauksen uhraus Jusille kaatamalla hie-man teetä suolaan ennen nautiskelun aloittamista. Hyvää onnea ja suojelusta rukoillaan Juseilta ja Mehjefeltä ennen matkalle lähtöä ja turvallisen matkan jälkeen on suotavaa kiittää jumalolentoja pienellä rukouksella. Useat cirililäiset kantavat myös mukanaan esi-isiensä maallisia jäännöksiä, kuten luunpalasia ja muumioituneita nahkanpalasia, sillä näin uskotaan Jusin hengen säilyvän paremmin läsnä elävien maailmassa.



Maantieto

Ci Ril tarkoittaa paikallisten kielellä "suurta leiriä". Alkujaan alue tunnettiin telttakylänä, mutta kevyiden eläinten nahoista valmistetuiden telttöjen tilalle on rakennettu valkoisia kivi- ja savitaloja, sekä jopa muutamia kauppiaiden palatseja. Nämä pysyvät asutukset muodostavat nykyisen Cirilin keskustan, jonka ympärille levittäyty edelleenkin merkittävän kokoinen köyhälistön, matkalaisten ja satunnaisten onnenonkijoiden asuttama alue.

Aavikko on sekoitus kuivaa hyvin valkeaa hiekkaa ja suolakiteitä. Ciriliä kutsutaankin myös "lumiseksi aavikoksi" ja "valkeaksi pätsiksi". Suola tarttuu matkalaisten kenkiin ja on paikoitellen upottavaa vankkureille. Suola-aavikolla kulkeminen on melko hidasta ja vankkureiden läpiajaminen vaatii usein partioita, jotka tutkivat aavikon upottavuutta pitkien keppien avulla.

Loputtomilta tuntuvien suoladyynien lisäksi Cirilistä löytyy myös suuria kallio- ja kristallimuodostelmia ja tuhansia oudosti muodostuneita luolastoja. Useat näistä ovat olleet vuosisatojen ajan heimojen turvapaikkoja ja pyhiä alueita ja niitä käytetään edelleen mm. hautajaistarkoituksissa ja erilaisissa palvontamenoissa.

Cirilissä ei kasva juuri mitään. Suolainen maaperä ei juuri tue mitään elävää ja hiekkamyrskyt tuhoavat kaikki keinokastellut viljelmät joita ei ole suojattu erittäin hyvin. Poikkeusiakin tosin löytyy. Aavikko reunustavien vuorten rinteillä on onnistuttu viljelemään pieniä maatilkkuja, ja meren rannalla viljellään Cirilille ominaista valkoisen meren *Sillhan*-levää. Sillhan-levästä voidaan kuivatuna valmistaa laimeaa maustetta, Sun-Sillhania, tai suosittua cirililäistä teetä, Khaf-Sillhania. Paikalliset viljelijät valmistavat siitä myös voimakkaan makuista puuroa, Mun-Sillhania.

Kuolleiden kehto

Cirilin kaupungista pohjoiseen aukeaa laaja Kuolleiden kehdoiksi kutsuttu suolatasanko, jossa ei kasva mitään ja jonne ei tiettävästi ikinä sada. Ilma on lähes poikkeuksetta pistävän kuivaa ja polttava tuuli tekee Kuolleiden kehdoista maanpäällisen helvetin. Siitäkin huolimatta, reuna-alueilta louhitaan jatkuvasti arvokasta suolaa kaupan tarpeisiin. Matkustamisen kannalta alue joudutaan lähes poikkeuksetta kiertämään, kun halutaan päästä pohjoisille vuorille.



Tollhanin sormet

Suolatie varrella, hieman etelään Cirilin kaupungista, on ehkä tunnetuin suolakivimuodostelma - Tollhanin sormiksi kutsuttu alue. Se koostuu rykelmittäin olevista kalpeista sormimaisista muodostelmista, jotka kurkottelevat kohti taivasta useiden metrien korkeuteen. Tarinat kertovat, että paikka on muodostunut alueelle, jossa legendaarinen Tollhan jäi suolamuodostelmien alle suojellessaan varastamaansa Kalthan-arteefaktia. Alue on karmaiseva ja sen läpi pyritään yleensä matkustamaan tauotta.

Suolatie

Cirilin suola-aavikolta kulkee itään, aina Koradonin vuorille asti perinteikäs suolatie. Bliwoniin tietä pitkin kuljetetaan suolan lisäksi muitakin kauppatavaroita, kuten rautaa, kuparia ja tinaa, sekä eksoottisia hedelmiä suola-aavikon lähistöltä. Ciriliin tuodaan taas pääasiassa ruokaa ja tarvikkeita - kauppa on siis aktiivista molempiin suuntiin.

Suolatie kulkee suurimman osan sisällä Jauronin metsässä. Metsä on kuuluisa siellä asuvista peikoista ja tiedetään lisäksi metsässä elävän muutamia niraga-laumojia. Riistaa on metsässä paljon ja varsinkin metsän eteläiset osat ovat kasvillisuudeltaan varsin reheviä. Monsuunit kastelevat parhaiten Valkean meren rannikolla olevia alueita, mutta mitä pohjoisemmas tullaan, sitä kuivemmaksi ja harvemmaksi metsän kasvillisuus muuttuu. Peikkojen tiedetään pitävän erityisesti tästä hieman harvemmasta alueesta ja tiedetään niiden tekevän retkiä myös arolle ja Mustien vuorten rinteille.

Kaupungeissa on totuttu elämään näiden suurten olentojen kanssa, mutta suolatie varrella olevissa pienissä kylissä peikkoja suuresti pelätään ja vain harvat matkalaiset uskaltavat pysähtyä pitkiksi ajoiksi alueen pikkukyliin. Kaupungeissa puiset muurit suojaavat asukkaita ja matkalaisia, mutta ajoittain portit joudutaan sulkemaan ja varoitustulia syyttämään liian lähelle eksoottisten yksilöiden vuoksi. Karjaa ja alueen kuivaa trooppista metsää peikot hävittävät ajoittain suuria määriä.

Suolatie asutukset

Kauppareitin varrelle on kasvanut useita pieniä kaupunkeja, jotka tarjoavat suojaa ja varusteita matkalaisille ja suolakaravaaneille. Vankat puumuurit ja jatkuva vartiointi pitää kaupunkilaiset turvassa metsän peikoilta. Parin viikon välein kulkevat vankkurikaravaanit tuovat vilskettä kaupunkien elämään. Matkalaiset saavat juoda, syödä ja kylpeä laadukkaissa kievareissa ja lisämaksua vastaan on saatavilla myös hierontaa, yrttihoitoja ja jopa eksoottisia tanssiesityksiä.

Kaikki suolatie varrella sijaitsevat kaupungit ovat Punaisen Härän -klaanin suojeluksessa. Klaani on hyvin salaperäinen ja sillä on ilmeisesti useita pieniä suojapaikkoja Jauronin metsän siimeksessä. Normaalisti matkalainen ei joudu tekemisiin klaanin kanssa, sillä se puuttuu peliin vasta sitten, kun jokin uhkaa kaupunkilaisten turvallisuutta. Punaisen Härän -klaanin suurimman viholliset ovat Cirilin orjakauppiat ja eräät vihamieliset aroklaanit.



SERITO

Mustien vuorten välissä oleva suuri laakso, Serito, on pienen, mutta varsin tunnetun uskonnon keskus. Alue on kaunista metsäseutua ja vuoristoisilta rinteiltä aukeaa ajoittain uskomattomia näkymiä laakson syvyyteen. Sää on usein kirkas ja miellyttävä ja muutamat vuoristopurot kastelevat metsäalueita tasaisesti. Serito on lähes paratiisi aluetta asuttavalle peikkoyhteiskunnalle ja eristäytyneille seritolaisille uskovaisille.

Historia

Seriton alue ei ole koskaan ollut tiheään asuttua. Suurelta osin tämä on johtunut siitä, että Seriton metsiä ja vuoristoja asuttavat lukuisat peikkoyhteisöt, jotka tekevät edelleenkin asumisen alueella hyvin hankalaksi. Hieman ennen 900-luvun alkua, Vanha Sahen lähetti alueelle retkikunnan tutkimaan aluetta Kalthan-raunioiden toivossa. Retkikunta löysi tuolloin Seriton itäisen vuoriston rinteiltä vanhan rakennelman, joka paljastui tutkimusten myötä ikivanhaksi luostariksi tai muuksi palvontapaikaksi. Raunioiden keskeltä retkikunta paljasti kaivon, josta kumpusi elämämaigan henkiä lähes loputtomiin.

Mullistavan löytönsä innoittamana retkikunta haki lisäapua Sahenista ja palasi Seritoon tavoitteenaan rakentaa ikivanha luostari uudelleen ja perustaa paikalle pysyvä maagien yhdyskunta. Vuosien ajan luostarialue pysyi suhteellisen itsenäisenä, kunnes Volar Sahen ilmoittautui lopulta alueen suojelijaksi ja otti hiljalleen alueen vallan. Luostari saatiin asumiskelpoiseksi muutamia vuosikymmeniä sen löytämisen jälkeen, ja se on edelleen löyhästi Volar Sahenin hallussa. Nykyään luostaria kutsutaan yksinkertaisesti Seriton luostariksi ja sen munkit ja nunnat ovat kuuluisia kaikkialla Bliaronissa.

Peikot saatiin karkoituksen aikana siirtymään hieman syvemmälle vuoristoon ja sen ansiosta pieniä kyliä on onnistuttu

perustamaan Seriton pohjoisosiin. Kylät ovat Seriton ja Suuren Aron rajoilla ja pääasiassa kauppaa käydään aron klaanien, Tuhkarannan ja Carehosin kanssa. Peikot tekevät ajoittain retkiä näiden kaupunkien reunamaille, eikä metsiä ole yrityksistä huolimatta onnistuttu pitämään turvallisina.

Kulttuuri

Seritossa on ollut pysyvää asutusta vasta noin sadan vuoden ajan, ja se muistuttaa siksikin paljon Horucin kulttuuria. Asukkaita pidetään hieman sivistyksestä syrjäytyneinä, mutta toisaalta myös Seriton asukkaat itse samaistuvat ennemmin aroklaaneihin kuin Horucin kaupunkilaisiin. Volar Sahen hallitsee alueen maagista kehitystä löyhästi - käytännössä myös maagisesti oppineet saavat elää Seritossa poikkeuksellisen vapaasti.



Peikkojen läsnäolo on karaissut paikallisia ja toisaalta antanut seritolaisille myös hyvän turvan ulkopuolisia vastaan. Seritolaiset tuntevat pääosin metsän varsin hyvin ja uskaltavat myös liikkua alueella varsin vapaasti. Tietämättömälle metsä voi olla kohtalokas - peikot eivät välttämättä ole aggressiivisia, mutta kokonsa ja alkeellisen luonteensa vuoksi niitä pidetään yleisesti erittäin vaarallisina.

Uskonto

Seriton luostarin läsnäolo näkyy voimakkaasti koko Seriton alueella. Monet asukkaat pitävät luostaria pyhänä paikkana, johon ulkopuolisilla ei ole minkäänlaista asiaa ja paikalliset suhtautuvat luostariasioista kyseleviin hyvinkin epäilevästi. Luostarin munkeilta kysytään neuvoa vaikeimmissa asioissa ja heidän neuvojaan noudatetaan usein kirjaimellisesti. Luostarin oppineiden puheet hengistä ovat pikkuhiljaa luoneet Seritoon panteistisen uskonnon, jossa kaikella uskotaan olevan henki - niin ihmisillä, eläimillä, kuin kasveillakin. Seriton luostarin nunnien tärkeimpänä tehtävänä pidetäänkin sielun varjelemista ja parantamista, oli kyse sitten eläimen tai ihmisen hengestä.

Maantieto

Serito on metsien peittämä alue jota ympäröi vuoret kaikkialta muualta paitsi pohjoisesta. Vuorilta virtaa paljon vettä metsiin ja niiden keskeltä löytyykin useita pieniä järviä ja lampia. Peikkojen lisäksi metsiä asuttavat villit danakit, jotka ovat sopeutuneet elämään kosteassa ja vehreässä ympäristössä, eivätkä pärjää aroilla samalla tavalla kuin klaanilaisten käyttämät danakit.

Metsät ja järvet tekevät Seritosta erittäin kauniin ja miellyttävän paikan ja hyvän kasvuympäristön monille yrteille, sienille ja marjoille. Ei olekaan outoa nähdä isoja marjapensasrykelmiä asutusten lähetyvillä tai paikallista seritolaista kuljeskelemassa metsässä päiväsaikaan. Matkalaisten näkeminen alueella sen sijaan on erittäin harvinaista ja paikalliset suhtautuvat usein kulkijoihin hyvin epäilevästi.

Vähemmän yleinen, mutta yllättävän laajalle levinnyt tapa on kasvattaa Mosta-sientä, joka aiheuttaa syötynä lieviä hallusinaatioita. Yleisesti Mostan kasvattajia ja syöjiä pidetään hieman outoina, vaikkei sienien viljely tai huumauskäyttö millään tavalla luvantonta olekaan.

Seriton luostari

Seriton luostari on itäisillä vuorilla noin sadan metrin korkeudessa oleva vanhojen Kalthan-raunioiden päälle rakennettu pyhä keskus. Luostarissa on siellä täällä nähtävissä sekä vanhaa Kalthanien että uutta Sahenien kivityötä, jolla on korvattu hajonneita osia. Luostarin sisäpihalla on elämän kaivo, jota sanotaan kaiken elämän lähteeksi. Kaivosta nousee jatkuvasti elämämagian henkiä, joita hyödynnetään muun muassa erilaisten tautien ja oireiden parantamisessa.

Luostariin on kehittynyt Volar Sahenista riippumaton omalaatuinen uskonnollinen yhdyskunta. Seriton luostarin nunnat ja munkit ovat vieneet magiantutkimuksen äärimmäisyyksiin. He elävät luostarissa opiskellen magiaa oppilaina, kunnes tulee aika astua täysivaltaisen maagin asemaan initiaatoriitin kautta. Initiaatiossa oppilas sokaisee silmänsä, jotta ei enää häiriintyisi arkisen maailman ärsykkeistä. Munkit pyrkivät siihen, että he näkisivät ainoastaan magian ja henkien maailman ja voisivat siten paremmin ymmärtää sen luonnetta.

Luostarissa vallitsee yleisesti huomattava harmonia ja rauhallisuus. Kulkijoille ollaan kohteliaita ja heitä autetaan avokätisesti magian keinoin. Munkit toivottavat kaikki matkaajat tervetulleiksi ja ymmärtävät myös erilaisia näkemyksiä. Seritossa uskotaan, että "kaikilla on oma tiensä" ja vain tämän oman kehityksen kautta voi lopulta saavuttaa ymmärryksen maailmasta. Vastineeksi palveluksista luostariin tuodaan yleensä ruokaa, olutta ja viiniä sekä ajoittain myös eräiden oppineiden suosimaa Mosta-sientä.

SARAS

Saras - eli Sarasin ylänkö, Suuri Räme ja Ninica ovat Bliaronin koillisosien alueita, jotka tunnetaan suhteellisen heikosti. Tarinat kertovat viimeisistä ylänköalueista ja sotaisista heimoista. Saras on suurimmaksi osaksi viimeisää ylänköä, mutta siitä erottuu selkeästi pohjoisessa sijaitseva valtava Räme ja itäinen erityisen huonosti tunnettu vuoristoalue Ninica, johon liitetään usein myyttisiä uskomuksia.

Historia

Alueen perimätieto kertoo, että koko Saras oli aikoinaan yhden heimon vallassa. Kerrotaan kuningas Karnin legendasta, jossa mahtava soturi Karn yhdistää Sarasin paimentolaisheimot oman vaakunansa alle. Karn julistaa legendassa itsensä kaikkien heimojen kuninkaaksi, ja hänen johdollaan alkukantaiset heimot oppivat uusia taitoja kuten metallien taontaa ja kehittyneempiä metsästys- ja taistelutaitoja.

Tarinan mukaan Karn sai seitsemän poikaa ja eli vuosia yltäkylläisyydessä, halliten oikeudenmukaisesti koko Sarasin kansaa. Hänen poikansa eivät kuitenkaan tulleet toimeen keskenään. Kun kuningas Karn kuoli, hänen seitsemän poikaansa riitaantuivat ja ryhtyivät sotaan. Eripuraisuus jäi ja eräät Sarasin heimot ja klaanit valitsivat omat johtajansa, jotka myös ottivat osaa sotaan. Liittolaisuussuhteet vaihtuivat useaan otteeseen ja kerrotaan, että monet Sarasin klaanit unohtivat yhteisen historiansa ja ryhtyivät barbaareiksi. Yhä tänäkin päivänä klaanilaisten keskuudessa on eripuraisuutta ja verisiä taisteluita.

Kulttuuri

Sarasin ylänkö on tunnettu erityisesti rohkeista sotateista ja taitavista miekkamiehistä. Kulttuuri suosii uskollisuutta, vanhempien kunnioitusta ja kurinomaista harjoittelua. Kiivautta ja äkkipikaisuutta

pidetään lahjana, mutta näiden luonteenpiirteiden esilletuominen on soveliaista vain taistelulentäällä. Muuten kulttuuri suosii rauhallisuutta ja paimentolaisille sopivaa hidasta elämäntyyliä.

Saraslaisten keskuudessa vallitsee hyvin vahva ylpeys omista sukujuurista. Monelle saraslaiselle oma yhteisö ja sukulaisuussuhteet ovat niin tärkeitä, että klaanien sijaan paikalliset puhuvat veljistöistä ja veljeksistä. Sanalla klaanilainen on paha kaiku, sillä se antaa saraslaiselle mielikuvan arojen barbaarisista klaaneista.

Kuningas Karnin legendaan liittyy tarina miekkamestari Ruanista. Hänestä kerrotaan erilaisia tarinoita - joko hän oli Karnin hyvä ystävä tai pahin vihollinen, ja joissain versioissa jopa Karnin intohimoinen rakastaja. Ruan on edelleenkin kaikkien Sarasin nuorten miesten esikuva ja vastaa puhekielessä täydellisen miekan hallinnan saavuttanutta henkilöä. Legenda kertoo, että Ruan opetti kuninkaan pojat taistelemaan ja hallitsemaan erilaisia aselajeja. Ruanin oppilaat olivat myös mestarillisia satureita ja heidän kauttaan miekkailun taito on säilynyt jälkipolville.

Kerrotaan myös Ruanin salaisista oppilaista, joille jokaiselle Ruan opetti yhden kuudesta erikoistekniikastaan. Erikoistekniikojen sanotaan olevan niin mullistavia, että kaikkien niiden hallitseminen tarkoittaisi suvereniteettiä taistelulentäällä ja lähes varmasti myös uuden kuninkaan valitsemista. Näiden tekniikojen konkreettisesta olemassaolosta ei ole kuitenkaan varmuutta ja monet oppineet ovat päätelleet, että Ruanin salaiset tekniikat lähinnä symboloivat mestarillista osaamista saraslaisen miekkailutekniikan eri osa-alueissa.

Sarasissa valmistetaan laadukkaiden rautaaseiden lisäksi myös erinäisiä käsitöitä ja elintarvikkeita. Lampaanliha ja kuivattu jugurtti ovat saraslaisten arkiruokia. Villasta ja nahkoista tehdään vaatteita ja liikutelta-

via asumuksia. Pysyvät asutukset ovat harvassa, mutta niistä matkalainen voi löytää hyvinkin laajalti käsitöitä, ruokaa ja todennäköisesti myös taitavan sepän. Sarasissa ei ostoksiin juurikaan käytetä rahaa, vaan tarvittavat ostokset tehdään vaihtamalla esineitä toisiin. Hinta määräytyy usein tarpeen mukaan.

Uskonto

Saraslaiset ovat hyvin taikauskoista kansaa, joilla on tapana viettää erilaisia primitiivisiä riittejä ennen tärkeitä tapahtumia saadakseen henget puolelleen ja onnen matkaansa. He uskovat myös että kaikki magiankäyttäjät ovat kirottuja, ja siksi klaaneissa syrjitään usein niitä joilla on maagisia kykyjä.

Volar Sahenin maagit ovat oppineet käyttämään tätä hyväkseen. Volarin linnoitusten läheisyydessä elävien klaanien keskuudessa on syntynyt tapa koota ja lähettää kaikki kirotuiksi väitetyt, maagisia kykyjä omaavat nuoret Volar Sahenin haltuun. Tästä syystä Sarasin ylänkö on niitä harvoja paikkoja jossa demonismia ja mustakäsiä esiintyy hyvin vähän.

Toisaalta Volar Sahenin maageja pidetään klaanilaisten keskuudessa usein noitina ja paholaisina. Heille annetaankin maagisesti lahjakkaiden nuorten lisäksi myös usein lahjuksia, jotta he pysyisivät erossa klaanien alueilta. Joskus jotkut klaanit voivat jopa ajautua ilmiriitoihin maagien parissa, mutta yleisesti klaanilaiset välttelevät Saheneita ja näiden linnoituksia.

Riittejä ja taruja

Vuoriston kupeessa elävillä klaaneilla on usein tapana järjestää joka syksy miehuuskoe, jolloin täysikäisyyden saavuttaneet nuoret miehet lähetetään selviytymään pariksi yöksi Hiisivuoren kylmään ja karuun maastoon. Tämän on tarkoitus karaista heistä kunnon sotureita, jotka eivät säikähdä mitään koettelemuksia.

Klaanilaisten keskuudessa liikkuu tarinoita Ukamista, Kadotettujen vuorten suuresta pedosta joka ilmestyy aina kun sekä Monei

että Lao ovat täysiä. Ukamia pelätään paljon, ja vuoriston lähellä liikuskelevat klaanit ovat ottaneet tavaksi viedä Valokuun aikaan, kun kummatkin kuut ovat täysiä, klaanin suurimman lampaan vuorelle Ukamin tyydyttämiseksi. Taikauskoisille saraslaisille Ukam on pelottava olento jonka kauas kantautuva mylvintä enteilee pahaa.

Maantieto

Sarasin ylänkö on vuoristoista aluetta, jonka vehreät laaksot tarjoavat mitä otollisimmat mahdollisuudet lampaiden paimentamiseen. Sumuisilla ja runsassateisilla nummilla elää lampaiden lisäksi myös lukuisia eri lintulajeja, joista haukat ja muut petolinnut ovat yleisimpiä. Ylänköä halkoo myös useat järvet joiden rannoilla sijaitsevat kalastajakylät ovat Sarasin vakiintuneimpia asutuksia.



Tenef -valomuuri

Tenefin valomuuriksi kutsutaan Sarasin lounaisosissa sijaitsevaa kivistä muodostunutta jopa kymmenen metriä korkea rakennelmaa, joka muistuttaa muuria. Valomuurin alkuperästä ei ole mitään tietoa, mutta kiinteärakenteinen ja aamuaurion valossa kiiltävä muuri huokuu yliluonnollisuutta. Taikauskaiset klaanilaiset karttavatkin Tenefiä parhaansa mukaan.

Tosanin lähde

Pohjois-Sarasissa sijaitsee suuri Tosanin lähde, jota pidetään pyhänä paikkana. Paikallisten tarujen ja uskomusten mukaan lähteen vedellä uskotaan olevan parantavia ominaisuuksia. Monille alueen klaaneille Tosaniin vaeltaminen on vuosittainen rituaali.

Suuri Räme

Suuri Räme on Sarasin ylängön ja Gartanonin vuonon välissä sijaitseva valtava suoalue. Räme on pyhä ja pelätty paikka, johon liittyy paljon uskomuksia. Rämeellä elävien olentojen osista voidaan valmistaa rohtoja ja myrkkyjä ja useita harvinaisia kasveja ja sieniä on löydettävissä vain rämeen syvyyksistä.

Suurta Rämettä ei olla saatu täydellisesti kartoitettua, useista yrityksistä huolimatta. Yleisesti tunnetaan rämeen keskellä sijaitseva rehevöitynyt järvi Kuan, jonka ympäristössä elää harvinaisia eläimiä. Legendat kertovat myös järvessä asuvasta valtavasta suokäärmeestä, jonka arvellaan olevan eräänlainen Ide Jem (ks. s. 185). Rämeen pohjoisosat ovat hyvin hankalakulkuisia ja vetisiä, eikä näillä alueilla olla tiettävästi juuri kuljettu.

Eläimiä ja kasveja

Rana, tunnetaan myös nimellä kilpisammakko. Parikymmentä senttiä korkeat ja useiden kilojen painoiset Ranat elävät Suurella Rämellä. Niiden selkää suojaa paksu kilpi, jonka piikeistä erittyy vahvaa hermomyrkyä. Ranan myrky onkin hyvin suosittua rikollisten ja salamurhaajien keskuudessa sen tehokkuuden vuoksi.

Isat ovat jättimäisiä suokäärmeitä. Ne ovat ihmisen käden kokoisia syntyessään, mutta kasvavat nopeasti useiden metrien mittaisiksi. Vastasyntynyt Isa elää maalla kunnes löytää sopivan vesialueen jonne se tekee pesänsä. Isat ovat hyvin vaarallisia aggressiivisen käytöksensä vuoksi, ja niitä suojaava suomukerros vastaa hyvin tehtyä rengashaarniskaa.

Luurohto, joka on eräs harvinaisimpia parantavia yrttejä, kasvaa Suurella Rämellä. Monet Sarasin tietäjät tekevät vaellusmatkoja Rämelle etsiessään Luurohtoa. Luurohdon sanotaan auttavan moniin harvinaisiin vauvoihin, mutta vain kokeneimmat parantajat tietävät miten se kuuluu valmistaa oikeaoppisesti.

Mörköjuuri on yleinen rämekasvi, jonka tunnistaa oudosta pahkurasta, joka näyttää huutavalta olennotta. Mörköjuurta käytetään pääasiallisesti mausteena, mutta sen on todettu myös helpottavan kuumeen oireita.



ARTAN

Kaukana koillisessa sijaitsee sivistyksestä kaukaisin suurkaupunki, Artan, joka tunnetaan sivistyksessä mustakäsien ja demonien kirottuna kaupunkina. Artan on varsin suuri ja omavaltainen ja hallitsee suvereenisti pienen läänin kokoista aluetta koillisessa Bliaronissa. Matkalaisen tie kulkee vain hyvin harvoin Artaniin - yleensä kaupunkiin päädytään vastentahtoisesti tai vaarallisten, pimeiden maagisten voimien perässä.

Aateliset

Kaupungin johtoasemissa on kuusi aatelisperhettä, joiden kaikkien johdossa on mustakäsi. Yksikään perhe ei halua antaa kaupunkia yksinvaltiaan halintaan, joten asioista päättää kuuden suvun päämiesten neuvosto. Suvun päämiehen asema on siis korkein titteli kaupungissa. Sen jälkeen tulevat päämiesten assistentit ja muut aatellisen suvun jäsenet.

Vaikka yleisesti puhutaankin aatelissuvuista, niin kaikki jäsenet niissä eivät ole aina sukua toisilleen. Sen sijaan sukuun adoptoidaan lupaavia mustakäsiä sitä mukaa kun aikaisempia jäseniä poistuu kuvioista. Jokainen aatelinen on siis maagi ja hyvin todennäköisesti kaupungissa elävä maagi myös haluaa olla aatelinen. Tämä onkin luonut kaupunkiin ison seurapiirien pelin, jossa jokainen maagi on pelaaja tai pelinappula. Kaikki haluavat nousta aatellisperheen jäseniksi tai siellä ollessaan pönkittää valtaansa ja estää muita nousemasta ylöspäin. Aatellisperhen jäsenille suodaan suuria etuoikeuksia - suurimpana pidetään vapautta harjoittaa magiaa. Perheen jäsenenä pääsee myös osalliseksi sen tarjoamaan maagiseen opetukseen.

Yhdessä perheessä on noin kymmenen mustakättä joilla on aatellisen arvo. Myöskään perheiden päämiehet eivät useinkaan luovuta paikkaansa perilliselleen, vaan se ansaitaan usein väkisin. Näinpä mikään tietty su-

kulinja ei ole ollut kaupungin aatelissuvun hallitseva voima pitkään. Sukujen nimet pysyvät tosin aina samana, vaikka suvun jäsenet vaihtuvatkin.

Kuten sanottu aatelisilla on paljon etuoikeuksia normaaleihin kansalaisiin nähden. Yksi näistä on oikeus päättää rangaistuksista. Jokainen aateinen voi esimerkiksi julistaa kuolemantuomion tai asettaa kansalaisen lainsuojattomaksi. Kaupungissa ei ole muuta tuomioistuinta kuin aatelissukujen sisäiset oikeuslaitokset. Näin ollen, tavallisen kansan rikokset usein sovitellaan rahvaan keskuudessa ja vain äärimmäisissä tapauksissa kysytään ratkaisua aatelissukujen tuomioistuimilta. Monet aatelisista ovat varsin julmia ja välinpitämättömiä kansaa ja heidän ongelmiaan kohtaan.

Aateliset eivät kuitenkaan toimi täysin mielivaltaisesti, sillä kansan mielipiteet vaikuttavat myös aatelissukujen keskinäisiin voima-suhteisiin. Kaupungin asukkaisiin on syytä olla hyvissä väleissä - varsinkin kaupungin kauppiaat ja paikalliset johtohahmot ovat tärkeitä yhteistyökumppaneita aatellisperheiden edustajille.

Varkaudet ja muut pikkurikokset ovat Artanissa hyvin harvinaisia. Tuomiot ovat raakoja ja totuus kaivetaan esille erikoisin metodein. Artanissa jokaisen perheen tuomioistumella on joukossaan ainakin yksi kuulustelijaksi valittu henkilö. He ovat yleensä taitavia ajatusmagian käyttäjiä ja pystyvät suostuttelemaan tai kiduttamaan tiedon irti kohteistaan varsin tehokkaasti. Kaupungilla liikkuu myös huhuja aatelisista, jotka harjoittavat kuulustelutaitojaan ja huvittelevat kiduttamalla vankityrmiin suljettuja rikollisia.

Kauppa

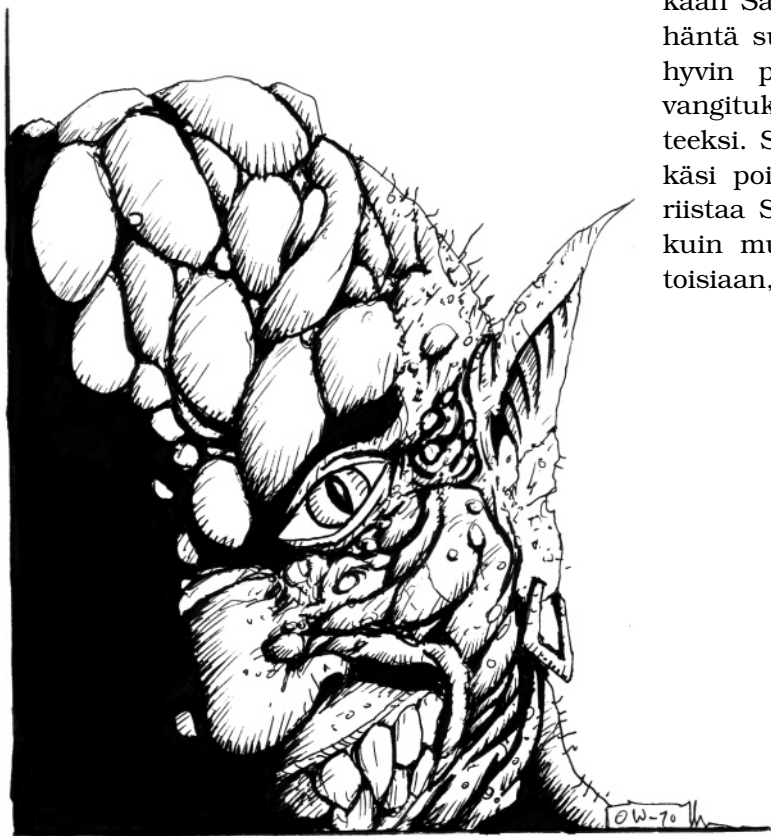
Kaupallisesti Artan on kukoistava kaupunki. Kaupankäynti on vilkasta ja monipuolisempaa kuin missään muualla. Yksi merkittävä tekijä on, että kaupungissa minkään myyminen ei ole kiellettyä. Orjat, myrkyt, huumausaineet ja muu muualla kielletty kauppatavara on enemmän tai vähemmän avoimesti saatavilla Artanissa. Salakuljettajat asioivat usein Artanissa ja hankkivat las-

teittain muualla laitonta tavaraa, jonka he myyvät kalliilla sivistyneen maailman salakapakoissa.

Kaupungissa on kuitenkin ilmoitusvelvollisuus, jota noudatetaan löyhästi. Kaikki mitä halutaan myydä, täytyy ilmoittaa kaupustelumestareille, jotka valvovat tavaraliikennettä ja keräävät melko mielipuolisesti tullimaksuja ja erilaisia tariffeja. Mikäli jostain tavarasta ei ole virallista lupapaperia, voidaan sen myymisestä rangaista ankarasti.

Vartiosto

Rauhaa kaupungissa pitää vartiokaarti. Toisin kuin mustakäsistä koostuva aatelisto, iso osa vartioista on varsin kunniallista väkeä. Kaupungin vartiostokapteeni on kansan keskuudessa yksi arvostetuimmista viranomaisista ja vaikuttaa ajoittain jopa siltä, että vartiosto yrittää omalla tavallaan myös suojella kaupunkilaisia aatelisten oudoilta päähänpistoilta.



Vartioilta vaadittu kurinomaisuus ja kunniallinen käyttäytyminen ovat ensiluokkaisia koko Bliaronissa. He pyrkivät olemaan aina ensimmäisinä rikospaikalla, jotta epäoikeidenmukaisuuksilta välttyttäisiin. Aina vartiostokaan ei kuitenkaan voi auttaa ja jos aatelisto todella haluaa tehdä jotain, joutuu vartiosto aina alistumaan. Vartioston joukosta löytyy myös eri aatelissukujen käytyreitä – he eivät ole aatelisukua, mutta saavat huomattavaa lisärahoitusta aatelisilta ja vastapalveluksena he toimittavat aatelistolle tietoja vartioston toiminnasta.

Suvuilla on lisäksi omia vartijoita, joita ei kannata sekoittaa kaupungin vartiokaartiin. Heidät on värvätty kiroituista, orjista, vangeista tai muista epätoivolle antautuneista. He palvelevat aatelisiä siinä toivossa, että jonain päivänä koittaa vapaus.

Rauhansopimus

Vaikka Sahenit vastustavatkin mustakäsiä, on Artanin ja Sahenien välillä kirjoittamaton rauhansopimus. Sahenit eivät tule kaupunkiin sisälle eivätkä puutu sen sisäiseen rakenteeseen mitenkään, vaikka siellä onkin useita mustakäsiä vapaalla. Jos yksikään Sahenin jäsen saapuu kaupunkiin, ei häntä suojele mikään ja ellei hän pysytle hyvin piilossa tulee hän todennäköisesti vangituksi ja aatelisten kuulustelun kohteeksi. Samalla tavalla jos yksikään mustakäsi poistuu kaupungista on hän vapaata riistaa Saheneille. Periaatteessa niin kauan kuin mustakädet ja Sahenit eivät häiritse toisiaan, ne eivät puutu toistensa asioihin.

NINICA

Sarasin ylängöstä itään sijaitsevaan Ninicaan liittyy paljon erilaisia myyttisiä uskomuksia. Vuoristoinen ja vaikeakulkuinen Ninica-vuoristo nousee merestä koreina seinäminä. Hankalien maastonmuotojen vuoksi kulku vuoristoon on vaikeaa myös Sarasista. Rannikon suopeilla alueilla on pieniä asutuksia, jotka ovat kasvaneet lähinnä muutamien rautakaivosten syntymisen myötä.

Historia

Ninicasta kerrotaan aavetarinoita ja useat legendat värittävät paikallista historiaa. Legendat ovat keskenään osittain ristiriitaisia ja ajanjaksot hyppivät ja lomittuvat satunnaisesti tarinasta toiseen. Yleisesti puhutaan kuitenkin joko muinaisista ajoista ja nykyisistä ajoista. Muinaiset ajat ovat legendoja ja tarinoita, joihin liittyy uskonnollisia ja vakaumusellisia näkemyksiä, kun taas nykyisten aikojen historia kertoo lähinnä kaivostoinnin aloittamisesta ja Volar Saehnin edustajien ajoittaisista vierailuista.

Lisäksi itärannikolla on monienkin tuntema Hunainin rauniokaupunki, jonka sarkofageissa lepää uskomuksen mukaan Kalthanien paljon rakastama kuningatar Lyriana. Kuningattaren elämään ja magiantutkimukseen liittyy asioita, joita on pyritty kautta aikojen pyyhkimään historiasta. Nykyisin jäljellä uskotaan olevan vain muutamia muistutuksia, eikä kukaan vielä uskalla julkisesti tunnustautua dokumenttien hallussapitäjäksi. Viimeisten vuosikymmenten aikana Lyrianan perinnön nimeen on tehty useita salamurhia ja erityisen huolellisia aineistomurtoja ja artefaktivarkauksia.

Se vähäinen, mitä Lyrianaasta yleisesti tiedetään, liittyy hänen tutkimukseensa elinvuosien pidentämisestä ja iänkaikkisen elämän saavuttamisesta. Hänen uskotaan löytäneen keinon nuoruuden siirtämiseen henkilöistä toiseen ja näin ollen häntä pidetään historian ainoana myyttisenä kuolematto-

muuden saavuttajana. Tarinan mukaan hän ei kuitenkaan koskaan suostunut käyttämään tekniikkaa pidentämään omaa elinikänsä ja tuomitsi tekniikan käytön lähes kaikissa tapauksissa. Yleisesti uskotaan, että Lyrianan taruihin liittyvät rikokset juontavat juurensa Lyrianan viimeisiin päiviin salaisessa temppelissään, jossa hän vannotti muutamat seuraajansa tuhoamaan kaikki todisteet hirviömäisen tekniikan olemassaolosta ja estämään vastaavien tekniikoiden kehityksen myös tulevaisuudessa.

Kulttuuri

Ninican kylät koostuvat puoliksi rautamalmin perässä olevista kaivostyöläisistä sekä alueella pitkään asuneista paimentolaisista ja kalastajista. Kylissä vaalitaan heidän mukaansa kalthanien muinaisia lakeja ja kulttuuria. Monenlaisia myyttisiä uskomuksia pidetään elossa tarkoituksellisesti ja vaikka monissa varmasti onkin totuuspohja, tehdään tarinointia myös aivan puhtaasti ajan tappamiseksi.

Nykyisistä legendoista Lyrianan legenda on ehkä kuuluisin, mutta myös Shagenin legenda on varsin kuuluisa. Shagenin sanotaan olevan lohikäärme, Uentan Jem, joka asuu Hargai-vuoren alla ja herää tuhannen vuoden välein levittämään tuhoa ympäristöönsä. Viimeisten vuosikymmenten aikana tapahtuneet pienimuotoiset tulivuorenpurkaukset ovat paikallisten mukaan merkkejä lohikaarmeiden huonosta unesta ja ehkä jopa heräämisestä.

Alueen asukkaat tulevat toimeen kalastamalla ja käymällä kauppaa Zelesin heimojen kanssa. Elämä on hiljaista ja rauhallista, ajoittain kulttuurissa esille tulee kuitenkin heidän muokkaamansa pyhät kalthan-rituaalit ja pyhiinvaellukset läheisille vuorille.

Uskonto

Paikallinen uskonto liittyy muinaisiin legendoihin ja Kalthanien palvontaan. Kalthanruhtinainien haamujen uskotaan vaeltavan Ninican kanjoneissa ja vuosittain tehdään



pyhiinvaelluksia suurille kanjoneille ja vuori-
seuduille kunnioittamaan muinaisia kunin-
kaita. Pienet alttarit ja Kalthan-riipukset
ovat alueella tavanomaisia, mutta eivät suin-
kaan pakollisia. Kalthanien perinteitä pyri-
tään pitämään yllä, mutta kyse on enem-
män opitusta tavasta toimia, kuin tiukasti
varjellusta uskonnosta.

Maantieto

Ninica sijoittuu Sarasin itäkärkeen ja hyvin lähelle Zelesin saaristoa. Alue on pieni, mutta huonosti tunnettu. Rannikolla ja kanjonien reunoilla on muutamia pieniä kyliä, joihin kulku on helpointa veneellä tai laivalla. Näyttävien kanjonien ja vesiputousten lisäksi alueella on muutamia kalthanien jäännöksiä, mitkä houkuttelevat sinne ajoittain myös matkalaisia. Yleisesti ottaen Ninica on kuitenkin suurinpiirtein niin kaukana sivistyksestä, kuin vaan on mahdollista.

Ninican vuoristo on jyrkkärinteistä ja siksi erittäin vaikeakulkuista. Syvälle vuoristoon on helpointa kulkea jokia pitkin, vaikka virtaukset paikoittain ovatkin voimakkaita. Myös korkeita vesiputouksia esiintyy ja hankalimpien paikkojen ohi on mahdollista päästä vain veneitä maata pitkin kantamalla. Vuoristossa kulkee muutamia käytettyjä reittejä, mutta jyrkänteiden ja reittien mutkaisuuden vuoksi myös eksyminen on helppoa. Kerrotaan myös korkealla vuoristossa kulkevista salaisista reiteistä, joiden havaitseminen on mahdollista vain tiettyjen astrologisten ilmiöiden aikana tai magiaa käyttämällä.

Muita paikkoja

Jumalten majakka

Jumalten majakkana tunnettu kivimuodostelma on herättänyt itäisellä merellä kulkevia ikiajat. Tietävästi kukaan ei käy sytyttämässä mitään valoa majakkaan, mutta siitä huolimatta majakasta hohtaa punertava kajo öisin. Majakan tarinaa värittää vielä se, ettei majakaksi nimetty kivimuodostelman luokse ole mahdollista kiivetä kovan tuulen ja vaarallisen pudotuksen vuoksi. Sahenien keskuudessa puhutaan Kalthanien jättämästä pysyvästä riimutaiasta tai paikkaan sidotusta artefaktista.

Klokk Uud

Volar Sahenin hallussa oleva Kalthan-temppele, jonne maagit tekevät ajoittain pyhiinvaelluksia. Klokk Uudin alue on maagisesti aktiivinen, mutta alue kiinnostaa myös kulttuurisesti ja Kalthan-tutkimus Klokk Uudissa on vireää. Eräät magian haarat ovat kehittyneet erityisen pitkälle Klokk Uudissa. Varsinkin riimumagia on erityisen kehittyntä.

Liardovakin kivi

Lohikäärme kultin pyhä paikka, pyöreä tasanne, jonka keskellä on korkea kivinen monoliitti. Kerran kuussa kultin shamaanit vaeltavat paikalle, jotta voisivat kommunikoida pyhän lohikäärmeen kanssa. Menot sisältävät tanssia, pyhäa mantraa ja huomattavasti myös maagisia rukouksia ja puhdasta loitsimista.



TROPIIKKI



Bliaronin itäiset alueet ovat Sarasia lukuunottamatta trooppisen sademetsän peitossa. Asutusta on alueella vähän ja kulttuureita pidetään varsin alkeellisina. Molemin sademetsät peittävät suurinta osaa luoteisista rannikkoalueista ja sulkevat sisäänsä Kalthanien salaisuuksia ja erikoisia eläinlajeja. Merenkulun kannalta Zelesin saaristo on mielenkiintoista, joskin haastellista purjehdusaluetta. Useita suojaisia satamapaikkoja on löydettävissä.

Molem

Molemin sademetsäalueet ovat suurimmaksi osaksi kartoittamatonta muutamista Saheneiden tekemistä tutkimusmatkoista huolimatta. Alue on kuuluisa erikoisista eläin- ja kasvilajeista ja on maagien suosima vahvan elämämagian läsnäolon vuoksi. Muutos on nopeaa ja siksi myös tuhomagiaa on sademetsäalueilla paljon. Varsinaista puutetta ei ole mistään magianlajista, sillä metsässä muotoutuu jatkuvasti uusia henkiä. Virvatulet ja eläimen muodossa ilmestyvät henkiolennot kulkevat ajoittain Molemia ympäröivissä kylissä.



Historia

Aikoinaan Molemin metsät pitivät sisällään Kalthanien suuren Okarhin kaupungin. Nykyisin kaupungista tiedetään hyvin vähän, sillä siitä säilyneitä tekstejä on hyvin harvassa. Luninin linnassa olevat Puvo Saheinin arkistot saattavat pitää sisällään ainoat säilyneet viittaukset Okarhiin. Arvellaan, että kaupunkia kohtasi jonkinlainen odottamaton ja äkillinen joukkotuho. Nykyään kaupungin kohtalo ja sijainti kiinnostavat enää muutamia Kalthanien tutkimukseen paneutuneita oppineita.

Kulttuuri

Kaupungeja ei Molemossa ole lainkaan. Ihmiset asuvat pienissä kylissä joita löytyy ympäri sademetsää. Minkäänlaista hallintoa tai valvontaa ei Molemin alueella ole, eikä asutus ole millään tavalla yhtenäistä. Suurin osa Molemin asukkaista kuuluu alkukantaisiin heimoihin, jotka eivät tiedä sivistyneestä maailmasta juuri mitään. He elävät omaa elämäänsä sademetsän ulkopuolisten tapahtumien koskemattomissa. Yleisesti heimoja pidetään raakalaisina, kannibaaleina ja arvaamattomina. Hurjimpien heimojen parissa vihollisten kannibalisointia näkyykin, mutta tällaiset tapaukset ovat harvinaisia. Sen sijaan omien kuolleiden syöntiä esiintyy Molemossa varsin laajalti. Heimojen mielestä on kunnioitettavaa vainajaa kohtaan syödä tämän ruumis henkimaailmaan siirtymisen eli kuoleman jälkeen.

Uskonto

Heimoissa palvotaan useita jumalia ja uskonnot ovat hyvin luonnonläheisiä ja samankaltaisia. Omien kuolleiden kannibalisointi on yksi yhteisistä piirteistä. Monet heimot tuntevat myös tarinoita mahtigareista, suurista ja älykkäistä olennoista, joiden uskotaan suojelevan metsää pahoilta hengil-

tä. Heimot uskovat mahtigarejen olevan osa viidakkoa ja sen takia tietävän kaiken mitä siellä tapahtuu. Niitä ei kuitenkaan pidetä ihmisten vahtijoina vaan nimenomaan metsän suojelijoina, joten ainoastaan metsää uhkaavat teot herättävät mahtigarien huomion.

Maantieto

Molem on kokonaisuudessaan peittynyt trooppiseen kasvillisuuteen. Sademetsä ulottuu eteläisestä Carlothin solasta pohjoisen Sarasin rajoille. Tiheä kasvillisuus sekä kuumaa ja kostea ilmasto tekevät Molemista vaikeakulkuisen. Viidakossa matkustaminen ilman asiantuntevaa opasta on vaarallista ja eksymisen mahdollisuus on suuri.

Sademetsille tyypillisesti kasvillisuus on tiheää ja kasvaa nopeasti. Polut ja tiet kasvavat umpeen paljon nopeammin kuin muualla Bliaronissa. Kerrotaan jopa alueista, jotka kasvavat umpeen silminnähtävää vauhtia sekä metsänhengistä, jotka kujeilevat alueella kulkevien kustannuksella - eksyttäen ja huijaten. Paikallisten kansojen shamaanit osaavat kertoa satoja tarinoita metsän kujeilevasta luonteesta.



Zeles

Molemin itärannikko sulautuu saumattomasti Zelesin saaristoalueeseen, joka on kasvillisuudeltaan hyvin samankaltaisia. Zelesissä on kuitenkin muutamia pysyviä asutuksia ja Molemiin verrattuna kehittyneitä kulttuureita. Varsinaisesta sivistysalueesta ei kuitenkaan voida puhua.

Kulttuuri

Zelesin suurimmat asutukset ovat manteeen rannikolla. Näistä kylistä ja kaupungeista voi löytää erilaisia käsityöläisiä ja kauppiaita, sekä jopa muutamia muualta tulleita oppineita saapuu ajoittain tutkimaan zelesiläisiä asutuksia ja käymään kauppaa paikallisten kanssa. Iso osa populaatiosta asuu kuitenkin saarilla, joissa elämä on usein varsin yksinkertaista ja alkukantaista. Ihmiset pitävät huolta itse omista asioistaan ja huolehtivat oikeudesta omalla tavallaan, varsinaista yleistä oikeusjärjestelmää ei ole Zelesiin syntynyt. Useimmiten saarilla asustaa suurperheitä, jotka pysyttelevät omissa oloissaan suurimman osan ajasta. He elävät vaihdantataloudessa muiden saarien asukkaiden kanssa vaihtamalla itselleen sen, mitä eivät itse saa hankittua.

Zelesläiseen tapakulttuuriin kuuluu tietty rauhallisuus ja rentous. He eivät hätiköi, eivätkä hötkyile, vaan tekevät kaiken harkiten ja rauhallisesti. Ihmiset eivät suutu tai hermostu helposti vaan ovat tottuneet elämään leppoisasti. Hidas toimintatapa toisaalta vaikeuttaa joskus kaupankäyntiä paikallisten kanssa, sillä neuvottelut voivat kestää päiviä ja lastien saapuminen on hyvin satunnaista.

Merirosvot

Zeles on erinomainen paikka piiloutua ja sen saaristot luovat sokkeloita, joissa on helppo piileskellä ja säilyttää arvolasteja kenekään häiritsemättä. Siksipä saaristokin merirsvojen suosima turvapaikka. Monet sivistyneemmät merirosvot, jotka ovat ansainneet riittävästi omaisuutta ryöstelyllä siirtyvät Zelesiin eläkkeelle. Pienet rosvokylät suojelevat paikallisia ja tarjoavat turvaa

kenelle milloinkin, kunhan vain eivät joudu tämän vuoksi hankaluuksiin paikallisten kanssa.

Zelesiläiset tietävät kyllä merirosvojen olemassaolosta, mutta niin kauan kuin he ovat ihmisiksi eivätkä aiheuta ongelmia, annetaan heidän olla rauhassa. Zelesin alkuauskaiden ja merirosvokylien välillä vallitsee tietynlainen yhteisymmärrys - merirosvojen salasatamien paikkoja ei paljasteta ulkopuolisille, eivätkä merirosvot missään nimessä ryövää myöskään paikallisia.

Uskonto

Hyvin käytännönläheisenä kansana zelesiläiset eivät ole kovin taikauskaisia, toisin kuin esimerkiksi pohjoisessa olevan Sarasin yläköjen kansat. Suurin uskonnollinen vaikutus tulee Volar Sahenin taholta, mutta etäisen sijainnin vuoksi zelesiläiset saavat olla varsin rauhassa myös Saheneiden painostukselta. Zelesiläiset kunnioittavat suuresti maageja, mutta eivät pidä heitä ylempiarvoisena kuin muitakaan vierailijoita. Maageilla ei siis ole minkäänlaista korkeampaa asemaa eikä erityisoikeuksia. Yleinen sanonta Zelesissä kuuluukin: "Kyllä niiden Sahenienkin täytyy syödä", jolla tarkoitetaan, että kaikki maagitkin ovat pohjimmiltaan vain tavallisia vahingoittuvaisia ihmisiä.

Maantieto

Etäisen sijaintinsa ja vaikean liikkuvuuden takia Zeles on hieman normaalia eristäytyneempi muusta maailmasta. Korabin ja Longotin kaupunkia ympäröivät Molemin tiheät ja vaikeakulkuiset sademetsät. Ainoastaan kaikkein isoimmat ja käytetyimmät tiet pysyvät auki. Pienemmät tiet kasvavat nopeasti umpeen. Zelesin alueella purjehtiminen on myös hankalaa, koska turvallisia reittejä on niukalti. Vain muutama reitti sallii isompien kauppalaivojen saapumisen Longotin satamiin ja reitit sisältävät useita pulonkaulamaisia kohtia, joista mahtuu läpi vain laiva kerrallaan. Korabiin ei isoilla laivoilla pääse ollenkaan. Isot kauppalaivat ovat varsin harvinainen näky Zelesin satamissa, mutta pienempiä kauppalaivoja on liikkeellä suhteellisen usein.

Kaupungeissa myydään pääasiassa trooppisia hedelmiä, kalaa ja puutavaraa, mutta myös paljon saarien välistä sukkellettuja helmiä, meritähtiä ja korallia sekä niistä tehtyjä koruja. Helmenkalastus on tuottoisaa työtä, mutta vaarallista salakarikkojen ja piennien kulkuväylien takia.

Zelesin kaupungit eivät ole kovin isoja verrattuna Bliwonin suurkaupunkeihin, mutta paikallinen vaikutus on huomattava. Longotissa ja Korabissa on jopa pieni vartiosto, mutta sotilaallista voimaa kaupungeilla ei käytännössä ole. Kahden isomman kaupungin lisäksi Zelesissä on muutamia pieniä kyliä ympäri sademetsiä ja erinäisiä saaristoilla asuvia yhdyskuntia.



Longot

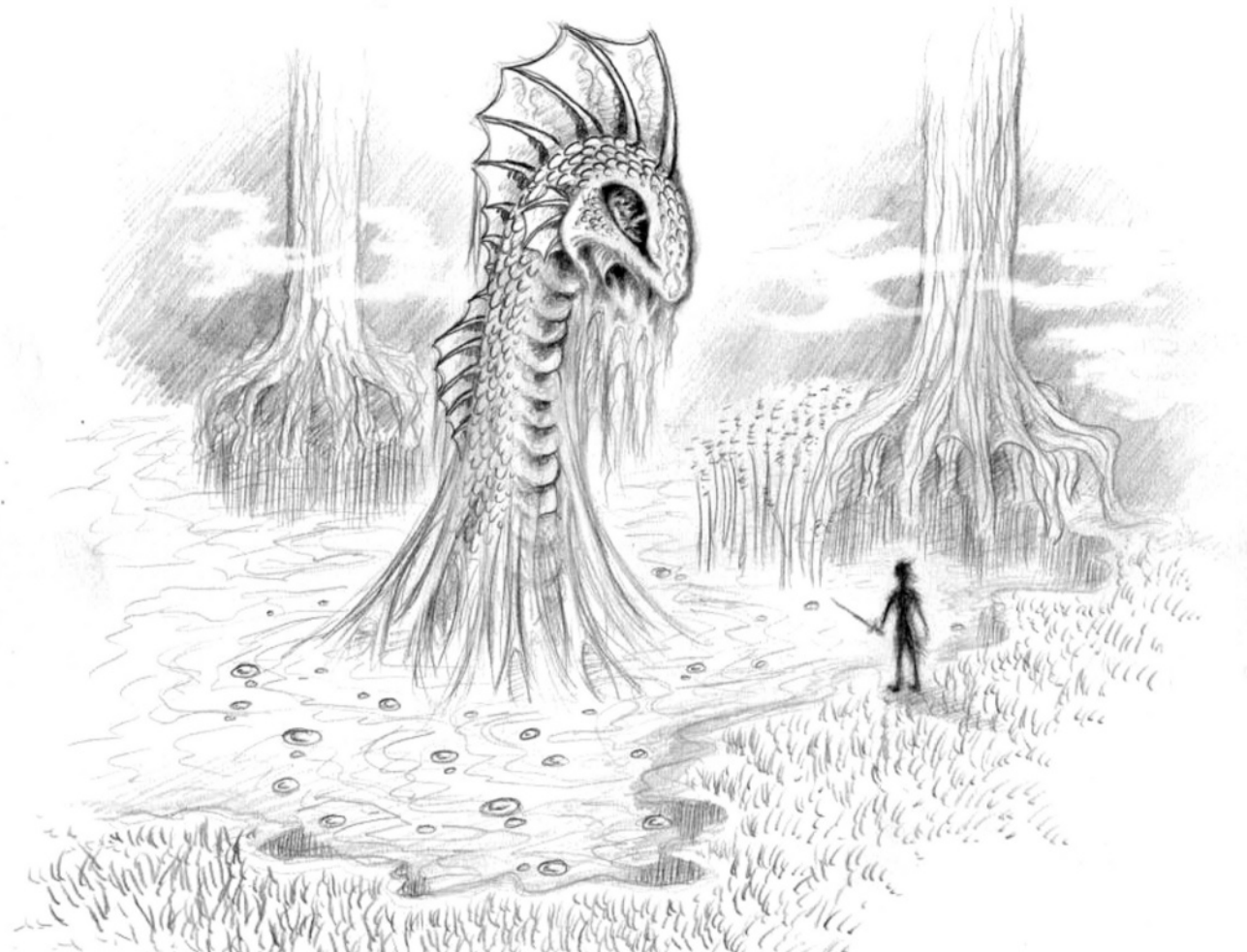
Longot on Zelesin isoin kaupunki. Se on rakennettu osittain maalle, osittain puiden ja osittain veden päälle rakennettujen laiturien varaan. Läntinen puoli kaupungista ulottuu selkeästi sademetsään sisään. Sademetsään kulkee useita risteäviä polkuja, jotka johtavat sademetsässä asuvien villien kyliin ja zelesläisten pyhille paikoille. Osa ihmisistä asuu puiden varassa ylempänä, jossa puita yhdistääkin lukuisat riippusillat. Puiassa asuu vain pieni osa väestöstä, sillä se ei ole täysin turvallista, eikä puihin rakentaminen ole ollenkaan helppoa.

Itäinen osa kaupungista on rakennettu saarille sekä laitureille ja ulottuu pitkälle varsinaisesta rantaviivasta. Osa näistäkin rakennuksista jää myös saarilla kasvavien isojen puiden oksien piiloon ja kaupunkia onkin siksi vaikea huomata mereltä, ellei tiedä tarkkaan mihin katsoa.

Korab

Korab on Zelesin toiseksi isoin kaupunki. Se on rakennettu rannikolla olevan ison kraaterin reunoille. Kraateri on täytynyt vedellä ja sen itäinen osa aukeaa merelle päin kapeana aukkona. Korabiin on helppo kulkea aukosta veneillä ja pienillä laivoilla. Kraaterin rantoja kiertää iso laituri, jossa on jatkuvasti kiinni useita pieniä laivoja ja kaislaveneitä.

Kraaterin synty on mysteeri myös kaupungin asukkaille. Jyrkät seinät ovat aikojen saatossa rehevöityneet ja kasvaneet täyteen tiheää köynnöskasvillisuutta. Rinteitä peittämään on myöhemmin rakennettu merkittävästi asutusta, joten kraaterin seinämät näyttävät ikäänkuin suurelta katsomolta, jonka näyttämönä on keskellä oleva kirkasvesinen merenlahti. Vesiputous läntisellä seinällä on näyttävä ja sen vuoksi saatavilla on aina puhdasta juomavettä.



SAARISTO



Bliaronin rannikoilla on satoja pieniä saaria ja varsinkin Zelesissä on lukematon määrä pieniä ja varsin huonosti tunnettuja viidakoksaaria. Zelesin alueen lisäksi on olemassa kuitenkin neljä selkeästi suurta saarta, joihin matkaavan on syytä tietää hieman paikallisesta kulttuurista. Saaristoalueiden kansat ovat pieniä, mutta heidän legendansa voivat kiinnostaa esimerkiksi Sahenin tutkijoita ja muuten magiasta kiinnostuneita. Myös tutkimusmatkailijoille on saaristossa luvassa useita mielenkiintoisia kohteita.

QVENION

Bliaronin mantereesta kaakkoon sijaitsee luonnoltaan lempeä Qvenionin saari, jonka lähihistoria on täynnä sotaa ja roturistiriitoja. Bliwonin siirtokunta Quadi ja muutamat pienet kylät rannikolla ovat vieneet Qvenionin alkuasukkailta Kalitheilta tärkeitä asuintilaa ja sodan aikana alueelle on syntynyt myös orjuutta ja tuoreet sotamuistot ovat vielä hyvin paikallisten muistoissa.

Historia

Qvenionin saaren uusisasukkaiden historia on sangen nuorta. Alle vuosisata on kulu- nut siitä, kun bliwonilainen tutkimusretkeilijä Karalia Petras johdatti retkikuntansa Qvenionin rannikolle. Heidän hämmästykseseen aiemmin asuttamattomaksi luullun saaren metsistä ilmaantui alkuasukkaita, joiden kanssa uudisraivaajat joutuivat pian ongelmiin.

Qvenionin ensimmäinen kaupunki, Quadi, valmistui parikymmentä vuotta sitten. Siitä lähtien bliwonilaiset ovat pyrkineet laajentamaan pitkin rannikkoa., ensin väkivalloin mutta veristen sotien jälkeen rauhanomaisemmin. Muutamia vuosia sitten solmittu rauha on taannut alkuasukkaille osan val- lasta Quadin hallinnoinnissa ja lakien säätä-

misessä. Näin ollen tilanne on toistaiseksi rauhoittunut, vaikka roturistiriidat ovat kaupungissa edelleen voimakkaita.

Toisaalta ristiriitoja itäisessä Qvenionissa on synnyttänyt Gilattin itsenäinen kaupunki, mutta näennäisen keskushallinnon puuttumisen vuoksi laajentumisinto ei ole ollut vastaava kuin Quadilla. Gilatt on myös hieman vanhempi kaupunki, eikä se ole ollut koskaan suorassa sodassa Kalithien kanssa.

Kulttuuri

Qvenionin metsissä asuu villi-ihmisten heimoja, joiden huhutaan olevan kannibaalaisia ja vihamielisiä ulkopuolisia kohtaan. Suurinta osaa saarta asuttavat Kalith-heimot ovat hyvin taitavia magian käyttäjiä, ja luonnonläheisenä kansana he tulevat hyvin toimeen henkien kanssa. Jotkut Kalithien heimoista ovat ystäväystyneet uudisasukkaiden kanssa ja asuvat tätä nykyä sivistyksen parissa.

Kalithien uskonto on esi-isien henkien palvontaan keskittyvä shamanistinen uskonto. Kalithien mukaan saari on jumalten synnyinsija. Alkuperäiskansan myyteissä saari on maailman keskus, ja saaren keskellä sijaitseva Tarros-vuori on maailman napa, joka myös jakaa saaren kahtia.



Maantieto

Paroh on saaren pohjoinen puoli, joka on suurimmaksi osaksi subtrooppista viidakkoa ja rämeikköä. Parohin koskematon viidakko pitää sisällään monia salaisuuksia ja tutkimattomia mysterejä liittyen Kalithien historiaan. Parohin luonto on saaren sekä myös koko mantereen rikkain.

Toprah on eteläinen puoli saarta, jossa myös laaja Rauhan laakso sijaitsee. Rauhan laakso on saanut nimensä Kalithien ja uudisasukkaiden välisen sodan jälkeen laaksossa solmitun rauhan mukaan. Kyseinen laakso oli kuitenkin ollut julmimpien taistelujen keskuspaikkana ja laaksossa kuoli valtaosa kaikista sodan uhreista. Viidakko on kuitenkin peittänyt sodan jäljet hyvin, mutta laaksosta voi vielä tänäkin päivänä löytää ruostuneita aseita ja ihmisten luita.



Kaupungit

Qvenionin saarella on kaksi kaupunkia, *Quadi* ja *Gilatt*.

Quadi

Toprahin puolella sijaitseva Quadi on osa Bliwonin valtiota, vaikka kaupungin sisällä vallitsee kova itsenäistymisen halu. Quadin asukkaista yli puolet on saarelle muuttaneita bliaronlaisia uudisasukkaita, jotka ovat halunneet kokeilla onneaan. Osa on sivistyksen parissa kasvaneita Kalitheja. Rauhan laaksosta löytyvää tummanviolettia savea käytetään koristeellisten keramiikkaesineiden valmistamiseen, ja monet qvenionlaiset ovat päässeet kauppiaiden suosioon savenkäsittelytaitojensa ansiosta. Muita Qvenionista rahdattavia raaka-aineita ovat puu sekä eksoottiset hedelmät. Kaupungin hallitus koostuu vanhoista kauppiassuvuista, jotka perustivat kaupungin helpottamaan Bliaronin ja Qvenionin välistä kauppalikennettä. Quadissa rikollisuus on vähäistä, ja se on pääasiallisesti Gwathiota ja muualta Bliwonista tulleiden sotilaiden valvonnan alla.

Gilatt

Gilatt on itsenäinen asutus Parohin pohjoisrannikon karikkoisessa poukamassa. Se on hyvin suojassa ja piilossa, mikä tekee siitä lähes mahdollottoman havaita mereltä. Gilattia sanotaan Bliwonin hallinnollisissa piireissä merirosvojen kaupungiksi ja uhaksi kaikelle meriliikenteelle. Gilattiin purjehdiakseen kapteenin on tiedettävä hyvin karkot ja parhaimmat kulkureitit.

Kaupunkia johtaa kuvernööriksi itsensä tituleerannut kapteeni Coran, jonka auktoriteettia ei ole kukaan kaupungissa vielä uskaltanut kyseenalaistaa. Coranin johdolla Gilattin merirosvot ryöstelevät Gwathio-Quadi välillä kulkevia kauppa- ja rahtilaivoja. Bliwon on yrittänyt useita kertoja hävittää Gilattin, mutta kaupungin hyvän sijainnin ja lukuisissa taisteluissa ansioituneiden merirosvojen taistelutaitojen vuoksi Gilatt on onnistunut puolustamaan itseään kerta toisensa jälkeen, joutumatta kertaakaan edes kunnolla uhatuksi.

GORUN

Gorun on karu ja vuoristoinen saari Bliaronin mantereesta lounaaseen. Saaresta ei tiedetä paljoa, mutta huhuja ja legendoja liikkuu kansan keskuudessa. Yleisesti Gorunia pidetäänkin yhtenä maailman kurjimmista sekä hyljeksityimmistä paikoista. Yleinen käsitys saaresta on että siellä asuu vain hulluja, sieluja syöviä mustakäsiä sekä kammottavia varjoja, hirviöitä ja aaveita. Tarinoiden takaa paljastuu kuitenkin suhteellisen tavanomainen ja harvaan asutettu saari. Tiedetään, että Gorunissa asuu muutamia yksinäisyyttä etsiviä erakkoja, kalastajia ja jonkin verran henkivaeltajiksi kutsuttuja magiantaitajia.

Saaren pohjoisosassa, vuorten lomassa on myös luolakompleksi Neroca, joka tunnetaan oppineiden keskuudessa myös nimellä Maailmanhauta. Neroca on vuorten alle mutkitteleva luonnonmuovaama tunneliverkosto jonka sanotaan johtavan syvälle maan uumeniin. Kerrotaan salaisesta vuoriston uumenissa asuvasta kansasta ja unohdetusta teknologiasta, mutta tiettävästi mitään tällaista ei ole varmuudella löydetty. Nerocaa tutkineista maageista harva on palannut ja tiettävästi kukaan ei aivan täysijärkisenä.



SHAGUN

Shagun on saari melko kaukana idässä. Laitamatka sinne Bliaronin mantereelta on pitkä, haastava ja ennen kaikkea vaarallinen, joten sinne harvoin eksyy kukaan. Saarta kuitenkin pidetään pyhänä paikkana ja vuosittain joukko pyhiinvaeltajia lähtee uhkarohkealle merimatkalle kohti Shagunia ja Minrathin luostaria. Minrath on saaren ainoa varsinainen kaupunki ja sekin on syntynyt luostarin ympärille. Sacralot-vuorelle perustettu luostari kuuluu Awysuken seuraajille, uskonnolliselle lahkolle, joka korostaa jokaisen sielun tasavertaisuutta ja pyhyyttä ja kehottaa ihmisiä etsimään oman sisäisen rauhansa, mikä johtaa sisäisen ymmärryksen saavuttamiseen.

Shagun on hyvin kaunis paikka. Korkeiden vuorien reunustama laakso, joka on suojaissa kylmältä etelätuulelta, mutta joka sallii lämpimän pohjoistuulen virrata laaksoon kanjoneja pitkin. Shagun on luonnonvaroitaaan rikas ja rauhaisa saari, jonka rauhallisuutta on suojellut vain sen eristäytynyt sijainti.

Awysuken seuraajat

Awysuken seuraajat ovat uskonnollinen laisko jonka toiminta pyörii Shagunin luostarin ympärillä, mutta kultilla on jäseniä myös Bliaronin mantereella. Awysuken seuraajat uskovat kaikkien sielujen tasavertaisuuteen, rauhaan ja harmoniaan, joka saavutetaan mietiskelemällä ja tasapainoisella elämällä. Uskonto perustuu Awysuken taruun, joka kertoo neidosta, joka eli satoja

vuosia sitten Shagunin saarella. Awysuke oli kaunein ja hyvántahtoisin ihminen, mitä maan päältä löytyi ja pelkkä hänen läsnäolonsa tuskaisille kasvoille toi autuaan hymyn ja rauhan tunteen. Hänen äänensä rauhoitti metsän pedot ja lopetti jokaisen riidan ja taistelun. Awysukea pidetään rauhan ja harmonian symbolina, mutta kulttilaiset harjoittavat tiettävästi myös taistelutaitoja ja hyökkäävää magiaa.

VYLAS

Tuhkarannikosta länteen sijaitseva tuliperäinen saari, joka nousi merestä vuoden 520 tienoilla. Pysyvää asutusta saarella ei ole ja väliaikaistakin hyvin harvoin. Vylaksen saarella on kuusi tulivuorta, josta yksi, Vylas, on selkeästi muita suurempi. Bliaronin mantereella liikkuu huhuja että saari olisi mustakäsien asuttama ja demonien ympäröimä ja että sinne eksyneet ihmiset syödään tai muutetaan hirviöiksi.

Saaren tuliperäisestä toiminnasta on kuitenkin hyötyä Horucin alueelle ja Tuhkarannikolle, jonne tuuli usein puhaltaa Vylaksen purkausten ilmaan päästämän tuhkan. Horucin seutu onkin Bliaronin mantereen hedelmällisintä maata.





Olen elänyt pitkän elämän ja minulla on ollut viimeisen kolmensadan vuoden aikana suuri kunnia toimia Sahenin elämämentarina, sen ylimpänä auktoriteettina ja ylimpänä maagisen vallan edustajana koko Bliaronissa. Nyt, häpeäkseni, joudun luopumaan virastani poikkeuksellisella tavalla. Sahen on tästä päivästä lähtien poissa.

Rasaak Thurmen on murtunut ja sadat ulkopuoliset tungeksivat nyt linnoituksen käytävillä. Tunnen täältä sisimmästä kammiostakin asti, kuinka heidän joukossaan on mustakäsiä, demonismin piiriin eksyneitä, hävinneitä sieluja. Se kylmää sydäntäni, sillä tiedän millaisiin hirmutekoihin nämä olennot pystyvät.

En tule kuitenkaan koskaan luovuttamaan. Katkaisin yhteyteni sydänkiveen ja lukitsin sen salaisen mekanismin, jottei sen sisältämä voima päätyisi mustakäsien haltuun. Riimumeکانismi on vanhempi kuin minä, vanhempi kuin Sahen, ja se on älykkäämpi kuin monet arvaavat. Se on nyt ottanut vallan ja vaikkei se enää ruoki elämäni, tunnen, ettei tämä ole vielä minun osaltani ohi.

Jälkipolvien on parempi muistaa, että vanha Kyrias tulee vainoamaan jokaista arkistoihin koskevaa valemaagia, oli sitten kyse Volar, Thur tai Puvo Sahenin peppureista. Vanha Kyrias tulee vartioimaan näitä tekstejä, tätä linnoitusta ja sydänkiveä niin pitkään kuin se vaatii, vaikka haudan takaa.

MAGIA

Magiasta ja sen olemuksesta on miljoonia eri käsityksiä. Saheneissa vallitseva käsitys on, että magia on kaikkialla virtaava voima, josta voidaan erotella erilaisia aspekteja yli-luonnollisten vaikutusten aikaansaamiseksi. Tämä käsitys on saanut kannatusta myös monien muiden maagien keskuudessa, mutta myös vaihtoehtoisia käsityksiä löytyy. Shamanistinen magiakäsitys selittää magiaa pienten henkien toimintana, mikä voisi selittää magian arvaamattoman luonteen. Uskonnoissa yliluonnollisten ilmiöiden sanotaan olevan jumalallista alkuperää. Keskeisimmät erot käsityksissä magian luonteessa koskevat lähinnä sitä mistä magia on kohtaisin – onko magia ympäristön ominaisuus ja siten sen kontrollointi harjoitettavissa? Vaaditaanko magian käyttäjältä jotain erityislahjakkuutta? Ehkä magia on todella lahja jumalilta, jolloin henkilön uskollisuus ja arvostus jumalten silmissä on ratkaisevassa asemassa. Yhtä mieltä ollaan lähinnä siitä, että magiasta voidaan tavalla tai toisella

erotella ainakin seitsemän eri komponenttia, jotka kuitenkin kietoutuvat toisiinsa niin voimakkaasti, ettei erottelu käytännössä ole ollenkaan niin yksiselitteistä.

Magia pysyi piilossa kaaoksen ajoista (1000-500 eaa.) pitkälle ensimmäisen Sahenin ja Bliwonin perustamisen jälkeiseen aikaan. Legendat, tarinat ja kulttuurit pitivät elävänä muistoa suurista magian ajoista, mutta suurin osa kansasta ei elämänsä aikana kohdannut tai nähnyt magian käyttöä. Viimeisimpien muutamien satojen vuosien aikana maagien määrä on kuitenkin lisääntynyt ja 900-luku on ollut maagisesti erittäin aktiivinen. Nykyisin magian olemassaolo tunnustetaan kaikkialla Bliaronissa.

Sahenien (ks. Historia s. 50) valta on edelleen suuri, mutta nykyisin on olemassa myös voimakkaita vastarintaliikkeitä. Magiaa hallitakseen Sahenit ovat tiukentaneet kontrollia magiasta. Nykyisin magiaa saavat Sahenien mukaan käyttää vain niiden omat maagit. Muut magian käyttäjät leimataan säännönmukaisesti mustakäsiksi ja demonismin harjoittajiksi. Suurin osa aloittelevista maageista päätty Saheneihin siis puoliksi pakotettuina. Sahenit ovat kuitenkin tiukan hierarkkisia ja tarkkaan hallittuja järjestöjä, eivätkä ne salli tavallisille maageille juurikaan vapauksia magian harjoittamisessa. Monet löytävät vapaamman elämän siksi Saheneiden ulkopuolelta ja liittyvät luvattomiin magiaveljeskuntiin. Mikäli jäsenyys paljastuu, maagi yleensä teloitetaan tai lukitaan Saheneiden linnoitusten tyrmiiin. Yleensä tyrmät on suojattu riimuilla niin, että magian käyttö on tyrmän sisällä lähes mahdotonta.

Puvo Sahen pitää hallussaan valtaa Bliwonissa ja Thur Sahen Horucin alueella. Sivistysalueilla magian käyttöä valvotaan tiukasti ja Saheneihin kuulumattomien maagien on salattava toimintansa huolellisesti. He harjoittavat yleensä magiaa veljeskuntien salaisissa kokoontumispaikoissa tai pyrki-

Mytologinen termistö

Kalthanien ajoilta on jäljellä lukuisia kaveruksia, joissa käsitellään kladeneita, magian eri lajeja. Kalthanien termistö on yleisesti käytössä Sahenien magia-asiantuntijoiden keskuudessa.

Kalthanien terminologiassa magian lajit tunnettiin nimillä:

☠ *Kharon(tuho)* ☠

⊠ *Madoh(materia)* ⊠

✱ *Masnae(lämpötila)* ✱

☞ *Ikkari(liike)* ☞

☪ *Rold(elämä)* ☪

☯ *Oldai(aistillisuus)* ☯

☶ *Ioso(ajatus)* ☶

vät käyttämään magiaa mahdollisimman vähän. Useimmat sivistyksessä elävistä Saheneihin kuulumattomista maageista hankkivat elantonsa tekemällä palveluksia veljekkunnille, rikollisjärjestöille tai yksityishenkilöille. Kansa arvostaa ja hyöttyy magian käyttäjistä riippumatta siitä kuuluvatko maagit Saheneihin.

Erämaassa, esimerkiksi Suurella Arolla valvonta on lähes mahdotonta. Pienissä asutuksissa Sarasin ylänköalueilla, Ninicassa ja jopa Zelesissä kulkee kuitenkin säännöllisesti Volar Sahenin maageja kartoittamassa magian aktiivisuutta ja magian käyttäjiä. Voimakkaimmat maagit pyritään jäljittämään ja heidän kanssaan pyritään tekemään jonkinlainen sopimus yhteistyöstä tai jäsenyydestä. Arvelluttavat tapaukset raahataan väkisin linnoituksiin tai heistä huolehditaan paikan päällä. Muutamissa suuremmissa yhteisöissä ja kylissä elää tiettävästi Volar Sahenin tiedonantajia, jotka paljastavat maageja Sahenille.

Vapaita maageja syytetään myös usein demonismista. Väitteissä on harvoin totuuspohjaa, mutta syytökset johtavat usein äärimäisiin vainoihin Saheneiden taholta. Todellinen demonistinen magian käyttö on hyvin vaarallista, mutta toisaalta hyvin tehokasta. Se onkin kerännyt melkoisesti huomiota varsinkin alamaailman maagien keskuudessa. Demoninpalvonnasta kiinni jääneet tuomitaan kuolemaan käytännössä kaikilla maailman sivistysalueilla, sekä suuremmissa asutuskeskuksissa lukuunottamatta Arthania. Arolla ja erämaa-alueilla harjoitettava shamanistinen magia sisältää tiettävästi myös demonistisia piirteitä. Shamaanit ovat kuitenkin klaaniyhteisöissä arvostettuja tietäjiä, joiden toimintaan on hyvin vaikea puut-

tua klaanin ulkopuolelta.

Aidot demoninpalvojat ovat harvinaisia ja heitä pidetään hyvin vaarallisina. Heidän voimansa perustuu sopimuksiin voimakkaiden henkien kanssa. Vastapalveluksena maagi tarjoaa hengille useimmiten omaa kehoansa. Riittävän voimakas henki pystyy tällöin ottamaan hallinnan maagin ruumiista ja tunnetaan tapauksia, joissa se on syrjäyttänyt demonistin oman mielen ja tahdonvoiman. Mikäli maagi on henkisesti riittävän vahva demonin hallintaan, hän pystyy tasapainoilemaan tilanteessa niin, että molemmat osapuolet hyötyvät. Ruumista ja sen magiavoimaa hallitsee yhtäaikaan demoninpalvojan oma mieli, sekä sen vallannut, usein voimakaskin henki. Kun sulautuminen on tapahtunut, henkiolentoa ei voida enää irrottaa maagin ruumiista millään tunnetulla keinolla. Silloin henkilöstä on tullut mustakäsi.

Magian säännöstö

Magia jaetaan yleisesti seitsemään perusvoimaan: Tuhoon, Materiaan, Lämpöön, Liikkeeseen, Elämään, Aisteihin ja Ajatukseen. Magiataidot on jaettu edellä mainittujen majanlajien mukaisesti. Sellaisissa tapauksissa, joissa halutaan testata maagin ymmärrystä magian käytöstä, voidaan käyttää magiatietoa varsinaisten magianlajitaitojen sijaan.

Pelimekaanisesti magiataidot ovat samanarvoisia muiden taitojen kanssa, eli niiden kehittäminen taitoina onnistuu elämänpisteillä. Magiavoima-ominaisuutta voi kehittää ainoastaan kappaleissa Loitsumagia ja Magian sinetit mainituilla keinoilla.



LOITSUMAGIA

Loitsuihin pohjautuva taikuus on nopeaa ja tehokasta magian hyödyntämistä. Se perustuu ympärillä olevan magian kontrolloimiseen taikojan oman sieluvoiman avulla. Maagi voi houkuttaa ympäristön alkuhenkiä, eli raakaa magiaa, ohjaamalla kehon sisäisiä henkiä magianlajille soveltuvalla tavalla. Kehon sisäisten henkien keskittäminen tapahtuu siis usein esimerkiksi liikkeen, äänen tai ajatuksen keinoin. Esimerkiksi liikemagia voidaan saada keskitettyä tiettyyn paikkaan tanssin avulla, tuhomagia aggressiivisten eleiden ja tuntemusten avulla, aistimagia tarkalla keskittymisellä väreihin, ääniin, makuihin ja hajuihin, elämämagia syvän ja rauhallisen hengityksen avulla ja niin edelleen. Tapoja magian aktivoimiseen on monia ja ne ovat usein varsin henkilökohtaisia.

Kun ympäristön henget tunnistavat maagin luoman magiakeskittymän, ne lähestyvät sitä ja jäävät tutkimaan keskittymän koostumusta. Asteittain magiaa kerääntyy riittävästi, että magian vaikutus alkaa näkyä ja tuntua konkreettisesti. Alueella voi alkaa tuulla hennosti (liikemagia), maagin käsien ympärille voi syttyä liekkejä tai jääkiteitä (lämpötilamagia) tai tilanne voi emotionaalisesti muuttua ja herättää tunnetiloja älyllisissä olennoissa (ajatusmagia). Loitsumagia perustuu aina henkien vaistomaiseen pyrkimykseen toimia samantapaisesti kuin muutkin saman magianlajin henget lähettyvillä.

Koska ympäristön magia reagoi ihmisten toimintaan ja sielunliikkeisiin suhteellisen ennalta arvattavasti, voi taikuuden käyttöä harjoitella. Henkilöt, jotka kykenevät kontrolloimaan omaa sisäistä magiaansa, pystyvät siis välillisesti kontrolloimaan myös ympäristön henkiä. Ympäristön henget seuraavat aina maagin luomia magiakeskittymiä ja kommunikoivat niiden kanssa. Loitsumagian vaikutuksesta maailmassa tapahtuu jokin magian perusvoimiin liittyvä ilmiö.

Loitsumagia on useimmiten hyvin suoraviivaista henkien houkuttelua ja niiden käskyttämistä. Koska magia on olemukseltaan pienten henkien massaa, se voi käyttäytyä ajoittain arvaamattomasti. Henget saattavat kyllästyä maagin käskyihin tai alkaa kuunnella jotain toista tahoa (esimerkiksi poikkeuksellisen voimakasta ympäristön henkeä). Mitä älykkäämpiä henget ovat, sitä voimakkaampi niiden oma tahto on ja sitä vaikeampaa on niiden käskyttäminen. Älykkäiden ja voimakkaiden henkien manipulointi voikin joskus olla hyvin vaarallista ja taioista saattaa ilmaantua yllättäviäkin sivuvaikutuksia.

Henkien kuvaaminen loitsumagiassa on täysin pelinjohtajan vastuulla. Vain mielikuviutus on rajana henkien käyttäytymistä mietittäessä. Yleisesti voidaan kuitenkin ajatella, että suurin osa hengistä on niin tyhmiä, ettei niiden toiminnan yksityiskohtainen kuvaaminen ole mielekäästä. Tällaisissa tilanteissa säännöstö on nopea ja suoraviivainen tapa käsitellä loitsumagiaa.

Säännöstö

Taian onnistuminen ratkaistaan heittämällä d10-noppia Magiavoiman verran, valitsemalla noppaluvuista suurin ja lisäämällä tähän lukuun magianlajitaito, joka vastaa lähinnä käytetyn taian magiatekniikkoja. Sopiva magianlajitaito on siis esimerkiksi materiaalin muunnostaiioissa materiamagia, kylmyystaiioissa lämpötilamagia ja parannustaiioissa elämämagia.

Magiataidot viittaavat maagin harjoituksella saavuttamaansa magiankäsittelykykyyn. Se kertoo, kuinka monimutkaisia taikoja ja kuinka suurta määrää magiaa taikoja pystyy kontrolloimaan. Taidot on jaettu seitsemän magianlajin mukaisesti.

Ominaisuus Magiavoima viittaa maagin sisäiseen voimakkuuteen ja määrittelee kuinka suuria magiamääriä on mahdollista halli-

ta. Tätä lukua voi nostaa mm. raivolla, riimuesineillä ja demonismilla. Myös peliin liittyvät maagiset tapahtumat voivat vaikuttaa magiavoimaan.

Taian perusvaikeustaso on 7, johon lisätään pääsäännön mukaan 1 piste jokaista taiassa käytettyä taianrakennuspistettä kohden. Taikaan voi käyttää vapaavalintaisen määrän taianrakennuspisteitä, mutta kuitenkin enintään maagin magiavoiman verran. Yleiset magiatekniikat Etäisyys, Vaikutusalue ja Taikomisen nopeus ovat poikkeuksellisia siinä, että ne ainoastaan nostavat taian vaikeustasoa tai kuluttavat taiaista yhden TRP-pisteen ilman muutosta vaikeustasoon.

Esimerkiksi jos Magiavoima-ominaisuus on 3 ja tuhomagiataito 4, tulee loitsumagiaa käyttäessä heittää 3d10 ja lisätä suurimpaan heitettyyn silmäluukuun taidon 4 pistettä. Magiavoima-tasolla 3 voi yhteen taikaan käyttää enintään 3 taianrakennuspistettä (TRP).

Taikojen rakentaminen

Taiat rakennetaan yhdistelemällä magianlajien tekniikoita. Jokaisella magianlajilla on 1-3 erilaista perustekniikkaa, joiden lisäksi on olemassa muutamia yleisiä tekniikoita, joita ei ole sidottu yhteenkään magianlajiin. Yhteen taikaan voi käyttää enintään Magia-ominaisuuden verran taianrakennuspisteitä (TRP). Pääsääntöisesti yksi tekniikan taso vie yhden TRP-pisteen ja yleisten tekniikoiden erityistapauksista on mainittu tekniikoiden alla erikseen. Taikoihin yleensä valitaan ensisijaisesti jonkin magianlajin tekniikka, joka määrittelee ensisijaisen vaikutuksen ja yleisistä tekniikoista taian määreitä, kuten vaikutusetäisyys tai vaikutuksen alue.

Maagit päätyvät usein käyttämään rajallista määrää erilaisia taikoja, mutta kyse on useimmiten tottumuksesta eikä teknisestä rajoituksesta. Ei ole olemassa mitään ehdotonta rajaa sille, kuinka montaa erilaista taikaa tai tekniikkaa maagi voi osata. Usein loitsumagia toimii itseasiassa improvisoimalla. Tekniikoiden yksityiskohtainen tuntemus ei siis ole ollenkaan oleellista taian onnistumiselle. Ratkaisevaa on magian ja magianlajin yleinen tuntemus. Peliteknisesti tämä tarkoittaa sitä, että magianlajitaidot

Shamanistinen magia

Joskus henkiä voidaan rankaista tottelemattomuudesta tuhomagialla tai palkita vapaudella. Mikäli henkilö käyttää loitsumagiassaan ainoastaan tällaisia keinoja – keskustelua, neuvottelua ja rankaisua – häntä kutsutaan shamaaniksi. Shamanistisen magia sisältää normaalia loitsumagiaa enemmän puhetta ja ilmaisullista tanssia, eikä se perustu suoraan oman kehon henkien kontrollointiin vaan ympäristön henkien kanssa kommunikointiin. Shamanistinen magia on luonteeltaan aina hidadista, mutta vaikutukset usein kauaskantoisempia.

Taikomisen vaikeustasot (yleisesti)

Taian voima	Vaikeustaso
1 TRP	8
2 TRP	9
3 TRP	10
4 TRP	11
5 TRP	12

Loitsumagian käyttömahdollisuudet eivät myöskään rajoitu tässä kirjassa listattuihin tekniikoihin. Pelaajia ja pelinjohtajia kannustetaan kehittämään omia sovelluksia ja kehittämään edelleen tässä kirjassa mainittuja perustekniikkoja omaan pelityyliin sopivaksi. Taikuus voi myös vaihdella ympäristön ja pelitilanteen mukaan – henget voivat olla oikullisia!



Harmonia

Maagin suhde henkiin on tärkeässä asemassa loitsumagiaa ja shamanistista magiaa käytettäessä. Tätä henkien suopeutta kuvaa harmonia-luku, joka lisätään taikoessa loitsumagiatarkistuksen tulokseen. Harmonian kuvaamiseen käytetään lukua välillä -2 ja +2. Rauhoittumiseen ja ympäristön kuuntelemiseen liittyvät asiat parantavat harmoniaa, esimerkiksi säännöllinen meditointi parantaa yhteyttä henkiin ja siten nostaa harmoniatasoa. Suuttuminen, huolimattomuus ja ajattelemattomuus yleensä heikentävät harmoniaa.

Esimerkkejä harmonian muutoksista

Toiminto	Harmonian muutos
<i>Uhraus</i>	<i>Lähes aina positiivinen</i>
<i>Meditointi</i>	<i>Yleensä positiivinen</i>
<i>Rauhottuminen</i>	<i>Usein positiivinen</i>
<i>Loitsumagia</i>	<i>Joskus positiivinen</i>
<i>Itsekeskeisyys</i>	<i>Usein negatiivinen</i>
<i>Tuhomagia</i>	<i>Lähes aina negatiivinen</i>
<i>Raivomagia</i>	<i>Aina negatiivinen</i>

ovat ratkaisevassa asemassa ja taikojen rakentaminen tapahtuu vapaasti kaikista listatuista magiatekniikoista.

Mistä lisää voimaa?

Jokaisella henkilöllä on synnynnäisesti tietty määrä magiaa kehossaan. Sen voima ei normaalisti muutu elämän aikana, joten Magiavoima-ominaisuutta ei voi nostaa elämänpisteiden avulla. Magiavoimaan voi vaikuttaa poikkeukselliset maagiset tapahtumat, kuten demonismi, magiapohjaiset taudit tai voimakkaiden henkiolentojen kosketus. Pyhien paikkojen vaikutus voi nostaa magiaominaisuutta rajoitetuiksi ajoiksi.

Vaikka pohjalla olevaan Magiavoima-ominaisuuden ei voikaan vaikuttaa, voi silti käytössä olevaa magian määrää nostaa esimerkiksi Kalthanien riimukivien (ks. Magian sinetit s. 134) ja rituaalivalmisteluiden avulla. Vaikutukset ovat väliaikaisia ja rajoitettuja – esimerkiksi rituaalimagia auttaa vain alueella, jossa rituaalivalmistelut on tehty, ja on siksi käytännössä liian hidasta taistelumagiaksi. Riimukivet ovat esineitä, jotka voidaan menettää ja niihin sitoutunut magia kuluu käytettäessä (pelinjohtajan arviointikyvyn mukaan). Toisaalta em. keinoilla ei ole demonismin kaltaisia sivuvaikutuksia.

Mikäli taikaan osallistuu useita maageja, voidaan saada aikaan massiivisia taikoja. Suurten voimien kontrollointi on kuitenkin äärimmäisen vaikeaa myös usean maagin voimin. Jokaisen avustavan maagin on ensin onnistuttava avustavassa loitsussa samalla magianlajilla haluamallaan TRP-tasolla. Avustavan maagin valitsemasta TRP-tasosta välittyy ensisijaisesti taikovan maagin loitsuun puolet. Esimerkiksi 3 - 4 TRP:n taikasta välittyy ensisijaisesti taikovan maagin taikaan kaksi TRP-pistettä. Jos avustava maagi epäonnistuu, pelinjohtaja päättää epäonnistumisen suuruuden mukaan, että avustavan maagin taika kohdistuu johonkin lähellä olevaan kohteeseen itsenäisenä taikana, vaikeuttaa ensisijaisesti taikovan maagin loitsumagiaa tai aiheuttaa yllättäviä vaikutuksia ensisijaisesti taikovan maagin loitsussa.

Ensisijaisesti taikovan maagin taikaan voi käyttää normaalin lisäksi avustavien maagien antamat TRP-tasot. Esimerkiksi jos taikaa avustavan henkilön magia on 2, hänen täytyy onnistua tason 2 loitsussa, jotta hän voi antaa ensisijaisesti taikovalle maagille yhden TRP:n lisää magian voimakkuuteen. Ensisijaisesti taikovan maagin loitsun vaikeustaso lasketaan normaalin säännösten mukaisesti.

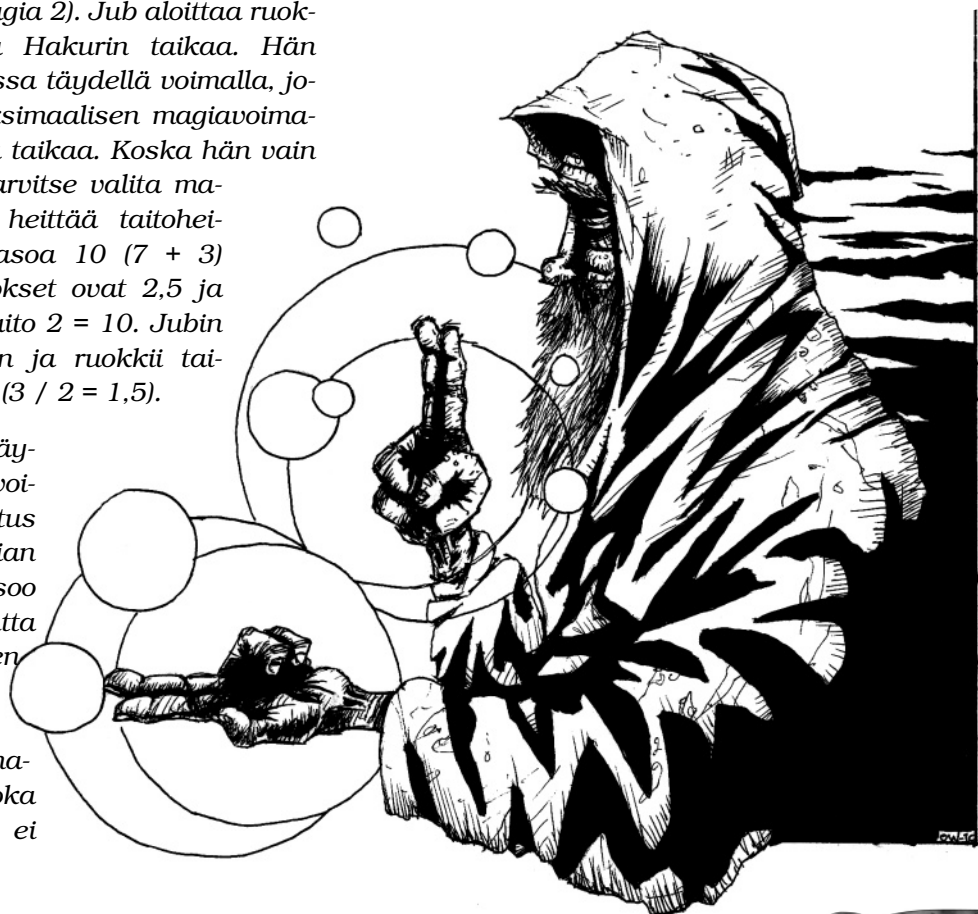
Raivo on erityinen Magiavoiman nostamiseen käytetty keino, jossa maagi pakottaa oman sielunvoiman avulla ympärillä olevat henget toimimaan vastoin niiden omaa tahtoa. Raivolla toimiessa hahmon Harmonia kärsii huomattavasti, mikä voi johtaa pidempiaikaisiin sairastumisiin ja magiakyvyttömyyteen myöhemmin. Välitön vaikutus on kuitenkin se, että maagi saa käyttöönsä +1 TRP jokaista otettua kahta vahinkopistettä kohden. Maagi voi saada tällä tapaa kerralla käyttöönsä enintään tahdonvoiman verran taianrakennuspisteitä, rajoittuen luonnollisesti myös maagin kestopisteisiin.

Maagioppilas Hakur (Magiavoima 3, lämpötilamagia 3) haluaa kokeilumielessä jäädyttää lammen ystävänsä Jubin kanssa (Magiavoima 3, lämpötilamagia 2). Jub aloittaa ruokkimalla kylmyydellä Hakurin taikaa. Hän haluaa avustaa taiaassa täydellä voimalla, joten hän heittää maksimaalisen magiavoimatasonsa (3) mukaista taikaa. Koska hän vain avustaa, hänen ei tarvitse valita magiatekniikkaa. Hän heittää taitoheiton (3d10) vaikeustasoa 10 (7 + 3) vastaan. Nopan tulokset ovat 2,5 ja 8. Suurin luku 8 + taito 2 = 10. Jubin onnistuu nipin napin ja ruokkii taikaa 2 pisteen verran (3 / 2 = 1,5).

Hakurilla on siis käytössään oma Magiavoima (3) + Jubin avustus (2) = 5 TRP magian käyttöön. Hän seisoo järven rannalla, mutta alue on valtava, joten hän valitsee taikaan 3 TRP:n verran vaikutusaluemagiatekniikkaa, joka poikkeuksellisesti ei

nosta taian vaikeustasoa. 2 TRP-pistettä hän käyttää Kylmyys-tekniikkaan (lämpötilamagian tekniikka). Hän heittää taitoheiton 3d10 vaikeustasoa 9 (7 + 2) vastaan. Nopan tulokset ovat 2, 2 ja 8. Suurin luku 8 + taito 3 = 11. Taika onnistuu melko mukavasti ja järven pintaan muodostuu nopeasti jääkiteitä. Pienen hetken jälkeen koko järvi on täysin jäätynyt.

*Maagi Dandun istuu tavernassa, kun baaritappelu lähtee käyntiin. Muut eivät tiedä, että hän on voimakas ja mestarillinen liike-
maagi (Magiavoima 4, liikemagia 6). Hänellä on käytössään riimukivi, joka lisää hänen Magiavoimaansa liiketaioissa yhdellä pisteellä. Dandunilla on nyt käytössään Magiavoima 4 + riimukivi 1 = 5 TRP taikaa varten. Hän valitsee käyttöönsä kontrolliliikemagiatekniikkaa 3 TRP:tä ja 2 TRP:tä vaikutusalue-
tekniikkaa. Taian vaikeustaso on 13 (7 + 3). Hän heittää 5d10 ja noppien tulokset ovat 2, 2, 4, 8 ja 9. Suurin luku 9 + taito 6 = 15. Baarissa olevat henkilöt lopettavat nujakan kuin seinään, kun Dandun nostaa muutamalla käden heilautuksella baarin asiakkaat leijumaan katon varaan.*

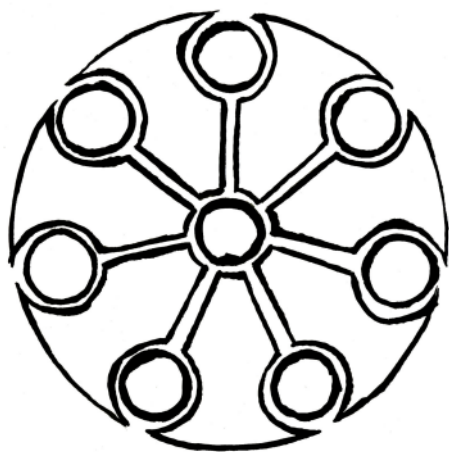


RIIMUMAGIA



Riimumagia perustuu henkien ominaisuuteen olla alisteisia niitä määrittäville symboleille, riimuille. Jokaista henkeä kuvaa tietty symboli, jolla se voidaan sitoa ja sen liikkeitä kontrolloida. Riimumagia on tietämystä näistä riimuista ja kykyä käyttää niitä pysyvien taikojen luomiseen.

Tavallisimmat riimumagian sovellukset ovat kansankielellä taikaesineitä eli mitä tahansa tarvikkeita, aseita tai koruja, joihin on riimumagialla liitetty jokin maaginen ominaisuus. Tällaisia voivat olla esimerkiksi riimukivet, Cazen-aseet sekä maagiset korut ja amuletit. Riimukivet ovat monimutkaisia jalokiviin sidottuja taikoja, joiden tarkoitus on houkutella ja sitoa itseensä ympäristön henkiä. Niitä käytetään yleensä lisäämään loitsumagiaan tehoa, sillä riimukivestä voidaan nopeasti vetää käyttöön suuria määriä henkiä. Cazen-aseet ovat riimumagialla vahvistettuja aseita jotka voivat sisältää hyvin erilaisia ominaisuuksia. Yleisimpiä ovat terän vahvistus ja terävöitys, aseiden kevennys sen kantajalle sekä polttava tai myrkyllinen terä. Cazen aseet eivät kuitenkaan ole yleisiä, vaan hyvin kalliita harvinaisuuksia. Maagiset amuletit ovat yleensä suojelevia riipuksia, sormuksia tai jalokiviä, joihin on sidottu löyhästi jokin suojeleva henki tai käsky ympäristön hengille. Riimutaioilla voidaan myös tarvittaessa heikentää ympäristön loitsumagian vaikutusta.



Kaikki riimuesineet ovat harvinaisia, sillä riimumagian hallinta on vaikeaa ja esineiden luominen kestää kauan. Riimuesineen teko vaatii paljon suunnittelua, valmistelua ja riimujen tutkimista. Sen lisäksi esineen ja riimukaiverruksen teko vaatii tarkkoja käsityötaitoja. Maageja, jotka oikeasti hallitsevat riimumagian sovellutukset hyvin, on vähän ja hekin rakentavat riimuesineitä yleensä vain jotain erityistä tarkoitusta varten. Suurin osa olemassaolevista riimuesineistä onkin hyvin vanhoja ja peräisin kuolleista kulttuureista ja kadonneilta kansoilta. Tuoreimmat tunnetut riimukivet on rakennettu ilmeisesti muutamia kymmeniä vuosi sitten Suurella Arolla, mutta tarkkaa paikkaa tai tekijää ei ole löytynyt.

Riimukirjoitus

Riimuja voidaan oppia lukemalla muiden maagien tekemiä kirjoja tai muisinpanoja. Monet teokset perustuvat kalthanien aikaisiin tai klaaneilta kerättyyn tietoon. Myös uusien riimujen kehittäminen on mahdollista, mutta se vaatii korkeaa magiantunteusta ja meditointia. Meditaatiossa maagi keskustelee henkien kanssa antaen mieltänsä avautua ja henkien jakaa tietoa niiden mieltymyksistä. Maagi avaa tällä tavalla myös oman mieltänsä ympäristön henkien luettavaksi. Tämän ajatustenvaihdon kautta maagi voi oppia ymmärtämään hengille sopivia muotoja ja kuvioita ja rakentaa kuvioiden pohjalta toimivia riimuja.

Riimuesineiden valmistus vaatii myös riimujen keskeisten suhteiden ja dynamiikan hallintaa, joka on mahdollista saavuttaa kokemuksen ja meditaation kautta. Yleinen magiatuntemus auttaa ymmärtämään henkien toimintaa ja niiden suhtautumista riimuihin. Myös maagin Harmonia vaikuttaa riimumagian toimivuuteen.

Riimut jakautuvat yleisriimuihin, voimariimuihin ja erikoisriimuihin. Yleisriimut ovat



suhteellisen heikkoja ja yleisiä, mutta ovat välttämättömiä mille tahansa riimukirjoitukselle. Ne houkuttelevat tietyn magianlajin henkiä, mutteivat yleensä aiheuta näkyviä maagisia vaikutuksia. Muodoltaan yleisriimut ovat yksinkertaisia ja niitä vastaavia muotoja esiintyy yleisesti taiteessa, arkkitehtuurissa ja kirjallisuudessa. Esimerkiksi ympyrä, neliö, ellipsi ja spiraali ovat alkeellisia yleisriimuja. Yleisriimut eivät vaadi maagista siunausta toimiakseen.


Voimariimut ovat henkiä kontrolloivia ja niiden kanssa kommunikoivia kuvioita ja usein huomattavan paljon yleisriimuja monimutkaisempia. Ne saavat aikaan loitsumagian kaltaisia maagisia vaikutuksia tai tehostavat muiden ympärillä olevien riimujen vaikutusta. Riimulla on yleensä yksi tai kaksi päävaikutusta ja useampia heikompia vaikutuksia, jotka tulevat esille yhdistelemissä muiden riimujen kanssa. Taidokas yleisriimujen ja voimariimujen yhdistely riittää tehokkaidenkin riimutaikojen tekemiseen. Voimariimut vaativat toimiakseen maagisen siunauksen.

Erikoisriimut määrittelevät kontrolloitavan hengen paljon tarkemmin, ja äärimmillään se voi rajoittua jopa yksittäiseen henkeen. Tällöin riimun vaikutus kontrolloitavaan henkeen on huomattavasti suurempi. Erikoisriimujen avulla voidaan saada aikaan hyvin eksakteja ja kohteesta riippuvia vaikutuksia. Tällaisista riimuista kootuilla esineillä voi esimerkiksi sitoa tai hallita henkiä, sieluja, aaveita tai jopa eläviä olentoja. Tarkasti spesifioituja riimuja voidaan oppia jatkuvan meditaation avulla, sekä muinaisista riimuesineistä ja -kirjoituksista. Saheineilla on ilmeisesti hallussaan myös riimukokoelmia, joissa on mainintoja eräiden erikoisriimujen käytöstä. Yleensä myös erikoisriimut vaativat maagisen siunauksen toimiakseen.

Riimuesineen suunnittelu

Riimuesineen suunnittelu aloitetaan määrittelemällä sen tarkoitus, voimakkuus ja halutut ominaisuudet. Tämän jälkeen ryhdytään keräämään tarvittavia riimuja sekä luomaan suunnitelmaa taian rakenteesta. Heikoimmissa riimuesineissä hyödynnetään vain yleisriimuja ja muutamia voimariimuja, joten kokenut riimumaagi saattaa entuudestaan tuntea vaadittavat riimut. Jos rakennettava riimuesine on voimakas, on maagin yleensä meditoitava tai muuten etsittävä voimakkaita henkiä kontrolloivia erikoisriimuja. Tällöin on hyvin edullista olla paikassa, jossa taikaan tarvittavan magianlajin henkiä on paljon.

Kun riimut ja taian rakenne on suunniteltu, alkaa ensimmäinen riimukirjoitusvaihe, joka suoritetaan yleensä paperille tai pergamentille. Riimutaika tarkistetaan ja sen toimivuus testataan maagisesti ennen sen kirjoittamista haluttuun esineeseen. Koska pergamentti on yleensä muodoltaan erilainen kohde-esineeseen verrattuna, ei taian toimivuus lopullisessa esineessä ole vielä tässä vaiheessa varmaa. Taian testaamisella halutaan kuitenkin yleensä varmistua siitä, ettei riimujen yksityiskohdissa tai suhteellisessa asettelussa ole virheitä.



Taian suunnitelma testataan ominaisuudella Äly ja taidolla magiatieto. Vaikeustaso on kiinni riimumagian monimutkaisuudesta.

Yksinkertaiset esineet

Yksinkertaisimmat riimuesineet sisältävät noin sata riimua ja voivat olla sommiteltuna hyvin yksinkertaisesti esimerkiksi ympyrän muotoon tai ympyrän sisälle. Tähän luokkaan kuuluvat mm. Cazen-aseet ja muut hyvin yksinkertaiset maagiset amuletit ja riimusommitelmat. Eräiden klaanien maagiset tatuoinnit kuuluvat tähän luokkaan. Yksinkertaisilla riimuesineillä voi olla päivän mittaan tai kertasykäyksellä tapahtuva 1 TRP:n voimakkuuksinen taika. Taika voi laueta räjähdysmäisesti enintään kerran päivässä. Yksinkertaisen riimuesineen suunnittelun vaikeustaso on 10.

Erikoiset riimuesineet

Erikoiset riimuesineet sisältävät yleensä muutamia satoja riimumerkintöjä, jotka on huolellisesti kaiverrettu jonkin yleisriimun muotoon. Eräät Kalthanien aseet kuuluvat tähän riimuesineiden luokkaan. Tämän tasoinen esine voi aiheuttaa 2 TRP:n voimakkuuksisen taian joko hiljalleen päivän aikana tai kertasykäyksenä. Vaihtoehtoisesti se voi toimia vähäisen riimukiven tapaan ja sitoa itseensä 1 TRP:n verran magiaa yhdestä magianlajista. Riimukivet on tyypillisesti tehty läpikuultavasta materiaalista, kuten jalokivistä, mutta niitä on mahdollista tehdä erikoisriimujen avulla myös muista materiaaleista. Erikoisen riimuesineen suunnittelun vaikeustaso on 12.

Poikkeukselliset riimuesineet

Poikkeuksellisen voimakkaat riimuesineet sisältävät yleensä useita satoja tai joskus jopa tuhansia riimuja. Niihin tarvittavan riimukirjoituksen suunnittelu vaatii laajaa riimujen tuntemusta vastuussa olevalta magilta. Sovellutuksia voivat olla esimerkiksi keskivoimakkaat riimukivet, jotka sitovat itseensä riittävästi magiaa, jotta ne antavat pysyvän +1 TRP:n edun yhteen magianlajiin. Vaihtoehtoisesti poikkeuksellisen monimutkaiset riimuesineet voivat aiheuttaa 4 TRP:n voimakkuuksisen taian. Taika voi olla suunniteltu niin, että se laukeaa kertary-

säyksellä tai vaikutus voi tulla esiin hiljalleen. Näin monimutkaisen riimutaian suunnittelun vaikeustaso on 14.

Yksinkertaisimmat taian neutraloijaesineet kuuluvat myös tähän ryhmään. Kerrotaan, että eräät maagit ovat jopa tarkoituksella hankkineet mustakäden maineen, jotta ovat päässeet Sahenien vankiloihin tutkimaan niihin asennettuja monimutkaisia taikuutta neutraloivia riimutaikoja. Yksinkertaiset taian neutraloijat heikentävät lähiympäristön taikoja kahden TRP:n verran.

Kryptiset riimuesineet

Äärimmäisen ansioituneet riimumaagit voivat yrittää rikkoa omia rajojansa rakentamalla taioistaan yhä monimutkaisempia ja persoonallisempia. Kryptisen tason riimuesineet ovat selkeästi normaalien riimumagian käsityskyvyn yläpuolella ja sisältävät yleensä tuhansia riimuja. Pelkästään tällaisen taian tutkiminen on suunnaton etuoikeus riimumagiasta kiinnostuneille maageille. Tämmäntasoisia riimuasetelmia löytyy lähinnä kalthanien tempeleistä ja muinaisista kauptungeista.

Kryptiset riimuesineet voivat aiheuttaa päivän mittaan yhden tai useampia taikoja, joiden yhteenlaskettu voimakkuus on enintään 6 TRP. Voimakkaat riimukivet voivat antaa joko +1 TRP kaikkiin magianlajeihin tai +2 TRP yhteen magianlajiin. Kryptiset taian neutraloijat pysäyttävät 5 TRP:n verran lähialueiden taikuutta ja aiheuttavat alueella monenlaisia muutoksia: Alueella on tasaisen harmaata ja pimeää, kolkon viileää, kaikki liikkeet hidastuvat ja mikään ei voi pysyvästi elää alueella. Tämänkaltaisista riimuinstallaatioista kerrotaan lähinnä klaanien perinnetarinoissa. Suunnittelun vaikeustaso on äärimmäisen korkea (16).

Artefaktit ja installaatiot

Legendaariset artefaktit ja Kalthan-temppelien monimutkaisimmat taiat kuuluvat tälle tasolle. Ne sisältävät arviolta kymmeniä tuhansia riimuja, ja niillä on käytännössä rajaton potentiaali. Ne pystyvät toimimaan ja ajattelemaan jollain tasolla itsenäisesti. Kalthan-temppelit voivat esimerkiksi pysyvästi leijuttaa esineitä tai olentoja, herättää

kuolleita ainakin osittain henkiin tai kontrolloida monimutkaista vipujen ja tasojen mekanisme. Tämän tasoisella taialla ei ole yksiselitteisiä peliteknisiä rajoituksia.

Esineen takominen ja kaivertaminen

Kun suunnitelma on huolellisesti testattu ja todettu toimivaksi, sen kaiverrus voidaan aloittaa. Riimumaagi voi toimia tässä joko itse kaivertajana tai ohjata käsityöläisten ryhmää. Tätä varten kaivertaja tekee taitotarkistuksen Äly + rakentaminen riimumagian vaikeustasoa vastaan (esimerkiksi yksinkertaisen esineen kaiverrusvaikeustaso on 10). Epäonnistuminen johtaa yleensä siihen, että riimutaian siunaus epäonnistuu ja taika reagoi siunauksen aikana jollain yllättävällä tavalla.

Maaginen siunaus

Viimeisessä vaiheena esine siunataan maagisesti. Tämä vaihe on vaarallinen ja virheiden johdosta on useamman riimumaagin elämä päätynyt ennen aikojaan. Siunaus on siis hetki, jolloin taika käynnistetään ensimmäistä kertaa. Sitä varten houkutellaan paikalle muutamia "avainhenkiä" ja komennetaan ne toimimaan yhteistyössä taian käynnistymiseksi. Jos taian suunnittelussa tai kaiveruksessa on tapahtunut virheitä, ne tulevat todennäköisesti esille viimeistään tässä vaiheessa. Siunaus vaatii riimumaagilta Magiavoima + magiataito -loitsumagiatarkistuksen vaikeustasoa 8 vastaan. Epäonnistuminen on vaaratonta, jos kaiverrus on tapahtunut virheettömästi. Riimutaikaa voidaan yrittää siunata uudelleen heti, kun tarvittavat henget on kutsuttu paikalle uudelleen.

Riimuesineiden käyttö

Riimuesineet voivat toimia passiivisesti, jolloin niiden käyttö ei vaadi erityistoimenpiteitä. Tällaisia riimutaikojia ovat esimerkiksi taikojen neuraloijat, Cazen-aseet ja kalthanien installaatiot. Eräät riimuesineet vaativat maagilta aktiivointia taian käynnistämiseksi. Tavallisesti riimutaian aktiivointiin tarvitaan kevyt maaginen kosketus, joka laukaisee riimuesineeseen sidotun taian. Taian aktivoimiseen vaaditaan onnistuminen magiatietotarkastuksessa vaikeustasoa 8 vastaan.



RITUAALIMAGIA

Magiaa huolellisten valmistelujen ja seremonioiden avulla kutsutaan rituaalimagiaksi. Se on alkeellista ja raakaa ja perustuu ulkoa opetteluun, mutta sen vaikutukset voivat olla huomattavasti pidempikestoisempia ja voimakkaampia kuin loitsu- ja riimumagiassa. Sen vaikutukset ovat myös vaikeammin kontrolloitavissa, mikä tekee rituaalimagiasta arvaamatonta ja vaarallista. Rituaalimagia on suosittua shamaanien keskuudessa, mutta myös eräät vapaiden maagien veljeskuntien jäsenet ovat tutkineet magian mahdollisuuksia rituaalien avulla. Saheneissa halveksutaan rituaalimagiaa alempana magiana, mutta tarpeen tullen myös niissä suoritetaan ritualistisia menoja.

Rituaalimagia perustuu voimakkaiden henkien houkuttelemiseen, niiden ohjaamiseen ja ehdollistamiseen. Se on kehittynyt kokeuksesta, kun on todettu tietynlaisten ritualististen menojen ja ainesosien vaikuttavan maagisesti tietyllä tavalla. Rituaaleihin houkuteltavat henget ovat yleensä poikkeuksellisen voimakkaita ja älykkäitä, mikä mahdollistaa monimutkaiset maagiset vaikutukset, mutta vaikeuttaa henkien ehdollistamista. Shamaanin täytyy olla hyvin tarkka antamisessaan houkutuksissa ja komennoissa, ettei henki suutu, pelästy tai toimi jostain muusta syystä odottamattomalla tavalla.

Rituaalimenot saattavat kestää useita tunteja, joskus suurien rituaalien tapauksessa useita päiviä, jolloin välissä voidaan pitää taukoja, jolloin usein juodaan teetä, keskustellaan ja levätään. Taika rakennetaan aste asteelta, kunnes paikalle kerääntyneet henget ovat lumoutuneet ja ne ovat valjastettu palvelemaan rituaalia. Kun rituaalimenot saavuttavan kliimaksinsa, taika purkautuu, aivan kuten loitsumagiassa, mutta vaikutukset ovat usein laajemmat, monimutkaisemmat ja pidempikestoiset.

Rituaalin valmistelu

Rituaalin valmistelu alkaa materiaalien hankinnalla ja tarvittaessa valmistamisella. Ainesosina voi käyttää esimerkiksi erilaisia mausteita, kynttilöitä, nahkoja ja lihanpalasia riippuen siitä, millainen henki paikalle halutaan houkutellessa. Jos paikalle odotetaan voimakasta joen henkeä, tarvitaan sitä houkuttelevia materiaaleja, kuten erilaisia vesikasveja, merivettä, ehkä muutamia vuoriston mineraaleja tarkkaan lajiteltuna. Jos halutaan kutsua löyhkän ja sairauden henkiä, tarvitaan mätäneviä ruumiita, pahanhajuja alkemistien seoksia ja ehkä pulloitettua danakin mahalientä.

Astrologia voi antaa viitettä parhaalle rituaalin suoritusajalle. Tähtikuvioiden liikkeitä ja luonnonilmiöiden kulkua tutkimalla rituaalia johtava shamaani tai maagi päättää milloin rituaali on parasta suorittaa. Myös paikalla ja ilmansuunnilla on merkitystä. Eräät rituaalit toimivat parhaiten historiallisilla merkkipaikoilla. Klaaneilla on rituaaleja, joita toistetaan tietyn ajanjakson välein syvästi salassa pidetyillä pyhillä paikoilla tai legendaaristen sankareiden haudoilla.

Säännöt

Rituaalin onnistumista testataan normaalin taitotarkistuksen tapaan ominaisuudella Karisma ja taidolla Magiatieto. Tätä kutsutaan rituaalimagiatarkastukseksi. Vaikeustaso on merkitty rituaalin kuvauksen yhteyteen tai määräytyy normaalien taianrakennussääntöjen mukaan (ks. loitsumagia s. 122). Jos rituaalitaito on 0, se kuvastaa ettei hahmo tunne rituaaleja eikä rituaalimagiaa, vaan hänen täytyy ennen rituaalimagian aloittamista oppia ritualismin alkeet kokeneemmalta tai keskustella henkien kanssa loitsumagian ja meditaation avulla.

Tapahtuma tai asia	Muutos vaikeustasoon
<i>Rituaali kestää alle vuorokauden</i>	+2
<i>Rituaali kestää vuorokauden</i>	0
<i>Rituaali kestää useita vuorokausia</i>	-1
<i>Rituaali kestää yli viikon</i>	-2
<i>Suotuisa ympäristö</i>	-1
<i>Suotuisa ajankohta</i>	-1
<i>Verikuu</i>	-2
<i>Magiamyrsky</i>	-1/-2
<i>Eläimen rituaaliuhraus</i>	-1
<i>Ihmisen rituaaliuhraus</i>	-2



Rituaalit

Ohessa on listattu muutamia yleisimpiä ja parhaiten tunnettuja rituaaleja, sekä hahmoteltu eräitä harvinaisempia rituaalimagian mahdollisuuksia. Lista on aivan liian suppea kattamaan Aron shamaanien syvän kulttuurillisen tiedon, joten pelinjohtajia kannustetaan kehittämään avoimesti erilaisia peliin sopivia rituaaleja.

Rituaalin ainesosina voidaan käyttää mm. multaa, eri värisiä hiekkoja, vettä, viiniä, hedelmiä, jalokiviä, erilaisia kristalleja, mineraaleja, joskus uhrattuja eläimiä tai jopa ihmisiä. Aineet järjestellään useimmiten rituaalialueen eri puolille, usein säännöllisen ympyrän, viisi- tai kuusikulmion muotoon.

Viestinviejä

Viestinviejä-rituaalin avulla rituaalisti voi lähettää yksinkertaisen viestin kohteelle, joka sijaitsee fyysisesti kaukana. Rituaalia varten tarvitaan jokin pala kohteesta tai esimerkiksi hänen vaatuksestaan, jonka avulla henki "haistaa" kohteen, jolle viesti tulee kertoa. Viestin voi lähettää myös kohteetta, jolloin henki matkaa tietylle alueelle ja kertoo viestin yhdelle tai usealle kohteelle. Käytettävät henget ovat usein varsin yksinkertaisia, eivätkä aina ymmärrä viestin merkitystä. Varsinkin pitkillä matkoilla henget myös unohtelevat osia viestistä tai niiden merkitys voi matkan varrella muuttua. Rituaalin nopeus on kuitenkin sen etu, sillä tällä tavoin viesti saadaan kulkemaan toiselle puolelle Bliaronia yleensä päivän tai parin kuluessa. Rituaalin vaikeusaste on 9.

Vaikutuksen ajoitus

Jos rituaalisti haluaa viivästyttää taian vaikutusta, hän voi pyrkiä sopimaan siitä henkien kanssa. Tunnetuista tavoista tehokkain on aikaa kuluttavan toiminnan järjestäminen hengille. Erilaiset matemaattiset ja visuaaliset pulmat toimivat varsinkin ajatushenkien kanssa, kun taas liikehenget haluavat jännittäviä kulkureittejä ja materiahenget erikoisia aineita, kuten esimerkiksi jalokiviä. Pulmien ja rituaalimateriaalien järjestäminen vie lähes aina useita tunteja.

Taika itsessään rakennetaan kuin mikä tahansa loitsutaika, mutta sitä ennen suoritetaan rituaali, jonka avulla taikaan keräytyvät henget tutustutetaan niille varattuun aktiiviteettiin. Lisäksi aktiiviteetit täytyy suunnitella niin, että niissä kestää eri hengillä suurin piirtein yhtä pitkä aika. Ajoitettu taika tuo alueelle poikkeuksellista magia-aktiiviteettiä, minkä vuoksi magialle herkät henkilöt usein tuntevat ajoitetun taian alueella jotain outoa.

Taian ajoittamisen vaikeus on 10, kun taian TRP-taso on 1. Jokainen TRP-taso nostaa vaikeutta yhdellä pisteellä. Normaali rituaalimagiatarkestus riittää. Mitä suuremmalla marginaalilla rituaalisti onnistuu, sitä tarkempi ajoitus on mahdollista määrittää. Mitä lyhempi aika on suorittamisen ja taian tapahtumisen välillä, sitä tarkempi ajoitus on. Noin vuorokauden päähän ajoitettu taika heittää tiukalla onnistumisella minuutteja, kun viikon päähän ajoitettu rituaali voi heittää vuorokaudenkin.



Etsiminen

Ympäristön tutkimiseen voi käyttää paikallisten henkien apua. Tällöin shamaani tai rituaalisti kutsuu paikan hengen, esimerkiksi metsänhengen, luokseen ja aloittaa keskustelun. Henki vastaa tarkalle shamaanille usein nopeasti, mutta voi aluksi olla vastahakoinen kertomaan asioista. Yleensä henget kuitenkin tietävät paljon ja vastailevat shamaanin yksinkertaisiin kysymyksiin, kuten "onko täällä joku?", "kulkiko tästä joku?" tai "onko täällä vaarallista?" varsin asiallisesti. Rituaalin vaikeusaste on 8.

Riimukiven lataus

Riimukiven lataus voidaan suorittaa myös rituaalimagialla. Sitä varten maagit keräävät suuren määrän tiettyä magianlajeja edustavia esineitä ja erilaisia alkemistisia ainesosia. Rituaaliasetelman keskelle sijoitetaan riimukivi, joka halutaan ladata. Asetelman tulee olla suhteellisen symmetrinen kaikilla muilla magianlajeilla, paitsi kaaosmagialla. Riimukivi latautuu yleensä muutamassa vuorokaudessa, jos riittävä määrä oikean magianlajin ainesosia on tuotu paikalle. Riimukiven ympärillä olleet rituaaliainesosat yleensä hapertuvat sitä mukaa, kun riimukivi imee niistä voimaa. Rituaali voi tapahtua jopa vahingossa, koska riimukivet vetävät luonnostaan ympärillä olevaa sopivaa magiaa puoleensa. Rituaalin vaikeusaste on 4.

Golem

Ensimmäisen Sahenin perustamisesta lähtien maagit ovat pyrkineet luomaan uutta elämää magian avulla. Kasveja pystytään idättämään siemenistä ja munista saadaan kananpoikasia yliluonnollisen nopeasti magian avulla, mutta varsinainen uuden elämän luominen ei ole vielä onnistunut. Kirjallisuudessa mainitaan kuitenkin muutamia golem-kokeiluja, mutta tieto golemien valmistukseen liittyen on kadonnut aikapäiviä sitten.

Arkistoiduista papereista selviää, että golem, keinotekoinen ihmisolento, on voitu luoda lähes minkä näköiseksi tahansa ja melkein mistä tahansa materiaalista. Kivi ja savi lienevät käytetyimmät materiaalit, mutta golemeja on tehty myös puusta, lasista,

eläinten luista ja nahkoista. Taitava maagi pystyy muokkaamaan materiamagian avulla eri materiaaleista ulkoisesti täysin ihmisen muotoisen hahmon.

Golemin henkinherättämisrituaali on aina samankaltainen, mutta valmistukseen voidaan käyttää useita eri käsityö- ja magiatekniikkoja. Rituaalia varten tehdään rituaalimagiatar kastus vaikeustasolla 10-15, riippuen objektin monimutkaisuudesta.

Taso 1 Maagi pystyy sitomaan yksinkertaisen elämänhengen objektiin. Syntynyt golem pystyy muuttamaan muotoaan erittäin hitaalla vauhdilla ja on lähes kommunikointikyvytön. Minuutin aikana se pystyy mätelemaan metrin tai muuttamaan muotoa näkyvästi. Sitä on hyvin vaikeaa pakottaa muovautumaan tiettyyn muotoon ja se oppii vain yksinkertaisia asioita, kuten helppoja mönkimiskeittejä ja tiettyjä muotoja. Rituaalin vaikeusaste on 10.

Taso 2 Maagi sitoo elämän ja liikkeen henkiä materiaan, ja luo sulavasti liikkuvan golemien. Se pystyy periaatteessa muuttamaan muotoaan, mutta tavallisesti se liikuttelee itseään maagin asettamista nivelkohdista. Tällä tavalla luotu golem voi olla esimerkiksi hyvin kankeasti liikkuva ihmisruumis. Ketteryys tällaisella golemilla on kuitenkin erittäin heikko. Rituaalin vaikeusaste on 13.

Taso 3 Tällä tasolla golemista voidaan luoda elävän kaltainen ajatteleva olento. Itsensä tiedostavan golemien luominen kestää vuorokausia. Syntynyt olento pystyy liikuttelemaan itseään tarkasti, sillä on voimaa kuin peikolla ja henkisesti se vastaa lähes ihmistä. Älykkäillä golemeilla on myös enemmän omaa tahtoa kuin yksinkertaisilla, joten niitä voi olla vaikea kontrolloida. Rituaalin vaikeusaste on 15.



MAGIAN SINETIT

Taikuuden käsittely on vaikeaa, mutta sitä voidaan helpottaa erilaisilla järjestelyillä ja tukitoimilla. Suurin osa aktiivisesti toimivista maageista käyttää yhtä tai useampia tukitoimia taikojensa tehostamiseen. Seitsemän yleisintä keinoa tunnetaan maagien keskuudessa "Vahvistavina Sinetteinä" ja ne on lueteltu seuraavana. Koska sinetteihin kuuluu myös moraalisesti kyseenalaisia tukitoimia, tulee Vahvistavista Sineteistä puhua Sahevien alueilla pienellä varauksella.

Ensimmäinen sinetti

Ruumis

Ihmisruumis koostuu kaikista magianlajeista. Elämä on näistä merkittävin, sillä se ruokkii kaikkien muiden magianlajien henkiä. Materiamagia muodostaa henkilön fyysisen ruumiin. Lämpötilamagia on välttämättömyyttä elämänhenkien toiminnalle, ja siksi lämpötilamagiaa on ihmisruumiissa merkittävä määrä. Liikemagiaa on paljon liikkuvassa henkilössä. Paikallaan olevassa ihmisessä liikemagian henget odottavat, että muu ruumis antaa sille luvan toimia. Aistimagian henget piirittävät muita henkiä, aiheuttaen henkilön näkyvän ja kuuluvan olemuksen. Ajatus tunnetaan ihmisruumiin magiasta huonoiten, vaikka sitä on ruumiissa paljon. Se on mielen toimintojen voima, joka on hierarkiassa kaikkein ylimpänä — se kontrolloi muuta ruumista.

Maagin on tärkeä tuntea oma ruumiinsa. Onko hänellä kenties poikkeuksellisen paljon elämämagiaa vai pidetäänkö häntä tuisieluisena lämpötilamagian ruumiillistumana? Maagin oma ruumiis on ensimmäinen asia, johon hän voi vaikuttaa. Kuka tahansa pystyy kontrolloimaan omaa liikettään, ja liikkuva henkilö houkuttelee paikalle myös ympäristön liikemagiahenkiä. Muuttamalla asentoaan maagi kykenee vai-

kuttamaan materiamagian asettumiseen, ja pidemmälle edennyt materiamagi voi jopa suoraan vaikuttaa oman kehonsa aineelliseen koostumukseen. On ensiarvoisen tärkeää, että maagi kykenee kontrolloimaan oman kehonsa magiaa, sillä se on ainut keino, millä myös ympäristön magia saadaan liikkeelle.

Tätä ruumiin ymmärtämisen tasoa kuvataan loitsumagiataidoilla, jotka on määritelty magianlajikohtaisesti. *Raivo* on ruumiin magian äärimmäistä käyttämistä ympäristön henkien pakottamiseen.

Toinen sinetti

Ympäristö

Taiat vaativat usein enemmän energiaa, kuin maagin omassa kehossaan on turvallisesti antaa. Siksi maagit yleensä luovat taikansa ympäristön magiasta, jolloin he eivät joudu uhraamaan yhtään omista voimistaan. Jotta taika onnistuisi, täytyy ympäristöstä kyetä kutsumaan riittävästi haluttujen kladenien henkiä. Näin ollen maagin täytyy tuntea ympäristönsä — tietää millaisista hengistä ympäristö koostuu. Jäätiköllä on turha kutsua elämän tai lämpötilan henkiä, kun taas viidakossa näitä henkiä on saatavilla aina riittävästi. Alueiden maaginen spektri vaihtelee suunnattomasti!

Tätä ympäristön ymmärtämistä kuvataan peliteknisesti eri alueiden maagisella tasapainolla. Pelinjohtaja voi tilanteesta riippuen helpottaa tai vaikeuttaa pelaajien heittoa ja taikojen voimakkuuksia yhdellä tai kahdella pisteellä ympäristön mukaan. Esimerkiksi tulivuoren sisällä pelinjohtaja voi nostaa kaikkien lämpötilamagiaa käyttävien taikojen tasoa yhdellä — pelaajat huomavat ehkä pian, kun heidän tulimagiansa käyttäytyykin poikkeuksellisen ärhäkästi.

Kolmas sinetti

Riimukivi

Jotta henkien kutsuminen ja kontrollointi olisi helpompaa, maagit voivat pitää mukanaan erilaisia taikakaluja. Merkittävimpiä näistä ovat riimukivet, joihin voidaan sitoa tiettyjen magianlajien henkiä. Näin maagit voivat kerätä ja säilyttää merkittäviä määriä magiaa ja käyttää nopeasti magianlajia, joiden henkiä ei normaalisti olisi ympäristössä.

Jotta riimukivistä olisi mitään hyötyä, täytyy niissä olla latausta. Tätä varten maagien täytyy ajoittain ladata kiviä survomalla niihin henkiä. Lataaminen tapahtuu loitsumagian avulla tai tarkoitukseen tehdyllä rituaalilla. Riimukivet voivat tasosta riippuen sitoa eri määrän magiaa, ja peliporukat voivat halutessaan pitää kirjaa riimukiveen ladatusta TRP-arvosta.

Riimukivien valmistamisen taito on jo kauan sitten unohdettu. Ainoastaan Kalthanien ajalta säilyneet kivet ovat nykyisin maagien käytössä. Niitä on neljää eri tyyppiä voimakkuuden ja yleisyyden mukaan:

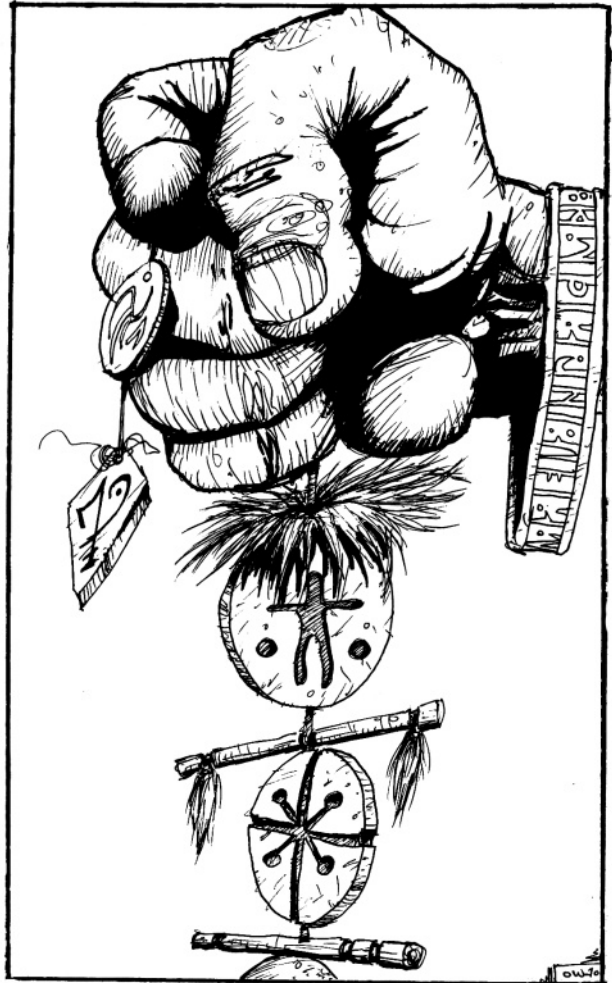
Vähäiset riimukivet (Aldar)

Lähes kaikilla maageilla, jotka työskentelevät Sahenien palveluksessa on vähintään yksi tämän voimakkuusluokan riimukivi. Ne ovat 1-5cm halkaisijaltaan olevia läpikuultavia jalokivia, joiden pinta on yltäpäältä taidokkaan riimukoristelun peittämä. Myös voimakkaampien riimukivien palaset vastaavat teholtaan vähäisiä riimukiviä.

Aldar-kivet kykenevät sitomaan enintään yhden magianlajin henkiä, eikä niiden sitomiskyky ole kovin hyvä. Näiden avulla maagit kuitenkin kykenevät taikomaan alueilla, joissa ei ole luonnostaan riittävästi tietyn magianlajin henkiä. Jos Aldar-kivi on ladattu äärimmilleen täyteen, saa maagi siitä yhteen taikaan +1 TRP. Aldar-tason kivi voi sitoa itseensä 1-5 TRP-pistettä.

Keskivoimakkaat riimukivet (Doral)


Doral-tason riimukivet ovat voimakkaiden maagien tunnusmerkkejä. Ne kykenevät useimmiten säilömään vain yhden magianla-



jin magiaa, mutta varsin merkittäviä määriä, mahdollistaen merkittävän voimakkaat taitat. Keskivoimakkaat riimukivet ovat suhteellisen harvinaisia. Niitä on muun muassa eräiden pitkälle edenneiden Sahenmaagien hallussa, ja muutamat yksityiset magiaan perehtyneet liikkeet saattavat joskus laittaa tämän tason riimuesineitä myös myyntiin. Doral-tason riimukivien käyttö antaa maagille kyvyn taikoa missä vain tietyllä magianlajilla ja hän saa käyttää kyseisen magianlajin taikoihin +1 TRP. Doral-tason kivi voi sitoa itseensä 3-8 TRP-pistettä.

Voimakkaat riimukivet (Sural)

Kalthanien ajalta tiedetään satoja Sural-tason riimukiviä, ja oletetaan, että ne ovat olleet aikoinaan arvostettujen viranhaltijoiden ja poliittisten vaikuttajien omistuksessa. Kivien sijainti on kuitenkin hämärän peitossa. Eräät äärimmäisen voimakkaat maagit, kuten Sahenien arkkimaagit ja eräät yksityiset gurut, omistavat Sural-tason riimukiviä.



Sural-kivet antavat käyttäjilleen valtavat maagiset ominaisuudet. Niihin voidaan säilöä lähes rajattomasti 1-2 eri magianlajin magiaa – antaen maageille 2-3 TRP-pistettä käytettäväksi taioissa. Sural-tason kivi voi sitoa itseensä 15-30 TRP-pistettä.

Artefaktit (Indural)

Kalthanien ajalta säilyneestä kirjallisuudesta tiedetään muutamien vielä Sural-tason riimukiviä voimakkaampien riimuesineiden olemassaolosta. Näitä artefakteja on enää olemassa vain muutamia, ja ainoastaan kaksi tämän tason kiveä on todistettavasti löydetty ehjänä. Toinen näistä kivistä, Bur Bordar, löydettiin vuonna 823 Bliaronin itäosista. Kivi oli pitkään Sahenin hallussa, kunnes se vuonna 951 salaperäisesti katosi uudelleen Volar Sahenille edelleenkin kuuluvasta Uldarin linnoituksesta. Kiven olinpaikasta ja omistajasta on sen jälkeen vain esitetty arvauksia.

Bur Bordar oli Sahenin muistiinpanojen mukaan jalokivin ja kultauksin koristeltu suuri vihertävä kristalli. Se kykeni säilömään ilmeisesti kaikkia magianlajeja näennäisesti loputtoman paljon – antaen sitä hallinnelle maagille käytännössä rajattoman voiman magiaan. Se oli kuitenkin jokseenkin oikullinen ja hidas mukautumaan, eikä antanut säilöä itseensä uutta voimaa kovinkaan nopeasti. Magiaa oli myös kohtalaisen hidasta ottaa käyttöön, joten Bur Bordar vastasi muistiinpanojen mukaan tehollaan vain Doral-tason riimukiveä. Kiven kerrotaan kuitenkin hallinneen itsenäisesti ympäröiviä henkiä, muodostaen kiven ympärille eräänlaisen itseään kontrolloivan voimakentän. Hurjimmat tarinat kertovatkin, ettei kiveä varastettu, vaan se katosi sen oman magian avulla. Ikäänkuin kivi olisi kyennyt ajattelemaan itse.

Toinen tunnettu kivi, Irratan, on tällä hetkellä todistettavasti Puvo Sahenin hallussa, ja sitä säilytetään tiukasti vartioituna Luninin linnassa. Kiveä säilöttiin pitkään eräässä bliwonilaisessa suvussa, kunnes se vuonna 631 luovutettiin Sahenille. Perimätieto kertoo, että kivi kuului aikoinaan Naornanin kaupunkia hallinnelle maagiruhtinaalle, jonka sukulaisia kiven entiset omistajat oli-

vat. Naornanin kaupunkia ei löydy nykyisistä kartoista, eikä sen muinaista sijaintia tiedetä. Irratan kykenee säilömään suunnattomia määriä liike- ja elämämagiaa, antaen taikojalle +4 TRP-pistettä em. magianlajien taikoihin.

Neljäs sinetti

Meditointi

Koska magia pohjautuu henkien toimintaan, olisi maagin hyvä pitää suhteet niihin kunnossa. Maagin suhdetta henkiin kuvataan Bliaronissa Harmonia-tasolla (ks. s. 124). Huono harmonia aiheuttaa epäoikeuden taikuudessa, ja silloin tällöin myös ikäviä yllätyksiä muussa elämässä. Suuttuneet henget saattavat vainota maagia. Ne voivat varastella tavaroita, sokeuttaa tai polttaa, riippuen suuttuneiden henkien magianlajeista. Myös tavallisten ihmisten henkisuhdeet voivat olla heikentyneet jostain syystä, jolloin hänen sanotaan potevan kalmanautia. Oireisiin voi kuulua hallusinaatioita, jatkuvaa kylmäntunnetta, paiseita, rupia, oksentelua ja sokeutuminen. Pahimmillaan tauti voi johtaa kuolemaan.

Apuun kutsutaan usein maagi tai shamaani, joka pyrkii meditoimalla ottamaan yhteyden vihastuneisiin henkiin. Henkien kanssa keskustellaan meditatiivisessa tilassa, jolloin meditoiva maagi pystyy lukemaan ja tulkitsemaan lähellä olevien henkien mieliä, ja keskustelemaan niiden kanssa. Hän voi tarvittaessa kysyä hengiltä, miksi ne ovat vihastuneet, ja mitä ne haluavat leppyäkseen. Mahdollisia vihastumisen syitä voivat olla muun muassa *raivo* (s. 125), ympäristön turmeleminen, hengen vangitseminen tai sen pakottaminen. Leppymiseen riittää yleensä meditointi, mutta joskus vaaditaan uhrauksia tai muita palveluksia. Vihaisen hengen voi myös ajaa pois tai eliminoida tuho-magialla.

Meditointi on hyödyllistä myös magian tehokkuuden kannalta. Mitä paremmin maagi ymmärtää henkien tavoitteita, sitä paremmat valmiudet hänellä on henkien manipuloimiseen. Parhaimmillaan meditointi tuo maagille pysyvän yhteyden henkien maailmaan, jolloin hän saattaa jopa ystäväystyä

muutamien yksittäisten henkien kanssa. Näitä henkiä kutsutaan suojelushengiksi ja ne pysyttelevät maagin lähistöllä niin kauan kuin maagi meditoi säännöllisesti.

Vaaratilanteissa ne vaistomaisesti auttavat maagia, aiheuttaen maagin ympärille eräänlaisen pysyvän maagisen suojakentän. Suojakentän aiheuttamat vaikutukset riippuvat siitä, minkä magianlajin henkiä suojelushenget ovat. Lämpötilamagian ja tuhomagian henget suojelevat kohdettaan hyökkäämällä suoraan vaaran kimppuun, kun esimerkiksi liikemagian henget saattavat pyrkiä pysäyttämään hyökkäyksen ja hyökkääjän.

Viides sinetti

Apulaiset

Useimmiten neljä ensimmäistä sinettiä riittävät, mutta voimakkaat kunnianhimoiset maagit voivat myös palkata itselleen apulaisia tai ottaa oppilaita. He auttavat maagia taioissa, keräävät tarvittavia esineitä ja materiaaleja, tutkivat ympäristöä, keräävät magiaa riimukiviin ja ylipäätään auttavat kaikenlaisissa normaaleissa askareissa, jotta mestarimaagi itse kykenisi keskittymään siihen tärkeään – magiaan. Apulaisten palkkaaminen on kuitenkin kallista ja maagilla täytyy siten olla pysyvät tulot. Oppilaat tyytyvät yleensä vähempään, mutta hyvä aines on harvassa ja pyrkii ainoastaan parhaiden maagien opetukseen.

Kuudes sinetti

Kartano

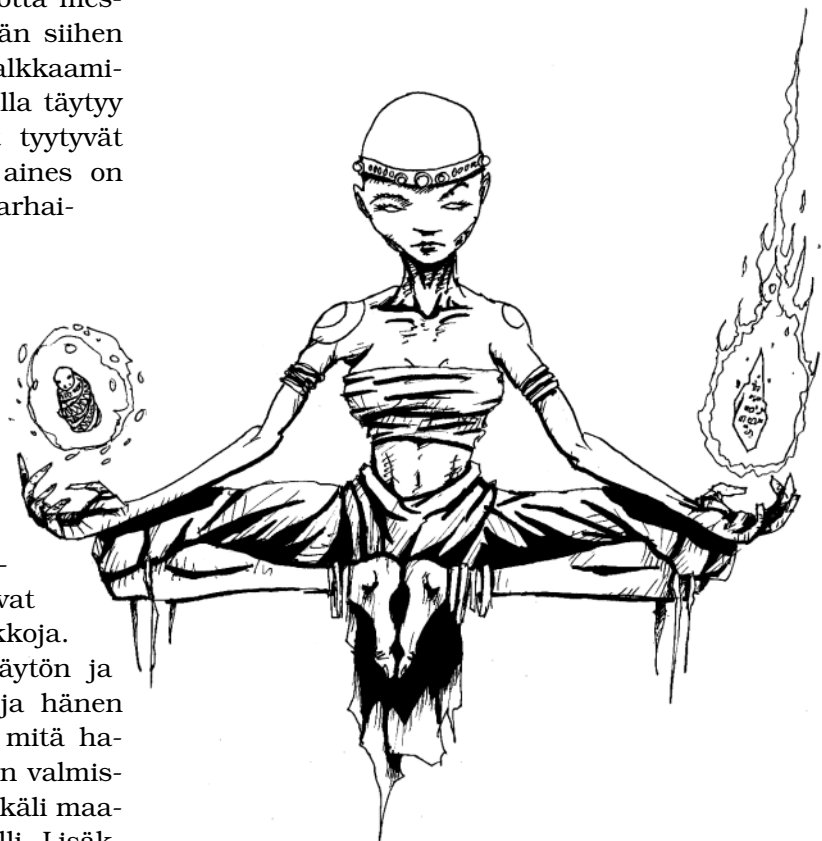
Mikäli maagi todella aikoo saada aikaan jotain mullistavaa, on hänen syytä hankkia itselleen pysyvä asuinpaikka, mieluiten riittävän suuri. Kartanot ja linnat ovat usein mestarimaagien kotipaikkoja. Kartano on turvallinen magian käytön ja harjoittelun keskus, jossa maagi ja hänen oppilaansa voivat rauhassa tehdä mitä haluavat. Erityisesti suurten rituaalien valmistelua helpottaa suunnattomasti, mikäli maagilla on käytössään oma rituaalihalli. Lisäk-

si kantatilat toimivat asuinpaikkana oppilaille ja apulaisille, sekä antavat turvan ulkopuolisia nuuskijoita vastaan.

Seitsemäs sinetti

Demonismi

Kun mikään muu ei riitä, maagit turvautuvat joskus demonismiin (Demonistit s. 171). Tällöin maagi kutsuu voimakkaan hengen liittymään suoraan omaan kehoonsa ja avustamaan maagia toimissaan. Tämä kasvattaa maagin voimakkuutta merkittävästi, mutta samalla hän uhraa osan päätäntävalastaan hengelle. Demonismi on äärimmäisen vaarallista sekä maagille itselleen, että hänen ympärillään oleville. Se on kielletty ankarasti Bliwonin ja kaikkien Sahenien laeissa kuolemanrangaistuksen uhalla.



YLEISET MAGIATEKNIIKAT

Yleiset tekniikat vaikuttavat magianlajista riippumattomiin taian ominaisuuksiin. Oletusarvoisesti kaikilla taioilla on etäisyys, vaikutusalue ja taikomisen nopeus -tekniikat tasoilla 0, mutta ostamalla lisätasoa näistä yleisistä tekniikoista, voi taian vaikutusalueen tai etäisyyttä lisätä tai nopeuttaa taikomista. Yleisiä tekniikkoja voi käyttää minkä tahansa taian yhteydessä ilman, että taikomistarkoituksessa käytetty magianlajitaito muuttuu.

Etäisyys

(0 TRP, 1 - 3 vaikeustasoon)

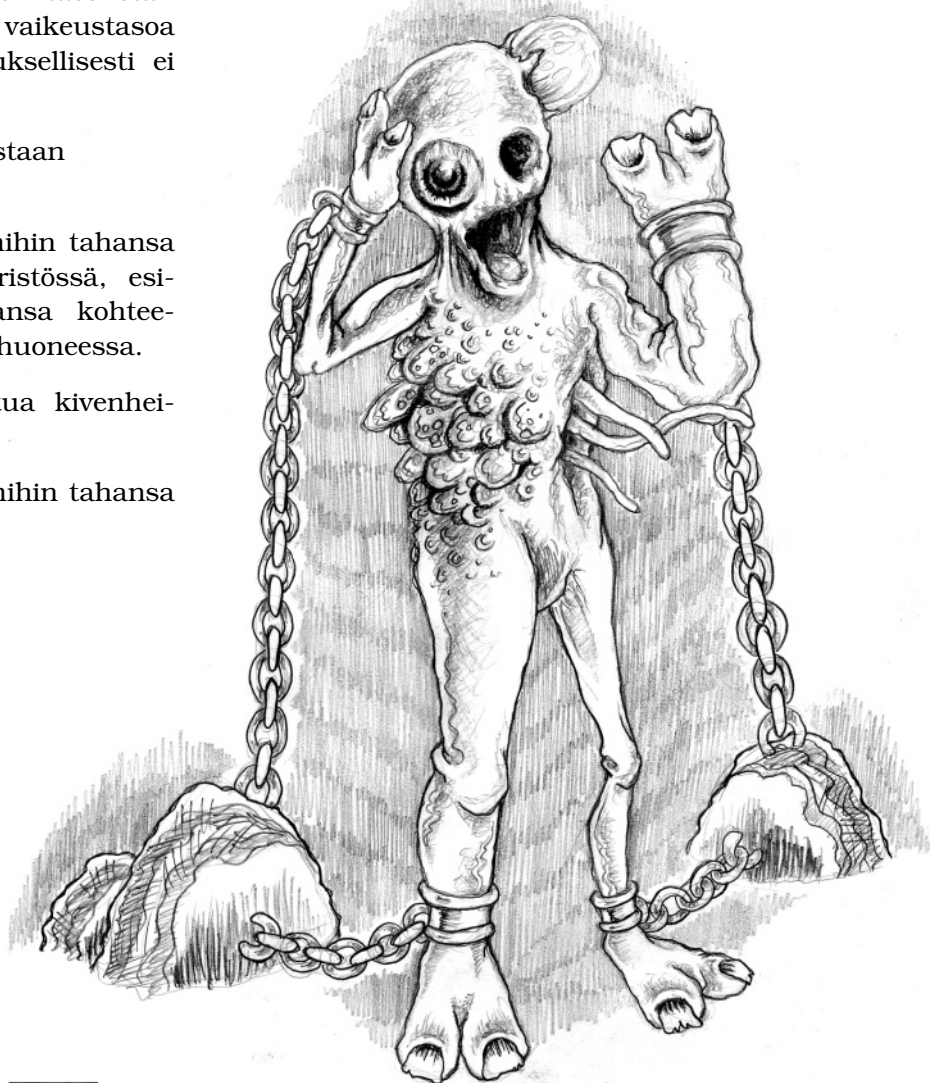
Käyttämällä etäisyys-tekniikkaa, taian vaikutus voi alkaa kauempana taikojasta. Tämä mahdollistaa sen, että taian ensisijaisen vaikutuksen voi tähdätä kauempana olevaan kohteeseen. Taian etäisyys ei muuta taian vaikutusalueen kokoa. Jokainen taso etäisyys-tekniikkaa nostaa taian vaikeustasoa yhden pisteen, mutta poikkeuksellisesti ei vaikuta taian TRP-tasoon.

- Taso 0 Taika vaikuttaa ainoastaan kosketusetäisyydellä
- Taso 1 Taika voi vaikuttaa mihin tahansa kohteeseen lähiympäristössä, esimerkiksi mihin tahansa kohteeseen keskikokoisessa huoneessa.
- Taso 2 Vaikutus voi kohdistua kivenheiton päähän taikojasta
- Taso 3 Taika voi kohdistua mihin tahansa kuuloetäisyydellä

Vaikutusalue

(1 - 3 TRP, ±0 vaikeustasoon)

Vaikutusalue-tekniikka määrittää kuinka isolle alueelle taika vaikuttaa. Jos taikaan ei käytetä lisäksi etäisyystekniikkaa, taian vaikutusalueen jonkin reunan täytyy olla kosketusetäisyydellä taikovaan maagiin. Taika on oletusarvoisesti pallon muotoinen ja vaikutusalue on ilmaistu taian halkaisijana. Vaikutusalueen muotoa voi kuitenkin muuttaa vapaasti, mutta äärimmäisen monimutkaisissa tai poikkeuksellisissa muodoissa pelinjohtajan on syytä nostaa taian vaikeustasoa. Vaikutusalue-tekniikka on poikkeuksellinen siten, että se ei muuta taian vaikeustasoa. Suurempi taika vaatii kuitenkin enemmän energiaa, joten jokainen taso nostaa taian TRP-vaatimusta yhdellä pisteellä.



- Taso 0 Taika on maagin sylin kokoinen tai erikoistapauksissa magianlajin tekniikassa voidaan mainita jokin toinen koko
- Taso 1 Taika on maagin kokoinen tai voi kohdistua kerralla muutamaan toisiaan lähellä olevaan kohteeseen
- Taso 2 Taika on vankkureiden tai keskikokoisen huoneen kokoinen ja voi kohdistua ihmisryhmiin
- Taso 3 Taika on keskikokoisen talon kokoinen

Taikomisen nopeus

Loitsumagia on normaalisti hidasta ja taistelukäytössä joskus kömpelöä. Halutessaan maagi voi nopeuttaa loitsimistaan taikomisen nopeus -tekniikalla. Käytettäessä tätä tekniikkaa, taian vaikeustaso nousee kahdella pisteellä. Taian energia pysyy samana, joten taikomisen nopeus ei vaikuta taiassa käytettyjen TRP-pisteiden määrään.

Vaihtoehtoisesti taian voi valmistella etukäteen ja valmisteltua taikaa voi pitää hallussa ennen taian laukaisua, mutta se vaatii jatkuvaa keskittymistä ja siksi loitsujen pitäminen lähtövalmiina on usein epäkäytännöllistä.

- Taso 0 Taika vaatii kahden taistelujakson (10s) ajan keskittymistä ja valmistelua
- Taso 1 Taika vaatii yhden taistelujakson (5s) valmistelun ja laukeaa aikaisintaan seuraavan taistelujakson alussa



Loitsun havaitseminen (passiivinen)

Loitsun havaitseminen ei ole varsinainen magiatekniikka, vaan se kuvaa ihmisten passiivista kykyä tuntea ympäristössä tapahtuvia loitsuja. Kaikki ihmiset tuntevat loitsut, mutta ainoastaan magiaa tuntevat osaavat tulkita tuntemukset loitsumagiasta johtuviksi. Kaukana tapahtunut loitsu voi tuntua esimerkiksi hetkellisenä väsymyksenä, kylmän tunteena tai piristymisenä.

- 1 TRP Loitsu tuntuu vain hahmon kosketusetäisyydelle
- 2 TRP Pienen huoneen sisällä olijat voivat tuntea loitsun
- 3 TRP Korttelin sisällä olijat tuntevat loitsun
- 4 TRP Pienen kylän kokoisella alueella olijat havaitsevat loitsun
- 5 TRP Loitsu tuntuu selkeästi suurkaupungin muurien ulkopuolelle

Ympäristön tunnustelu

Magialla voi myös tunnustella ympäristöä, sekä ihmisten ja eläinten sieluja. Tunnustelun avulla voi saada selville alueen maagisen koostumuksen, ympäristön henkien ajatuksia ja toiveita. Ympäristön tunnustelun vaikeustaso on 8 ja tunnustelu-tekniikkaan tarvitaan yksi TRP-piste.

Toisen hahmon sielua tunnustelemalla voi saada selville kohteen magiavoiman. Vaikeustaso sielun tunnustelulle on 10 - kohteen magiavoima. Epäonnistuminen taiassa antaa vaikutelman, että hahmo on lähes magiakyvytön.

Esimerkkitaika - Kaaosräjähdys

Taikaan on ostettu tason 3 Kaaos-tekniikka (3 TRP, +3 vaikeustaso), sekä tason 1 etäisyys (0 TRP, +1 vaikeustaso) ja tason 1 vaikutusalue (1 TRP, +0 vaikeustaso, yleinen). Näin ollen taian vaikeustaso on $7 + 3 + 1 = 11$. Taikaan on käytetty yhteensä 4 TRP:tä, joten myös taikojan magiavoiman täytyy olla vähintään 4. Nopanheitosta tulee tasan 11 ja tuhotaika onnistuu.

TUHO

Tuhon voima on välttämätön maailman tasapainolle. Tuhon on radikaalia, mutta synnyttää myös uutta. Ilman tuhoa ei olisi todellista muutosta – asiat muuttaisivat hiljalleen muotoaan ja virheellisten ja haitallisten asioiden korjaaminen olisi lähes mahdotonta. Hajoamista tapahtuu jatkuvasti ympäristössä jossain muodossa. Ilman tuhon henkiä ei olisi myöskään kuolemaa. Myös sähkö ja tuli sisältävät huomattavasti tuhomagiaa.

Vaikka tuhon henkiä on käytännössä kaikkialla, niiden keskittymiä voi löytää myrskyistä ja elinvoimaltaan rikkaista paikoista, kuten viidakoista tai rehevöityneistä lampareista. Tuhon henkiä löytyy sieltä missä tapahtuu hajoamista ja siksi muuttuvat elinvoimaiset paikat ovat myös tuhomagiaan perehtyneiden maagien suosiossa. Onkin yllättävää, että juuri elämämagia ja tuhomagia löytyvät usein samoista ympäristöistä. Tuhomagia tunnetaan kalthanien kielellä nimellä kharon.

Tuhon henget hajottavat kaikkien muiden magianlajien henkiä ja aiheuttavat näin jatkuvan uusiutumisen kierron. Tuhoutuneista hengistä syntyy uusia, jotka elävät aikansa ja lopulta joutuvat jälleen tuhonhenkien uhreiksi. Myös itse tuhon henget käyvät läpi saman kierron. Kun kaksi saman kokoista tuhon henkeä kohtaavat, ne molemmat hajoavat. Eräät oppineet maagit väittävät kuitenkin, että kahden kaaosloitsun neutraloidessa toisensa, magia ei tuhoutu, vaan sinkoutuu toiseen ulottuvuuteen. Kaaosmagian keskittyminen yhteen paikkaan johtaa heidän mukaansa todellisuuden rakenteen rikkoutumiseen ja sitä kautta hetkellisen ulottuvuusportaalin syntymiseen. Koska tuhon henget vaikuttavat voimakkaasti myös muiden magianlajien henkiin, käytetään tuhomagiaa tyypillisesti myös suojaavana magiana.

Tuhomagiaa manipuloidessa maagi herkistää itsensä negatiivisille tuntemuksille ja ajatuksille. Hän keskittää ajatuksensa taian haluttuun kohteeseen ja saattaa taian liikkeelle riittävän määrän energiaa kerättyään. Tuhomagiaa manipuloidessa maagin hengitys usein kiihtyy ja sydän alkaa hakea voimakkaammin. Taikomista voi usein helpottaa väkivaltainen liikehtiminen, ja tunnetaankin useita maageja, jotka viiltelevät tai raapivat itseään tuhotaikojen valmistelun aikana.

Magiamyrskyt

Suuret myrskyt ovat joskus tuhomagian kontrolloimia. Tällöin myrskyssä vapaana oleva tuhomagia kaappaa myrskyn kontrollin ja alkaa vahvistaa ja hajottaa sitä näennäisen loputtomasti. Näitä myrskyjä kutsutaan kalthanien kielellä nimellä khadang, ja sanasta on tullut varsin merkitsevä myös monille aron klaaneille.



Magiamyrskyt eroavat tavallisista myrskyistä erityisesti siinä, että niiden sivuvaikutuksena tapahtuu erikoisia maagisia vaikutuksia. Myrskyissä eri magianlajien henget sinkoutuvat sattumanvaraisesti myrskyn kohdatessaan ja aiheuttavat voimakasta salamointia, tuulipyörteitä, outojen eläinlajien ilmaantumisia tai eläinten outoa käyttäytymistä ja myös kasvien poikkeuksellista kasvua. Ne ovat myös tavallisia myrskyjä voimakkaampia, ja laskeutuessaan matalalle, ne voivat aiheuttaa suunnatonta maagista tuhoa. Tyypillisesti magiamyrskyt kulkevat kuitenkin hyvin korkealla, jolloin maan pinnalla tunnettavat vaikutukset ovat selkeästi vähäisemmät.

Magiamyrskyt voivat pahimmillaan kestää tuhansia vuosia, ja siksi niistä onkin kirjoitettu ja kerrottu aikojen saatossa paljon. Varsinkin itäisiltä meriltä tunnetaan useita ikiaikoja riehuneita magiamyrskyjä. Suurella Arolla liikkuvasta suurpuhurista on havaintoja varhaisissa Sahenien kirjoituksissa ja siitä kerrotaan useiden klaanien perinnetarinoissa, mutta koska todistettavia havaintoja ei ole vuosikymmenien ajalta, monet epäilevät suurpuhurin kadonneen tai lähteneen arolta lopullisesti. Myös eräitä muita suuria myrskylegendoja tunnetaan eri puolilta Bliaronia.

Perustekniikat

Kaaos

Tuhomagian yksinkertaisin sovellus on tietenkin kaaoksen aiheuttaminen ja suoraviivainen tuho. Tuhomagiakeskittymät vahingoittavat tai hajottavat kaikkia sen alleen joutuvia kohteita. Taian voiman voi kerätä joko ympäristöstä tai riimukivien avulla. Taika tehoaa kaikkeen materiaan ja magiaan.

Taso 1 Taika tekee taitotarkastuksen ja vaikeustason erotuksen verran vahinkoa. Se hajottaa selkeästi varsinkin pehmeitä materiaaleja, kuten kangasta ja puuta. Pimeässä on nähtävissä lisäksi hento punainen sävy. Herkkäaistinen henkilö voi kuulla lisäksi pientä poksahtelevaa ja sirrittävää ääntä.

Taso 2 Taika tekee taitotarkastuksen ja vaikeustason erotuksen + 2 vahinkoa. Se hajottaa pehmeät materiaalit ja aiheuttaa lievää kuumenemista ja vääntymistä metalleissa, myös kivi voi murskaantua soraksi. Taika hohkaa kevyesti punaiseen sävyyn ja pitää selkeää, mutta hiljaista ääntä.

Taso 3 Taika tekee taitotarkastuksen ja vaikeustason erotuksen + 5 vahinkoa, tuhoaa täydellisesti pehmeät materiaalit ja vääntää voimakkaasti metalia. Taika hohkaa päivänvallossakin punaiseen sävyyn, pitää korkeaa ujeltavaa ja sirrittävää ääntä sekä paukahtelee äänekäästi.

Taso 4 Taika tekee taitotarkastuksen ja vaikeustason erotuksen + 8 vahinkoa, tuhoaa täydellisesti lähes kaiken alleen osuvan. Loistaa kirkkaan punaisena ja pitää voimakasta, muut äänet alleen peittävää ääntä.

Taso 5 Taika tekee taitotarkastuksen ja vaikeustason erotuksen + 11 vahinkoa. Näin vomakkaana kaaosmagia on äärimmäisen vaarallista ja voi aiheuttaa ympäristössä magian erikoista käyttäytymistä. Taian "massa" loistaa säkenöivän punaisena ja ääni peittää alleen kaikkien kovimmatkin äänet. Ääni pökerryttää ja lamaannuttaa väliaikaisesti kaikkia lähiympäristössä olevia, mutta toipuminen on nopeaa. Taika aiheuttaa useimmiten myös pahoinvointia ja oksentelua.

Taso 6+ Taika tekee jokaista ylimääräistä tasoa kohden +3 vahinkoa ja pökerrytyksen etäisyys kasvaa 10m tasoa kohden. Pahoinvointi ja satunnaiset kaaosmagian vaikutuksista syntyvät taiat yleistyvät ja vahvistuvat.



Taikasuoja

Toinen käyttökelpoinen tuhomagian perustekniikka liittyy suojautumiseen muilta taidoilta. Taikasuojaa varten muodostetaan tuhomagiasta ohut kilpi, joka tuhoaa tai heikentää siihen osuvia taikoja. Koska kilven muotoinen taika on ohut, voi tällä tekniikalla suojata pienelläkin voimalla yhden ihmisen suoraan kohti osoitetuilta taidoilta. Jokainen suojaan osuva taika heikentää taikasuojaa hyökkäävän taidon vahvuudella.

Esimerkiksi tason 3 taikasuojaan voi osua tason 2 lämpötilataika ja tason 1 liiketaika ennen suojan lopullista hajoamista. Jos taikasuojaan osuvan taidon voimakkuus on suurempi kuin suojan TRP-taso, taika menee läpi, mutta heikkenee. Esimerkiksi tason 2 taikasuojaan kohdistettu tason 3 liiketaika tulee läpi tason 1 liiketaikana. Taikasuoja heikkenee hiljalleen ellei maagi keskity taikasuojan ylläpitämiseen. Nyrkkisääntönä voi pitää, että taika heikkenee 1 TRP:n kahden taisteluvuoron aikana. Ylläpitäminen vaatii yleensä vain tason 1 taitotarkistuksen tuho-aituudella ellei taika ole ehtinyt merkittävästi heikentyä ja vaatii siksi suuremman energian kontrollointia.

Taso 1	Suojaa 1 TRP:n verran
Taso 2	Suojaa 2 TRP:n verran
Taso 3	Suojaa 3 TRP:n verran
Taso 4	Suojaa 4 TRP:n verran
Taso 5	Suojaa 5 TRP:n verran
Taso 6+	Suojaa +1 TRP:n verran

Esimerkkitaika – Kaaoskosketus

Taikaan on ostettu tason 3 Kaaos-tekniikka (+3 TRP, +3 vaikeus). Sen vaikeustaso on $7 + 3 = 10$. Taika kohdistaa maagin koskettamaan paikkaan kaaosmagian henkiä. Taikojan magiavoiman tulee olla vähintään 3. Taitotarkistuksesta tulee 13, joten taika tekee kohteeseen $3 + 5 = 8$ pistettä vahinkoa. Se tuhoaa pölyksi kaikki pehmeät materiaalit, repii ihon ja kudokset ja murskaa vaikutusalueella olevaa kiveä tai vastaavaa materiaalia.



LÄMPÖTILA



Lämpömagia koostuu kylmän ja kuuman hengistä. Normaalisti niitä on ympäristössä tasapainoisesti, mutta erilaiset ympäristöt houkuttelevat luokseen eri tyyppisiä henkiä. Kylmät henget viihtyvät kolkoilla alueilla ja pitävät yöstä, lämpimän henget kylpevät mieluiten auringossa ja elävät yhdessä elämän henkien kanssa. Vuodenaikojen vaihtelut sekoittavat lämpömagian koostumuksia, kuten myös muut säähän liittyvät ilmiöt. Lämpömagialla on tuhansia käyttösovellutuksia ja se on hyvin yleisesti harjoitettu magianlaji. Kalthanien kielellä lämpömagiaa kutsutaan masnaeksi.

Lämpömagian manipuloiminen on herkkää ja tarkkuutta vaativaa ja vaatii usein maagilta lämpimien tai kylmien asioiden ajattelua. Useat maagit liittyvät myös tanssin lämpömagian kontrollointiin, mutta lämpömagian manipuloiminen onnistuu ilmankin sitä. Erikoistunut maagi kykenee luomaan tyhjästä tulta ja jäätä, sekä vaikuttamaan paikalliseen säähän. Liikemagiaan yhdistettynä voidaan saada aikaan tehokkaita hyökkäystaikoja ja lämpömagiaan erikoistuneet maagit ovat siksi pelättyjä vastustajia. Lämmön ja kylmän vaikutukset taistelukentällä ovat hurjat. Tuli polttaa tielleen osuvat materian karrelle, jää ja kylmä hidastaa ja paleluttaa. Tarvittaessa sään muutoksilla voidaan vaikuttaa suuremman taistelun kulkuun. Lisäksi lämpötilamagiaa on helposti saatavilla ja tuhomagiaan verrattuna lämpömagia on vaarattomampaa ja yksinkertaisempaa käsitellä.

Perustekniikat

Lämpö / Kylmyys

Lämpötilamagian yksinkertaisin sovellutus on kohteen lämmittäminen tai viilentäminen. Oletetaan, että ihmisen lämpöisissä kohteissa on tasaisesti kylmän ja kuuman henkiä. Lämpötilamagialla voidaan muuttaa näiden henkien tasapainoa ja aiheut-

taa lämpötilan muutoksia. Elävät olennot säätelevät lämpötilan muutoksia automaattisesti, ja siksi lämpötilamagia eläviin olentoihin kohdistettuna ei ole aivan niin tehokasta kuin materiaalin lämmittäminen. Lämpö- ja kylmyystekniikat ovat normaalisti purkaustyyppisiä, mutta voidaan myös kohdistaa yhteen kohteeseen pitkäaikaisesti. Tällöin taian ylläpito vaatii maagin täydellistä keskittymistä, mutta uutta taitoheittoa ei kuitenkaan vaadita, ellei maagin toimintaa jollain tapaa häiritä tai taian luonne jotenkin oleellisesti muutu.

Taso 1 Taika nostaa tai laskee kohteen lämpötilaa käsin tuntuvasti. Keskitettynä pistemäiseksi lämpötila riittää kohteen sytyttämiseen tai pienen kohteen jäädyttämiseen, mutta muuten tällä taialla saadaan aikaan vain hidasta lämpenemistä tai kylmenemistä. Ihmiseen kohdistettuna kohde useimmiten hikoilee tai palelee voimakkaasti, minkä vuoksi kohde saa -1 haitan kaikkiin toimintoihinsa noin minuutin ajaksi. Tulta tai jäätä muodostettaessa vaikutusalue on hyvin pieni ja ihmiseen kohdistettuna tällainen taika tekee paikallisesti 2 pistettä vahinkoa.

Taso 2 Kohteen lämpötila muuttuu käsiin tuntuvasta kylmästä hyvin lämpimäksi tai päin vastoin. Taian voimakkuus on riittävä saamaan keskikokoisen ihmisen vapisemaan kuumuudesta tai kylmyydestä. Taika näkyy selkeinä tulilieskoina tai sinertävänä jäähöyrynä. Elävään olentoon kohdistettuna taika tekee *taitotarkistuksen ja vaikeustason erotuksen + 2 vahinkoa* ja antaa noin minuutin ajaksi -2 haitan kohteen kaikkiin toimintoihin.



Taso 3 Taika nostaa tai laskee kohteen lämpötilaa niin, että esineet alkavat polttaa käsissä tai jäätyvät kiinni ihoon. Taika näkyy konkreettisesti punaisena tai purppurana liekinä tai jäähileitä sisältävänä sihisevänä jäähöyrynä. Taian kohteenä oleva materia jäätyy tai syttyy palamaan. Taika tekee vahinkoa *taidotarkistuksen ja vaikeustason erotuksen + 4*, mutta voi aiheuttaa lisää vahinkoa syyntymisen tai paleltumisen seurauksena. Kohde tuupertuu hetkellisesti maahan ja kärsii lisäksi -3 haitan kaikkiin toimintoihin vuorokauden ajan.

Taso 4 Taika polttaa, kiehuttaa tai jäädyttää materiakohteen välittömästi. Esineet pysyvät pitkään niin kuumina tai kylminä, ettei niihin koskeminen ole mahdollista. Taika tekee vahinkoa *taidotarkistuksen ja vaikeustason erotuksen + 6*. Jos kohde selviää, hän tuupertuu maahan minuuteiksi ja kärsii vakavasta lämpötilaoireilusta päiviä.

Taso 5 Taian voimakkuus on riittävä muuttamaan kohteen tuhkaksi tai luomaan pysyviä jääkimpaleita ilmasta. Tällä taialla voi sulattaa metallia ja kiveä, tai sulkea esine syvään jääkerrokseen. Taialla voi myös luoda mahtavia tuli- tai jääpurkauksia, jotka käytännössä tuhoavat kaiken tielleen osuvan palavan materiaalin, vahingoittaen eläviä *taidotarkistuksen ja vaikeustason erotuksen + 8* pistettä. Mikäli kohde selviytyy välittömästä vahingosta, hän on vielä vaarassa menehtyä taian toissijaisiin vaikutuksiin - ympäristöön syttyneisiin liekkiin tai paleltumiseen taian aiheuttaman jään sisälle.

Taso 6+ Suuremmat taian tasot lähinnä muuttavat taian vaikutusta ympäristöön - yliluonnollisen kuumat tai kylmät kohteet voivat aiheuttaa tuulen muutoksia, sytyttää ympäristöä palamaan tai jäädyttää lähelle tulevia kohteita. Taialla voi sulattaa merkittäviä määriä metallia tai kiveä nopeasti. Jokainen lisätaso nostaa taian vahinkoa 2 pistettä.

Sää

Lämpötilamagialla voi vaikuttaa myös kokonaisvaltaisesti ympäristön lämpötilaan ja siten lähialueiden sääoloihin. Tämän tekniikan avulla ohjataan lämpötilamagian henkiä suurelle alueelle ja muodostetaan lämpökeskittymistä kuvioita, jotka lopulta aiheuttavat halutun säävaikutuksen. Tekniikalla voidaan muuttaa lähiympäristön lämpötilaa tai aiheuttaa tarkkaan suunniteltuja sääilmiöitä, kuten sateita, tuulia ja ukkosia. Taikominen kestää noin minuutin, eikä sen nopeutta voida muuttaa taikomisen nopeus -tekniikalla. Taikaan voi käyt-



tää halutessaan ylimääräisen minuutin, jolloin on mahdollista saavuttaa samalla loitsumagiatarkastuksella yhtä tasoa korkeampi vaikutus. Tai-an vaikutus tulee esiin hiljalleen taikomisen aikana. Vaikutus yhdellä taian tasolla kestää noin puoli minuuttia, jonka jälkeen taika lievenee yhtä tasoa alemmaksi, kunnes lopulta taika heikkenee kokonaan.

- Taso 1** Nostaa tai laskee ympäristön lämpötilaa lievästi. Vaikutuksen voi selkeästi huomata, mutta se ei aiheuta näkyviä muutoksia, ellei lämpötila ole lähellä jäätympistettä tai taikaa jatketa pidemmän aikaa.
- Taso 2** Nostaa tai laskee ympäristön lämpötilaa tuntuvasti. Kun taikaa käytetään viilentämään ilmaa, pinnat voivat muuttua äkillisesti ilmankosteudesta johtuen liukkaiksi. Lämmön nouseminen kuivattaa kosteita pintoja ja aiheuttaa huomattavaa hikoilua. Tämän tason säämagialla voi aiheuttaa kontrolloitua tuulenvirettä ja kevyttä pisa-rointia. Pelinjohtaja myöntää lämpötilan muutoksesta johtuvia etuja ja haittoja tilanteen mukaan.

Taso 3 Taika nostaa tai laskee ympäristön lämpötilaa voimakkaasti. Lämpötilan muutoksella voi aiheuttaa hallitusti sateita ja tuulta. Taialla voidaan talvisää muuttaa kevät-sään kaltaiseksi, tai lämpimästä päivästä voidaan tehdä hetkellisesti lomaannuttavan kuuma.

Taso 4 Nostaa tai laskee ympäristön lämpötilaa erittäin voimakkaasti. Taika nostattaa äkillisiä kovia tuulia, tuo rankkasateita, ukkosia ja mahdollisesti hiekkamyrskyjä. Tavallinen kesäpäivä muuttuu äkillisesti jäiseksi ja hyytävän kylmäksi, tai ympäristön lämpötila nousee niin kuumaksi, että elävät olennot tuupertuvat lähes toimintakyvyttömiksi ja kärsivät vahinkoa 1 pisteen taistelujaksossa.

Taso 5 Muuttaa täysin lähiympäristön sään ja lämpötilan. Kylmyys tuntuu luissa asti ja tuuperruttaa. Lämpö pökerryttää ja aiheuttaa 3 pistettä vahinkoa taistelujaksossa. Taialla voi nostattaa hurjia tuulia, monsuunisateita, voimakkaita ukkosia ja tornadoja.



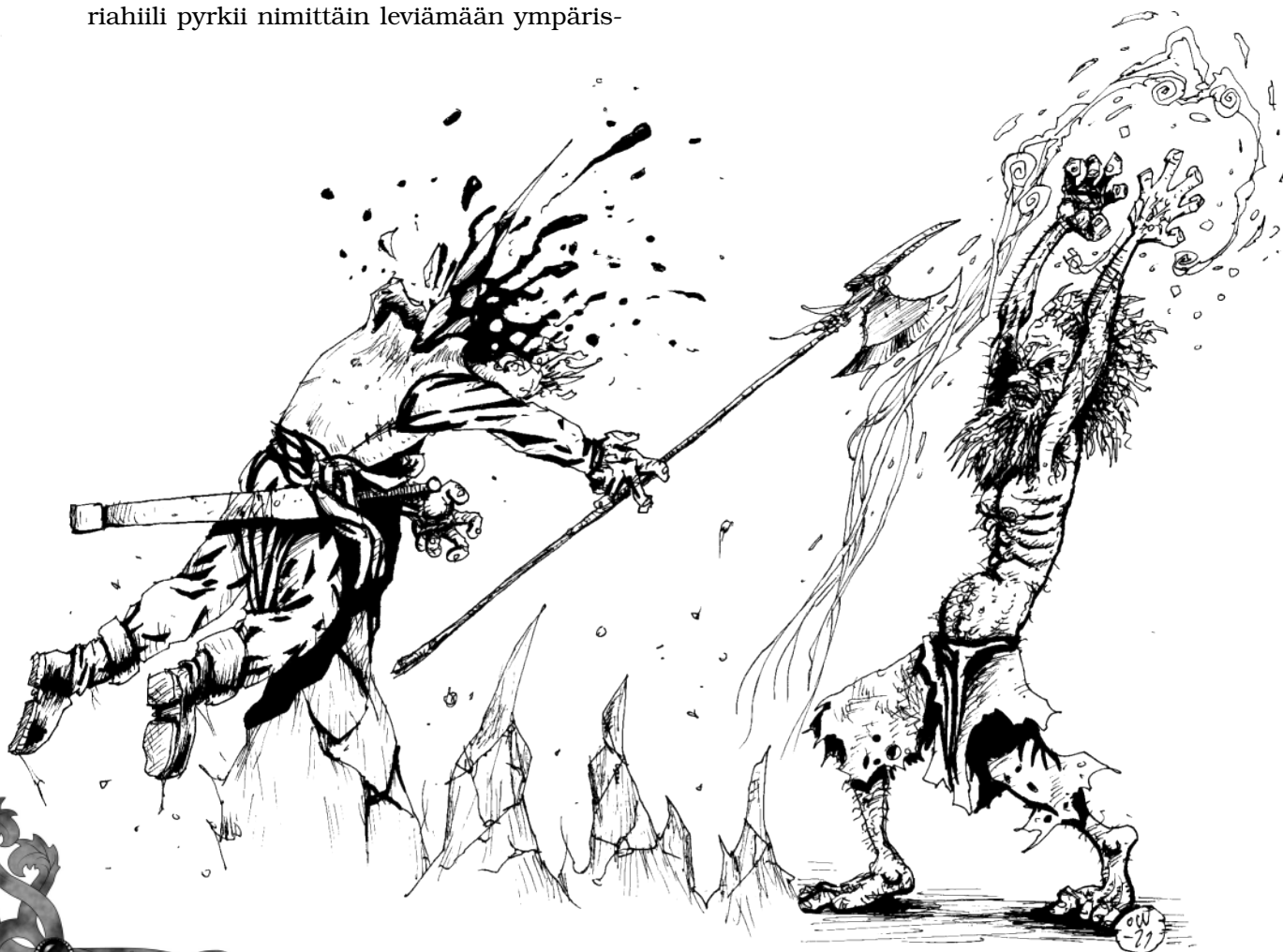
MATERIA

Materiamagia perustuu aineessa asuvien henkien ohjaamiseen. Materiamagia pitää kaiken aineen koossa. Ilman eläviä henkiä kaikki materiaalit hajoaisivat pölyksi. Kaikista magianlajeista materia on ehkä helpoiten löydettävissä, mutta sen hyödyntäminen vaatii pitkäjänteisyyttä. Materiamagiaa on kaikkialla ympäristössä, mutta erityisesti kovissa aineissa, kuten kivessä ja metalleissa. Kaivokset ja vuoristoalueet ovat materiamagiaa hyödyntävien maagien suosiossa. Kalthanien kielellä materiamagiaa kutsutaan nimellä madoh.

Raaka materiamagia on mustaa ja muistuttaa ulkonäöltään lähinnä hiiltä. Nämä materiahiilet ovat erityisen haluttuja materiamagian manipuloimiseen erikoistuneiden maagien keskuudessa, joskin tällaisten harkkojen säilyttäminen on vaikeaa. Materiahiili pyrkii nimittäin leviämään ympäris-

töön kuten muukin magia. Ilman ylläpitoa ja materiamagian keskittämistä materiahiili turpoo viikossa kaksinkertaiseksi, mutta muuttuu pehmeämmäksi ja läpikuultavammaksi. Riittävän kauan turvottuaan se sulautuu osaksi ympäristön materiaa.

Materiamagian hyödyntäminen perustuu sen muotoa ja materiaalia ylläpitävään vaikutukseen. Käytännössä taikominen onkin erilaisten muotojen luomista keholla tai jollain muovautuvalla materiaalilla. Maagi voi käytännössä koota magian avulla aivan millaisia esineitä haluaa, aseista käytännön työkaluihin. Jos tarvittava magia on saatavilla, muovaaminen on erittäin nopeaa. Materiamagian avulla voi myös vahvistaa tai jopa heikentää jo olemassaolevia esineitä.



Perustekniikat

Muotoilu

Magialla voi muovata mitä tahansa materiaalia äärimmäisellä tarkkuudella. Suurin osa Ningarin keskuskaupungin palatseista on rakennettu käyttäen magiaa. Kalthanien kaupungeista ja esineistä lähes kaikki ovat jollain tavalla materiamagialla muokattuja. Muotoilu on tavanomaisesti melko hidasta, mutta taitavat maagit pystyvät saamaan aikaan suuria muutoksia nopeastikin. Tekniikkaan ei voi suoraan soveltaa vaikutusalue- ja taikomisen nopeus -tekniikoita.

Taso 1 Maagi pystyy muovaamaan pienen esineen – avaimen, pähkinän, sormuksen kokoista esinettä tai kohtaa suuremmasta kokonaisuudesta. Vaikka taika ei olekaan äkkiseltään kovin tehokas, sillä voidaan tehdä monia hyödyllisiä asioita: Sillä voidaan korjata lähes mikä tahansa esine, murtaa lähes kaikki lukot tai muotoilla aineesta esine muuten johonkin sopivaan tarpeeseen.

Taso 2 Maagi pystyy muovaamaan suuren esineen – alasimen tai miekan kokoista esinettä tai kohtaa suuremmasta kokonaisuudesta. Taika on siis käytännössä hieman nopeampi ja tehokkaampi kuin tason 1 loitsu. Tarkkaan käytettynä tällä tasolla voi muovata vastustajan miekan solmuun tai lukita haarniskan paikoilleen.

Taso 3 Maagi pystyy muovaamaan suuria massoja kerralla – muovaamaan kivimuuriin ihmisen mentäviä reikiä tai luomaan taistelukentälle häiritseviä maastonmuotoja, kuten pieniä kuoppia tai nyppylöitä – enimmillään kuitenkin metrin halkaisijaltaan.

Taso 4 Maagi pystyy muovaamaan valtavia massoja kerralla. Hän pystyy luomaan valtavista kivenlohkareista patsaita tai taistelusovellutuksena sulkemaan vastustajan maasta muodostuvaan kuoreen. Ketterä ja

vahva vastustaja voi kuitenkin onnistua väistämään materiamagialla tehdyt hyökkäykset.

Taso 5 Maagi pystyy muovaamaan kerralla valtavia kuoppia, muuttamaan osan taistelukenttää teräväksi piikkimatoksi tai repimään maahan huomattavia railoja, joihin putoaminen voi olla vaarallista. Enimmillään taialla voi käsitellä valtavan talon kokoista aluetta – poikkeuksena kuitenkin kapeat muodot, kuten railot, joiden syvyys ja pituus voi olla huomattavasti suurempi.

Taso 6+ Voiman lisääminen muovailutekniikkaan lähinnä kasvattaa luotujen muotojen kokoa. Suuremmilla tasoilla taikojen voimakkuus mahdollistaa mäkien, rotkojen tai kanjonien nopeahkon luomisen.

Materiaali

Toinen tunnettu materiamagian perustekniikka on materiaalin muutos. Tekniikka on jokseenkin vaarallinen, ja epäonnistuminen voi aiheuttaa vakavia sivuvaikutuksia. Kerrotaan rahanahneista maageista, jotka ovat kultaa luodessaan muuttaneet taikuudella sormensa kullaksi. Normaalisti kohteena on noin sormuksen kokoinen kohde. Vaikutusalueetta voi kasvattaa alue-tekniikalla, jolloin yksi TRP-piste nostaa taian koon maagin sylin kokoiseksi ja niin edelleen.

Tekniikan kannalta materiaalit voidaan jakaa pehmeisiin materiaaleihin, kuten puu, kangas, savi tai jää sekä koviin materiaaleihin, kuten metalleihin ja kiveen. Kovien materiaalien erikoisryhmänä ovat niin sanotut jalot materiaalit, kuten hopea, kulta ja jalokivet.

Taso 1 Maagi pystyy muuttamaan pienen pehmeämateriaalisen esineen joksiin toiseksi pehmeäksi materiaaliksi, kuten puuksi, kankaaksi, saveksi tai vedeksi. Epäonnistuminen muuttaa jonkin kohteen vieressä olevan esineen tai sen osan joksiin pehmeäksi materiaaliksi.



- Taso 2 Maagi pystyy muuttamaan kovamateriaalisen esineen joksikin pehmeäksi materiaaliksi yhdessä taitelujaksossa.
- Taso 3 Maagi pystyy muuttamaan kovatai pehmeämateriaalisen esineen kovaksi materiaaliksi. Jos kohteen materia on epätasaista, esimerkiksi heikkolaatuista tai kulunutta käsityötä, se ei välttämättä reagoi kokonaan samaan tapaan tällä taian voimakkuudella, vaan voi muuttua useiksi erilaisiksi koviksi materiaaleiksi.
- Taso 4 Maagi kykenee tällä tasolla muuttamaan jaloja ja kovia esineitä tasaisiksi koviksi materiaaleiksi tai epätasaisiksi jaloiksi materiaaleiksi. Taia lähtee selkeä ääni, kun muuttuva materiaali resonoi. Epäonnistuminen voi tuhota kohteen kokonaan.

Taso 5 Maagi kykenee tällä tasolla muuttamaan mitä tahansa esineitä tasaisiksi jaloiksi materiaaleiksi. Tällä taialla voi luoda kivistä jalokiviä, puukolikoista kultarahoja ja niin edelleen. Epäonnistuminen muuttaa jonkin kohteen vieressä olevan esineen tai sen osan joksikin satunnaiseksi materiaaliksi tai useiksi eri materiaaleiksi.

Esimerkkitaika – Salainen ovi

Tason 2 materia-tekniikka voidaan yhdistää tason 3 vaikutusalue-tekniikkaan, jolloin taian vaikutus on noin maagin kokoinen. Maagi voi tällä tavalla muuttaa kivimuurin pehmeäksi kumiksi tai puisen oven paksuksi kankaaksi. Taian TRP-taso on 5, vaikeus $7 + 2 = 9$.



LIIKE



Liikemagiaa on useimmiten sitoutuneena kaikkiin muihin magianlajeihin. Yhteys materiamagiaan lieneen selvin ja yksinkertaisimmin selitettävissä. Esineiden ja olentojen liike on aina liikehenkien toimintaa, mutta loitsumagialla liikettä voidaan aiheuttaa epätavanomaisissa paikoissa. Liikemagian avulla maagi kykenee liikuttelemaan, leijuttelemaan tai paiskomaan tavaroita ja olentoja. Myös levitointi onnistuu liikemagian avulla. Voiman voi kerätä esimerkiksi tuulesta tai veden virtauksesta tai vaikka kohti juoksevasta härkälaumasta. Usein liikemagiaan erikoistuneet maagit asuvatkin jonkin jatkuvasti liikkeessä olevan ilmiön alueelle – kosken vieressä, meren rannalla tai vuoristossa. Kalthanit kutsuivat liikemagiaa ikkari-magiaksi.

Saheneissa liikemagiaa on tutkittu vuosia, ja sen käyttötavat ovat jokseenkin vakiintuneet. Suorien tekniikoiden lisäksi yksi tyypillisimmistä liikemagian sovellutuksista on sen yhdistäminen muihin magialajeihin. Tällöin muiden magianlajien vaikutusta voidaan liikuttaa, tyypillisesti esimerkiksi tulen lieskoja voidaan laittaa liikkeelle tai vaikkapa ajatusmagian vaikutus ulottaa liikkumaan useiden kohteiden läpi. Lisäksi liikemagian avulla voi ylittää huimaaviin fyysisiin suorituksiin, sillä sen avulla voi lisätä taikojen voimaa ja nopeutta.

Perustekniikat

Voima

Suoraviivaisin liikemagian käyttötapa on voiman suora ohjaaminen. Maagi saa aikaan näin yhtäkkisesti alkavaa liikettä. Taika on erittäin tehokas taistelussa, mutta sitä voi usein soveltaa myös muissa tilanteissa. Tässä tekniikassa on optimoitu voima tarkan hallinnan sijaan, jonka ansiosta se mahdollistaa painavienkin kohteiden liikuttelun.

Taso 1 Syntynyt voima vastaa lyöntiä tai tönäisyä. Sillä voi heittää ilmaan esimerkiksi eri kokoisia esineitä, pieniä eläimiä tai lapsia. Taika horjuttaa kohteen tasapainoa ja voi antaa taistelussa huomattavan edun. Purkausmaisesti kohdistettu voimataika tekee 2 pistettä vahinkoa.

Taso 2 Voima vastaa erittäin vahvan ihmisen lyöntiä. Tällä voi kaataa aikuisen miehen maahan tai heitellä painavia esineitä. Taika tekee 4 pistettä vahinkoa.

Taso 3 Voima vastaa Danakin kovaa ponnistusta. Tämän tasoisten taikojen käsittely aiheuttaa huomattavaa tuhoa taistelukentällä. Sillä voidaan kaataa kerralla useita ihmisiä, vankkureita tai heitellä yksittäisiä ihmisiä. Taika tekee 6 pistettä vahinkoa.

Taso 4 Voima vastaa useiden Danakien kovaa ponnistusta tai Ide Jemin voimaa. Tällä tasolla taialla voidaan kaataa merkittävän kokoisia ihmisjoukkoja ja heitellä tyhjiä vankkureita. Vahvimmatkin muurit murtuvat mikäli niihin kohdistetaan näin suurta voimaa. Taika tekee 8 pistettä vahinkoa.

Taso 5 Voima vastaa kymmenien Danakien kovaa ponnistusta. Tällä tasolla voidaan heitellä ihmisjoukkoja kuin pelinappuloita, tuhota kokonaisia taloja tai vetää jalat alta hurjimmaltakin Ide Jemiltä. Taika tekee 10 pistettä vahinkoa.

Taso 6+ Tätä voimaa ei voi enää vastustaa millään muulla, kuin yhtä voimakkaalla vastamagialla. Voimakkaimmilla tasolla tuhotaan pieniä kyliä kerralla, aiheutetaan valtavia hyökkäyksiä tai heitellään jättikokoi-



sia olentoja. Mahdollisuudet ovat lähes rajattomat. Jokainen taian taso lisää vahinkoa +2 pistettä.

Kontrolli

Kontrolloidun liikkeen tuottaminen vaatii enemmän taitoa ja energiaa, kuin vastavan hallitsemattoman liikkeen tuottaminen. Maagi joutuu tekemään tällöin valtavasti ylimääräistä työtä korjattaessa pieniä virheitä liikkeessä. Korjaukset täytyy tehdä mahdollisimman varhain, sillä pienikin liike väärään suuntaan voi korjaamatta paisua hallitsemattomaksi pyörimiseksi, jolloin maagi menettää kontrollin kokonaan. Taian ylläpitäminen vaatii uutta taitotarkistusta joka taisteluvuorolla.



Taso 1 Maagi pystyy nostamaan ilmaan kevyitä esineitä, kuten kyniä, kuppeja ja tikareita, ja kontrolloimaan niiden liikettä rauhalliseen tahtiin.

Taso 2 Maagi pystyy nostamaan ilmaan painaviakin esineitä, kuten tuoleja, pöytiä, miekkoja ja sotavasaroita, ja kontrolloimaan niiden liikettä rauhalliseen tahtiin.

Taso 3 Maagi pystyy nostamaan ilmaan kevyitä eläimiä tai aikuisen miehen kokoisia esineitä ja kontrolloimaan liikettä rauhalliseen tahtiin. Ihmisten painoa keveämpien esineiden liikuttelu onnistuu varsin tarkkaan ja nopeasti, mikä mahdollistaa esimerkiksi meleehyökkäykset leijuvien aseiden avulla. Tällöin maagin taikomishaitto vastaa hänen meleehyökkäysheittoaan. Myös leijuminen ja hidas levittäminen on mahdollista.

Taso 4 Maagi pystyy nostamaan ilmaan muun muassa ihmisiä, kevytrakenteisia dاناkeja, sekä painaviakin huonekaluja ja kontrolloimaan niiden liikettä rauhalliseen tahtiin. Maagi voi levittää tarkasti ja riivakasti näin voimakkaan taian avulla.

Taso 5 Maagi pystyy nostamaan ilmaan kerralla useita ihmisiä, huonekaluja tai Dana-keja ja kontrolloimaan niiden liikettä rauhalliseen tahtiin. Keskittyessä yhteen kohteeseen voi maagi lisätä kohteen nopeutta, mikä mahdollistaa esimerkiksi vauhdikkaan lentämisen.

Taso 6+ Maagit pystyvät korkeammilla tasoilla nostamaan kontrolloidusti ilmaan kerralla pieniä armeijoita, Ide Jemejä tai huomattavia määriä materiaa, kuten esimerkiksi useita

vankkureita.

sää ketteryyttä ja voimaa vielä yhdellä.

Suorituskyky

Suorituskyky on liikemagian tekniikka, jolla voidaan parantaa henkilön suorituskykyä hetkellisesti. Tällä tekniikalla maagit kykenevät suorittamaan äkillisiä ponnistuksia, mitä he eivät muuten kykenisi tekemään. Tästä voi olla hyötyä sekä taistelussa että sen ulkopuolella. Rajoittavana tekijänä on kuitenkin taikomiseen kuuluva aika: Maagi joutuu käyttämään taikaan aina yhden taistelujakson ja taian vaikutus ilmenee vasta seuraavalla taistelujaksolla. Taian ylläpitäminen vaatii jatkuvaa keskittymistä, mutta ei vaadi uusia taitotarkistuksia eikä anna peliteknisiä haittoja toimintaan.

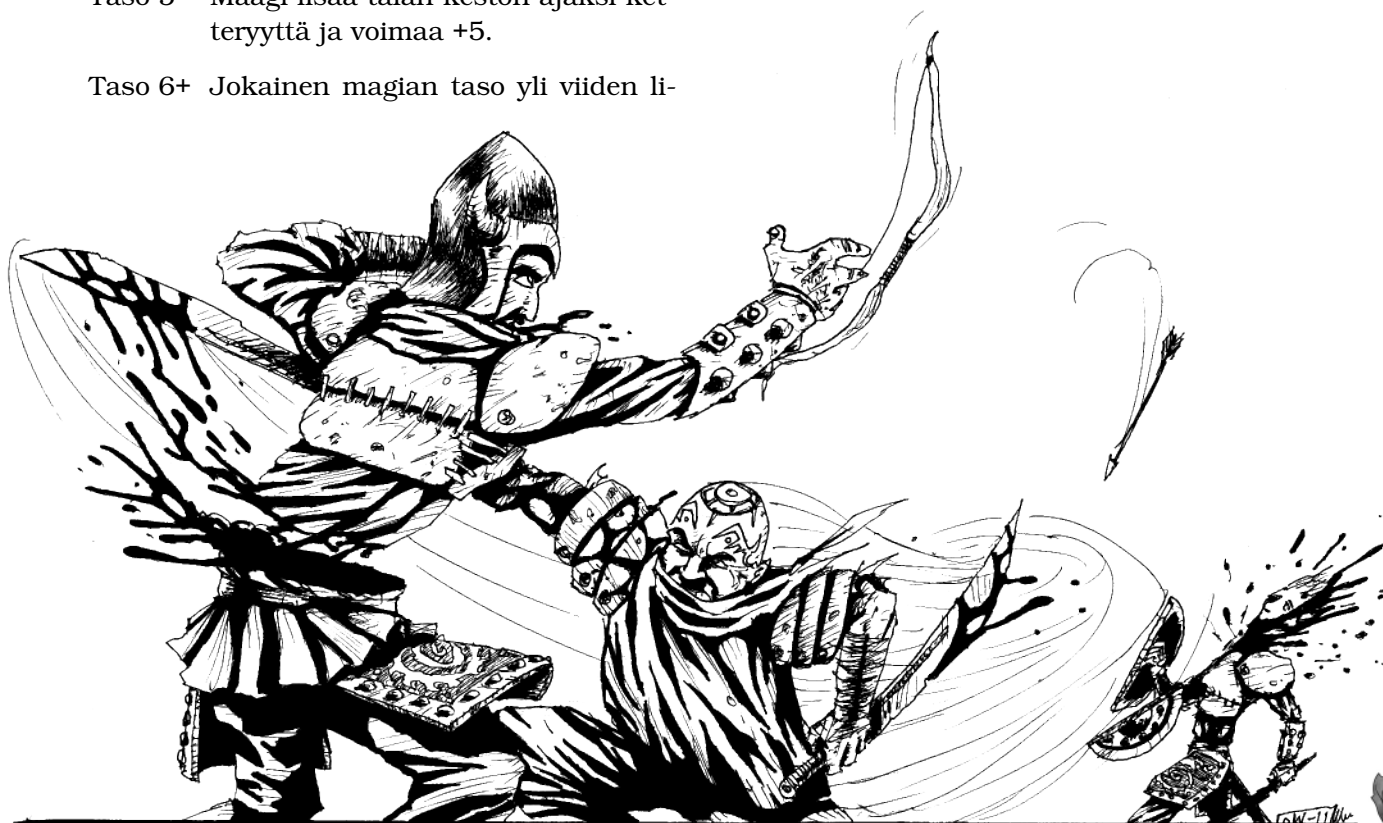
- Taso 1 Maagi lisää taian keston ajaksi ketteryyttä ja voimaa +1.
- Taso 2 Maagi lisää taian keston ajaksi ketteryyttä ja voimaa +2.
- Taso 3 Maagi lisää taian keston ajaksi ketteryyttä ja voimaa +3.
- Taso 4 Maagi lisää taian keston ajaksi ketteryyttä ja voimaa +4.
- Taso 5 Maagi lisää taian keston ajaksi ketteryyttä ja voimaa +5.
- Taso 6+ Jokainen magian taso yli viiden li-

Esimerkkitaika - Sarasin tarmo

Itäisten tasankojen miekkamiehet ovat taitavia taistelijoita, mutta sanotaan, että taitavimmat taistelijat käyttävät henkien voimaa apunaan vihollisen voittamisessa. Sarasin tarmo tarkoittaa maagista lyöntiä, jossa maagi käyttää tason 1 voima-tekniikkaa ja tason 2 suorituskyky-tekniikkaa. Taian TRP-vaatimus on 3 ja vaikeustaso $7 + 3 = 10$. Taitavimmat taistelijat pystyvät herättämään tarmon nopeasti taikomisen nopeus -tekniikalla, jolloin vaikeustaso on 12.

Tarmon avulla taistelijan lyönti heittää keskikokoisen ihmisen taaksepäin lyönnin osumisesta riippumatta ja antaa tuleviin taistelutarkastuksiin kahden nopan edun, koska suorituskyky-tekniikka lisää ominaisuuden arvoa.

Voima-tekniikka on purkausluontoinen ja aiheuttaa 4 vahinkoa vastustajalle. Suorituskyky-tekniikkaa taistelija voi ylläpitää halumansa ajan, ja se auttaakin häntä tulevien vuorojen taistelutarkastuksissa.



AISTIT

Aistien magia on näön, kuulon, tunnon, haju- ja maun voima. Aisti-magiaa on perinteisesti hyödynnetty illuusioiden luomisessa, mutta sen avulla voidaan myös terävöittää aisteja, kertoa tarinoita ja saavuttaa euforisia nautintoja. Taiteilijat käyttävät aistimagiaa lisäämään teostensa värien loistoa ja muotojen särmikkyyttä. Kalthanien kielellä aistimagia tunnetaan nimellä *oldai*.

Taiteissa aistimagia yhdistetään usein riimurgiaan pitkäaikaisten vaikutusten vuoksi. Kalthanien ajoilta tunnetaan muutamia kuuluisia taiteilijoita, joiden taideteokset on kirjailtu riimurgiaalla. Vaikka taulut ovat vanhoja ja varsin kuluneita, niistä huokuu edelleen muinainen magia, jolla on epäilty olevan muitakin vaikutuksia kuin pelkkä aistillisten elämysten terävöittäminen. Erityisesti mainittakoon kalthan-veljekset Dima ja Jasser Alrook, joiden tauluja on säilynyt poikkeuksellisen paljon nykyaikaan asti. Heidän taulujansa säilytetään kuuluisissa ruhtinain taidemuseoissa eri puolilla Bliaronia, muun muassa Ningarissa ja Luninissa. Monet ruhtinaat ovat rakentaneet mahtavimmat palatsinsa alueille, joissa Sahenien maageja ja matkalaisia näkyy mahdollisimman harvoin, jotta taidearteet pysyisivät mahdollisimman hyvin suojassa. Nasirin saarella sijaitsee yksi kuuluisa taidearteiden säilytyspaikka, Echenien munkkien Kultainen Luostari, joka on tarkoin suojeltu ja arvostetuin kaikista Bliwonin Kalthanien taidearteiden säilytyspaikoista. Muita tunnettuja ovat Is-sirnas Longotin kaupungissa, sekä Renok Bliaronin länsirannikolla Mustien Vuorten kauemmassa puolella.

Aistimagiaa hyödynnettäessä maagi keskittyy ympäröivään aistilliseen maailmaansa ja keskittyy ilmaisuun. Maagi voi illuusioiden avulla luoda mielessään kuvittelemia asioita osaksi todellisuutta. Aistimurgiaalla voidaan saada aikaan hyvin uskottavia illuusioita. Kohteet voivat esimerkiksi kuvitella keskustelewansa heille tutun henkilön kanssa, jolloin voidaan saada kohde paljasta-

maan hurjimpia salaisuuksiaan tai huijattua ihmisen sopivaan paikkaan, kuten varjija pois tavalliselta reitiltään tai rikas kauppias yksin hämärille kujille.

Illuusiot eivät kuitenkaan ole todellisia, eikä niillä voida tehdä fyysistä vahinkoa tai aiheuttaa suoraan tapahtumia. Aistimurgiaalla luotu tuli ei polta oikeasti, eikä illuusiomiekka yksinään tee pientäkään haavaa. Onkin siis valittava hyvin tarkkaan, mitä illuusioilla tekee, tai ajoittain yhdistettävä muita magianlajeja illuusiotaikoihin. Monesti aistimurgian käyttäjät paljastuvatkin vasta sitten, kun heidän tekemänsä fyysiset temput eivät toimi. Kerran illuusioksi paljastunut asia on jo tuttu illuusion kohteelle. Huijattava voi myös muusta syystä olla tietoinen tai epäileväinen, jolloin illuusion ylläpitäminen uskottavana, on vaikeaa.

Perustekniikat

Illuusio

Yksinkertaisin aistimurgian tekniikka luo uskottavia illuusioita maagin mielikuvitukselta. Illuusio kestää kaksi taistelujaksoa tai noin yhden pitkän lauseen verran. Taikaa voi ylläpitää uudella taitotarkastuksella jokaista ylimääräistä taistelujaksoa kohden. Ylläpitämisen vaikeustaso on yhden pienempi kuin taian normaali vaikeustaso.

Illuusioissa on kuitenkin aina pieniä virheitä ja ne voi havaita onnistumalla taitotarkastuksessa ominaisuudella *Karisma* ja taidolla *Empatia vaikeustaso 10 + taian taso* vastaan. Onnistumisen seurauksena illuusio alkaa pettää – kolikot eivät kilise oikean kuuloisesti, henkilön jalat eivät tunnu koskettavan oikeasti maata tai hahmon kosketus menee osittain esineiden ja hahmojen läpi. Jos maagi arvelee, että kyseessä on illuusio, voi hän yrittää varmistaa epäilyksensä loitsumurgia tarkastuksella vaikeustasolla

7 + illuusion taso.

- Taso 1 Yksinkertaisin tapa luoda illuusio on keskittyä pieneen ja kohtalaiseen yksinkertaiseen. Taika tehdään niin, että se huijaa vain yhtä aistia kerrallaan: näköä, kuuloa, tuntoa, hajua tai makua. Kohde voi kuulla hiljaista naurua tai nähdä viitan vilauksen kulman takaa. Vaikka kohde havaitsisi taian oudoksi tai epäuskottavaksi, vaikutus on useimmiten silti riittävä siihen tarkoitukseen mihin se on tarkoitettu: Pieni välähdys viitasta jää varmasti kalvamaan vastuuntuntoisen vartijan mieltä, vaikka se ei aivan todelliselta näyttäisikään.
- Taso 2 Kun maagi kehittyy taiaissa pidemmälle, hän voi yhdistää kaksi aistia samaan illuusion. Taika voi olla myös monimutkaisempi, sisältää selkeitä esineitä tai liikkuvia hahmoja. Puhe voi kestää noin yhden lauseen ja näköaistimus kestää niin kauan, että kohde selkeästi sen näkee. Kohde voisi esimerkiksi nähdä majatalon pöydällä kasan kultarahoja ja nähdä sitten jonkun ohikulkijan äkkiä nappaavan ne mukaansa. Tarkka katsoja voi havaita illuusion valheeksi, mutta suurimmasta osasta ihmisiä tämä taika menee lähes varmasti läpi.
- Taso 3 Kolmen aistin yhdistäminen vaatii jo merkittävästi taitoa magian pikkutarkassa hallinnassa. Tällä voimakkuudella aistimagialla voidaan luoda uskottavia henkilöitä ja käsiteltäviä pieniä esineitä. Kohteen viitta voi heilua tuulessa tai kolikko kilahtaa tipahtaessaan maahan. Erottaminen oikeasta vaatii tarkkavaisuutta.
- Taso 4 Neljän aistin yhdistelmät antavat lähes täydellisen illuusion mistä tahansa olennosta tai esineestä. Illuusio elää tällä tasolla aidosti siihen vaikuttavien asioiden kanssa, mukautuu esimerkiksi tuuleen ja

aiheuttaa asiaankuuluvia tilannesidonnoisia aistielämyksiä. Hahmon kättely tai suudelma tuntuu aidolta, esine toimii aivan kuin todellinen vastine. Erottaminen todellisesta on äärimmäisen vaikeaa, sillä tällä tasolla maagi kykenee korjaamaan taikaan ilmaantuneita virheitä hyvin tarkasti.

Taso 5 Äärimmilleen vietyä aistimagialla voidaan luoda kokonaisuuksia aistihengistä. Illuusioiden täysin todentuntoisia esineitä ja ihmisiä. Maagi voi luoda esimerkiksi herkullisen aterian ja uskottavia tarjottiloita, tai pienen talon, joka tuntuu todelliselta kaikin puolin. Kommunikointi ei kuitenkaan ole aitoa ilman ajatusmagian yhdistämistä aistitaikuuteen. Jos maagi ymmärtää myös ajatusmagiaa (ajatusmagiataito vähintään tasolla 3), hän voi halutessaan muodostaa taian neljästä tasosta illuusio-tekniikkaa ja käyttää viimeisen tason ajatusmagiaan. Näin hän voi luoda yhden kohtauksen ajan itsenäisesti toimivia ympäristöön reagoivia hahmoja, joiden toimintaa hän voi kontrolloida pienellä ohjauksella.

Taso 6+ Kun aistimagiaa on käytössä valtavasti, maagit pystyvät luomaan periaatteessa rajoittamattoman suuria kokonaisuuksia. Legendat kertovat illuusioista koostuneista kaupungeista ja loputtomista itseään muuttavista labyrinteista. Taika vaatii kuitenkin suunnatonta taitoa ja merkittävän magiamäärän käyttöä. Virheiden havaitseminen on lähes mahdotonta, mutta yleensä näin suuret illuusioiden herättävät epäilyksiä pelkästään niiden olemassaolollaan.

Herkistyminen

Aistimagian henkiä tarkemmin havainnoidessa maagi voi saada tietoonsa paljon enemmän kuin tavallisesti aistien kautta.

Herkistymis-tekniikalla maagi hiljentyy kuuntelemaan ympäristöä ja havainnoi pienetkin muutokset aistihenkien liikkeissä.

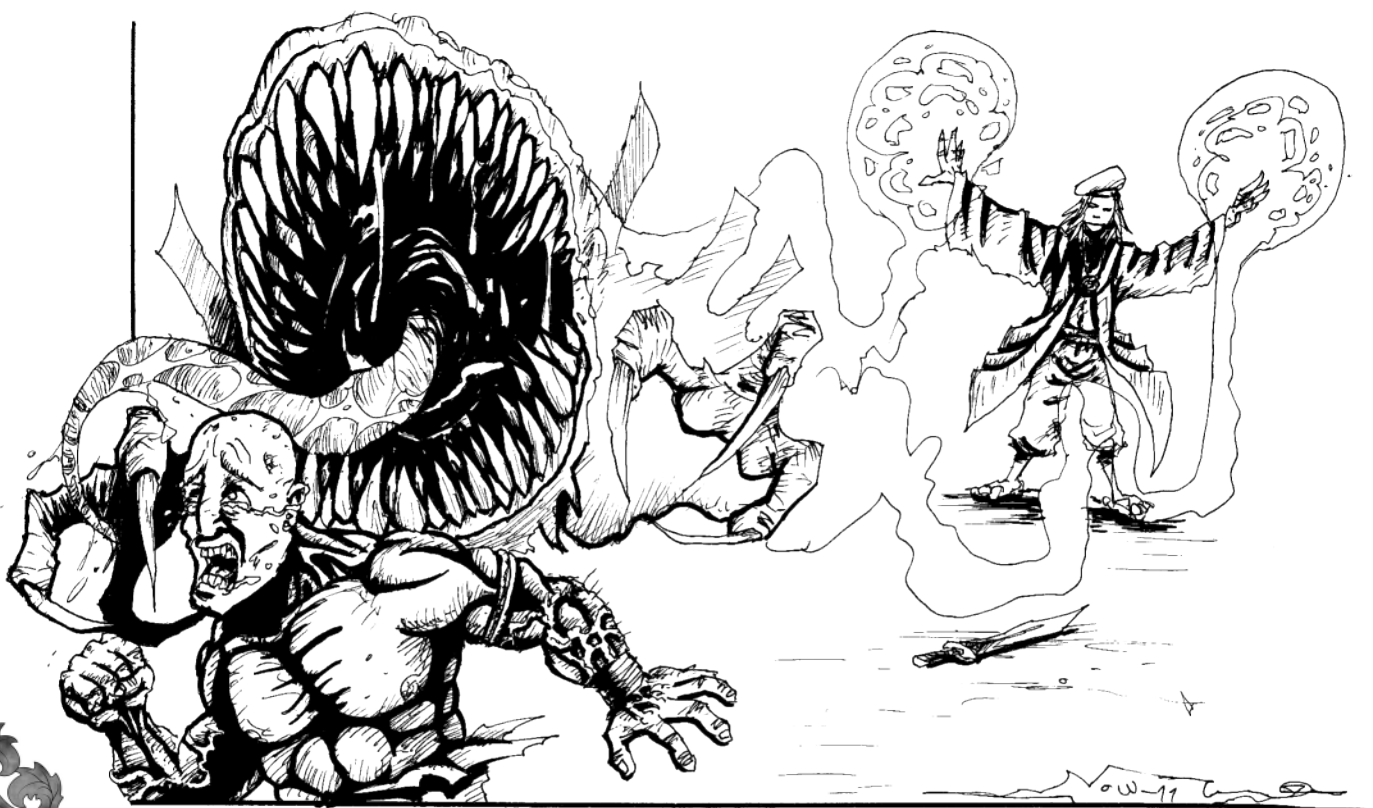
Taso 1 Maagi herkistää aistinsa äärimmilleen ja kuulee hiljaisetkin äänet varsin selvästi. Illan hämärässä voi nähdä kuin päivänvalossa. Maagille +1 aistimistarkastukseen.

Taso 2 Maagi voi kuulla yli-inhimillisen hyvin, hän saa selville lähiympäristössä olevien olentojen pienetkin liikkeet ja hengityksen. Säkipimeä ympäristö tuntuu vain valoisaalta yöltä. Maagille +3 aistimistarkastukseen

Taso 3 Kaikki lähiympäristön hiljaiset äänet kuuluvat voimakkaasti. Hiljaisen puheen voi tällä taian voimakkuudella kuulla metsässä melkein puolen peninkulman päästä ja säkipimeä tuntuu maagille päivänvalolta. Hän voi nähdä tarkkaan myös lähiympäristön henkien liikkeet. Maagille +5 aistimistarkastukseen.

Taso 4 Mestartasolla taikvoja herkistää aistinsa niin tarkaksi, että hän kuulee pienetkin äänet peninkulman säteellä - hän voi tarkkaan paikallistaa jyrsijän lähimetsästä, eikä hänellä ole vaikeuksia erottaa korkealla lentävän kotkan yksityiskohtia. Kaukaisten vuorten rakennukset tuntuvat siltä kuin ne olisivat kivenheiton päässä. Maagi saa +7 aistimistarkastukseen

Taso 5 Näin voimakas aistitaika herkistää maagin eteeriseen tilaan, jossa hänen sisäänsä pursuava aistitieto estää häntä muulta toiminnalta. Hän voi kuitenkin paikallistaa kuljijoita peninkulmien päästä, lukea sujuvasti kirjaa etäisyydeltä, jolta normaali henkilö tuskin erottaisi kirjaa ympäristöstä. Hän näkee keskittymällä halutessaan lähiympäristön maagisen koostumuksen äärimmäisen tarkkaan. Maagi saa +9 aistimistarkastukseen.



ELÄMÄ



Kalthanit kutsuivat elämämagiaa nimellä Rold. Rold on kaikkea elämää kontrolloiva ja ylläpitävä voima. Sen avulla voidaan esimerkiksi parantaa, edistää kasvua ja nostaa näin sadon määrää. Toistaalta elämämagialla voidaan myös muuttaa elintoimintoja ja aiheuttaa sairauksia. Elämämagiaa löytyy kaikesta elollisesta, joten sitä löytyy lähes kaikkialta. Kaikkein kuivimmat ja karuimmat aron seudut, vuoristojen huiput ja muut vastaavat paikat saattavat kärsiä elinvoiman puutteesta, mutta yleensä niidenkin lähistöltä on aina löydettävissä muutamian elämämagian henkiä. Kaikkein eniten sitä löytyy trooppisilta alueilta: sademetsistä ja lämpimiltä merialueilta.

Elämämagia voi olla myös vaarallista, sillä suunnattuna väärin, vaikutukset ovat muuttavia, mutta voivat olla kohtalokkaita. Taitavat maagit käyttävät näitä elämämagian ominaisuuksia avukseen parantelmalla omaa kehoaan eri tavoilla, ja on kuultu myös huhua mustakäsistä, jotka kasvattavat magian avulla itselleen käsiinsä teräviä piikkejä ja selkäänsä luisen tai rustoisen panssarin. Ympäristöön vapautuva elämämagia saa kaiken nopeuttamaan kasvuaan ja usein myös muuttamaan elinsuuntaansa – seurauksena voi olla ympäristön äkillistä sammaloitumista, jättimäisiä sieniä ja outoja kasvilajeja.

Kulkutaudit ovat yleisiä, joten parantajille on kovasti kysyntää. Koska palkat ovat hyvät, huijareita ja puoskareita liikkuu paljon. Heidän parantajan taidot antavat kuitenkin usein toivoa sekä sairastuneelle että omaisille, vaikkei mitään konkreettista oikeasti tapahtuisikaan. Aito parantaminen magialla vaatii kuitenkin korkeaa taitoa ja hyvin harvat kykenevät tehokkaasti hoitamaan vakavimpia tauteja tai taisteluvammoja.

Perustekniikat

Parannus

Parantaminen on ikivanha traditio. Sen sovellukset ovat siirtyneet isältä pojalle klaaneissa tähän päivään asti. Nykyisin parhaat parantajat löytyvät arolta, usein muinaisten soturiklaanien sisältä. Tekniikka on levinnyt myös Saheneihin, vapaiden maagien ja jopa mustakäsien keskuuteen. Tämän tekniikan hyödyntäminen vaatii rauhallisen ympäristön ja reilusti aikaa, joten sitä ei yleensä voida suorittaa taistelun ollessa päällä. Vähintään vaaditaan hetkittäistä vetäytymistä suojaan.

Taso 1 Parantaa välittömästi 1 pisteen vahinkoa ja jättää vaikutuksen, joka parantaa vielä 2 pistettä tulevan vuorokauden kuluessa. Taialla voidaan vaihtoehtoisesti parantaa tason 1 sairauksia. Jos taika epäonnistuu, se tekee 1 pisteen vahinkoa.

Taso 2 Parantaa välittömästi 3 pistettä vahinkoa ja jättää vaikutuksen, joka parantaa vielä 5 pistettä tulevan vuorokauden kuluessa. Taialla voidaan vaihtoehtoisesti parantaa tason 2 sairauksia. Jos taika epäonnistuu, se tekee 2 pistettä vahinkoa.

Taso 3 Parantaa välittömästi 5 pistettä vahinkoa ja jättää vaikutuksen, joka parantaa vielä 7 pistettä tulevan vuorokauden kuluessa. Taialla voidaan vaihtoehtoisesti parantaa tason 3 sairauksia. Jos taika epäonnistuu, se tekee 3 pistettä vahinkoa.

Taso 4 Parantaa välittömästi 7 pistettä vahinkoa ja jättää vaikutuksen, joka parantaa vielä 9 pistettä tulevan vuorokauden kuluessa. Mikäli taian parannusvoima on suurempi



kuin henkilön vamma, parantava voima jää hänen kehoonsa odottamaan vielä vuorokaudeksi ja parantaa joko henkilöä, johon taika on suunnattu tai säteilee lähiympäristössä oleviin vammautuneisiin henkilöihin. Taialla voidaan vaihtoehtoisesti parantaa tason 4 sairauksia. Jos taika epäonnistuu, se tekee 4 pistettä vahinkoa.

Taso 5 Parantaa välittömästi 9 pistettä vahinkoa ja jättää vaikutuksen, joka parantaa vielä 11 pistettä tulevan vuorokauden kuluessa. Osa taian voimasta säteilee ympäristöön, mikä näkyy ympäristön rehevöitymisinä ja muiden henkilöiden olon kohentumisena. Taialla voidaan vaihtoehtoisesti parantaa tason 5 sairauksia. Jos taika epäonnistuu, se tekee 5 pistettä vahinkoa.



Taso 6+ Jokainen taian taso yli viiden lisää parannusta +2 välittömästi ja +2 tulevan vuorokauden kuluessa. Lisäksi epäonnistuneen taian vahinko kasvaa yhdellä jokaista lisäta-soa kohden.

Sairaus

Elämä-magialla voidaan myös häiritä kehon toimintaa asettamalla henkilöön maagisia sairauksia. Kohde yleensä kokee taikomishetkellä eräitä sairauden oireita, esimerkiksi pahoinvointia tai hikoilua, mutta vain taikuuteen perehtyneet voivat tunnistaa heihin kohdistetun magian omalla magiallaan (vaikeustaso elämämagiatarkastuksessa tällöin 8). Sairautta vastaan voi taistella Immunitetilla vaikeustasolla 6 + sairauden taso. Vastustusheiton voi heittää vain taudin alkaessa, jolloin onnistunut heitto estää taudin alkamisen kokonaan.

Taso 1 Maagi asettaa henkilöön sairauden, joka kestää vuorokauden ja tekee päivästä kohteelle varsin epämiellyttävän. Pääoireena on jokin seuraavista: kuume, pahoinvointi, väsymys tai päänsärky.

Taso 2 Maagi asettaa henkilöön sairauden, jonka pahimmat oireet kestävät noin päivän ja laskevat henkilön kaikkia ominaisuuksia väliaikaisesti yhdellä pisteellä. Kohde kärsii kahdesta seuraavista oireista: kuume, oksentely, väsymys, tukkoisuus, lihassäryt. Toinen sairastamispäivä vastaa tason heikompaa sairautta.

Taso 3 Maagi asettaa henkilöön sairauden, joka kestää viikkoja ja laskee henkilön kaikkia ominaisuuksia väliaikaisesti 2 pisteellä. Henkilö joutuu olemaan vuoteessa kaiken aikaa ja jonkun täytyy hoitaa häntä – tuoda nestettä ja ravintoa. Oireena voi olla kolme seuraavista: kuume, oksentely, ylivertainen väsymys, tukkoisuus, lihassäryt ja lisäksi joko paiseita, hengitysvaikeuksia tai hallusinaatioita. Kuolema seuraa mikäli kohde on jostain syystä entuudestaan heikentynyt

tai ei saa riittävästi lepoa.

Taso 4 Maagi asettaa henkilöön niin pahan sairauden, että henkilö menehtyy ilman hoitoa noin kahden viikon kuluessa. Vastustusheitossa onnistuminen tarkoittaa, että kohde kärsii tason 1 sairaudesta muutamia päiviä. Tauti laskee henkilön kaikkia ominaisuuksia väliaikaisesti 3 pisteellä. Oireina voivat olla edellisten lisäksi kouristuskohtaukset, verenvuodot ja hulluuskoh-
tauukset tai tauti voi olla äärimmäisen tarttuva.

Taso 5 Maagi asettaa henkilöön sairauden, johon henkilö menehtyy ilman maagista hoitoa muutaman vuorokauden kuluttua. Onnistunut vastustusheitto tarkoittaa, että kohde kärsii tason 2 sairaudesta. Tauti laskee lisäksi henkilön kaikkia ominaisuuksia väliaikaisesti 4 pisteellä. Tunnetaan tapauksia, joissa tauti on kasvattanut henkilöön merkittäviä epämuodostumia, jotka ovat irronneet kehosta ja jatkaneet elämäänsä ikäänkuin alkeellisina olentoina, jotka tartuttavat tautia eteenpäin. Jos maagi jää tällaisesta taista kiinni, tuomitaan hänet missä tahansa päin maailmaa mustakädeksi.

Muokkaus

Elämämagialla voi lisäksi tehdä pysyviä muutoksia omaan tai toisen elävän kohteen kehoon. Muokkaus-taika vie aikaa vähintään minuutin. Yleisesti muokkaus-magiaa pidetään sopimattomana sivistyneessä maailmassa ja käyttö on tiukasti Sahenien valvomaa. Tieto näistä tekniikoista pyritään pitämään salassa. Tähän taikaan ei voida yhdistää mitään yleisiä tekniikkoja. Epäonnistuminen aiheuttaa kivuliaita epämuodostumia, joita voidaan osittain korjata samantasoisella parannus-tekniikalla.

Taso 1 Maagi pystyy kasvattamaan oman tai toisen kehon lihaksia tai kehoa väliaikaisesti. Kohteen voima tai kestävyys nousee yhdellä pisteellä taian keston ajaksi. Kehon oma ma-

gia palauttaa muutokset takaisin noin vuorokauden kuluessa.

Taso 2 Maagi rakentaa kehoonsa uusia lihaksia tällä tekniikalla ja saavuttaa näin hetkellisen +2 muutoksen voimaan tai kestävyYTEEN. Vaikutus kestää voimakkaana vain noin vuorokauden, jonka jälkeen voimassa säilyy +1 muutos noin viikon. Uudet lihakset surkastuvat ja muuttuvat heikommiksi ilman jatkuvaa äärimmäistä fyysistä rasitusta. Kovassa rasituksessa vaikutus voi kestää jopa viikkoja.

Taso 3 Maagi pystyy nostamaan noin viikon ajaksi voimaa tai kestävyytttä kahdella pisteellä lisäämällä kehoonsa uusia lihaksia ja rakentamalla verisuonia. Näin voimakas taika muuttaa henkilön ulkonäön viikoiksi hirviömäiseksi lihaskimpuksi, sillä myös kasvot ja keho muuttuvat lihaksikkaiksi ja petomaisiksi. Vaikutus heikkenee hiljalleen ilman äärimmäisen voimakasta fyysistä rasitusta.

Taso 4 Maagi voi muokata kehoonsa pysyviä rakenteita tai liittää kehoonsa irronneen raajan toisesta henkilöstä. Hahmo voi jakaa voimaan ja kestävyYTEEN yhteensä viisi pistettä. Taika aiheuttaa huomattavia muutoksia henkilön ulkonäössä, hänestä tulee äärimmäisen lihaksikas ja verisuonet pullottavat kehosta selkeinä linjoina. Taialla voidaan myös kasvattaa piikkejä ja sarvia, joita voi soveltaa lähitaisteluseinä, joiden asevahinko on 2.

Taso 5 Maagi pystyy kasvattamaan ylimääräisiä tarkasti toimivia raajoja tai siipiä, jotka mahdollistavat alkeellisen lentämisen. Luonnollisestikaan tällaiset muutokset eivät auta henkilöä sopeutumaan normaaliin yhteiskuntaan. Maagi voi myös lisätä voimaa tai kestävyytttä pysyvästi yhdellä pisteellä tai väliaikaisesti jakaa edellä mainittuihin ominaisuuksiin kahdeksan pistettä.

AJATUS

Ajatusmagia perustuu älyn henkien manipuloimiseen. Kaikissa elävissä olennoissa on ajatuksen henkiä, joten kaikkien olentojen toimintaa voidaan manipuloida ajatusmagian avulla. Manipuloinnin monimutkaisuus ja vaikeustaso vaihtelee kuitenkin kohteen älykkyyden mukaan. Eläimet ovat helpommin manipuloitavissa kuin ihmiset, mutta monimutkaisia komentoja ei voida eläimille antaa. Ihmisten mieli taas vaatii valtavasti taitoa manipuloivalta maagilta, mutta mahdollisuudet mielen muokkaamiseen ovat valtavat. Ajatusmagiaa kutsutaan iosomagiaksi kalthanien kielessä.

Kaikista magianlajeista ajatusmagian manipulointi on harvinaisinta ja sen toiminta tunnetaan huonoiten. Ajatusmagiaa manipuloimessa ollaan tekemisissä erittäin persoonallisten ja älykkäiden henkien kanssa, jotka saattavat joskus huijata maagia ja aiheuttaa muutoksia maagin mielessä. Aloittelevat

maagit pinnistelevät, kun yrittävät tulkita yksinkertaisimpien henkien tunnetiloja. Mitä empaattisempi maagi on, sitä helpompaa hänen on manipuloida muiden tunteita. Harjaantuneemmat voivat jo alkaa hallitsemaan ja tulkitsemaan henkiä tarkemmin. Toisaalta vaikka maagi olisi kuinka harjaantunut ja mahtava tahansa hän ei voi saada henkeä tekemään mitään, mitä se ei ymmärrä tai mihin se ei pysty.

Koska sielut yleensä vastustavat suoraan niihin kohdistuvaa magiaa, on ajatusmagian käyttö epäsuorasti varmempaa kuin manipuloiminen. Kohteen hallinta vaatii ensin tunkeutumisen kohteen sieluun. Apuna voidaan käyttää tuhomagiaa, jolloin sieluun tehdään pieni reikä, jota pitkin manipuloiminen helpottuu. Kun henki joutuu ajatusmagian kohteeksi, siihen jää aina jälkiä ja rakoja, jotka voivat manifestoitua myöhemmin traumoina tai henkisenä pahoinvointina. Maagin taidoista riippuu minkälaisia jälkiä manipulaatiosta jää. Vahva, mutta taitamaton maagi, voi aiheuttaa hurjia tuhoja kohteidensa sieluissa tarkoittamattaan. Kaikkia ajatusmagian perustekniikoita voi vastustaa Tahdonvoimalla vaikeustaso 6 + taian taso vastaan, mikäli kohteella on jokin erityinen syy vastustaa taian vaikutusta.

Perustekniikat

Telepatia

Helpoin ajatusmagia ei vaadi kohteen sieluun tunkeutumista vaan käsittää ainoastaan purkausmaiset ajatusten ja tunteiden lähetykset. Tekniikan teho on rajallinen, mutta luovasti käytettynä sillä voidaan saada paljon aikaan. Telepatia-tekniikalla voi myös vaikuttaa useisiin kohteisiin samanaikaisesti ja toimii siis hyvin joukkojen manipuloimissa. Taika laukeaa purkausmaisesti, jonka jälkeen vaikutus heikkenee ja normalisoituu ajan kuluessa. Maagit, jotka käyttävät tätä tekniikkaa tunnetaan usein





karismaattisina johtajina tai pelottavina vihollisina, vaikkei maagisia kykyjä ymmärtäisikään.

Taso 1 Yksinkertaisimmillaan telepatialla vahvistetaan kohteen mielessä valitsevaa tunnetilaa. Jos hahmo on hieman pelokas, hänet voidaan saada täysin pelon valtaan tai motivoituneet liittolaiset voidaan tällä taialla alistaa maagin käskyvallan alle lopullisesti. Taialla voidaan myös lähettää kohteen mieleen yksi tai kaksi sanaa, joiden kohde useimmiten tuntee tulevansa omasta mielestään.

Taso 2 Kokeneempien maagien sovellutuksena telepatialla voidaan lähettää hahmon mieleen lauseita tai herättää perustunteita, kuten iloa, surua, vihaa ja pelkoa. Tunteet nouse-

vat pintaan heikkoina, mutta niitä voidaan vahvistaa magialla tai muilla keinoilla.

Taso 3 Taitavat ajatusmaagit voivat luoda kohteen mieleen monimutkaisia ja vahvoja, joskin hetkellisiä tunteita, kuten rakkautta, raivoa ja kauteutta. Hän voi myös lähettää kohteen tai kohteiden mieleen kokonaisuuksia ajatuksia, kuvia ja puhetta.

Taso 4 Monimutkaiset ja vahvat tunteet ja ajatukset luodaan kohteelle mestaritasolla niin voimakkaina, että ne jäävät kytemään kohteen mielessä ja saattavat jäädä pidempiaikaisiksi rakenteiksi. Normaalisti hahmot kuitenkin toipuvat tunteistaan viikossa, tai nopeimmat muutamassa vuorokaudessa, ja jäävät ihmettelemään mikä sai hei-

dät yllättävän tunteenpurkauksen valtaan.

Taso 5 Monimutkaiset ja vahvat tunteet ja ajatukset ovat ylivertaisen voimakkaita ja ottavat kohteen hetkelisesti valtaansa täysin. Taika laimenee tasolle 4 noin minuutissa, mutta jättää usein pysyvämpiä jälkiä. Näin voimakkaan taian luominen vaatii myös maagilta äärimmäisiä tunteellisia ponnistuksia ja vaikuttaa usein lievästi myös taikojan mieleen.

Hallinta

Toinen ajatusmagian perustekniikka on yksilöön kohdistuva tarkka mielentilan muokaus. Kohde on tällöin pakotettu toimimaan maagin tahdon mukaisesti. Jos kohteen tahdonvoima on kuitenkin suuri, voi maagilla olla vaikeuksia pakottaa kohde näin monimutkaisiin toimintoihin. Mikään ei estä kohdetta suuttumasta maagille epämieluisan komennon jälkeen.

Taso 1 Kohde tekee jonkin yksinkertaisen toiminnon, jota vastaan hänellä ei oikeastaan ole mitään (astu askel, syö tämä, käänny ympäri, istu). Toiminnot ovat hänen kannaltaan mitättömiä, eivätkä aiheuta hänelle sen kummempaa mielenvaivaa. Tämän tason hallinta on ajoittain jopa melko huomaamatonta, vaikka kohde voikin hetken miettiä miksi toimi juuri tietyllä tavalla.

Taso 2 Hahmo voi suorittaa yksinkertaisen toimintojen kokonaisuuden sillä ehdolla, että hänellä ei ole erityisen suurta halua tehdä toisin. Kohde voidaan esimerkiksi komentaa toiselle puolelle kaupunkia, valmistamaan illallista tai suorittamaan yksinkertaisia palveluksia. Kohde ei kuitenkaan ala toimia vastoin hänen yleisiä motiivejaan. Päämäärätietoinen kauppias ei myy tavaraa tappiolla, eikä raivoa täynnä oleva soturi lopeta taistelua. Kohde yleensä havahtuu vasta, kun hän alkaa miettiä miksi hänellä on tarve toimia tavallisesta poikkeavasti.

Taso 3 Kohde voidaan komentaa tällä tavalla tekemään yksinkertaisia toimintoja, jotka ovat järjettömiä ja voivat olla vaarallisia tai epämieluisia. Kohde voidaan pakottaa nielaisemaan outo pilleri tai hyökkäämään satunnaisen ohikulkijan kimppuun. Kohde ei välttämättä tiedä mistä äkillinen päähänpisto tuli, ja hän voi joutua äärimmäisiin vaikeuksiin temppuilunsa vuoksi.

Taso 4 Mestartasolla voidaan komentaa kohde suorittamaan monimutkaisia toimintokokonaisuuksia, jotka eivät ole hahmolle kuolemaksi, mutta voivat olla vaarallisia tai erittäin epämieluisia (murhaa henkilö, mene keräämään myrkkysieniä syötäväksi, kävele väkijoukon keskelle ja puukota jalkaasi). Taian toiminto voi kestää enintään muutamia tunteja.

Taso 5 Erittäin voimakkaat hallintataiat voivat saada kohteen tekemään hengenvaarallisia ja monimutkaisia viikkojakin kestäviä toimintoja. Kohde voidaan pakottaa suunnittelemaan vallankumousta tai alistaa maagin palvelijaksi. Näin voimakkaan ajatusmagian käyttö johtaa paljastuessaan useimmiten mustakäsijahtiin minkä tahansa Saheinin toimesta.

Esimerkkitaika – Valemaagi

Yhdistämällä tason 1 hallinta-tekniikka, tason 2 kuumuus-tekniikka ja tason 1 etäisyys-tekniikka voidaan magiakyvyytön saada taikomaan hetkellisesti. Tason 1 hallinta-tekniikalla maagi käskee kohteen nostamaan kädet ylös ja huutamaan "haa!", kun samanaikaisesti tason 2 kuumuus-tekniikka saa tulenlieskat syttymään kohteen käsistä. Etäisyys-tekniikan käyttö tässä mahdollistaa sen, että maagi voi seistä rauhassa kohteen vieressä ilman, että itse paljastuisi maagiksi. Loitsumagiatarkastus tehdään lämpötilamagiataidolla, mutta maagilla täytyy olla kokemusta myös ajatusmagian hyödyntämisestä.

TEKNIIKAT

YLEISET TEKNIIKAT	TRP	VAIKEUS
ETÄISYYS	0	1
VAIKUTUSALUE	1	0
TAIKOMISEN NOPEUS	0	2
TUHOMAGIA		
KAAOS	1	1
TAIKASUOJA	1	1
LÄMPÖTILAMAGIA		
KUUMUUS / KYLMYYS	1	1
SÄÄ	1	1
MATERIAMAGIA		
MUOTOILU	1	1
MATERIAALI	1	1
LIKEMAGIA		
VOIMA	1	1
KONTROLLI	1	1
SUORITUSKYKY	1	1
ELÄMÄMAGIA		
PARANNUS	1	1
SAIRAUUS	1	1
MUOKKAUS	1	1
AISTIMAGIA		
ILLUUSIO	1	1
HERKISTYMINEN	1	1
AJATUS		
TELEPATIA	1	1
HALLINTA	1	1

RYHMITYMÄT

Bliaronin mantereella on useita erilaisia maagiryhmittymiä. Tunnetuimpia ja voimakkaimpia näistä ovat vanhan Sahen-järjestön jalanjälkien seuraajat Puvo Sahen, Thur Sahen ja Volar Sahen. Kolmen suurimman magiajärjestön lisäksi on olemassa kymmeniä muita uskonnollisia ja aattellisia järjestöjä, jotka ajavat maagien etuja kukin omalla tavallaan. Maagit voivat toki toimia myös itsenäisesti, mutta täysin eroon järjestöjen toiminnasta on silti hankalaa päästä.

Demoninpalvojen kultit toimivat aktiivisesti Bliwonin maaseudulla ja ympäri Horucia Sahenien ankarista vastatoimista huolimatta. Vapaiden maagien veljeskuntia on perustettu Bliwonin lisäksi myös useille Bliaronia ympäröiville saarille ja kauakaisiin erämaa-alueiden kyliin. Karma on Sahenien liittolaisena toimiva yksityinen järjestö, joka pyrkii saattamaan demoninpalvojat ja mustakädet oikeuden eteen.

Tässä osassa esitellyt ryhmittymät ja organisaatiot edustavat Bliaronin suurimpia ja tunnetuimpia ryhmittymiä. Se ei ole suinkaan kaikenkattava lista maagisista järjestöistä, puhumattakaan järjestöistä, joiden toiminta ei ole ensisijaisesti magiaan liittyvää. Pelinjohtajia ja peliporukoita kannustetaan kehittämään avoimesti ja vapaasti peliin sopivia järjestöjä ja käyttämään niitä pelikokemuksen parantamiseksi.

ENSIMMÄINEN SAHEN (HAJONNUT)

PUVO SAHEN (BLIWON)

THUR SAHEN (HORUC)

VOLAR SAHEN (ERÄMAA)

KARMA

DEMONISTIT

VAPAAAT MAAGIT



PUVO SAHEN



Historia

Puvo Sahen on yksi kolmesta suuresta magiajärjestöstä, jotka syntyivät Vanhan Sahein hajotessa vuonna 904. Bliwonin valtio on alusta lähtien ollut voimakkaasti tukemassa Puvo Sahenin kehitystä, mutta samalla se on asettanut velvoitteita valtiollista hallintoa ja lakia kohtaan. Valtion rahoitus ja valvonta on johtanut siihen, että Puvo Sahe- nille on annettu tärkeitä virkoja ja asteit- tain päätösvaltaa myös valtiollisissa asiois- sa. Vuonna 907 Puvo Sahenin elämäestarille annettiin pysyvä kunniakon- sulin arvonimi, jonka vuoksi Puvo Sahenilla on aina yksi ääni käytössään valtion äänes- tyksissä. Vuonna 915 Bliwonin valtiolliset arkistot annettiin kokonaisuudessaan Puvo Sa- henin huostaan. Vuotta myöhemmin perustettiin Ningarin Akatemia niinkään Sa- henin alaisuuteen. Akatemian johtoon valit- tiin eri tieteenaloilla kunnostautuneita mes- tarimunkkeja. Hieman myöhemmin Sahenin luostaristoiminta otti kokonaisu- deksaan haltuun koko Bliwonin köyhäinal- mu- ja parantolajärjestelmän, mikä on lisän- nyt huomattavasti Puvo Sahenin suosiota kansan silmissä.

Pyrkimykset

Puvo Sahen on Bliwonin valtion järjestö, jonka tehtäväksi on laissa määritelty kan- saa uhkaavan magian torjuminen, sekä yh- teiskunnan sivistäminen ja luku- ja kirjoj- tustaidon levittäminen. Puvo Sahen onkin tätä vasten kieltänyt magian käytön kaikilta järjestön ulkopuolisilta, jotta voisi kontrol- loida magiaa paremmin. Jos ulkopuolisen taitat aiheuttavat minkäänlaisia vaaratilan- teita, pelkoa tai epäilyksiä, on Sahe- nille veloitettu tarkistamaan tilanteen. Useimmiten paikalle lähetetään maagien partio Sahe- nista tai, vaarallisten mustakäsien tapaukses- sa, Karman yksikkö. Myös uskonnollisten järjestöjen toimintaa valvotaan, ettei niiden sisällä harjoitettaisi magiaa. Shamanistiset uskonnot on tiukasti kielletty kansallisen edun nimissä.

Häiriötilanteita varten Sahe- n on palkannut ja kouluttanut pienen joukon eliittisotilaita. Joukko partioi lähinnä linnoitusten yhtey- dessä, mutta tarvittaessa heidät voidaan lä- hettää esimerkiksi maagien suojaksi myös kaupunkien ulkopuolelle. Bliwonin valtio kuitenkin rajoittaa asetuksin sotilaiden määrää, ettei maagien kontrollissa olevasta



armeijasta ole uhkaa valtiolliselle armeijalle. Puvo Sahenin ja sen eliittisotilaiden vastuulla on lain mukaan Bliwonissa kulkevien mustakäsien ja demonistien kiinniottaminen ja rankaiseminen.

Suurin osa Puvo Sahenin munkeista elää järjestön luostareissa, joita on ympäri Bliwonia. Niiden sisällä hoidetaan vakavasti sairaita ja rampoja, ja huolehditaan kansasta kulkutautien raivotessa tai katovuosien aikana. Uskonnollisuutta luostareissa ei hyväksytä, vaikka magian itsensä palvominen onkin niissä eräiden oppineiden mukaan



fanaattista ja uskonnonomaista. Pitkälti luostareiden vuoksi Puvo Sahen on onnistunut säilyttämään kansan luottamuksen. Maagit ovat kansalle eräänlaisia pyhimyksiä, suuresti arvostettuja tietäjiä ja parantajia. Luostareissa toimii myös Puvo Sahenin kartografeja, alkemisteja, kirjanpitäjiä ja muita oppineita, ja luostareissa laaditaan erilaisia ennustuksia muun muassa sadonkorjuuta, säätä, politiikkaa ja avioitumista koskien.

Puvo Sahenin luoma turva muita maagijärjestöjä vastaan on tärkeää Bliwonille. Erityisesti aron toisella puolella, Horucissa, valtaa pitävää Thur Sahenia pidetään Bliwonissa erittäin vaarallisena. Thur Sahen häiritsee ja vakoilee Puvo Sahenin toimintaa jatkuvasti. Volar Sahenin linnoitukset erämaissa eivät Puvo Sahenin mukaan aiheuta suurta uhkaa, mutta suhtautuminen heihin on varovaista. Järjestöt kuitenkin tekevät jonkin verran yhteistyötä Kalthan-tutkimuksen saralla.

Linnoitukset

Jokaisessa provinssissa maagista toimintaa kontrolloivat suuret Puvo Sahenin päällinnoitukset.

Luninissa kaupungin keskellä sijaitseva Luninin linna on yhteisesti maaherran, sekä Puvo Sahenin linnoitus. Luninin linnasta käsin hallitaan Luninin provinssin politiikkaa, ja Puvo Sahenin jatkuva läsnäolo vaikuttaa usein merkittävästi päätöksiin. Luninin linnasta voi lukea lisää osiosta Luninin Provinssi (s. 70).

Ningarissa Puvo Sahenin linnoitukseksi on valittu Ameroksen palatsi, marmorinen kolossi, joka on itseasiassa rekonstruktio muinaisten Kalthanien hallintorakennuksesta. Ameroksen palatsissa on yhteensä neljä kerrosta, ja massiiviset pylväät julistavat maagien valtaa Ningarin asukkaille. Palatsia valvoo säännöllisesti jokaisella kolmella portilla kaksi eliittisotilasta, ja pihalla kiertää jatkuvasti myös vastuussa oleva maagi vartiointitehtävissä. Ameroksen palatsiin on pääsy kielletty kaikilta paitsi jäseniltä. Ameroksen palatsista voi lukea lisää osiosta Ningarin Provinssi (s. 74)

Gwathiossa linnoitus on pienimuotoinen Rakkauden meren rannalla sijaitseva Kaupunkiluostari. Luostari on kaksikerroksinen, aikoinaan meren jumalille omistettu temppeli, joka on myöhemmin kunnostettu Puvo Sahenin käyttöön. Kaupunkiluostaria ympäröi tilava trooppinen puutarha, josta paikalliset alkemistit käyvät usein keräämässä ainesosia. Kaupunkiluostarista voi lukea lisää osiosta Gwathion Provinssi (s. 66)

Lisäksi Puvo Sahenilla on useita pienempiä linnoja, kartanoita ja turvapaikkoja eri puolella Bliwonia. Lisäksi tiedetään muutamia erityisiä turvapaikkoja myös Bliwonin ulkopuolella. Huhutaan, että Puvo Sahenilla olisi salaisia turvapaikkoja jopa Thur Sahenin tiukasti vartioimassa Horucissa.

Hallinto ja hierarkia

Puvo Sahenin ylimmässä virassa työskentelee elämäestari Gurat Ninborrat. Hänen kartanonsa sijaitsee Ningarin keskuskäytävällä, aivan Ameroksen palatsin vieressä. Hänen kerrotaan hallitsevan kaikkia Puvo Sahenin linnoituksia useiden lähettiläiden avulla. Ninborrat ottaa vastaan myös eri linnoitusten suurmestareita eri puolelta Bliwonia, ja silloin tällöin kuullaan myös arkkimaagien tai alempien maagien vierailuista elämäestarin kartanossa. Elämäestari valitaan koko eliniäksi ja henkilön täytyy olla kaikkien kahdentoista suurmestarin hyväksymä.

Suurmestarit ovat merkittävimpien linnoitusten johtajia tai arvostettuja magianlajimestareita. Virkoja on yhteensä 12, mutta tarpeen tullen voidaan heitä nimittää lisää. Neljä heistä asuu Ameroksen palatsissa, kolme Luninin linnassa, kolme Gwathion Kaupunkiluostarissa ja kaksi muualla Bliwonissa. Suurmestarit voivat yhteisellä päätöksellä kumota elämäestarin päätöksiä. Arkkimestarit ovat suurmestareita, joilla on ylin päätösvalta omassa linnoituksessaan.

Arkkimaagin arvon voi saada kuka tahansa pitkälle edennyt Puvo Sahenin munkki, jonka ansiot jollain tieteen tai magian saralla nostavat hänet ylitse muiden munkkien. Korotus arkkimaagiksi tapahtuu aina jossain

suurista linnoituksista, ja perinteisesti arkkimaageille annetaan lahjana oma kartano magian harjoittamiseen jostain päin Bliwonia. Arkkimaageilla on lupa perustaa yksityisiä kouluja magian opetukseen, ja he saavat ottaa oppilaikseen munkkeja, jotka ovat kiinnostuneet arkkimaagin kehittämistä magian alueesta.

Mestarin arvo on korkea opettajan arvo Puvo Sahenin linnoituksessa. Heidän työnsä keskittyy oppilaiden kouluttamiseen magiassa ja tieteessä. He toimivat johtajina linnoituksissa, joissa ei työskentele suurmestareita. Useimmiten he ovat erikoistuneet johonkin magianlajiin, tai heillä on jokin muu erikoistumisalue, mitä he opettavat. Mestareilla ei ole oikeutta opettaa henkilökohtaisesti oppilaitaan, vaan heidän tulee tasapuolisesti vastata nuorten munkkien koulutuksesta. Tarvittaessa heillä on kuitenkin mahdollisuus ehdottaa lahjakkaimpia oppilaitaan arkkimaagien koulutettavaksi.

Lähettilään arvo takaa koskemattomuuden maagien hierarkiassa. Edes mestarit eivät ole oikeutettuja antamaan lähettiläille muita kuin tiedonvälitykseen ja uutisointiin liittyviä tehtäviä. Lähettilään tulee hoitaa ensimmäisenä arvohierarkiassa ylimmän maagin antama komento ennen kuin hän voi siirtyä suorittamaan alemmalla portaalla olevan metsarin antamaa tehtävää.

Noviisivaihe kestää yleensä 1-2 vuotta, jonka aikana noviisit harjaantuvat magian kontrolloinnissa, ja oppivat magian liittyvistä vaaroista sekä yhteiskunnallisista asioista. Noviisivaiheen jälkeen maagit korotetaan munkin arvoon, jolloin heistä tulee laillisia ammatinharjoittajia magian alalla. Munkit voivat erikoistua eteenpäin parantajiksi, kirjanpitäjiksi, kartografeiksi, kirjureiksi, alkemisteiksi tai luonnontieteilijöiksi, jonka ohella he myös harjaantuvat magianlajitaidoissaan. Lahjakkaimmilla munkeilla on mahdollisuus nousta eteenpäin lähettilään tai mestarin arvoihin.



THUR SAHEN

Historia

Kun vanha Sahen hajosi, maagit jakautuivat Horucin seudulla kahteen joukkoon sen perusteella, kuinka maagit näkivät magian tulevaisuuden. Volar Sahen jatkoi Vanhan Sahenin tapaan magian tutkimista. Thur Sahenin joukoissa taas nähtiin, että magia oli voimakas yhteiskunnallinen voima ja vaarallista väärissä käsissä. He uskoivat, että magian lisääntyminen johtaisi myös väistämättä siihen, että magiaa käytettäisi väärin tarkoitusperien saavuttamiseen. Thur Sahenin tavoitteeksi muodostui pian magian kontrollin hankkiminen, ja tämä konkreettinen tavoite keräsi taakseen pian merkittävän joukon maageja. Järjestö saavuttikin pian yksinvaltiuden Horucissa ja pohjoisella Arolla. Kun nykyinen Thur Sahenin päällinnoitus Rasaak Thurmen vihdoin vallattiin Volar Sahenilta vuonna 912, oli viimeinenkin Volarien asema tuhottu koko Horucin alueella.

Thur Sahen rakensi nopeasti alueelle diktatuurimaisen vallan ja tiukkaan yhteen nivotun magiajärjestön. Thur Sahen on alusta lähtien ollut muutamien voimakkaiden maagien kontrolloima valtakoneisto. Horucin kansa tuntee heidät riistäjinä ja tappajina raakojen rangaistusten, sekä epäselvien kidutus- ja teloitustuomioiden vuoksi. Vain harvat uskaltavat kuitenkaan tuoda ajatuksensa julki, ja Thuria kritisoineet ovat varsin nopeasti joutuneet mustakäsilistalle. Jos he ovat jääneet kiinni, heidät on teloitettu tai tuomittu Thurin vankiloihin ikuisiksi ajoiksi. Teloituksia suoritetaan kuukausittain julkisesti ja usein myös muurien sisällä. Thur Sahenin maagit ovat huhujen mukaan brutaaliudessaan jopa mustakäsien rinnalle verrattavia raakalaisia.

Pyrkimykset

Thur Sahen pyrki kontrolloimaan magiaa ja rajoittamaan sen käyttöä, jotta magian kaoottisuus pysyisi rajoissa maailmanlaajuisesti. He hyväksyivät myös äärimmäiset keinot magian kontrolloimiseksi. Mustakäsien tuhoaminen ja potentiaalisten maagien vangitseminen on heidän mielestään vain välttämätöntä magian tasapainon saavuttamiseksi. Vaikka Thur on kehittynyt myös sotilaallisesti vahvaksi, se ei maagisesti ole muita Saheneita vahvempi, joten avointa sotaa Volarin tai Puvon kanssa pyritään välttämään. Tällä hetkellä Thur Sahenin toiminta keskittyy ensisijaisesti siis Horucin hallintaan. Verhojen takana muiden Sahenien vastainen toiminta on kuitenkin varsin aktiivista, ja operaatioita tehdään sekä Volar Sahenin hallitsemisessa erämaissa että Puvo Sahenin alueella Bliwonissa. He naamioituvat mustakäsiksi tai rikollisiksi ja toimivat varjojen suojassa, usein rikollisjärjestöjen tai paikallisten Sahenin vastustajien avustamana. Monia Thur Sahenin maageja on pyritty saamaan tästä tilille Bliwonin oikeuden eteen, mutta todisteita Thurin osallisuudesta on harvoin olemassa.

Thur Sahenin maagit pukeutuvat usein Horucissa verenpunaisiin raskaisiin vaatteisiin ja koristavat itsensä pedoilta revityillä kynsillä ja hampailla pelon herättämiseksi. Heidän koko olemuksensa julistaa raakuutta ja voimaa. He tuomitsevat julkisesti villit klaanilaiset, demonistit, shamaanit ja mustakädet ja esiintyvät tavan rahvaalle pelastajina, suojelijoina ja vapauttajina. Hyvin harvat Horucin seudulla uskovat enää avoimesti Thur Sahenin julistuksiin, mutta vastalauseita ei uskalleta juurikaan lausua ääneen. Toisinajattelijat sullotaan Thurin linnoitusten alla sijaitseviin massiivisiin tyrmiin ja kidutuskomplekseihin.

Linnoitukset

Thur Sahenia hallitaan Carehosin pohjoispuolella olevasta linnoituksesta Rasaak Thurmenista – iänkaikkisen vanhasta maagisesta sotilaslinnoituksesta, joka ennen tunnettiin nimellä Elementtien Piha. Se oli aikoinaan Vanhan Sahenin toiminnan keskus ja Bliaronin sivistyneistön kokoontumispaikka. Thur julistaa toimintansa oikeutusta sillä, että tämä vanha linnoitus on heidän hallussaan, mikä tekee heistä omasta mielestään oikeutettuja Vanhan Sahenin manttelinperijöitä. Tämä on ollut omiaan lisäämään Thurin Maagien omahyväisyyttä ja vallanhimoa. Linnoitukseen jäi myös suuri osa kaikesta vanhan Pihan maagisista teksteistä ja esineistä, joka on antanut Thur Sahenin käyttöön useita mahtavia artefakteja ja muinaisia loitsuja, sekä tietoutta magian käytöstä.

Muita Thur Sahenin linnoituksia sijaitsee eri puolilla Horucia, esimerkiksi Tenrakissa ja Bomrinissa on suuret linnoitukset. Aron laitamilla on myös useita Thur Sahenin hallussa olevia väliaikaisia asutuksia ja rakennelmia. Gatosissa on pieni Thur Sahenin rakennus, joka majoittaa järjestön maageja ja tarjoaa turvaa jäsenille neljän seinän sisältä. Gatosissa Thur Sahenin toiminnassa erikoista on poikkeuksellinen suvaitsevaisuus paikallisia shamaaneja kohtaan.

Hallinto ja hierarkia

Arvo ja hierarkia ovat tärkeitä asioita jokaiselle Thurin maagille, sillä kohtelu paranee ja alamaisten määrä lisääntyy suoraan sen mukaan kuinka korkealla maagi on hierarkiassa. Thurin maagit toimivat monesti yksin ja toteuttavat tehtävänsä hinnalla millä hyvänsä tullakseen palkituiksi ja korotetuiksi. Korruptio on erittäin yleistä, sillä johto ei suvaitse epäonnistumista. Monesti maagit joutuvat turvautumaan hämäräperäisiin keinoihin, kuten murhaamiseen, väärentämiseen ja lavastamiseen, esimiestensä tyydyttämiseksi.

Sahenia johtaa Carlap Sraan, jonka alaisuudessa kaksi suurinta pyhimystä Illir Dranik ja Kollik Santural toimivat. Carlap Sraan on siinä mielessä erikoinen suurmestari, että ennen vanhan Sahenin hajoamista häntä epäiltiin demoninpalvonnasta. Sraanin hallintotapaan kuuluu äärimmäinen autoritäärisyys ja hierarkisuus. Kukaan ei saa poiketa virallisesta linjasta, ja äärimmäisen ankaria rangaistuksia jaetaan niskuroijille ja epäonnistujille.



P
J
S
H
B
M
R
O
R

VOLAR SAHEN

Historia

Vanha Sahen murtui vuonna 904. Se oli luonut tavat ja perinteet magian tutkimiseen, ja sen arkistoihin oli kerätty vuosisatojen ajan tietoa magiasta eri puolilta Bliaronia ja jopa sen ulkopuolelta, merien toiselta puolen. Tietoa halusivat kaikki. Maageille vanhat arkistotekstit antoivat tilaisuuden oppia magiaa. Maaherrat, ruhtinaat ja soturit halusivat tekstejä käsiinsä, jotta voisivat vahvistaa omia joukkojaan magian tuntemuksen avulla. Arkistot olivat kuitenkin suojatusti Vanhan Sahenin muurien takana ja vaikutti siltä, että dokumentit säilyisivät sillä, kuka hallitsee Rasaak Thurmenia.

Volar Sahen ja Thur Sahen syntyivät Horuciin suurinpiirtein samoihin aikoihin Vanhan Sahenin hajoamisen seurauksena. Keskeinen kiistankohde oli vanhan Sahenin päälainoitus Rasaak Thurmen ja sen massiiviset magiasta kertovat arkistot. Volar Sahen muodostui suurimmaksi osaksi Vanhan Sahenin korkea-arvoisista mestareista ja heidän muutamista uskollisista oppilaisista, joten Rasaak Thurmenin hallinta siirtyi luonnollisesti heille. Lainoitus onnistuttiin pitämään Volar Sahenin hallussa aina vuoteen 912, johon mennessä suurin osa arkistoiden teksteistä oli jo siirretty itään Sarasin ylängölle tätä tarkoitusta varten perustettuun suurlainoituskeskukseen, Volariin. Vuosien 912-923 aikana kiista Thur Sahenin kanssa syveni ja Volar Sahen ajettiin lopullisesti pois Horucista ja sivistysalueilta. Volar Sahen päätyi rakentamaan linnoituksia Bliaronin erämaihin ja pikkukaupunkeihin.

Volarin linnoitus Sarasin ylängöllä on edelleenkin suurin järjestön tukikohdista ja sieltä on levitetty tietoa muihinkin Volar Sahenin linnoituksiin. Tuhansia kirjoja on kopioitu magian tutkimisen tarpeisiin ja valtavia tietomääriä tallennettu tuleville sukupolville. Myös Volarin suurta arkistoa on täydennetty paljon sen perustamisen jälkeen ja nykyisin se tunnetaan yhtenä maailman

kattavimmista maagisten tekstien ja esineiden kokoelmista.

Pyrkimykset

Volar Sahen keskittyi ensisijaisesti magian tutkimiseen ja tiedonhankintaan. Se on kauan sitten unohtanut monet poliittiset intressit koskien Horucia ja Bliwonia, mutta pyrkii kuitenkin aktiivisesti pitämään valtaa Arolla, Sarasin ylängöllä, Cirilissä, sekä Molemin ja Zelesin alueella. Magiaan liittyvät tapahtumat koskettavat Volar Sahenia, joten heilläkin on silloin tällöin syytä tehdä retkiä Horuciin tai Bliwonin alueelle. Usein matkat sivistysalueille tehdään peiteasussa, ja tällöin myös magian käyttö pyritään pitämään minimissä. Volar Sahen on muihin Saheneihin verrattuna toimissaan hillitty, ja se on varsin hyvin perillä suurista kokomannerta koskettavista maagisista virtauksista. Sen etuna on myös huomattava tuntemus luonnosta, erämaasta ja klaanikulttuureista.

Linnoitukset

Volar Sahen hallitsee Bliaronin loputtomia aroja ja erämaita. Heidän linnoituksensa sijaitsevat syrjässä, kaukana sivistyksestä ja kaukana mistään mikä voisi häiritä heidän tutkimustaan. Heistä on vuosien saatossa tullut melkoisia erakkoja ja selviytyjiä. Erämaiden linnoituksissa ei riitä ruokaa, vettä tai muita tarpeita kovin monille maageille, joten linnoitukset ovat keskimääräisesti melko pieniä. Volar Sahenia pidetään monilla alueilla jumalallisena lähetystönä, ja heille lahjoitetaan viljaa, karjaa, vettä ja väkijuomia vastineeksi jumalallisesta suojeluksesta tai maagien avuista paikallisissa ongelmissa. Syrjäisimmissä linnoituksissa maagit joutuvat joskus mestästäämään ruokansa itse.

Keskeiset linnoitukset:

Volar (Päälinnoitus) – Järjestön päälinnoitus, jossa sijaitsee pääosa kuuluisista Volar Sahenin arkistoista. Kerrotaan, että se on valtavan kokoinen valkeaan kiveen louhittu temppeli, jonka sisälle mahtuu parhaimmillaan yli sata majoitettavaa. Linnoitus on kuitenkin tarkasti vartioitu ja suojeltu, ja se on rakennettu vaikeasti löydettävään paikkaan. Eräät bliwonilaiset oppineet kertovat tietävänsä Volarin sijainnin, mutta eivät ole halunneet toistaiseksi jakaa tietoa vapaasti.

Porttilinnoitus (Suurlinnoitus) – Barudin vieressä sijaitseva vahvasti linnoitettu Volarin tukikohta, joka tarjoaa barudilaisille lääkintää ja suojaa vastineena rahasta tai ruoasta. Muurien sisään on mahdollista päästä vain Volarin jäsenenä, mutta matkalaiset voivat majoittua melko turvallisesti linnoituksen muurien ulkopuolella. Linnoituksen pihalla käydään jatkuvasti pienimuotoista kauppaa vuoristosta tai tropiikista löytyneistä tarvikkeista ja esineistä. Linnoituksesta itään aukeaa Molemin tropiikki, kun taas lännessä kasvillisuus vähenee voimakkaasti ja muuttuu hiljalleen Suureksi Arokksi.

Vuorikoto (Suurlinnoitus) – Itäisellä Arola lähellä Kadotettujen vuoria sijaitseva Vuorikoto-linnoitus tarjoaa ylängöistä pitävälle maageille turvallisen paikan yksinkertaiseen elämiseen, sekä magian tutkimiseen ja harjoittamiseen. Vuorikodosta käsin käydään jatkuvasti kauppaa ympäristön klaanien ja kauppatietä matkaavien karavaanien kanssa. Linnoitus itsessään on kuitenkin niin kaukana varsinaisesta kauppatiestä, että kulku-kauppiat eksyvät linnoituksen läheisyyteen vain hyvin harvoin.

Viimatorni (Suurlinnoitus) – Sarasissa, Tosanin, Tenefin ja Rämeen välillä Sarasin keskusalueiden maisemakuvassa selkeästi näkyvä tornimainen rakennus, joka kykenee majoittamaan kerrallaan kymmeniä maageja. Viimatorni on myös pyrkinyt mahdollisimman hyviin väleihin Sarasin sotaisten ylänköklaanien kanssa.

Muurilinna – Volarilla on lisäksi useita melko itsenäisesti toimivia linnoituksia, joita ei mainita käytännössä missään Sa-


henin teksteissä. Yksi tällainen on Suuren Aron vedenottoaikan vieressä sijaitseva Muurilinna. Se on hakattu kapeina kaistaleina lähes pystysuoraan Mustien Vuorten seinämään läntiselle Arolle. Jäätiköiltä sulavat vedet tulevat vesiputouksina suoraan linnoituksen läpi.

Hallinto ja hierarkia

Volar Sahenin linnoitukset on rakennettu etäälle toisistaan, joten yhteisiä kokoontumisia pidetään harvoin. Kerran vuodessa järjestetään kuitenkin neljän keskeisimmän linnoituksen kokoontuminen, jossa käsitellään keskeisiä Volar Saheniin liittyviä asioita. Kokoontumiset pidetään vuorotellen neljässä Suurlinnoituksessa. Silloin tällöin kokouksiin saapuu edustajia myös kaukaisemmista linnoituksista, jolloin kokouksissa käsitellään useimmiten tavallista laajemmin Bliaronin asioita.

Jokaista Volar Sahenin linnoituksen johtajaa kutsutaan suurmestariksi, taidosta ja kokemuksesta riippumatta. He saattavat olla lisäksi Arkkimaageja, eli kunniamaininnan saaneita jäseniä. Maininnan voi saada





ansiookkaasta maagin työstä millä tahansa merkittävällä suuntautumisalueella. Maagit voivat suuntautua kolmella eri tavalla – heistä voi tulla etsijöitä, havaitsijoita tai matkajia. Suuntautumisalue valitaan, kun Volarin oppilas korotetaan maagin arvoon ja vain harvoin on mahdollista vaihtaa suuntautumista tämän jälkeen. Tunnetaan kuitenkin maageja, jotka työskentelevät jatkuvasti useissa eri rooleissa, vaikka heidän suuntautumisensa olisikin määritelty korotuksen yhteydessä.

Etsijöiden tärkeimpiin tehtäviin kuuluu uusien oppilaiden etsiminen. He kiertävät erämaiden kyliä kulkurin tapaan ja pyrkivät pitämään aistinsa terävinä ja reagoimaan pienimpiinkin ärsykkeisiin. Etsijät tuntevat erämaat ja kylien ihmisiä, sekä tulevat toimeen hyvin klaanilaisten kanssa. He tunnistavat hyvin henkilöt, joilla on maagista potentiaalia ja jäävät usein seuraamaan tällaisia ihmisiä tunnistaakseen ovatko henkilöt potentiaalisia maageja vai kenties jo rajan yli menneitä mustakäsiä. Etsijät toimittavat kaikki maagiksi soveltuvat henkilöt linnoituksiin kokelaiksi, joista suurmestari yleensä korottaa heidät oppilaiksi varsin pian.

Havaitsija on maagi, joka omistaa elämänsä magian tutkimiselle. Hänen elämänsä kuuluu useimmiten etäällä muista ihmisistä, joko syvällä Volar Sahenin linnoituksessa tai erämaahan rakennetussa turvapaikassa. He käyttävät päivänsä meditointiin ja magian ominaisuuksien tutkimiseen, mahdollisesti viljellen sivussa pieniä peltoja, eläen klaanilaisten lahjuksilla. Havaitsijat ovat myös pingottaneet maagiset aistinsa ääri rajoille ja ovat usein varsin herkkiä ärsykkeille. Suuret maagiset ärsykkeet saattavat saada heidät pois tolaltaan. Havaitsijat ovat kuitenkin ehkäpä monipuolisimpia magian käyttäjiä, mitä koko Bliaronin mantereelta löytyy.

Matkajat suuntaavat mielenkiintonsa magian ja oman linnoituksensa ulkopuolelle. He ovat maageja, jotka tutkivat Kalthanien raunioita ja matkustavat kaukaisiin maihin. He raportoivat muistivihkoihinsa kaiken mitä näkevät ja suuntaavat sitten takaisin linnoituksiin, paljastaen tietonsa

maailmasta koko yhteisölle. Seikkailunomainen elämä pakottaa matkajat usein hiomaan taitojansa käytännönomaisiksi ja löytämään nopeita käytännöllisiä ratkaisua magialleen. He eivät ehkä kykene havaitsijoiden kaltaiseen monipuolisuuteen, mutta ovat usein nopeita ja tiettyyn ja hallitsevat muutamia magianlajeja sujuvasti ja tehokkaasti.

KARMA

Karma on maailmanlaajuinen mustakäsien tuhoamiselle omistautunut järjestö. Kauan sitten ennen Sahenin hajoamista kolmeen pienempään, Vanha Sahen tuki taloudellisesti pientä järjestöä, joka pyrki metsästämään ja tuhoamaan irti olevat ihmisiä vahingoittavat mustakädet. Järjestö kasvoi Sahenin tukemana varsin vaikutusvaltaiseksi, ja lopulta Horucin tasangoilta kotoisin oleva pieni järjestö oli kasvanut maailmanlaajuiseksi voimaksi, jota mustakädet kaikkialla pelkäsivät. Karma toimi siltikin hyvin pitkälti Sahenin alaisuudessa, toimien sen pelinappulana myös paikallisten poliittisten kiistojen ratkaisussa. Kuitenkin, tultaessa lähemmäs vuosituhannen vaihdetta, 800-luvun loppupuoliskolle, Sahenin sisäinen valta alkoi heilua ja lopulta kaoottinen sisäinen tilanne johti sen hajoamiseen kolmeksi pienemmäksi Saheniksi, joilla jokaisella oli lopulta omat tavoitteet ja selkeähköt alueelliset jaot.

Karma ei kuitenkaan hajonnut. Se irtaantui Saheneista itsenäiseksi riippumattomaksi järjestöksi, ja teki jokaisen Sahen-järjestön kanssa erillisen sopimuksen mustakäsien taltuttamiseksi. Tämä johti tilanteeseen, jossa yksittäiset Sahenit ostavat Karmalta palveluita. Karmalle maksetaan ylläpitoa siitä, että se pitää jatkuvaa valvontaa kunkin Sahenin alueella, eikä se sekaannu Sahenien sisäisiin asioihin. Karma sen sijaan saa valtuudet toimia ohi paikallisten lakien ja säädöksiensä. Sen jäsenet eivät maksa veroa, eivätkä he ole vastuullisia rikoksistaan. Lähes mitkä tahansa rikkeet katsotaan läpi sormien, mikäli vaikuttaa siltä, että taustalla toimiva järjestö on ollut Karma.

DEMONISTIT

P
J
S
H
B
M
R
O
R

Demonismi on tehokas, mutta vaarallinen keino valtaviin maagisten kykyjen saavuttamiseen. Se perustuu voimakkaan hengen kutsumiseen ja sen sulauttamiseen osaksi omaa kehoa. Prosessi on vaarallinen ja lähes mahdoton perua, sillä kun henkiolento kerran saa kaapattua itselleen fyysisen kehon, se tekee kaikkensa siinä pysymiseksi. Henki antaa jopa ruumiin mielummin kuolla taistellessaan, kuin luopuu siitä vapaaehtoisesti – henkiolennot eivät nimittäin kuole, vaikka niiden kaappaama keho tuhottaisiinkin. Niille on siis tärkeämpää pysyä kiinni ruumiissa, kuin antaa sen elää.

Demonismissa onnistuneita, tai demonistisesta rituaalista hengissä säilyneitä, kutsutaan yleisesti mustakäsiksi. Termi sinänsä on sekoittunut kansantarinoissa moneen otteeseen, ja kansalle mustakäsi tarkoittaa lähinnä jotain läpeensä paha ja selittämättömää maagista olentoa. Sahenit ovat jopa luoneet erillisiä osastoja levittämään mustakäsistä huhuja ja keräämään tietoa demonismin harjoittajista. Kaikilla maailman sivistysalueilla paljastuneet mustakädet tuomitaan poikkeuksetta kuolemaan.

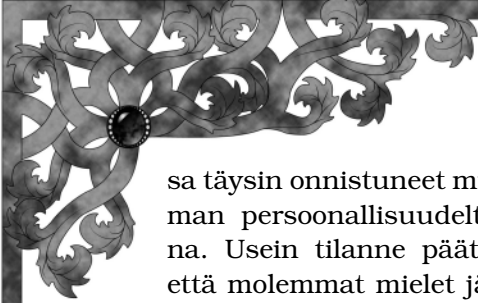
Demonistisen taikuuden etuna on loitsumagiaan verrattuna merkittävästi voimakkaampi magiavoima, vaikka demonismin avulla tehdyt taitat ovatkin hankalasti kontrolloitavia. Lisäksi taitat voivat kestää pidempään. Mustakäsi voi esimerkiksi määrätä hengen tekemään jotain tiettyä tehtävää ilman, että hänen täytyy itse aktiivisesti keskittyä taikaan. Tällä tavalla mustakäsi voi esimerkiksi käskä hengen valvomaan tiettyä aluetta tai taikomaan aktiivisesti puolustus- tai parannusloitsuja.

Henki pystyy myös taikomaan itsenäisesti ilman mustakäden tahtoa, jolloin se voi reagoida itse ulkoa tuleviin ärsykkeisiin ja vastata uhkiin välittömästi. Toisaalta ongelmana on, että mustakäsi ei aina voi

vastustaa hengen tahtoa taikoa jotain, mikä voi aiheuttaa ongelmia varsinkin Sahenin valvomilla alueilla.

Koska demonisti kutsuu kehoonsa ylimääräisen tietoisuuden, vaarana on jopa täydellinen kontrollin menettäminen. Mikäli kehoon saapuva ajatusmagian henki on sielultaan tarpeeksi vahva, voi se ajaa mustakäden täysin sekaisin ja imeä sen mielen osaksi omaa mieltään. Prosessi voi myös tapahtua toisin päin – maagi saattaa olla riittävän vahva tuhoamaan hengen mielen ja istuttamaan sen magian osaksi omaansa. Prosessi ei kuitenkaan koskaan ole täydellinen, vaan ominaisuuksia tuhotusta mielestä jää edelleen voimaan. Näin demonismiss-





sa täysin onnistuneet muuttuvatkin aina hie-
man persoonallisuudeltaan prosessin aika-
na. Usein tilanne päätty kuitenkin siihen,
että molemmat mielet jäävät eloon ja erään-
lainen keskustelu näiden kahden tietoisuu-
den välillä muodostaa henkilön tietoisuu-
den.

Demoninpalvojat

Demoninpalvonta on useimmiten mustakä-
deksi tulemisen ensimmäinen vaihe. Sen tar-
koitus on löytää sopiva henki liitettäväksi
osaksi omaa kehoa. Hengen tulee edustaa
niitä voimia, joita maagi tarvitsee, ja olla riit-
tävän vahva, jotta demonistiset rituaalit kan-
nattaisi aloittaa. Demoninpalvoja voi olla en-
tuudestaan kokenut maagi tai täysin
kykenemätön magiaan. Kaikkia kuitenkin
yhdistää halu suorittaa demonistinen rituaali
ja muuttua mustakädeksi.

Demoninpalvojat etsivät henkiä usein salais-
ten mustakäsien järjestöjen kautta. Järjes-
töt auttavat tulokkaita löytämään sopivia
henkiä imettäväksi ja opettavat elämään uu-
dessa kulttuurissa. Useimmilla järjestöillä
on oma merkkidemoni, jonka ohjeita ja ope-
tuksia noudatetaan. Jos demoni on edel-
leen hengissä, voi se toimia aktiivisesti järjes-
tön johtajana, esimerkiksi jonkun
mustakäden kautta. Järjestöt pitävät toimi-
aan tiukasti salassa, mutta se on vaikeaa Sa-
henien tiukan valvonnan ansiosta. Etenkin
Carehosin alueella vaikuttava Thur Sahen
on ottanut tehtäväkseen demoninpalvojen
tuhoamisen.

Demonistinen rituaali

Sopivan hengen löytämisen jälkeen demonin-
palvoja jatkaa usein demonin houkuttelua
ja suostuttelua kuukausien ajan ennen mus-
takädeksi muuttavan rituaalin suorittamis-
ta. Sielunsitomisrituaali on äärimmäisen
vaarallinen ja vaatii suurta itsekuria rituaali-
n suorittajalta. Rituaali tehdään rituaalima-
giatarkastuksella vaikeustasoa 10 + sielun
Magiavoima vastaan.

Rituaalin onnistuessa sielut sulautuvat yh-
teen, mutta niin, että demonisti jää yleensä
hallitsevaan asemaan. Molempien maagiset

voimat ovat kuitenkin sen jälkeen käytettä-
vissä. Yhteistaikojen magiavoima lisääntyy
kuitenkin vain puolella liitetyn hengen voi-
makkuudesta (yleensä +2). Hengen voimak-
kuuden hyödyntäminen taioissa vaatii aina
yhteisymmärrystä mustakäden ja hengen
välillä. Henki voi periaatteessa kieltäytyä ja
taistella vastaan. Mitä tyhmempi liitetty
henki on ja mitä parempi demonistin ja hen-
gen suhde on, sitä varmemmin taika onnis-
tuu.

Lievimmillään rituaalin epäonnistuminen
on vain suostuteltavan hengen niskuroimis-
ta, joka ei aiheuta pysyviä vaurioita. Lievän
epäonnistumisen jälkeen rituaali voidaan
aloittaa uudelleen välittömästi tarvittavien
valmistelujen suorittamisen jälkeen. Jos ri-
tuaali epäonnistuu kriittisessä vaiheessa,
sielut ovat jo osittain ehtineet sulautua,
seurauksena on usein pysyviä henkisiä ja
fyysisiä vammautumia.

Jos hengen ajatusmagia on hyvin vahva, ku-
ten esimerkiksi joillain demoneilla on, voi ti-
lanne rituaalin onnistumisesta huolimatta
päätyä demonistin sielun tukahduttami-
seen. Tällöin keho toimii hengelle vain het-
kellisenä nautintona tai työkaluna. Jos se
pitää kehosta, se voi pyrkiä suojelemaan
sitä ja pitää sen hengissä vuosisatoja. Keha
voi kuitenkin kuolla ilman, että henki kuo-
lee, ja näin henki useimmiten käyttää ke-
hoa vain omiin itsekkäisiin tarkoituksiinsa.
Peliteknisesti hahmo on tällöin ainakin suu-
rimmaksi osaksi pelinjohtajan kontrollissa.

Mustakädet

Demonistisen mustakäsirituaalin onnistu-
misen myötä demonistista tulee mustakäsi,
eli olento, jota kontrolloi maagisesti vahva
kahden sielun yhdistymä. Mustakädeksi
luokitellaan Saheneissa kuka vaan sielunsi-
tomisen rituaalin läpikäynyt, riippumatta
tarkoituseristä tai demoninpalvonnan har-
joittamisesta. Rangaistus rituaalin suoritta-
misesta on kuolema.

Huhut kertovat erämaa-alueille syntyneistä
järjestöistä, jotka ovat perehtyneet sielunsi-
tomiseen ja pitävät sielunsidontaa hyväksyt-
tävänä maagisena toimintana. He eivät kut-
su itseään mustakäsiksi, eivätkä harjoita

VAPAAAT MAAGIT

Sahenien tapa lähestyä magiaa on joidenkin mielestä rajoittunut. Tämän takia monet maagit päättävät olla kuulumatta mihinkään Saheniin ja valitsevat elämän vapaana maagina. He voivat olla joko täysin itsenäisiä tai kuulua johonkin laittomaan maagiveljeskuntaan. Sahenit eivät useinkaan näe eroa demoninpalvojan ja vapaan maagin välillä, ja tuomio magian käytöstä voi olla elinkautisvankeus tai kuolema. Puvo ja Volar Sahen pyrkivät usein oikeudenkäynneissään antamaan vaihtoehdon myös Saheniin liittymiselle, jos magiankäytöllä ei olla aiheutettu merkittävää vahinkoa.

Useat vapaat maagit löytävät elantonsa järjestäytyneen rikollisuuden piiristä. Työtä löytyy erityisesti aistimagiaan erikoistuneille maageille, joiden taidoista on apua esimerkiksi murtautumis- ja ryöstökeikoilla. Maagit ovat rikollisjärjestöille usein korvaamattoman arvokkaita jäseniä, ja rikollisuuden kautta on mahdollista ansaita varsin hyvin.

On myös maageja, jotka elävät sivistyksessä lähes täysin Saheneista välittämättä. He ovat onnekkaita, korkeissa viroissa toimivia henkilöitä, joilla on suojanaan rahaa tai voimakas yhteisö. Suurten kaupunkien johtajien, konsulaattien, upseerien tai kauppalordien saaminen tuomiolle ei ole helppoa edes Puvo Sahenille. Vaikeita tilanteita syntyy etenkin silloin, kun Puvo Sahenin maagit ovat Bliwonin arvoasteikossa alempana kuin heidän vainoamansa kohde. Yleensä korkea-arvoiset henkilöt jätetään poliittisista syistä rauhaan ja heitä käsitellään arkistoissa aivan kuin heitä ei olisikaan. Mikäli henkilöt aiheuttavat Puvo Sahenille ongelmia, pyritään asiasta selviämään neuvotte luilla.

Mikäli maagilla ei ole suojanaan rikollisjärjestöä tai titteliä, he voivat silti sinnittellä Bliwonissa ja hakea tarvittaessa turvaa veljeskunnilta. Itsenäisesti toimivilla maageilla ei kuitenkaan yleensä ole suuria rahallisia ongelmia. He voivat toimia esimerkiksi parantajina, ennustajina tai poppamiehinä. Mo-

net maagit kuitenkin muuttavat suosiolla pois sivistyneiltä alueilta, esimerkiksi Suurelle Arolle, jossa on helppo elää piilossa Saheneilta. Alueen klaanit katsovat vapaita maageja usein hyvällä silmällä, sillä he edustavat klaanilaisille lähinnä sivistyneen maailman shamaaneja. Suurella Arolla elämisessä on kuitenkin omat haasteensa, mutta siellä he voivat kuitenkin omistaa elämänsä magialle ja mietiskelylle. Kukaan ei tule häiritsemään arolla meditoivaa maagia. Jotkut löytävät uuden elämänsä asuttamattomasta erämäestä, jotkut pienistä kalastaja- tai metsästäjäkylistä. On myös kuultu maageista, jotka vaeltavat elämänsä aroklaanien mukana.

Metsästetyimmät itsenäiset ovat niitä, jotka eivät kertakaikkiaan tule toimeen Sahenien kanssa. Heidän toimensa ovat joko suoraan ristiriidassa Sahenien tavoitteiden kanssa tai joku arvostettu Sahen-maagi on ottanut heidät silmätikukseen. Eräät vapaat maagit pyrkivät aktiivisesti taistelemaan Sahenien valtaa vastaan ja nostamaan ilmoille joukkoliikettä, joka lopulta kaataisi Sahenit.



Maagiveljeskunnat

Koska Saheneilta suojautuminen on äärimmäisen vaikeaa ja vaatii resursseja, on syntynyt muutamia vapaiden maagien veljeskuntia. Veljeskunnat pitävät yllä salapaikkoja ja joskus jopa magia-aiheisia kirjastoja, luostareita ja kauppoja. Bliwonin alueella veljeskunnat myös pyrkivät auttamaan jo kiinnijääneitä maageja esimerkiksi palkkaamalla heidän avukseen lakimiehen, lahjomalla tuomarin tai ääritilanteessa jopa auttavat maagin ulos vankilasta voimakkein.

Yleisesti ottaen itsenäisten maagien veljeskunnat eivät kerää maksua jäseniltään, vaan ne rahoittavat toimintansa vapaaehtoisilla lahjoituksilla. Monien veljeskuntien jäsenenä toimii myös varakkaita ja arvovaltaisia henkilöitä, joiden panos veljeskunnan taloudellisessa toiminnassa voi olla hyvin merkittävä. Lahjoituksia tulee kuitenkin ajoittain myös veljeskuntien ulkopuolelta.

Puvo Sahen ja vapaat maagit

Itsenäiset eivät ole turvassa myöskään Bliwonissa, Puvo Sahenilla on useita alaosastoja, jotka keskittyvät magian käytön valvomiseen, ja lakia rikkoneet tuodaan tarpeen tullen johonkin Bliwonin suurkaupungeista tuomittavaksi. Asiat käsitellään normaalisissa tuomioistuimissa, ja rangaistukset ovat yleisesti sakkoja tai vankeutta. Mikäli rikkomukset ovat vakavia, maageja saatetaan tuomita jopa kuolemaan. Maastakarkoitus on vaihtoehto, mikäli henkilöä ei voida poliittisista tai muista syistä tuomita vankeuteen tai telotukseen Bliwonin sisällä.

Valvonta ei kuitenkaan ole kovin tarkkaa, vaan erinäiset yksityiset maagit ja pienet järjestötkin voivat suhteellisen vaivatta toimia Bliwonin alueella. Puvo Sahen iskee nis-kaan yleensä vasta sitten, kun jotain merkityksellistä tapahtuu. Myös tiedon levittäminen magiasta on kiellettyä. Kuitenkin suurimmissa kaupungeissa toimii salaisia magiaan keskittyneitä järjestöjä, jotka opettavat halukkaille magian saloja pientä maksua vastaan. On myös suhteellisen tavanomaista löytää pienen puodin tiskin alta

Kalthanien taikaesineitä tai kirjallisuutta magiasta.

Thur Sahenin ja vapaat maagit

Horucin alueella toimiva Thur Sahen julistaa avoimesti olevansa mustakäsien ja demonistien tuhoamiseen tähtäävä järjestö. Maagit Horucissa joko kuuluvat Thur Saheniin tai ottavat riskin mustakäsituomiosta. Rangaistukset pohjoisilla alueilla ovat kovat. Hirttäminen, giljotiini, silpominen, ristiinnaulitseminen ja elävältä keittäminen ovat käytettyjä rangaistuksia laittomasta magiankäytöstä.

Pahin on kuitenkin niin sanottu jumalten koettelemus, jossa tuomittu viedään Thur Sahenin päälinoituksen syvimpiin kellareihin kidutettavaksi ja uusien magiatekniikojen testaamisen kohteeksi. Tiedetään että koettelemus voi kestää useita vuosia ennen kuin koehenkilö kuolee. Vain harvat ovat onnistuneet pakenemaan. Huhutaan myös Thur Sahenin omista maageista, jotka on tuomittu sisäisistä rikoksista jumalten koettelemukseen.

Volar Sahen ja vapaat maagit

On hyvin harvinaista, että vapaa maagi joutuisi Volar Sahenin vangitsemaksi magiankäyttönsä vuoksi. Volar Sahenin toiminta-alue on laaja, eikä sillä ole sen enempää resursseja kuin tahtoakaan laajamittaiseen maagijahtiin. Vaaralliset magiankäyttäjät kuitenkin pyritään joko saattamaan vaaratomiksi tai eliminoimaan kokonaan.

Volar Sahenin kiinnostus vapaiden maagien suhteen on lähinnä uusien jäsenien löytämisessä. Rekrytointityö on ankaraa ja kieltäytyminen voi joskus johtaa mustakäsioikeudenkäynteihin. Yleensä tilanne kuitenkin ratkeaa maagin lähiympäristön painostuksella Volar Sahenin eduksi. Joskus maagit pakenevat ja onnistuvat näin välttelemään Volar Sahenin etsijöitä.

Eräät Bliaronin maagit elävät eristyksessä

HARVINAISET

Bliaronin suurimmista yhteiskunnista ja he ovat kehittäneet erikoisia tapoja magian hyödyntämiseen. Heidän magiatekniikkansa ovat pääosin tuntemattomia sivistyneelle maailmalle. Useat harvinaiset maagiyhteisöt elävät hyvin eristyneillä alueilla ja suojelevat omia magiatekniikkojaan kuolemaan sa asti.

Peliteknisesti manaajiin, henkivaeltajiin ja varjoihin voidaan soveltaa normaalia magiasäännöstöä, mutta heidän käyttämiään magiatekniikoita ei löydy tavallisten magianlajien alta. Tässä osiossa mainitut taikuuden lajit ovat esimerkkejä siitä, millaisiin suuntiin magiaa voi Bliaronissa viedä, jos tavallinen pelijärjestelmä tarvitsee uudenlaista potkua magian suhteen.

Manaajat

Manaaja on nimitys maagille, joka on erikoistunut kuolleista herättämiseen ja epäkuolleiden luomiseen. He ovat kunnioitusta herättäviä velhoja ja noitia, ja heidän huhutaan pystyvän tarvittaessa nostamaan esiin kokonaisia epäkuolleiden armeijoita. Bliaronissa manaajien toiminta on huonosti tunnettua, eikä manaajien toiminnasta ole olemassa konkreettisia todisteita.

Manaajien kaltaisista maageista löytyy kuitenkin muutamia merkintöjä, joiden perusteella on arveltu, että heitä on aikoinaan toiminut myös Vanhan Sahenin sisällä. Myöhemmin aikoina manaajien arvellaan hajonneen pieniin kultteihin ja ryhmittymiin, joiden toiminta on keskittynyt erityisesti kuoleman ja siihen liittyvän magian tutkimiseen. Ryhmän sisällä manaajat pystyivät arveluiden mukaan kehittämään kuoleman magiaansa ja jakamaan tietoa siitä uusille sukupolville.

Kansanperinteen mukaan manaajan tunnistaa siitä, että hän keräilee luita ja muita kuolleiden ihmisten ja eläinten jäänteitä, joita kantaa usein mukanaan. On arveltu, että

näiden avulla manaaja on päässyt lähemmäs kuolemaa ja pystynyt tutkimaan kuoleman olemusta sekä siihen liittyvää sielun hajoamista. Joidenkin manaajien väitetään keräävän sieluja, eli kuolleiden ihmisten jäänteitä, joihin sielu on sitoutuneena.

Mihin näitä sieluja on käytetty, on vielä hämärän peitossa. On yleisesti tiedossa, että ihmisen sielu, jonka manaaja on saanut pysyvästi sitoutumaan esimerkiksi sääriluu-hun kärsii vakavista mielenterveydellisistä ongelmista ja vain harvoin ymmärtää oman tilansa laadun. Arvellaan, että tällaiset sielut pyrkivät vapauteen, ja arvellaan, että manaajien lupaukset vapaudesta ovat saaneet nämä sielut toimimaan jollain tavalla manaajien auttamiseksi.

Shamaanien tiedetään harjoittavan manaajien kaltaisia rituaaleja esimerkiksi keskustellessaan vainajien kanssa. Tätä tekniikkaa ei tunneta Saheneissa ja kuolemaan liittyvien rituaalien tutkiminen onkin useissa Sahenien linnoituksissa kielletty.

Henkivaeltajat

Henkivaeltajat ovat pieni eristäytynyt heimo Gorunin saarelta, jotka ovat oppineet käyttämään magiaa tehokkaasti hyväkseen keskustellessaan henkien kanssa. He jopa kykenevät irrottautumaan ruumiistaan ja liikkumaan henkenä. Henkenä liikkuminen vaatii kuitenkin paljon keskittymistä ja magian käyttöä, mutta toisaalta henkivaeltaja on aineeton, eikä käytännössä muu kuin hänen oma tahtonsa rajoita hänen kulke- maansa nopeutta tai matkaa.

Henki voi olla halutessaan näkymätön, mutta myös ilmestyä ihmisille. Henkivaelluksen aikana maagi näkee maailman erilaisena, koska hän näkee täydellisesti muut henget ja ihmisten aurat. Henkivaeltajat kykenevät tarinoiden mukaan myös riivaamaan, eli ottamaan hallintaansa heikkotahtoisempia ihmisiä, henkimuodossaan.

Henkimuodossa henkivaeltajan ruumis on alttiina hyökkäyksille ja muulle vahingolle. Hänen ruumiinsa on ikäänkuin koomassa. Henkivaeltajiin liittyy paljon uskomuksia, mutta heitä ei Gorunissa juurikaan pelätä, sillä kyvyistään huolimatta he eivät ole erityisen aggressiivisia tai vallanhimoisia. Tyypillinen henkivaeltaja asuu koko ikänsä Gorunin saarella ja pitää henkivaellusta lähinnä medintointiin verrattavana taitona.

Varjot

Varjot ovat kansan yleisnimitys aaveille, hengille ja hirviöille. Toisaalta varjo on tarkempi nimitys henkivaeltajalle, jonka ruumis on kuollut, mutta henki on jäänyt vaeltamaan maan päälle. Tämä eroaa aaveista ja hengistä siten että varjo on kuin elävä olento, mutta aineeton ja kyltymättömän nälän ja jannon riivaama.

Ilmeisesti jos ruumis kuolee henkivaelluksen aikana, vaeltavasta sielusta tulee useimmiten varjo. Eräät henkivaeltajat antavat tällöin sielunsa hajaantua ja muuttua magiaksi, mutta toiset riivaavat jonkin ihmi-

sen ja jatkavat elämää tämän ruumiissa. On myös niitä, jotka jäävät pysyvästi vaeltaviksi varjoiksi.

Varjo pitää olemuksensa kasassa magian avulla, jota se tarvitsee valtavia määriä ja imee sitä jatkuvasti ympäristöstään. Lähes kaikki Bliaronin varjot liikkuvat kuitenkin Gorunin saarella niin sanotussa Maailmanhaudassa, valtavassa vajoamassa, jonka synnystä ei tiedetä juuri mitään. Jostain sen syvyyksistä pulppuaa näennäisen loputtomasti maagista energiaa, jota elävät eivät kuitenkaan jostain syystä ole päässeet tähän mennessä tutkimaan.

Joskus varjot kuitenkin eksyvät asutusten pariin ja aiheuttavat usein mittaamatonta hävitystä ja tuhoa. Varjot repivät kulkunsa aikana kaikkialta voimakkaasti magiaa ja he saattavat repiä magian jopa alueella liikkuvista ihmisistä, mikä johtaa välittömään kuolemaan. Varjojen vierailun jäljeltä paikasta löytyy yleensä vain kuihtuneita ruumiita, mädäntyneitä puita ja tuhoutuneita asutuksia.



OLENNOT

Bliaronin luonto ja eläimistö sisältää lukemattomia eri lajeja, joista monet tunnetaan varsin hyvin. Tyypilliset ympäristöön sopivat eläimet kuuluvat maastoon ilman mainintaa, esimerkiksi nurmi- ja metsäalueilla jänikset ja peurat ovat yleisiä, kun taas viidakosta saattaa löytyä elefantti tai vaikka pantteri. Lampaat ja lehmät ovat tyypillisiä maatalouseläimiä. Yleisesti kaikenlaisia vetojuhtina toimivia eläimiä, kuten aaseja, muuleja tai härkiä, kutsutaan kuitenkin ämmyleiksi. Tarkka lajituntemus on vain harvoin merkityksellistä.

Hevosia Bliaronissa ei ole ainakaan siinä määrin, että niiden käyttö olisi yleistynyt. Ratsuna käytetään yleisesti danakeja, eli suurikokoisia liskoja, jotka selviävät hyvin Aron paahteestakin. Danak on itseasiassa nimitys useille samantyyllisille lajeille, joten vaihtelua näiden eläinten ulkonäön välillä on paljon. Yleisjako on, että villit Danakit ovat suurikokoisempia kuin kesytetyt olennot, mutta poikkeuksiakin löytyy.

Ympäristöistä löytyy myös muita Bliaronille tyypillisiä eläimiä, joista on tässä kappaleessa esitelty muutamia. Olentolistauksen tarkoituksena on antaa viitettä Bliaronin fantasiaolentojen tyyliin. Perinteiseen fantasiaan kuuluvia örkkejä Bliaronista ei löydy, lohikäärmeet ovat tarunomaisia Uentan Jemestä, joiden olemassaolosta ei ole varmuutta. Rottamaiset niragat ja erikoiset Ide Jemit, eräänlaiset lohikäärmeen mutaatiot, ja sympaattiset peikot antavat Bliaronin fantasia- luonnolle oman ilmeensä.

Maailma on suuri ja monimuotoinen. Pelinjohtajia kannustetaan muokkaamaan ja suunnittelemaan luontoa pelityyliin sopivaksi. Yksi tapa on ottaa jokin tässä kappaleessa mainituista olennoista ja suunnitella siitä uusi alarotu. Erityisesti Ide Jemit ja Danakit ovat otollisia tälle lähtökohdalle, koska ne kuvaavat lähtökohtaisesti suurempaa lajien ryhmää. Olentojen kohdalla mainitut ominaisuuksien arvot kuvaavat kyseisen olennon keskiarvoja.



Niraga

Yleiskuvaus:

Nämä rottamaiset pienikokoiset humanoidit elävät pienissä, 10-30 jäsenen laumoissa syvällä arolla ja vuoristoseuduilla. Yleensä urokset kasvavat noin metrin mittaisiksi ja naaraat vähän isommiksi. Nirogat ovat kaikkiruokaisia ja osaavat käyttää alkeellisia aseita metsästäessään. Nirogat eivät sinällään ole erityisen älykkäitä, mutta erityisesti metsästäessään ja reviiiriään puolustaessaan ne ovat näyttäneet tappavaa nokkeluutta. Nirogat ovat yleensä harmittomia, mutta suuren lauman reviiirille eksyneet matkustajat ovat suuressa hengenvaarassa.

Fyysiset ominaispiirteet:

Nirogat ovat kokoonsa nähden fyysisesti voimakkaita ja vikkeliäliikkeisiä. Niiden terävät hampaat ja kynnet pureutuvat helposti ihmisen lihaan ja aiheuttavat usein tulehduksia ja sairauksia. Niragojen luut ovat erittäin kestävä ja taipuisat, ja niistä saa hyviä aseita ja käyttöesineitä, joten tästä syystä monet klaanilaiset metsästävät niitä.

Henkiset ominaispiirteet:

Nirogat toimivat laumana erittäin tehokkaasti, mutta yksinään ovat melko avuttomia. Yleisimpiin metsästystaktiikoihin kuuluu saaliin piirtäminen ja luonnonmuotojen, kuten kallioiden ja puiden tehokas hyödyntäminen. Yleensä nirogat välttävät ihmisiä, mutta kuten useimmat eläimet suojelevat pesäänsä ja poikasiaan, jos tuntevat olonsa uhatuksi.

■ VOIMA	2
■ KETTERYYS	3
■ KUNTO	2
■ AISTIT	3
■ KARISMA	1
■ ÄLY	1
■ MAGIAVOIMA	1



Peikko

Yleiskuvaus:

Nämä massiiviset pedot herättävät kauhua jopa karaistuneimmissakin heimosotureissa. Peikot voivat kasvaa jopa nelimetrisiksi ja painaa toista tonnia. Monien onneksi peikot ovat harvalukuisia, eikä niitä esiinny merkittävästi kuin Seriton ja Suolatien alueella. Peikot yleensä esiintyvät yksittäin, mutta pienet ryhmät eivät ole ennenkuulumattomia. Peikkojen hengenlahjat ovat heikot, mutta klaanien keskuudessa liikkuu tarinoita "peikkomaageista" ja peikoista, jotka osaavat puhua.

Fyysiset ominaispiirteet:

Peikot ovat erittäin kestäviä ja vahvoja. Nuolet ja miekat ovat lähes hyödyttömiä täysikasvuista peikkoa vastaan. Peikkojen nahka on myös erittäin paksu, joten peikkoja on vaikea saada hengiltä. Peikot syövät lähinnä lihaa, joten karhut ja muut suurelaimet ovat niiden yleisintä saaliskantaa.

Henkiset ominaispiirteet:

Peikot käyttävät usein kiviä ja puita aseinaan metsästäessään ja tapellessaan keskenään. Peikot eivät sinällään pelkää juuri mitään, mutta suuret luonnonvoimat voivat saada peikon paniikkiin. Ne eivät ole erityisen häijyjä, mutta peikkojen tappavan leikkimielisyyden takia monet paikalliset karttavat peikkoja kuin ruttoa. Peikkojen suurin heikkous on niiden pieni älykkyys ja ihmisiä heikommat vaistot, joten niiden huijaiminen on kohtalaisen helppoa.

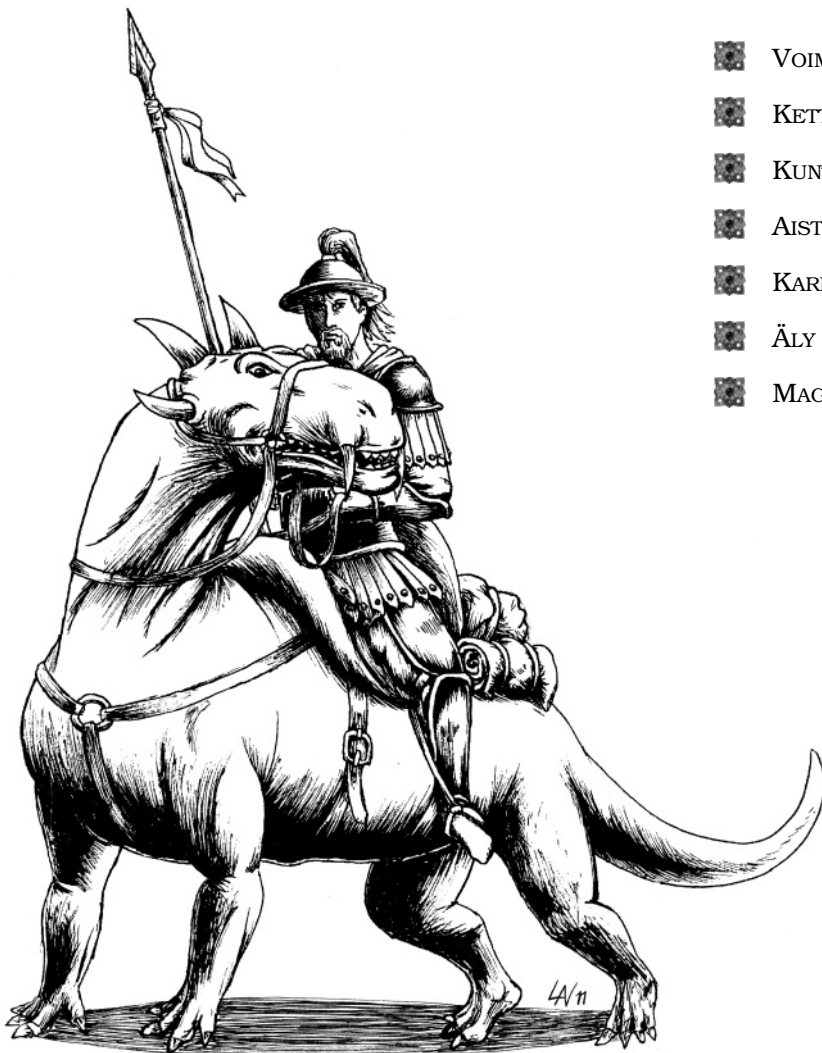
■ VOIMA	7
■ KETTERYYS	2
■ KUNTO	6
■ AISTIT	2
■ KARISMA	2
■ ÄLY	1
■ MAGIAVOIMA	2



Danak

Yleiskuvaus:

Nämä neljällä raajalla liikkuvat paksunahkaiset liskot asuttavat suurinta osaa suuresta arosta. Yleisyytensä vuoksi danakeja on kesytetty ja koulutettu ratsuiksi ja vetojuhdiksi jo muinaisista ajoista lähtien. Danakeja löytyy monia eri lajeja, joista toiset ovat paljon suurempia, vilttejä lihansyöjiä jotka sopivat sotaratsuiksi, jos on tarpeeksi pätevä ratsumies. Toiset lajit ovat puolestaan kasvissyöjiä ja selkeästi pienempikasvuisia, ja niitä käytetään useammin vetovaljakoissa. Ison villi-danakien lauman näkeminen täydessä laukassa arolla on henkeäsalpaavan upea näky.



Fyysiset ominaispiirteet:

Vapaat lihansyöjädanakit voivat olla säkäkorkeudeltaan jopa aikuista miestä korkeampia petoja, kun taas jotkut kesyimmistä lajeista ulottuvat täysikasvuisina vain miehen napaan asti. Danakin paino, luonnolliset aseet, nahan lujuus sekä monet muut piirteet riippuvat lajista, ja siitä kuinka pitkään kyseistä lajia on kesytetty.

Henkiset ominaispiirteet:

Danakit ovat älykkäitä eläimiä, joille pystyy opettamaan monia temppejuja. Danakit kiintyvät usein nuorella iällä omistajaansa, joten niiden myyminen uudelle omistajalle vanhempina on vaivalloista. Danakit eivät ole suuri uhka ihmisille, mutta ne puolustavat raivoisasti omistajiaan ja laumatovereitaan.

■ VOIMA	4
■ KETTERYYS	3
■ KUNTO	5
■ AISTIT	4
■ KARISMA	2
■ ÄLY	1
■ MAGIAVOIMA	1

Gare

Yleiskuvaus:

Nämä ihmisille painajaisia tuottavat saalistajat ovat suuri vitsaus monilla alueilla. Garetekevät isoina laumoina suuriakin tuhoja monilla reuna-alueilla, ja joskus myös syvemmälläkin sivistyksen parissa. Yleisesti gareja metsästetään, etteivät laumat kasvaisi liian suuriksi, sekä myös puhtaasta vihasta näitä inhottavia petoja kohtaan. Garete ovat harvinaisen häijyjä ja tappavia olentoja, jotka syövät kaikkea, mitä saavat hengiltä. Ne taistelevat usein myös keskenään suurista revireistään, ja täten myös harventavat itse omaa kantaansa. Garete liikkuvat jatkuvasti alueelta toiselle ruuan perässä tyhjennettyään oman laajan reviirinsä ruuasta, ja siirtyvät sitten seuraavalle alueelle kuin heinäsiirakat. On myös tarinoita barbaariklaanien shamaaneista, jotka ovat "kesyttäneet" gareteja ja käyttävät niitä aseina vihollisiaan vastaan.

Fyysiset ominaispiirteet:

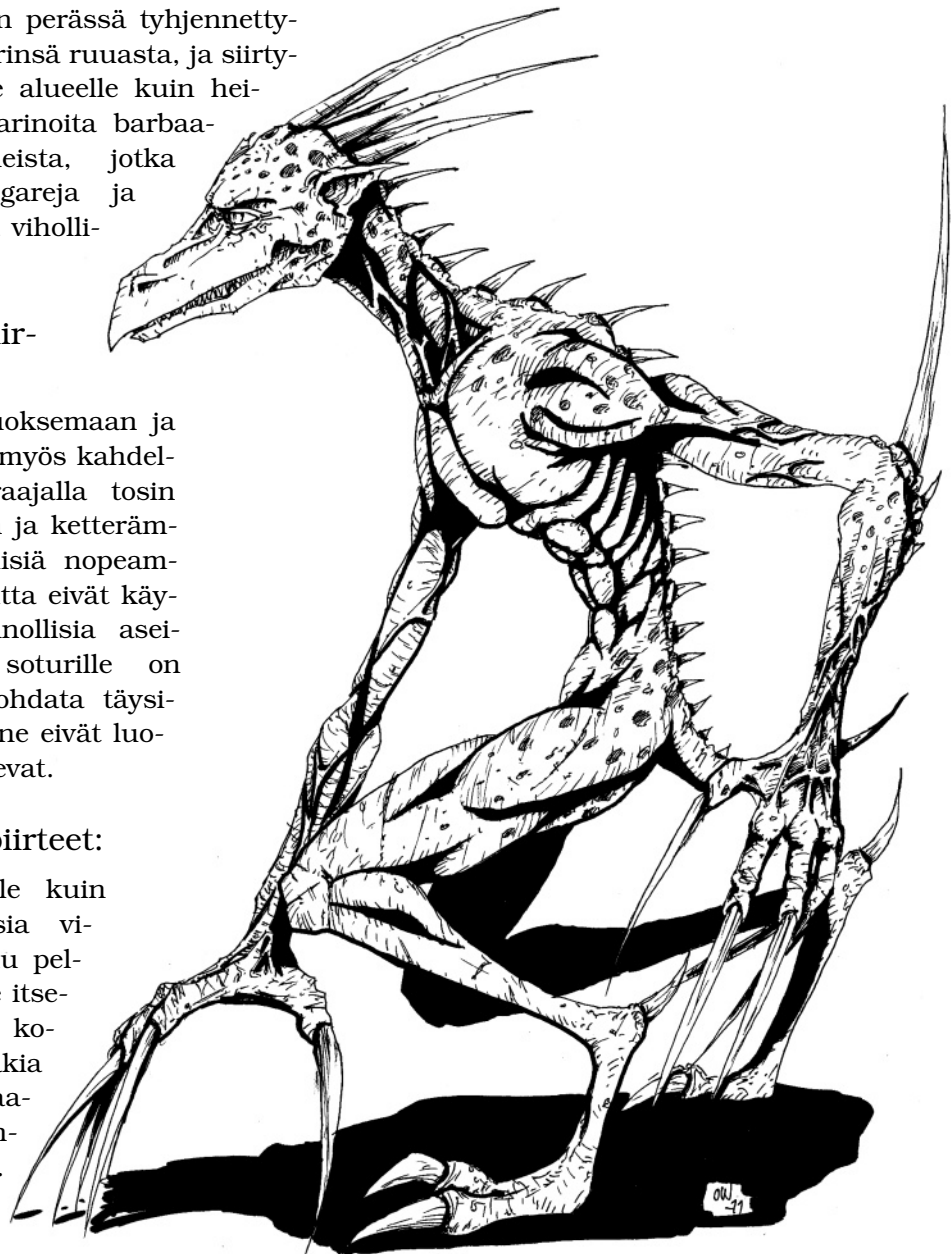
Garete ovat nopeita juoksemaan ja liikkuvat tarvittaessa myös kahdella jalalla. Neljällä raajalla tosin juoksevat nopeammin ja ketterämmin. Garete ovat ihmisiä nopeampia ja vahvempia, mutta eivät käytä muita kuin luonnollisia aseitaan. Yksittäiselle soturille on erittäin vaarallista kohdata täysikasvuinen gare, sillä ne eivät luovuta ennen kuin kuolevat.

Henkiset ominaispiirteet:

Koska gareilla ei ole kuin muutamia luonnollisia vihollisia, niiltä puuttuu pelko ja sen tuoma terve itsesuojeluvaisto melkein kokonaan. Tämän takia garete pystyy huijamaan ansoihin kohtuullisen helposti. Garete pelkäävät ainoastaan tulta, jo-

ten monilla garejen häiriköimillä alueilla käytävät pystyttävät isoja tulia suojaamaan ihmisiä ja karjaa.

■ VOIMA	4
■ KETTERYYS	3
■ KUNTO	4
■ AISTIT	3
■ KARISMA	1
■ ÄLY	2
■ MAGIAVOIMA	1



Surak

Yleiskuvaus:

Surakit ovat miehen nyrkin kokoisia hyönteisiä, jotka keräävät ravintonsa hedelmäpuiden nektarista. Ne tekevät pesänsä puiden sisään kaivaen ja lahottaen rungon ontoksi. Surakit ovat erittäin hyödyllisiä matkalaisille, sillä niitä pyydystämällä voi saada hyvää ravintoa. Surakin liha on hyvin makeaa, ja sitä pidetäänkin suurena herkkuna monien heimokansojen keskuudessa. Sivistyneemillä alueilla hyönteisten syöntiä kammokutaan, joten surak-pesät lähinnä tuhoetaan, koska ne tuhoavat hedelmäpuita.

Fyysiset ominaispiirteet:

Surakit ovat muiden hyönteisten tapaan kestäviä ja nopeita. Ne liikkuvat hyppien puusta toiseen keräten ravintoa. Surakilla on kuusi pitkää jalkaa, joiden päissä terävät tarttumakynnet. On erittäin epämiellyttävää, jos surak sattuu tarttumaan ihmisen lihaan, sillä sen irrottaminen on erittäin vaikeaa ja kivuliasta.

Henkiset ominaispiirteet:

Vaaran uhatessa surakit ruiskivat mietoa happoa tunkeilijan päälle, jotta muut laumatoverit tunnistavat uhan. Tästä syystä surakien metsästämiseen tarvitaan taitoa ja kylmää harkintakykyä. Surakeja voidaan helposti pyydystää haavilla tai pienillä nektariansoilla, mutta surakin pyydystäminen suoraan pesästä voi olla kohtalokasta.

■ VOIMA	1
■ KETTERYYS	2
■ KUNTO	1
■ AISTIT	3
■ KARISMA	1
■ ÄLY	1
■ MAGIAVOIMA	1



Havari

Yleiskuvaus:

Havarit ovat kevytrakenteisia kissamaisia apinoita. Havareita esiintyy Bliwonin alueella kaupungeissa ja metsissä. Kaupungeissa havarit tuottavat jatkuvaa harmia, sillä ne varastavat ruokatarvikkeita ja pieniä, kiiltäviä esineitä. Havarien pesien metsästäminen onkin monien lasten lempipuuhaa, sillä ei koskaan tiedä mitä niistä löytää. Koska ne ovat erittäin ketteriä ja nopeita, niiden pyydystäminen paljain käsin on melkein mahdotonta. Jotkut kuitenkin kesyttävät niitä myös kotieläimiksi. Havarit ovat ovelia ja huhutaan, että jotkin järjestöt jopa kouluttavat kesyjä havareita varkaiksi, vakoojiksi tai muihin tehtäviin, sillä ne oppivat nopeasti taitavan kouluttajan opissa. Siksi kesyjä havareita lemmikkeinä pitäviä henkilöitä pidetään usein epäluotettavina.

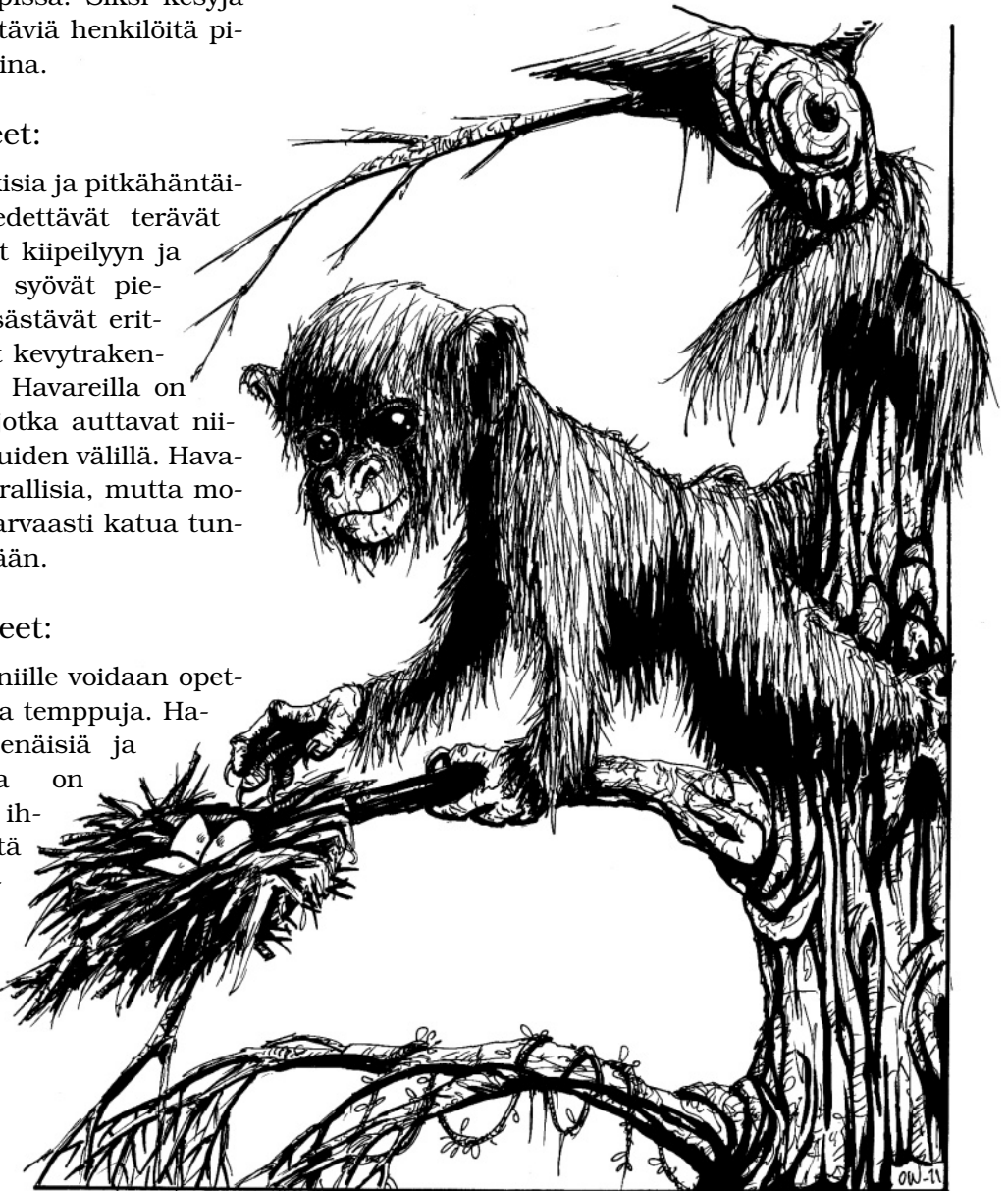
Fyysiset ominaispiirteet:

Havarit ovat pehmeäturkkisia ja pitkähäntäisiä. Niillä on sisään vedettävät terävät kynnet, joita ne käyttävät kiipeilyyn ja metsästämiseen. Havarit syövät pieniä eläimiä, joita ne metsästävät erittäin taidokkaasti. Ne ovat kevytrakenteisia ja erittäin ketteriä. Havareilla on apinamaiset kämmenet, jotka auttavat niitä liikkumaan talojen ja puiden välillä. Havarit eivät ole sinällään vaarallisia, mutta monet lapset ovat saaneet karvaasti katua tunkeuduttuaan havarin pesään.

Henkiset ominaispiirteet:

Havarit ovat nokkelia, ja niille voidaan opettaa monenlaisia käskyjä ja temppuja. Havarit ovat kuitenkin itsenäisiä ja omaehtoisia. Havareista on sekä hyötyä että haittaa ihmisasutukselle, joten niitä yleensä siedetään. Havarit liikkuvat myös usein öisin, ja niillä on hyvä yönäkö ja erinomainen kuulo. Havareiden ollessa lähetyvillä kannattaa pitää visusti kiinni tavaroistaan.

■ VOIMA	1
■ KETTERYYS	3
■ KUNTO	1
■ AISTIT	3
■ KARISMA	2
■ ÄLY	1
■ MAGIAVOIMA	1



Ide Jem

Yleiskuvaus:

Nämä mystiset olennot ovat vanhan Sahe-
nin arkistojen mukaan siunaamattomien lohikäärmeen poikasista kasvaneita hirviöitä. Näistä olennoista liikkuu paljon tarinoita monissa eri kulttuureissa, mutta yksityiskohdat Ide Jemien koosta, tavoista, muodosta ja periaatteesta kaikesta mahdollisesta vaihtelevat huomattavasti. Ide Jem tarkoittaa monesti vain sanan "hirviö" tai "peto" synonyymia paikallisille ihmisille. Ide Jem -havaintoja on ollut lähiaikoina esimerkiksi jättiläismäisestä suokäärmeestä ja petomaisesta krokotiilistä. Molemmat havainnot ovat olleet huolestuttavan lähellä Mura-vuorta, joka sijaitsee vain parin päivän päässä Luninista pohjoiseen.

Fyysiset ominaispiirteet:

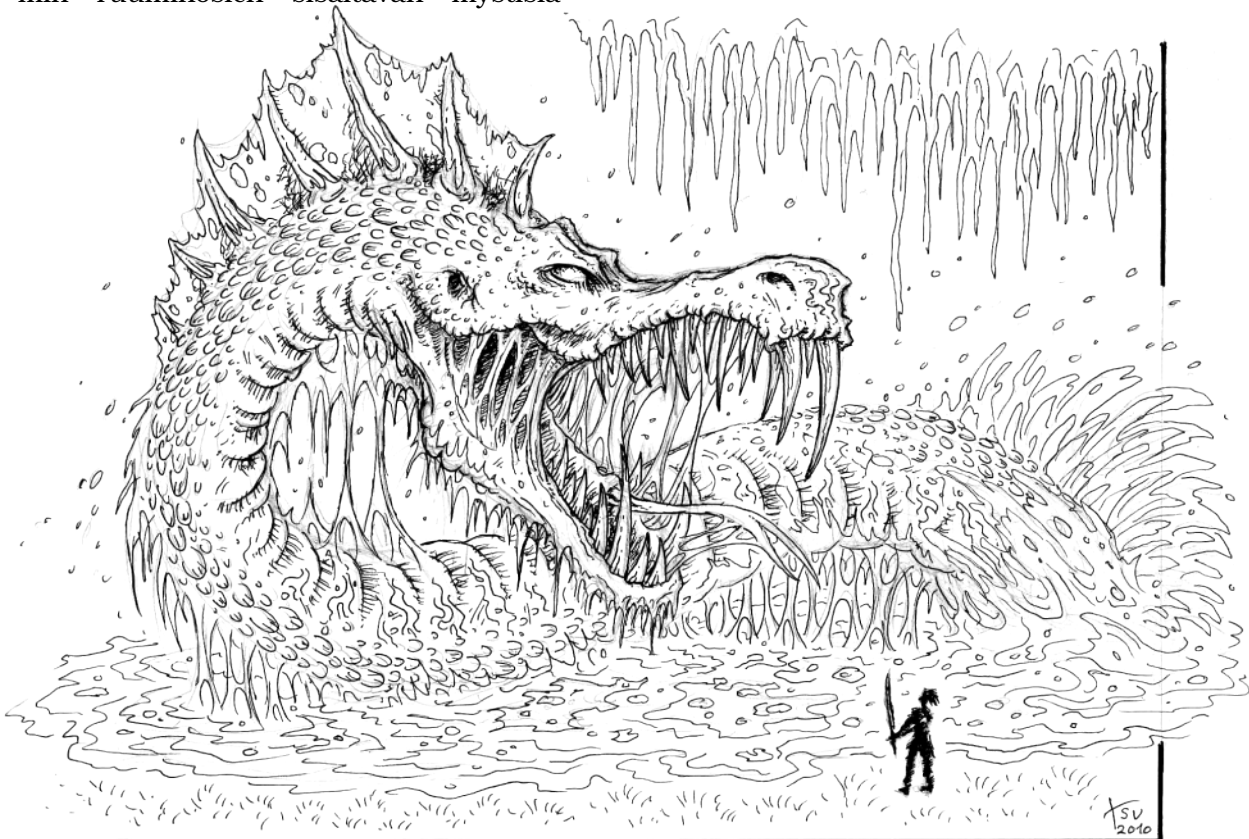
Ide Jemien ainoita yhteisiä piirteitä ovat, että ne ovat aina liskoja, niillä on iho täynnä mustia kuvioita ja kaikilla on siiventyngät selässä. Kaikki Ide Jemit ovat massiivisen kokoisia täysikasvuina sekä erittäin arvaamattomia. Monet tarinat painottavat myös Ide Jemin ruuminosien sisältävän mystisiä

ominaisuuksia, kuten parantavia tai maagisia voimia. Tästä syystä monet villimaagit yrittävät metsästää tai ostaa Ide Jemien osia tai lihaa.

Henkiset ominaispiirteet:

Ide Jemit ovat usein älykkäitä ja pystyvät huijaamaan taitaviakin metsästäjiä. Legendoissa puhutaan Ide Jemeistä, joilla on maagisia taitoja ja jotka osaavat puhua. Luotettavammassa havainnoissa mainitaan Ide Jemeistä, jotka omaavat maagisia ominaisuuksia, kuten sään manipulointia, tai eläinten ja kasvien hallintaa. Ide Jemeistä tiedetään erittäin vähän, mutta joillakin Volar Sahe-
nin edustajilla voi olla tarkempia tietoja näistä myyttisistä otuksista.

■ VOIMA	4+
■ KETTERYYS	4+
■ KUNTO	4+
■ AISTIT	3+
■ KARISMA	-
■ ÄLY	2+
■ MAGIAVOIMA	3+



Uentam Jem

Yleiskuvaus:

Vanhalla kielellä Uentam Jem tarkoittaa "Jättiläismäistä Sateenkaarta", mutta kansanomaisempi ilmaus on lohikäärme. Näistä tarunhohtoisista pedoista on nykyisin olemassa vain muutamia tarinoita ja legendoja, jotka kertovat pienten vuorten kokoisista lentävistä liskoista, joiden alasuomut hohtavat sateenkaaren väreissä. Uentam Jemejä pidetään jumalolentoina, joilla on mahtavat maagiset voimat. Monet uskonnot perustavatkin oppinsa Uentan Jemien palvontaan. Nykyisin ainoat todisteet niiden olemassaolosta ovat maagiset purkaukset, jotka synnyttävät monenlaisia sääilmiöitä, sekä Ide Jemien yllättävät ilmaantumiset. Monet seikkailijat ovat yrittäneet löytää näitä olentoja, ja jotkut ovat kerskaileet jopa löytäneensä yhden, mutta heidän uskottavuutensa on kyseenalainen. Osa Uentam Jemeihin perehtyneistä Volar Sahenin maageista väittävät "Suurena Vanhana" tunnetun Uentam Jemin kuolevan, sillä maagiset virtaukset ovat lisääntyneet huomattavasti viime vuosina.

Fyysiset ominaispiirteet:

Uentam Jemejä kuvaillaan tarinoissa jättiläismäisinä siivekkäinä liskoina. Niiden sanotaan elävän magialla tuhansien vuosien ajan. Ne keräävät magiaa luonnonilmiöistä ja kasvavat koko elinkaarensa ajan. Kuollessaan Uentam Jem luo vuosia kestäviä maagisia tuulia, jotka luovat hedelmällisyyttä suuralle alueelle palauttamalla magian luonnonkiertoon. Tuulet myös luovat kerääntyessään myrskyjä, jotka aiheuttavat suuria tulistuksia ja tuhoavat suuria alueita.

Henkiset ominaispiirteet:

Mitään varmaa ei osata sanoa Uentam Jemin henkisistä ominaisuuksista, mutta niiden oletetaan olevan äärimmäisen älykkäitä. Niiden maagista varausta voidaan pitää eräänlaisena luonnonvoimana, sillä se vaikuttaa maagien mukaan ilmastoon ja luonnonkiertoon.



■ VOIMA	-
■ KETTERYYS	-
■ KUNTO	-
■ AISTIT	-
■ KARISMA	-
■ ÄLY	-
■ MAGIAVOIMA	-





P
J
S
H
B
M
R
O
R

SALTERI
29.7.2010

KAMPANJAT

Tässä luvussa esitellään pelinjohtajille hyödyllisiä vinkkejä ja tekniikoita, joista erityisesti aloittelevat pelaajat saavat neuvoja pelinjohtajan uralleen. Eikä olisi varmasti pahitteeksi, mikäli muutkin pelaajat tutustuvat luvussa käsiteltyihin aiheisiin.

Roolipelit rakentuvat yleensä kampanjoista, jotka puolestaan koostuvat useista seikkailuista. Jotkut peliporukat pitävät myös yksittäisten, toisistaan riippumattomien seikkailujen pelaamisesta. Vaikka kampanjan ja seikkailujen suunnitteleminen on pelinjohtajan harteilla, tarinoiden luominen tapahtuu yhteistyönä pelaajien ja pelinjohtajan välillä.

Seikkailut ovat tarinoita, jotka voivat kestää yhden tai useamman pelikerran. Seikkailu voi Bliaronissa olla esimerkiksi maagikokelaisten ensimmäinen koetus maagin uralla tai vaikka tutkimusmatka sademetsän syövereihin. Seikkailut voivat koostua esimerkiksi siitä, kun he matkaavat vuoristoon hakemaan opettajan pyytämään rohtokasvia ja kohtaavat matkallaan yllättäviä vaaroja ja esteitä. Pelinjohtajan ei kuitenkaan kannata nojautua liiaksi suunnitelmiinsa, sillä ehkä hahmot päätyvät tekemään jotain muuta ja mielenkiintoista seikkailun aikana.

Kampanjasta puhutaan, kun useat seikkailut muodostavat loogisen jatkumon, jossa tarinat etenevät samojen pelaajahahmojen johdattamina. Ne voivat olla ajallisesti useiden vuosien mittaisia ja käsitellä parhaimmillaan maagin kasvun oppilaasta suureksi mestariksi. Kampanjoiden aikana hahmonkehitys on usein huomattavaa. Erilaiset kampanjat voivat olla myös eri mittaisia. Jotkut peliporukat pitävät kampanjoista, joissa ei ole selkeää loppua, kun taas toiset pitävät kampanjoista, joissa on alku ja loppu. Mielenkiintoisia hahmoja jaksaa pelata kampanjasta toiseen, mutta mikäli pelaajat haluavat vaihtelua, voi kampanjasta tehdä lyhyen ja tarjota näin pelaajille mahdollisuuden vaihtaa hahmoaan, jos näin haluavat.

Tarinalla voidaan tarkoittaa joko yksittäisten seikkailujen tapahtumasarjoja tai sitten kokonaisen kampanjan kattavaa suurta tarinankaarta. Tarinassa voidaan keskittyä aina pienistä tapahtumista suuriin muutoksiin. Hyvässä tarinassa on selkeä juoni, joka pitää pelaajat jännityksessä. Yksi tapajäsentää tarina on hyödyntää tarinankaarta, jossa on neljä kohtaa: alku, keskikohta, klimaksi ja loppu.

Alussa esitellään usein tarinan tärkeimmät henkilöt. Näitä voivat olla pelaajahahmojen lisäksi mielenkiintoiset sivuhahmot tai jopa tarinan päävastustaja. Alku on erityisen tärkeä, sillä sen tarkoitus on vetää pelaajat mukaan tarinaan ja herättää mielenkiinto. Hyviä alkuun liittyviä kysymyksiä ovat esimerkiksi: "Keitä ovat tarinan tärkeimmät sivuhahmot?", "Kuinka hahmot tapaavat?" tai "Mikä saa hahmot lähtemään mukaan tarinaan?".

Tarinan keskikohdassa juoni etenee pikkuhiljaa eteenpäin. Pelaajahahmot tapaavat uusia sivuhahmoja, ratkovat alussa esiteltyjä ongelmia ja kohtaavat uusia haasteita. Suurin osa peliä tapahtuu usein tarinan keskikohdassa, joten siihen on tärkeää kiinnittää huomiota. Tarinan keskikohtaan liittyviä kysymyksiä voisivat olla vaikkapa: "Ketkä asettuvat hahmoja vastaan?", "Millaisia haasteita hahmot kohtaavat?" tai "Onko hahmoilla tarpeeksi tekemistä?".

Kliimaksi on tarinan huippukohta. Silloin paljastuu jokin merkittävä salaisuus, tapahtuu jotain yllättävää tai hahmot kohtaavat vihdoin heidän suurimman vastuksensa. Kliimaksi on usein tarinan ikimuistoisin osuus. Joissain monimutkaisemmissa tarinan kaarissa voi olla useampia jännitystä lisääviä huippukohtia, mutta voi olla hyvä säästää ideoita myös viimeiseen huippukohtaan. Kliimaksia suunnitellessa kannattaa pohtia seuraavia kysymyksiä: "Mikä on tarinan ratkaiseva käännekohta?", "Mitä hahmot joutuvat tekemään onnistuakseen teh-

tävässään?” ja ”Kuinka ongelma ratkeaa?”

Lopun tarkoituksena on viedä tarina tyydyttävään päätökseen. Se ei välttämättä tarkoita, että koko peli päättyisi, vaan se voi toimia myös seuraavan tarinan alkuna. Seuraavat kysymykset voivat auttaa lopun suunnittelussa: ”Mitä hahmojen toiminnasta seuraa?”, ”Mitä hahmoilla on edessä seuraavaksi?” ja ”Jäikö jotain salaisuuksia selvittämättä?”

Pelin suunnittelu

Seikkailuja ja kampanjoita suunnitellessa ideat syntyvät usein kuin itsestään sopivan inspiraation myötä. Joskus herää kuitenkin epätietoisuus siitä, mitä mielekäs peli voisi pitää sisällään. Tällöin yksi tapa edetä on palata pelin perusjuurille, ja miettiä perusteellisesti, mitä peliltä oikein odotetaan. Seikkailujen ja kampanjoiden suunnittelun tueksi on tässä esitelty muutamia ideoita ja malleja, minkä mukaan pelejä voi suunnitella. Ohjeet on kirjoitettu ensisijaisesti aloitteleville pelinjohtajille, mutta niihin on sisällytetty myös asioita, joista voi olla hyötyä myös kokeneemmille pelinjohtajille ja pelaajille.

Mitä peliltä halutaan?

Roolipelissä pyritään pelitavasta riippuen erilaisiin tavoitteisiin. Pelinjohtajalla ja pelaajilla voi olla hyvinkin erilaisia motiiveja roolipelaamiseen. Peleistä voidaan hakea esimerkiksi jännittäviä juonikuvioita, tilanteisiin eläytymistä tai kiinnostavia dialogeja. Toisille roolipelaamisen ydin on hurjissa toimintakohtauksissa ja sankarillisissa teoissa. Aivan kuten elokuvamaku voi vaihdella henkilöiden välillä, myös pelaajilla voi olla suuria makueroja roolipelien suhteen.

Jotta peli olisi kaikkien mielestä mielenkiintoinen, olisi hyvä päästä ennen pelin aloittamista jonkinlaiseen yksimielisyyteen siitä, millaista peliä oikeastaan halutaan pelata. Varsinkin pelinjohtajalla on tässä suuri vastuu – hänen suunnitel-

mansa ja ratkaisunsa ovat merkittäviä koko pelin etenemisen kannalta. Ennen kuin pelinjohtaja suunnittelee seikkailun, on hänen siis hyvä tietää millaisista peleistä pelaajat pitävät eniten ja suunnitella pelin konteksti sellaiseksi, että se sopii koko ryhmälle mahdollisimman hyvin.

Esimerkki: Peliryhmä odottaa peliltä jonkin verran toimintaa, mutta pääpainon halutaan olevan tunnelmassa, hyvissä hahmodialogeissa ja hahmokehityksessä. Pelin teemoista magia ja siinä kehittyminen kiinnostaa pelaajia erityisesti, mutta myös erilaiset mysteerit voisivat olla pelaajien mielestä kiinnostavia. Pelaajat eivät ole kiinnostuneet erämaassa vaeltamisesta, luonnosta tai magian teoriasta sinänsä. Tällaiselle porukalle pelinjohtaja voisi sijoittaa pelin esimerkiksi Bliwonin valtioon ja peli voisi käsitellä esimerkiksi vapaiden veljeskuntien salaisia rituaaleja ja Sahenien todellisia päämääriä. Urbaani ympäristö mahdollistaa vuorovaikutuksen erilaisten ei-pelaajahahmojen kanssa, mysteerit (Sahenien päämäärät ja veljeskuntien rituaalit) toimivat pelin keskeisinä teemoina ja toimivat merkittävinä hahmokehitystä ohjaavina voimina.

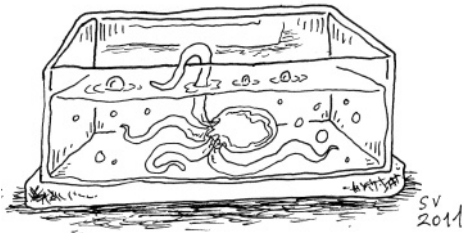


Miten peli alkaa?

Pelin ensimmäiset tapahtumat antavat pelaajille käsityksen siitä, mitä on tulossa jatkossa. Hyvin onnistunut alku tuo pelimaailman lähelle ja siihen on siten helppo eläytyä. Se pitää pelaajat otteessaan riittävän kauan, jotta he pääsevät luontevasti sisälle hahmoihinsa ja pelimaailmaan. Ongelmia saattaa tulla erityisesti hahmojen saattamisessa yhteen, varsinkin mikäli hahmojen taustat eroavat merkittävästi. Tämän helpottamiseksi pelinjohtajan kannattaa keksiä jo etukäteen jotain hahmoille yhteisiä tekijöitä, jotta pelaajat osaavat suunnitella hahmonsa peliin sopiviksi. Kun hahmoilla on jokin yhdistävä tekijä, se voi jollain tavalla auttaa hahmoja toimimaan yhdessä. Hyviä ideoita hahmojen yhdistämiseen ovat esimerkiksi yhteinen menneisyys, työnantaja tai järjestö, yhtenevät intressit ja tavoitteet sekä joku ulkoinen pakote, kuten esimerkiksi kaikkia hahmoja vainoava Sahen.

Hahmojen yhteisen taustan lisäksi on tärkeää miettiä millaisesta asetelmasta peli lähtee liikkeelle. Onko kenties tapahtunut jostain, johon juuri näiden hahmojen tulee reagoida? Vai ovatko he vasten tahtoaan yhdessä, esimerkiksi vangittuna samassa paikassa tai taistelussa yhteistä vihollista vastaan. Hahmoilla voi olla myös omia agendoja, joita he haluavat seurata. Pelin alkaessa pelinjohtajalla olisi hyvä olla tiedossa jonkinlainen alkuasetelma, josta peli pääsee vauhtiin.

Esimerkki: Peliä suunnitellessaan pelinjohtaja päätyy ratkaisuun, jossa kaikki hahmot ovat jo päässeet osaksi salaista veljeskuntaa. Tällöin hahmoilla on jokin yhteinen tekijä, mutta pelaajat saavat kuitenkin muuten



vapaat kädet hahmojensa suunnitteluun. Pelinjohtaja kuvailee pelin lähtökohdaksi veljeskunnan järjestämän kokouksen, jossa kaikki hahmot ovat läsnä. Pelin alkaessa hahmot tutustuvat veljeskunnan tärkeimpiin hahmoihin ja pääsevät suoraan käsiksi pelin teemoihin.

Mitä pelissä tapahtuu?

Seikkailut koostuvat käytännössä erilaisista kohtauksista, jotka sitoutuvat yhteen usein melko saumattomasti. Roolipeli, kuten elokuva tai näytelmäkin, voi sisältää lukemattoman monenlaisia kohtauksia. Toiset pelaajat nauttivat enemmän toiminnasta ja kaipaavat vauhdikkaita taistelua ja takaa-ajokohtauksia. Yhtä lailla kohtaus voi painottua myös dialogiin, ympäristön tutkimiseen tai tunnelman nostamiseen. Kohtauksien tulisi kuitenkin liittyä jollain tavalla pelin tapahtumiin. Satunnaiset hyökkäykset voivat tuntua pelaajista puuduttavilta, jos niillä ei ole mitään muuta virkaa kuin luoda toimintaa. Samoin ratkeamattomat mysteerit, erityisesti sellaiset jotka ovat mahdottomia ratkaista, syövät myös helposti pelaajien kiinnostusta peliin.

Seikkailuja ja kampanjoita suunnitellessaan pelinjohtajan kannattaa miettiä miten tapahtumat liittyvät toisiinsa, ja miten hahmot saadaan onnistuneesti tapahtumien keskipisteeseen. Tärkeintä on tiedostaa, että pelaajien hahmot ovat pelin päähenkilöitä, joten pelin pitäisi keskittyä heihin. Hahmojen tavoitteiden ja päätösten tulisi-kin ohjata peliä ja sen tapahtumia.

Esimerkki: Pelinjohtaja on ideoinut kampanjaansa hieman eteenpäin, ja miettii mitä hän haluaa hahmojen tekevän. Hahmot ovat aloittelevia maageja, jotka on otettu erään veljeskunnan suojelukseseen. Jotta veljeskunta säilyisi mystisenä ja salamyhkäisenä, pelinjohtaja päättää, että päästäkseen syvemmälle veljeskunnan salaisuuksiin hahmojen täytyy näyttää olevansa salaisuuksien arvoisia. Pelaajat halusivat myös toimintaa, joten pelinjohtaja keksii, että ensimmäisenä haastetaan hahmot joutuvat murtautumaan erään kauppiaan taloon ja varastamaan sieltä veljeskunnan haluaman artefaktin.

Mihin peli päättyy?

Oli kyse yksittäisestä seikkailusta tai pidemmästä kampanjasta, on pelinjohtajalla hyvä olla mietittynä mihin pisteeseen hän pelinssä haluaa päättää. Jotkut kampanjat jatkuvat siihen saakka kunnes pelaajat kyllästyvät, mutta jopa niissä voi olla useita erilaisia loppuja ja alkuja. Pelin päättymistä ei tarvitse miettiä kovin tarkasti, sillä monesti liian yksityiskohtaiset suunnitelmat muuttuvat yhdentekeviksi kun pelaajat tekevätkin yllättäviä ratkaisuja. Pelinjohtajan kannattaa arvioida etukäteen mitä vaihtoehtoja hahmoilla on, jotta näihin tilanteisiin voi varautua ennalta. Pelinjohtajalla olisi myös hyvä olla tiedossa minkälaiseen tilanteeseen hän haluaa pelaajahahmojen joutuvan, ja miten tästä tilanteesta päästään pelin loppupisteeseen. Lopetuksen ei kuitenkaan tarvitse olla täysin ennalta suunniteltu, vaan se voi muuttua hieman pelaajien tekemien päätösten myötä.

Pelin loppu on viimeinen asia, mikä pelaajille jää pelistä mieleen. Tästä syystä lopun mielekkyydellä ja ytimekkyydellä on paljon merkitystä. Jos peli loppuu antiklimaattisesti esimerkiksi kaikkien pelaajahahmojen merkityksettömään kuolemaan, jää hyvästäkin pelistä pelaajille silti huono maku. Seikkailun tai kampanjan päättäminen merkitsee aina jonkinasteista päätöstä tarinalle, ja siksi on hyvä idea miettiä etukäteen miten pelin haluaa lopettaa. Tätä voi helpottaa esimerkiksi miettimällä, mitkä asiat ovat olleet pelissä esillä ja pyrkiä päättämään peli niin että nämä asiat viedään loppuun saakka.

Esimerkki: Kampanjan ensimmäinen seikkailu keskittyy kauppiaan taloon murtautumiseen ja artefaktin varastamiseen. Ensimmäisen pelikerran aikana pelaajat ehtivät neuvotella veljeskunnan vanhempien kanssa ja suunnitella murtoa etukäteen. Pelikerta kuitenkin päättyi ennen kuin seikkailu ehti loppuun. Tilanne jäi siihen, kun hahmot olivat päässeet kauppiaan taloon ja kuulivat outoa manausta kellarista. Pelinjohtaja suunnittelee seuraavaa pelikertaa, ja keksii hyvän lopetuksen seikkailulle. Hahmojen yllättämä kauppias on juuri tekemässä jotain ikivanhaa Kalthan-rituaalia, jossa pelaajien etsimä artefakti on keskeisessä roolissa. Hahmot jou-

tuvat tekemään pikaisen päätöksen siitä, mitä tekevät kauppiaille saadakseen tämän artefaktin käsiinsä. Tämän tilanteen voi ratkaista monella tapaa, joten pelinjohtaja ei suunnittele kovin tarkkaan mitään yksittäistä ratkaisua vaan arvioi erilaisia vaihtoehtoja. Pelinjohtaja suunnittelee kuitenkin, että tilanteen ratkettua hahmot päätyvät viemään artefaktin veljeskunnan johtajalle.

Pelinjohtaminen

Pelin suunnittelemisen lisäksi pelinjohtajan vastuulla on pelimaailman elävöittäminen ja juonen kuljettaminen eteenpäin. Pelinjohtajalla on siis samankaltainen rooli kuin elokuvan ohjaajalla. Vaikka pelinjohtaminen voi tuntua vaikeammalta kuin hahmon pelaaminen, pelinjohtajalla on käytössään muutamia tekniikoita ja apuvälineitä joilla sitä voi helpottaa. Näitä tekniikoita voi soveltaa keskenään ja hyödyntää hyvinkin erilaisilla tavoilla.

Juonen rajaaminen

Kaikkea ei voi kontrolloida ja pelaajat voivat päätyä yllättäviinkin ratkaisuihin, joihin pelinjohtaja ei aina ole varautunut. Tällöin voi olla järkevää rajata pelin juoni selvästi johonkin tiettyyn teemaan, paikkaan tai lähtökohtaan. Rajaaminen ei kuitenkaan rajoita pelaajien valinnanmahdollisuuksia, mutta helpottaa pelinjohtajan taakkaa, sillä rajatussa ympäristössä on helpompi ennustaa millaisiin ratkaisuihin pelaajat päätyvät. Esimerkiksi Ningarin kaupunkiin sijoituvassa pelissä pelinjohtaja voi keskittyä pelkästään kaupungin ja sen asukkaiden kuvailemiseen sen sijaan, että hänen tulisikaan miettiä jokaisen pelikerran päätteeksi hahmoille vastaantulevia paikkoja. Vastavasti pelkästään klaanilaisten elämään keskittyvässä pelissä tapahtumapaikka voi vaihdella rajustikin, mutta hahmot ja kohdatut elementit pysyvät hyvin samanlaisina koko pelin ajan.

Hiekkalaatikko

Hiekkalaatikolla tarkoitetaan pelinjohtamistapaa, jossa pelinjohtaja tarjoaa pelaajille lähes avoimen maailman, jossa hahmoilla on vapaus seurata heitä kiinnostavia tapahtu-



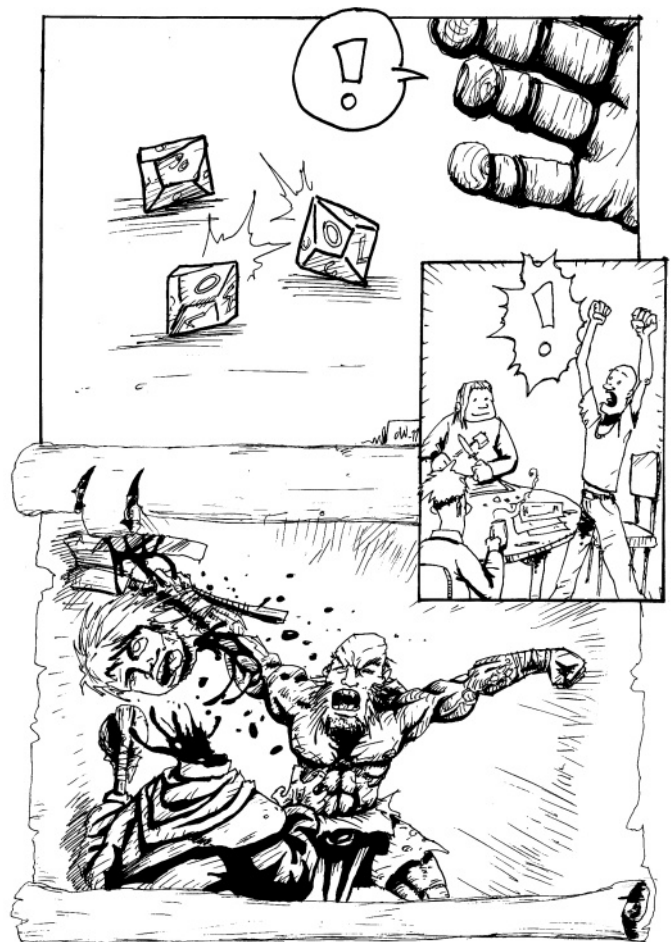
mia. Hahmot voivat päättää esimerkiksi lähteä kiertämään Bliwonin pikkukyliä pienten palkkioiden toivossa, tai innostua selvittämään Carehosissa tapahtuvia mystereitä. Hiekkalaatikko-tekniikalle keskeinen piirre on se, että pelinjohtaja ei suunnittele valmiiksi syy-seuraussuhteita ja ennalta määrittäjä tapahtumia. Tällöin pelissä ei välttämättä ole selkeää juonta, ja pelin tapahtumat voivat vaihdella rajustikin seikkailujen välillä. Jotta peli kuitenkin etenisi, kannattaa pelinjohtajan tehdä jotain suunnitelmia ennen pelikerran alkua tai tarvittaessa rajata hiekkalaatikon tapahtumat tietyille alueelle. Jo pelkästään sivuhahmojen motiivien listaaminen voi edesauttaa peliä, sillä mielenkiintoiset hahmot ja tapahtumat voivat tarjota hahmoille tekemistä, ja sivuhahmojen mainitsemat paikat voivat paljastua yllättävänkin kiinnostaviksi. Tärkeintä on kuitenkin antaa pelaajille mahdollisuus päättää itse mitä he haluavat seuraavaksi tehdä, sopeutua tilanteeseen ja keksiä näiden päätösten perusteella jotain mielenkiintoista tekemistä hahmoille.

Etukäteen päätetyt teemat

Jos peliltä odotetaan selkeästi tiettyä teemaa, kuten esimerkiksi jännitystä ja kauhua tai ihmissuhteita ja juonittelua, on syytä huomioida tämä jo heti hahmonluonnissa. Kun hahmot luodaan pelityyppiä vastaaviksi ja pelaajat tietävät, mitä peliltä halutaan, on heidän helpompi tehdä päätöksiä ja pelinjohtajan on helpompi ennustaa millaisiin ratkaisuihin pelaajahahmot päätyvät. Tämä voi auttaa pelaajia suunnittelemaan teemaan sopivia hahmoja sekä tekemään itse pelissä sellaisia ratkaisuja, jotka tukevat tätä pelinjohtajan määrittelemää teemaa. Kaikkein hyödyllisintä tämä on silloin, kun pelinjohtajalla on selvä visio siitä, mitä hän peliltään haluaa. Vaikka mitään selvää ideaa ei olisikaan, voi olla hyödyllistä kertoa pelaajille minkälaisia ajatuksia pelinjohtajalla on peliä varten. Näistä ajatuksista voi sitten yhdessä pohtimalla saada aikaan jotain suunnitelmia.

Ohjaaminen

Juonen ohjaamisella tarkoitetaan pelinjohdantekniikkaa, jossa mahdollisimman huomaamattomasti vaikutetaan juonen kuluun ja pelaajien ratkaisuihin. Jos pelaajat esimerkiksi päätyvät tekemään jotain odotamatonta, mikä muuttaisi dramaattisesti pelin kulkua, voi pelinjohtaja pienillä ratkaisuilla ohjata hahmot takaisin oikeaan suuntaan. Juonen ohjaaminen on kuitenkin hankala tekniikka, sillä huonosti toteutettuna se voi vaikuttaa siltä, että pelinjohtaja rajoittaa pelaajien tekemiä ratkaisuja eikä jätä varaa hahmojen omille päätöksille. Yksinkertaisimmillaan juonen ohjaaminen on pelaajien motivaation tarkentamista ja sopivien juonikoukkujen keksimistä. Ohjaamista auttaa siis se, että pelaajilla on tarkkaan määritellyt yleiset motiivit ja myös tarkemmat sen hetkiset tavoitteet. Yleinen motiivi voi olla esimerkiksi hahmon halu kerätä omaisuutta, ja sen hetkinen tavoite voi olla esimerkiksi löytää hahmolle rakas sisko, joka katosi salaperäisesti vuosia sitten. Pe-



linjohtaja voi hyödyntää näitä motiiveja ohjessaan hahmoja oikeaan suuntaan. Ohjaaminen voi olla positiivista, jolloin hahmoja houkutellaan kiinnostavilla asioilla, tai negatiivista, kuten uhkailua ja pelon herättämistä, esimerkiksi ylivoimainen vihollinen. Se voi olla myös suhteellisen neutraalia, jolloin pelaajille kerrotaan erilaisista vaihtoehdoista, mutta korostetaan jonkin tietyn vaihtoehdon tärkeyttä. Ohjaamista käytettäessä on hyvä ottaa huomioon, että pelinjohtajan ei kuitenkaan ole tarkoitus tehdä päätöksiä pelaajahahmojen puolesta. Pelaajien tekemät päätökset ovat tärkeä osa sitä, mikä tekee pelistä mielenkiintoisen.

Esimerkki: Seikkailu on päätynyt tilanteeseen, jossa pelaajat ovat pitkän erämaamatkan jälkeen saapuneet kaupunkiin. Heillä ei ole juurikaan tietoa kaupungista, eikä juonta ole suunniteltu kaupungissa tapahtuvaksi. Pelinjohtajan suunnittelema pääjuoni sijoittuu Kalthan-raunioihin, eikä pelaajahahmoilla ole erityistä motivaatiota raunioiden etsimiseen. Pelaajien motivaatio keskittyy edellisellä seikkailukerralla pelinjohtajan esittelemän satunnaisen neitokaisen löytämiseen ja vikitelyyn, mikä on lähtökohtaisesti saanut pelaajahahmot suuntaamaan neidon perässä kaupunkiin hienon raunioseikkailun sijaan. Ohjatakseen pelaajat raunioseikkailuun pelinjohtaja käyttää neitoa saadakseen heidät kiinnostumaan raunioista. Ehkä tyttö on itsekin seikkailija ja kiinnostunut raunioista. Hän voi esimerkiksi kertoa raunioista kertovista huhuista, jotka voivat lisätä pelaajien mielenkiintoa paikkaa kohtaan. Tyttö voi myös tarpeen mukaan olla itse halukas lähemmään raunioille. Jos pelaajat eivät kuitenkaan millään halua pelata raunioseikkailua ja välttelevät aihetta, on pelinjohtajan hyvä jättää rauniot myöhemmäksi ja miettiä mikä pelaajia oikeastaan kiinnostaa.

Vaihtoehtojen rajoittaminen ja illusio vapaudesta

Vaihtoehtojen rajoittamisella tarkoitetaan juonen ohjaamista tiettyyn suuntaan rajoittamalla pelaajien valinnanvapautta. Negatiivisesta nimestään huolimatta rajoittamisesta on hyötyä, sillä sen avulla pelinjohtaja pystyy paremmin ohjaamaan pelaajia pois epämielenkiintoisista tilanteista. Tällöin ti-

lannetta ohjaavat selkeät rajoitteet, jotka rajaavat pelaajien mahdollisia vaihtoehtoja. Selkeimmillään pelaajien vaihtoehtojen rajoittaminen voi olla ylimääräisten vaihtoehtojen sulkemista pois. Esimerkiksi Sahenlinnoitukseen ei päästetä ulkopuolisia, tai orjia ei päästetä kaivoksesta. Tällä tavalla pelinjohtaja kykenee halutessaan rajamaan joitain alueita pois, jotta peli ei lähtisi rönsyilemään epäolennaisiin suuntiin. Rajoittamisen ei kuitenkaan tarvitse aina olla jyrkkää kieltämistä ja vaihtoehtojen rajaamista. Illusio vapaudesta tarkoittaa sitä, että vaikka pelaajilla olisikin näennäinen vapaus valita, pelinjohtaja tekee lopulta ratkaisun siitä mihin suuntaan peli jatkuu.

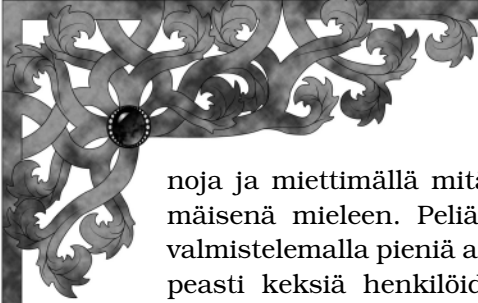
Esimerkki: Pelaajat ovat suuressa Kalthan-rauniossa etsimässä vaarallista mustakättä. Pelinjohtaja oli miettinyt etukäteen missä järjestyksessä hän haluaa asioiden etenevän, riippumatta siitä, mihin suuntaan hahmot etenevät. Ensimmäiseksi hahmot löytävät raunioiden seinältä oudon Kalthan-riimuin kirjoitettuun viestiin, josta joku hahmoista tunnistaa nimen "Kraga Nui", ja päättelee sen olevan demoni, jota mustakäsi on ilmeisesti tullut raunioihin kutsumaan. Vasta sen jälkeen hahmot tuntevat, kuinka toiselle puolelle raunioita alkaa kerääntyä suuri määrä henkiolentoja. Pelaajien tekemä valinta siis johtaa aina tämän vihjeen löytymiseen ennen mustakäden kohtaamista, mikä lisää tilanteen dramaattisuutta ja antaa pelaajille enemmän informaatiota.

Improvisointi ja ideointi

Suurin osa aiemmin esitellyistä tekniikoista edellyttää pelinjohtajalta jonkinlaista reagoitua pelaajien odottamattomiin ratkaisuihin. Kaikkeen ei voi varautua etukäteen, joten pelinjohtajan on tehtävä suuriakin päätöksiä hetkessä. On hyvä oppia tuntemaan omat rajansa, jotta tietää miten tarkkaan seikkailut täytyy suunnitella ja miten paljon pelistä voi improvisoida. Kaikilla on erilainen tapa johtaa peliä, ja ajan myötä aloittelevatkin pelinjohtajat oppivat huomaamaan oman tyylinsä.

Peliä voi valmistella etukäteen tekemällä pieniä ideointiharjoituksia, kuten esimerkiksi selaamalla kirjasta jotain satunnaisia sa-





noja ja miettimällä mitä niistä tulee ensimmäisenä mieleen. Peliä voi myös helpottaa valmistelemalla pieniä apulistoja josta voi nopeasti keksiä henkilöiden ja paikkojen nimiä, luonteenpiirteitä sivuhahmoille tai satunnaistapahtumia.

Peliapuvälineet

Etukäteen tehtyjen suunnitelmien lisäksi pelinjohtajalla on käytössään liuta erilaisia apuvälineitä, joilla voi helpottaa pelinjohtamista ja selventää pelitilannetta. Varsinkin nopeasti etenevät toimintakohtaukset ovat usein hankalasti hahmotettavissa, joten kartan tai miniatyyrien käytöstä voi olla apua tilanteen selventämisessä. Ennen pelikertaa valmistellut kartat voivat olla hyvinkin näyttäviä, mutta yleensä tilanteen selkeyttämiseksi tarvitaan vain tyhjä paperi, johon voi nopeasti tehdä merkintöjä maastonmuodoista ja hahmojen liikkeistä. Jos peliporukka käyttää usein karttoja apunaan, voi olla järkevää hankkia jostain esimerkiksi A3-kokoinen kartonki, josta saa helposti uudelleen käytettävän laminoimalla tai kontaktimuovilla. Merkitsemiseen kannattaa käyttää vesiliukoisia tusseja, jotta merkintöjen puhdistaminen olisi helpompaa.

Pelinjohtajan jakama lisämateriaali on helppo keino syventää tarinaa. Lisämateriaali voi olla esimerkiksi hahmojen kohtaama arvoitus, kuvia tärkeistä sivuhahmoista, kirjeitä tai mitä ikinä pelinjohtaja keksiikään. Lisämateriaali voi olla myös digitaalista ja sen voi näyttää vaikka suoraan tietokoneen ruudulta. Tietokoneesta voi olla muutakin hyötyä, sillä soitettavan taustamusiikin lisäksi on mahdollista käyttää erilaisia virtuaalipeli-pöytiä, joilla voi luoda näyttäviä karttoja tai jopa pelata verkon välityksellä. Joihinkin virtuaalipelipöytä-sovelluksiin voi myös ohjelmoida etukäteen joitain sääntöjä ja tietoja hahmosta pelin nopeuttamiseksi.

Muita apuvälineitä ovat esimerkiksi näkösuojat, joilla voi salata tärkeiden nopanheittojen tuloksia tai muistiinpanoja. Myös koloita tai pokerimerkkejä voi käyttää pelissä resurssien merkitsemiseen tai vuorojärjestyksen laskemiseen. On loppujen lopuksi ihan pelaajien mielikuvituksesta kiinni mitä kaikkea voi hyödyntää roolipelin apuna.

Tuuriheitot ja satunnaiselementit

Noppia voi käyttää myös silloin kun pelinjohtajalla ei ole selkeää näkemystä esimerkiksi siitä, miten jossain tilanteessa kannattaisi toimia. Satunnaisuuden avulla voi määrittää tulevia tapahtumia, tai sitä voi käyttää vaikkapa juonen ohjaamiseen. Tuuriheitolla, joka voi olla esimerkiksi pelkkä 1d10, pelinjohtaja voi halutessaan minimoida subjektiiviset näkökulmansa ja antaa tapahtuman vastuun nopalle mallintaakseen esimerkiksi luonnon satunnaisuutta. Pelinjohtaja päättää mielessään etukäteen tarkoittaako suuri tulos sitä, että jokin huono asia tapahtuu todennäköisesti vai onko suuri tulos hyvää tuuria, jolloin pelaajat välttävät asian tapahtumisen. Vastaavasti jos tuuriheiton tulos ei miellytä, voi pelinjohtaja mielessään kääntää tuuriheiton tarkoituksen, jotta tilanne ei täysin karkaisi käsistä. Nopanheiton tulosta voi käyttää myös vaikeustason määrittelemiseen päättämällä esimerkiksi seuraavan taitotarkastuksen vaikeustason heittämällä 1d10+3.

Esimerkki: Pelaajat ovat valinneet tietoisesti erittäin vaarallisen kulkureitin vuoristossa. He tiesivät lähtiessään, että rinne on osittain jäässä ja tippuminen tietää lähes varmaa kuolemaa. Pelinjohtaja ei halua antaa pelaajien kuolla, muttei myöskään haluaisi antaa pelaajien päästä vaarallisesta ratkaisusta ongelmitta. Hän heittää jokaisella pelaajalla tuuriheiton, jonka tarkoitus on kuvata rinteiden sortumisen todennäköisyyttä juuri heidän pelaajahahmonsensa alla. Mikäli pelaajat heittävät suurehkoja numeroita, pelinjohtaja pitäytyy linjassaan ja kuvailee rinteiden osittaista sortumista, jonka pelaajat kuitenkin hyvällä tuurillaan välttävät. Jos yksi pelaajista heittää erityisen huonosti, hän voi horjahtaa vaarallisesti ja joutua taistelemaan henkensä edestä – muut pelaajat kuitenkin todennäköisesti auttavat tilanteessa. Jos taas kaikki pelaajat heittävät pieniä numeroita, pelinjohtaja voi päättää, että heitto ei kuvaakaan rinteiden sortumista, vaan vahinkoa, jonka pelaajat saavat päälle tippuvasta kivisateesta.

Pelimaailman kuvailu ja tunnelman luominen

Dramaattiset ympäristöt

Ympäristön valinnalla on suunnaton merkitys pelin tunnelman ja jännityksen kannalta. Kirjan Bliaron-osioon on koottu valmiiksi eri tyyppisiä ympäristöjä, jotka antavat jokainen omanlaisensa sävyn pelin tunnelmalle. Epätoivoinen ja melankolinen taistelu sopii varmaankin parhaiten Mustien vuorten jäätiköille, kun taas vauhdikas toimintaskenaario voi toimia paremmin urbaanissa Bliwonissa. Kauniit auringonlasikut, luonnonkauniit maisemat, vesiputoukset ja hiekkamyrskyt ovat osa Bliaronia ja voivat toimia seikkailuissa erinomaisina tunnelman luojina. Mikään ei toimi klaanilaishenkeen eläytymisessä paremmin kuin sellainen luonnonilmiö, joka pakottaa pelaajaja ei-pelaajahahmot toimimaan alkeellisten keinojensa varassa: Äkillisesti nouseva hiekkamyrsky pakottaa hahmot sitomaan kiinni telttoja ja viemään danakeja suojaan läpitukevaa tuulta vastaan. Lopuksi hahmot joutuvat suojautumaan itsekin arolla varsin pieneltä, mutta korvaamattoman arvokkaalta tuntuvaan jurtaan.

Erityistilanteita varten on myös hyvä rakentaa ympäristö, joka vaikuttaa tilanteeseen aivan omalla tavallaan. Eepinen kaksintaistelu on paljon jännittävämpi ka-pealla vuoristokaistaleella kuin tylsällä ruohokentällä. Pelinjohtajan kannattaa käyttää rohkeasti tunnelman luomiseksi poikkeuksellisia luonnonmuotoja, kuten jyrkänteitä, koskia, kanjoneita ja tulivuoria, tai vaikkapa hurjia sääilmiöitä, kuten monsuunisaiteita, hiekkamyrskyjä, metsäpaloja tai hurjia tuulipyörteitä. Erikoiset paikat ja säätilat toimivat parhaiten, kun niitä käytetään säästeliäästi korostamaan tarinan jännittävimpiä kohtia.

Takaumat

On hyvin työlästä suunnitella sivukaupalla hahmojen historiaa ja tekemisiä ennen varsinaisen pelin alkamista. Toisaalta jotkut pelaajat nauttivat tällai-

sesta suunnittelusta, joten heitä ei myöskään kannata kieltää tekemästä hahmohistoriaa. Mutta oli hahmon historia suunniteltu etukäteen tai ei, takaumat ovat hyvä keino luoda tunnelmaa. Takaumassa pelinjohtaja kuvailee jonkin hahmolle aiemmin tapahtuneen tilanteen, joka voidaan sivuuttaa tarpeen mukaan nopeasti kuvailuna tai tarvittaessa pelata yksityiskohtaisesti. Jos pelaajahahmot tapaavat vaikka jonkun uuden sivuhahmon ensimmäistä kertaa pelissä, voi pelinjohtaja lyhyesti kuvailla takamana kuinka joku näistä hahmoista onkin tavannut hahmon jo aiemmin. Vastaavasti jos jonkun hahmon menneisyyttä käsitellään tarkemmin, voi tähän varata enemmän aikaa ja jopa pelata joitain kohtia hahmon menneisyydestä. Näin pelaajat voivat päästä paremmin kiinni hahmoihinsa ja jopa oppia niistä jotain uutta.



Peliympäristö

Pelin tunnelmallisuutta voi korostaa entisestään käyttämällä hyväkseen peliympäristöä. Musiikin, valaistuksen ja pelin aikana tarjoiltavien naposteltavien avulla. Käyttämällä tilanteeseen sopivaa taustamusiikkia pelinjohtaja voi tehdä tavanomaisestakin kohtauksesta hyvin tunnelmallisen: nopeatempoinen musiikki taistelukohtauksessa voi tempaista pelaajat mukaansa ja antaa taistelulle hieman eppisyyden tuntua. Vastaavasti pelkillä kynttilöillä valaistu huone on otollinen luomaan tunnelmaa mysteerit ja kauhuelementtejä sisältävässä pelissä. Ja mikäli peli sijoittuu rikkaan kauppiaan pitoihin, voi pelinjohtaja lisätä tunnelmaa tarjoilemalla esimerkiksi teetä ja leivonnaisia.

Uuden sisällön luominen

Monet kirjassa esitellyistä alueista on jätetty suhteellisen avoimiksi, jotta peliporukoilla olisi varaa kehittää maailmaa omien tarpeidensa mukaisiksi. Kirjan Bliaron-osio on tarkoitettu rungoksi pelien suunnittelulle, muttei suinkaan pelimaailman raamatuksi, jota täytyisi noudattaa tarkkaan. Pelinjohtajia kannustetaan käyttämään peleissään niitä asioita, jotka vaikuttavat kiinnostavilta ja hyödyllisiltä pelin kannalta, ja jättämään muut huomiotta.

Mikään ei myöskään estä peliporukkaa luomasta Bliaronin pelijärjestelmällä täysin omaa uutta saarta tai mannerta. Aiheesta voi saada jopa mielenkiintoisen kampanjan, joka kertoo tällaisia uusia alueita tietoen etsivistä ja tutkivista tutkimusmatkailijoista. Uuden maailman luomisessa on kui-

tenkin hyvä keskittyä kerrallaan pieniin asioihin – aloittaa vain tärkeistä ja seikkailuun liittyvistä asioista, ja laajentaa kuvaa uudesta mantereesta pala palalta. Hyvä perussääntö maailman luomiseen on ”vain esitetyt asiat ovat faktaa, muut huhupuhetta”. Kun pelinjohtaja paljastaa pelaajille jonkin suunnittelemansa asian tai paikan, siitä tulee osa pelimaailmaa, mutta niin kauan kuin nämä suunnitelmat ovat vain muistiinpanoja kirjan sivuilla tai pelinjohtajan pape-reissa, ne ovat enintään huhuja, joita pelinjohtaja voi muuttaa vapaasti tarpeen tullen.

Myös muuta sisältöä voi vapaasti luoda ja liittää Bliaroniin. Taikuutta voi laajentaa pidemmälle, tai muuttaa kirjan taikuuden sääntöjä kampanjaan ja pelityyliin paremmin sopivaan muotoon. Ehkä taikuus ei olutkaan aivan sitä kuin kirjassa alun perin kirjoitettiin, ehkä siitä löytyi uusia magianlajeja tai jopa uusia ulottuvuuksia, joissa matkaaminen onnistuu, kun tuntee ulottuvuusmatkailun niksit. Esineitä, hahmoja, organisaatioita ja olentoja voi luoda vapaasti. Parhaimmillaan Bliaron on silloin, kun kirjassa esiteltyä sisältöä voidaan hyödyntää omien pelien ja peliympäristöjen luomisessa.



KAMPANJAIDEOITA



Kampanjaa suunnitellessa voi joskus tuntu siltä, että ideat loppuvat kesken. Tässä kappaleessa on listattu muutamia Bliaroiniin sopivia teemoja ja kampanjaideoita, joiden tarkoituksena on antaa pelinjohtajalle ideoita sopivista pelityyleistä. Lista voi toimia apuna pelinjohtajalle uuden kampanjan raamina tai siitä voi ottaa palasia ja sovittaa niitä omiin seikkailuihin. Kannattaa kuitenkin huomioida, että nämä ideat on ensisijaisesti suunniteltu pelinjohtajille. Varsinkin ensimmäisten pelien kohdalla suositellaan, että pelaajat korkeintaan tutustuisivat tähän osioon ja jättäisivät tarkemman lukemisen pelinjohtajalle.

Seikkailua ja tutkimusretkiä

Seikkailut ovat helppo tapa saada aikaan sankarillisia pelejä, joissa hahmot liikkuvat paljon paikasta toiseen. Tutkimusretket voivat suuntautua esimerkiksi kalthanien muinaisiin rauniokaupunkeihin tai tutkimattomiin maailmankolkkiin, kuten sademetsiin tai Suurelle Arolle. Kalthan-raunioista voi löytyä mittaamattoman kalliita artefakteja, muinaisia tekstejä ja maagisia olentoja. Myös pelkästään klaanien kulttuureista voi saada aikaan mielenkiintoisia pelejä. Kaikki seikkailut eivät kuitenkaan ole tutkimusretkiä, ja alla on esitelty muutamia muitakin ideoita seikkailuhenkisiin peleihin.

Aartenmetsästys

Hahmot ovat tutkijoita ja seikkailijoita, jotka ovat saaneet tietoonsa vanhan Kalthanraunion sijainnin Molemin sademetsässä. Raunio ei kuitenkaan ole tyhjä, vaan sitä suojelee lähes kalthanien ajoista asti toiminnassa ollut kultti, joka ei aio päästää muukalaisia heidän salaisuksiinsa käsiksi. Matka raunioille on pitkä ja raskas, eikä sisään ole kultin vartijoiden vuoksi helppo päästä. Kuinka hahmot selviytyvät haasteista? Entä ovatko raunioissa piileskelevästä olennosta

kertovat huhut totta vai kulttilaisten sepiytyksiä. Onko se tarujen Ide Jem?

Matka Aron halki

Hahmot kulkevat kauppakaravaanin matkassa Aron poikki joko Ningarista Carehoisiin tai vaihtoehtoisesti toisin päin. Arolla on paljon erilaisia mielenkiintoisia paikkoja, matkalla tavataan klaanilaisia ja tehdään kauppaa, kohdataan rosvoja sekä vältellään Aron vaarallista luontoa ja eläimistöä. Peliin on helppo lisätä myös maagisia elementtejä. Kenties kauppakaravaanissa on mukana outo artefakti, jonka ympärillä tapahtuu paljon erikoisia asioita. Tai ehkä Thur Saheinin maagit pysäyttävät vankkurit etsiessään mustakäsiä. Arolla tapahtuu paljon asioita ja pelissä voi saada paljonkin irti pelkästään matkustamisesta.

Hirviöjahti

Maaseutua terrorisoi jokin vaarallinen olento tai lauma petoja – niragoja, peikko tai jopa Ide Jem. Hahmot päätyvät puolustamaan alueen asukkaita ja lähtevät surmaamaan tämän maaseutua uhkaavan hirviön. Kaikki ei kuitenkaan ole aivan näin yksinkertaista. Miksi pedot ovat juuri nyt hyökänneet alueelle? Mistä ne tulivat? Kun hahmot alkavat selvittää näitä kysymyksiä, he päätyvät yhä uusien ongelmien eteen. Kenties joku mustakäsi aikoo tuhota entisen kotikylänsä koston, tai niragat päättävät hyökätä maalaisen kimppuun, koska vasta herännyt Ide Jem on ajanut ne pois kotiseudultaan.



Magian tutkiminen ja väärinkäytön riskit

Magia on mystinen voima, eikä kaikkia sen ominaisuuksia voida määritellä yksiselitteisesti. Siitä huolimatta monet oppineet ovat kiinnostuneita magiasta ja sen mahdollisuuksista. Salaiset veljeskunnat, Sahenit sekä mustakädet ovat kaikki enemmän tai vähemmän magian tutkijoita. Magian tutkimiseen ja opiskeluun keskittyvässä pelissä hahmot voivat kuulua johonkin näistä järjestöistä, tai sitten innostua tutkimaan magiaa ihan omin nokkineen. Muinaiset artefaktit, pölyiset kirjat ja sukupolvelta toiselle kiertäneet legendat ovat kaikki omiaan magian tutkimiseen. Tutkiminen voi helposti johtaa myös seikkailuun, jos esimerkiksi legendaä täytyy tutkia paikan päällä tai muinainen artefakti hakea jostain kaukaa.

Magia ei kuitenkaan ole täysin vaaratonta, ja monet magiaan liian syvälle uppoutuvat joutuvat helposti demonismin houkutusiiin. Hahmot voivat myös itse olla demonisteja, tai sitten yrittävät estää muita joutumasta mustakäsiksi.



Thur Sahenin noviisit

Thur Sahenin maagit ovat saaneet vihiä Carehosissa majailevasta mustakäsien joukosta. He lähettävät pienen joukon nuoria maa-geja, eli pelaajahahmot, tutkimaan näitä mustakäsiä. Miten käy kun eräs pelaajien kontakti paljastuu mustakädeksi?

Juoksupoika

Hahmot ovat saaneet mestariltaan tehtäväksi hakea eräältä luotetulta ystävältä maagisen artefaktin tai riimukiven, mutta matka on pitkä ja täynnä konflikteja. Miten hahmot selviytyvät perille, ja miten he reagoivat kuullessaan, että luotettu ystävä onkin kuollut ja esine ryöstetty?

Magian mahdollisuudet

Pelaajahahmot ovat tavallisia maalaishahmoja, jotka havaitsevat itsessään kyvyn kevyeen magiankäyttöön. He joutuvat tästä syystä vaaraan, Sahenin haluamaksi, kenties heitä aletaan aiheetta epäillä mustakäsiksi. Hahmot onnistuvat löytämään kontaktin, joka suostuu opettamaan heille magiaa. Myöhemmin paljastuu kuitenkin, että heidän opettajansa on todella vaarallinen mustakäsi. Pelaajien täytyy tehdä valinta: ryhtyvätkö he mustakäsiksi, vapaiksi maa-geiksi vai yrittävätkö he liittyä jonkin Sahenin jäseniksi. Jokaisessa vaihtoehdossa on puolensa ja vaaransa.

Ihmissuhteita ja politiikkaa

Kaikki tarinat eivät keskity suuriin seikkailuihin, vaan enemmän ihmissuhteisiin ja paikallisiin valtarakenteisiin. Erityisesti vastakkainasettelut ovat hyviä keinoja luoda dramaattisia ihmissuhteita tai saada hahmot vaikuttamaan politiikkaan. Esimerkkejä vastakkainasetteluista ovat muun muassa kaupunkilaisten ja klaanilaisten väliset kulttuurierot, Sahenien keskenäinen kilpailu sekä hahmojen väliset uskonnolliset vaikumuserot.

Ihmissuhteista saa paljon mielenkiintoisia pelejä aikaiseksi, kun pohtii etukäteen min-käläisiä motiiveja pelissä esiintyvillä sivu-

hahmoilla on. Näiden motiivien ympärille saa luotua paljon mielenkiintoisia tilanteita ja haasteita. Ihmissuhteisiin ja politiikkaan keskittyvissä peleissä ei kuitenkaan kannata unohtaa pelaajahahmojen roolia. Mikäli pelaajilla on valmiiksi suunniteltuna hahmoille tärkeitä sivuhahmoja, näitä kannattaa tuoda peliin mukaan.

Henkivartijat

Pelaajahahmojen seurue palkataan rikkaan Cirilistä kotoisin olevan kauppiaan henkivartijoiksi matkalle Bliwonista Ciriliin. Matkalla he joutuvat barbaariklaanin väijyttämäksi. Barbaarit vaativat kauppiasta tilille klaania kohtaan suoritetuista rikoksista. Kauppias vaikenee ja kysyttäessä väittää, ettei mitään rikosta ole koskaan tapahtunut. Barbaarit ovat toista mieltä, mutteivät paljasta muuta kuin kauppiaan olevan syyllinen ”vakavaan muinaisten sääntöjen rikkomiseen”. Konflikti ei aukea ilman pelaajien väliintuloa. Mitä kauppias oikein piilottelee? Ovatko barbaarit oikeassa, vai käyttävätkö he rikosta tekosyynä hyökätä karavaanin kimppuun? Onko kyse oudosta kulttuuriin liittyvästä säännöstä, jota kauppias ei ehkä tiennyt tai tiedä edelleenkaan?

Kaupunkipolitiikkaa

Luninin hallintoon kuuluva aatelinen yrittää saada puhuttua läpi uudistuksen, jonka mukaan Puvo Sahenilla ei olisi enää varmaa kiintiöpaikkaa kaupungin hallinnossa. Paikan saanut maagi on eri mieltä ja pyrkii kumoamaan aatelisten hankkeen. Pelaajat voivat olla jo lähtötilanteessa jommankumman puolella tai he voivat tehdä päätöksen pelin edetessä. Heidät on voitu palkata esimerkiksi nuuskijoiksi, joiden tavoitteena on pilata maagin maine. Pelaajat voivat olla kenties vasta Saheniin tulleita maageja ja heidät on tuntemattomuutensa vuoksi ujutettu aatelisten kutsuille mukaan tavoitteenaan selvittää miksi aatelinen yrittää tuhota Sahenin kiintiöpaikan. Mutta miksi aatelinen on asettunut Sahenia vastaan? Onko aatelinen mustakäsi vai haluaako hän vain maagit pois maallisesta hallinnosta?

Ongelmia häämatkalla

Paikallinen aatelismies haluaa naittaa tyttärensä toisella paikkakunnalla asuvalle aatelliselle tiivistääkseen sukujen välistä yhteistyötä. Ongelmana on kuitenkin tyttö, joka on haluton naimakauppaan. Tämän lisäksi isä epäilee jonkun toisen miehen sekaantuneen kuvioon. Kun hääjärjestelyt kuitenkin laitetaan eteenpäin, lähtee tytär saattueensa ja myötäjäisten kanssa kohti määränpäättä, mutta ei koskaan saavu perille. Hahmot palkataan selvittämään tytön ja saattueen kohtaloa ja selviää, että saattue on joutunut maantierosvojen saaliiksi, ja tytär on kaapattu lunnaiden toivossa. Onko ryöstön takana kuitenkin jotain muuta? Onko tytär lähtenyt ryöstäjien mukaan vapaaehtoisesti päästäkseen eroon vastentahtoisesta avioliitostaan? Lähtekö tyttären aiempi kosija myös rosvojen perään? Kelpuuttaako tuleva aviomies enää tyttöä vaimokseen, jos tämä on raiskattu?

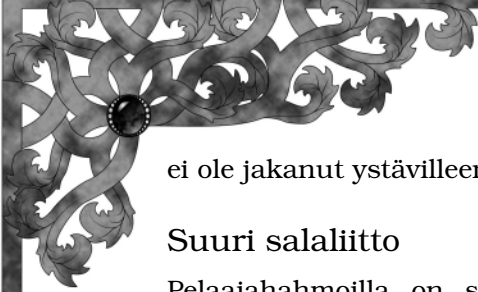
Mysteerejä ja salaliittoja

Salaisuudet ovat mielenkiintoisia ja ne kiehtovat ihmisiä, ja on todella palkitsevaa saada pitkään vaivannut mysteeri selvitettyä. Tällaisten mysteerien suunnitteleminen voi olla kuitenkin vaativaa, koska on tärkeää säilyttää tietty uskottavuus. Mikäli mysteeri tuntuu epäuskottavalta, voi pelaajien innokkuus lopahtaa. Mysteerien ei tarvitse kuitenkaan olla aina maagisia ja eksoottisia, vaan mysteereitä voidaan rakentaa esimerkiksi salaliittojen tai ratkeamattomien murhien, kaappausten ja muiden rikosten kautta.

Murhamysteeri

Hahmot saavat tietää, että heidän yhteinen ystävänsä on kuollut oudoissa olosuhteissa, ja he päätyvät selvittämään mitä oikeastaan on tapahtunut. Tapahtuma herättää paljon kummeksuntaa myös paikallisen virkavallan parissa, sillä ruumista on selvästi muokattu magialla. Kuka on surmannut hahmojen ystävä ja miksi? Ovatko Sahenien värväämät tutkijat tahattomasti epäpäteviä vai yrittävätkö he peitellä jotain? Onko joku hahmoista seuraavaksi vaarassa? Onko uhrilla ollut jokin salaisuus, jota hän





ei ole jakanut ystävilleen?

Suuri salaliitto

Pelaajahahmoilla on syytä epäillä jonkun merkittävän Sahenin tai virkamiehen olevan mustakäsi. Tämä mustakäsi on kuitenkin kuuluisa, tunnettu tai muuten vain arvostettu, joten häntä on hyvin vaikea syyttää ilman todisteita. Ja kun tämä mustakäsi on juuri saavuttamassa korkean aseman, josta käsin hänellä on mahdollisuus sabotoida koko järjestön toimintaa ja tuhota pelaajahahmojen aseman, alkaa pelaajilla olla kiire löytää todisteita mustakäden nappaamiseksi.

Suvun kunnia

Hahmot kuuluvat samaan sukuun, jonka nimen on tahrannut heidän esi-isänsä rikollinen tausta. Hahmot kuitenkin saavat selvälle puolivahingossa esi-isän joutuneen jonkun auktoriteetin – esimerkiksi Sahenien, poliitikkojen tai kauppiaiden – lavastamaksi, jotta todellinen rikos ja syyllinen ei selviäisi. Miten hahmot puhdistavat sukunsa maineen, ja jääkö todellinen syyllinen koskaan kiinni?

Myyttejä ja legendoja

Vuosituhanen vaihdos on lähellä ja maagisten ilmiöiden määrä ja laajuus on kasvanut räjähdysmäisesti. Nykyajan magiaoppineet pitävät tätä merkinä magian uudesta tulemisesta ja eräät epäilevät jopa kalthanien vallan uutta nousua. Vuosituhannen alulta odotetaan merkittäviä seikkoja.

Bliaron on myyttien ja legendojen tyyssija. Useimmat tunnetuimmista tarinoista ovat vuosisatoja vanhoja ja ne ovat levinneet ympäri mannerta klaanien mukana enemmän tai vähemmän muuttumattomina. Valtaosa tarinoista kertoo kalthaneista, Bliaronin ihmisten esi-isistä ja heidän koettelemuksistaan. Legendat voivat toimia joko itsessään peli-ideana tai sitten näitä legendoja voi käyttää tunnelman luomiseen.

Uponnut torni

Legendan mukaan kalthanit rakensivat jopa satakerroksisen tornipalatsin, jolla he

uskoivat pääsevänsä lähemmäs jumalia. Tämän vuoksi Maida, maan henki, johon uskotaan yhä etenkin klaanilaisten parissa, upotti yhdessä muiden jumalien kanssa palatsin maan sisään. Rakennelma oli kuitenkin niin suuri, että sen pohja koski jo maailman ytimeen ennen kuin se oli kokonaan maan sisällä. Tämän vuoksi tornin kuusi pylvästä on yhä pinnalla. Tornin tarkkaa sijaintia ei tiedetä, mutta Kalthan-tutkijat epäilevät sen löytyvän syvältä Aron keskeltä. Bliwonin kapakoissa kuitenkin kerrotaan tutkimusmatkailija Glenn Kuratista, joka kerskailee käyneensä palatsissa.

Tuulen Klaani

Kalthanien taruissa puhutaan muinaisesta "Tuulen Klaanista", joka vastusti ja erottautui kalthaneista käyttämällä heille tuntemattomia voimia. Tarujen mukaan kalthanit yrittivät sotia näitä outoja klaanilaisia vastaan, mutta sodan lopputuloksesta ei ole löytynyt mitään tietoa. Kalthanit ovat jo historiaa, mutta tutkijat epäilevät että Tuulen Klaanin perillisiä on yhä muutamia elossa. Nämä perilliset kykenevät vastustamaan magiaa ja saattavat omata muitakin mystisiä "voimia".

Kiven pyhättö

Mustien vuorien eräällä huipulla on pieni muinainen yhdestä kivistä veistetty temppeli tai pyhättö. Kukaan ei tiedä mille se on omistettu tai kuka sen on rakentanut, mutta se ei näytä kalthanien rakentamalta. Läheisissä kylissä liikkuvan tarun mukaan sen rakensi mielentyneyttä etsinyt erakko, joka halusi löytää keinon päästä osaksi magian virtaa.

Bardikanin pesä

Arolla on lähes sata metriä halkaisijaltaan oleva aukko, jota halkovat tuhannet juuri ja juuri kävelemiseen soveltuvat kiviset liuskat. Klaanien saogat kertovat Bardikaninimisestä valtavasta käärmeestä, joka vihaa kuuta ja aurinkoa. Öisin sen sanotaan luitertelevan kuopastaan ja kurottelevan tai vaalle toivoen jonakin päivänä nappaavansa kuun, jotta se pääsisi vapaaksi pesästään.

EI-PELAAJAHAHMOT



Ympäristön kuvailun lisäksi pelinjohtajan harteille jää ei-pelaajahahmojen suunnittelemisen ja kuvaileminen. Aivan kuten pelaajahahmojenkin, myös ei-pelaajahahmojen olisi hyvä olla moniulotteisia ja motivoituneita. Jotkut sivuhahmot, kuten kadunposkessa istuvat kerjäläiset tai kappakassa juopottelevat satunnaiset matkalaiset, voidaan sivuuttaa merkityksettöminä, mutta jos nämä hahmot muuttuvatkin merkityksellisemmiksi, niiden luonnetta voi kehittää myöhemmin. Kaikkia sivuhahmoja ei tarvitse keksiä ennalta. Pelimaailma on täynnä henkilöitä, eikä kaikkia niistä voi määrittellä etukäteen. Merkittävä osa hahmoista syntyy vasta pelin aikana ja niille voidaan keksiä lisää piirteitä tarpeen mukaan. Seuraavat neuvot voivat auttaa ei-pelaajahahmojen suunnittelussa, ja samoja ohjeita voi hyödyntää myös pelaajien kohtaamia olentoja suunniteltaessa.

Yleiskuvaus

Ei-pelaajahahmot voidaan jakaa tarinallisen vaikutuksensa puolesta kolmeen kategoriaan: kasvottomat hahmot, merkittävät hahmot ja tärkeät hahmot.

Kasvottomilla ei-pelaajahahmoilla viitataan hahmoihin, jotka eivät ole kovin merkittävässä roolissa pelin kannalta. Mikäli hahmo ei tarvitse nimeä, se on yleensä tarinan kannalta kasvoton. Tavallisten ihmisten lisäksi kasvottomat sivuhahmot ovat yleensä olentoja tai muiden hahmojen käytyreitä, kuten esimerkiksi varkaita tai palvelijoita.

Merkittävillä hahmoilla on yleensä jokin merkittävä rooli pelin kulussa ja niiden kohtaaminen on selvästi keskeinen osa tarinaa. Nämä hahmot ovat yleensä alansa ammattilaisia, kuten vartijoita tai Sahenmaageja. Esimerkiksi Sahenmaagit voivat olla hahmojen liittolaisia tai vastaavasti etsiä hahmoja mustakäsinä, kauppiaat voivat käydä hahmojen kanssa kauppaa tai antaa heille töitä ja niin edelleen.

Tärkeät hahmot ovat yleensä tarinan päähenkilöitä pelaajahahmojen rinnalla ja erityisesti näitä hahmoja suunnitellessa on hyvä miettiä hahmon taustaa tarkkaan. Tärkeitä hahmoja voivat olla esimerkiksi pelaajahahmojen sukulaiset ja ystävät, tärkeät kontaktit ja opettajat kuin myös arkkiviholliset ja vihamiehet.

Vaikka suunniteltava ei-pelaajahahmo ei olisikaan tarinan kannalta kovin merkittävässä roolissa, kannattaa tehdä silti jonkinlainen yleiskuvaus hahmosta sen varalta, jos hahmosta yhtäkkiä tuleekin tärkeämpi. Kuvausta suunniteltaessa voi miettiä, millainen rooli tai tehtävä hahmolla on pelin kannalta ja minkälaisia tapoja tai piirteitä hahmolla on. Hahmo voi olla esimerkiksi klaanilainen, kauppias tai vaikka vartija. Hän voi polttaa piippua, änkyttää hermostuessaan tai hänellä voi olla arpia tai tauntoiteja.

Myös stereotyypit antavat hahmolle hyvän pohjan, jota voi sitten kehittää ja jonka päälle voi lisätä mielenkiintoisia tai jopa risiriitaisia piirteitä. Esimerkiksi majatalon



isäntä voi olla pulska ja hyväntuulinen, mutta klaanitatuoinnit ja arvet kertovat hänen sotaisasta menneisyydestään. Jo tällaisen lyhyen kuvauksen avulla pelinjohtaja voi antaa hyvän käsityksen siitä, millainen hahmo on kyseessä.

Motiivit ja ihmissuhteet

Motiiveilla tarkoitetaan hahmon periaatteita sekä tapoja ja syitä toimia jollain tavalla. Motiivit liittyvät vahvasti hahmojen haluihin ja tarpeisiin, ja ne vaikuttavat siihen, miten hahmot toimivat. Esimerkiksi jos pelaajahahmojen kontaktin motiivina on rahan ja omaisuuden kerääminen, voi tämä hyvinkin pettää pelaajahahmot ja myydä tietoa heidän toiminnastaan. Vastaavasti jos hahmolla on samoja tavoitteita kuin pelaajahahmoilla, voi hahmo auttaa hahmoja vapaasta tahdostaan. On siis hyvä miettiä etukäteen, miksi hahmot toimivat niin kuin toimivat ja mikä ajaa heitä eteenpäin. Pelinjohtajan työ helpottuu, kun hän tietää etukäteen miten hahmot reagoivat pelaajien toimintaan.

Myös ihmissuhteet liittyvät motiiveihin. Hahmojen ystävät, sukulaiset ja vihamiehet ovat kaikki tärkeitä henkilöitä, jotka vaikuttavat hahmojen elämään. Sukulaisuussuhteista voi myös saada mielenkiintoisia pelitilanteita: esimerkiksi pelaajahahmon vikittelemän tytön veljet voivat vihastua liehittelyaiheista ja haastaa riitaa hahmon kanssa.

Pelimekaniikka

Yleensä ei-pelaajahahmot eivät tarvitse pelimekaanisia ominaisuuksia. Niillä on ainoastaan väliä silloin, kun ei-pelaajahahmojen oletetaan joutuvan johonkin konfliktiin tai haasteeseen joko pelaajahahmoja vastaan tai heidän kanssaan. Ei-pelaajahahmoilla ei ole myöskään tarpeellista olla kaikkia hahmolomak-

keessa esiintyviä ominaisuuksia tai taitoja, vaan riittää, että hahmosta kirjataan ylös vain kaikki pelin kannalta tarpeellinen. Tavallisesti riittää siis, että pelinjohtaja tietää, mikä on hahmon tärkein ominaisuus ja missä taidossa hahmo on hyvä.

Mikäli hahmot kuitenkin tarvitsevat pelimekaanisia ominaisuuksia, viereisellä sivulla olevassa taulukossa on listattu miten paljon erilaisille hahmoille voidaan jakaa ominaisuuksia, taitoja ja piirteitä. Nämä ovat hyvinkin ohjeellisia ja tarkoitettu nopeuttamaan ei-pelaajahahmojen luontia. Taulukon tarkoitus on tarjota helppo ja nopea tapa jakaa pisteitä ei-pelaajahahmoille, mikäli pelinjohtaja kokee tarvitsevansa täysin loppuun asti mietityn sivuhahmon. Kannattaa myös muistaa, että olennot eivät ole inhimillisiä, joten niiden ominaisuudet voivat olla yli 5.



Nopean hahmonluonnin pisteet

	Ominaisuudet	Taidot	Piirteet
Heikot hahmot	15	12	0
Tavalliset hahmot	18	16	Max 3
Vahvat hahmot	21	20	Max 6

Esimerkkejä ei-pelaaja-hahmoista

Nämä esimerkit on tehty yllä olevan ohjeellisen taulukon perusteella. Ne on tarkoitettu apuvälineeksi tilanteisiin, joissa pelinjohtajalla ei ole aikaa ryhtyä suunnittelemaan ei-pelaajahahmoa kovin tarkasti. Esimerkkejä voi siis muokata vapaasti omaan käyttöön sopiviksi.

Taskuvaras

Voima 3 Ketteryys 3 Kunto 2
Aistit 2 Karisma 2 Äly 2
Magiavoima 1

Kestopisteet 11 Refleksit 3
Tahdonvoima 2 Immunitaetti 2

Akrobatia 1, Püleskely 3, Sorminäppäryys 4, Valppaus 2, Lyhyet aseet 2

Kauppias

Voima 2 Ketteryys 2 Kunto 2
Aistit 2 Karisma 3 Äly 3
Magiavoima 1

Kestopisteet 11 Refleksit 2
Tahdonvoima 3 Immunitaetti 2

Kaupankäynti 3, Logiikka 2, Puhetaidot 2, Valppaus 2, Yleistieto 2, Lyhyet Aseet 1

Maalainen

Voima 3 Ketteryys 2 Kunto 2
Aistit 2 Karisma 1 Äly 2

Magiavoima 1

Kestopisteet 11 Refleksit 2
Tahdonvoima 2 Immunitaetti 2

Eläinten käsittely 4, Logiikka 1, Rakentaminen 2, Selviytyminen 1, Valppaus 1, Yleistieto 1

Bliwonin kaartilainen

Voima 4 Ketteryys 3 Kunto 3
Aistit 2 Karisma 2 Äly 3
Magiavoima 1

Kestopisteet 14 Refleksit 3
Tahdonvoima 3 Immunitaetti 2

Akrobatia 1, Logiikka 2, Lääkintätaito 1, Puhetaidot 2, Valppaus 4, Yleistieto 1, Lyhyet aseet 3, Pitkät aseet 2

Suuntavaisto +1, Onnekas +2

Sahenin noviisi

Voima 2 Ketteryys 2 Kunto 2
Aistit 3 Karisma 3 Äly 3
Magiavoima 3

Kestopisteet 11 Refleksit 3
Tahdonvoima 3 Immunitaetti 3

Keskittyminen 1, Logiikka 3, Magiatieto 3, Valppaus 1, Yleistieto 3, Magianlaji I 4, Magianlaji II 1

Sahenin jäsenyys +2

Klaanisoturi

Voima 5 Ketteryys 3 Kunto 4
Aistit 3 Karisma 2 Äly 3
Magiavoima 1

Kestopisteet 18 Refleksit 3
Tahdonvoima 2 Immunitaetti 3

Akrobatia 3, Eläinten käsittely 2, Lääkintätaito 2, Selviytyminen 3, Valppaus 2, Yleistieto 1, Lyhyet aseet 5, Magianlaji 2

Huimapää +2, Jykevä +2

Mustakäsi

Voima 2 Ketteryys 2 Kunto 3
Aistit 3 Karisma 3 Äly 4
Magiavoima 6

Kestopisteet 14 Refleksit 3
Tahdonvoima 4 Immunitaetti 4

Keskittyminen 3, Magiatietous 3, Valppaus 2, Yleistieto 2, Magianlaji I 4, Magianlaji II 3, Magianlaji III 3

Mustakäsi +5

Bliaron

Muinainen magia on herännyt.

Bliaron on fantasiaroolipeli magiasta ja sen tuomasta vallasta. Kolme maagijärjestöä, Sahenia, kontrolloi magian käyttöä rautaisella otteella ja rankaisee ankarasti järjestöihin kuulumattomia luvattomasta magiankäytöstä. Sahenien välinen kamppailu, klaanien shamanistiset perinteet, muinaiset riimukirjoitukset ja hengistä koostuva magia ovat pelin keskeisiä elementtejä.

Peliympäristönä toimii fantasiamaailma Bliaron, harvaan asuttu manner, jonka ankara ja kesyttämätön erämaa luo peliin karua ja jännittävää tunnelmaa. Kaksi sivistysaluetta, Bliwon ja Horuc, hallitsevat hedelmällisiä rannikkoseutuja ja ovat irtautuneet kehityksellisesti muusta maailmasta, kun taas erämaiden koviin oloihin tottuneet kansat elävät edelleen paimentolaisten ja keräilijöiden tavoin.

Avoin ja monipuolinen magiajärjestelmä antaa pelaajille mahdollisuuden luoda omia loitsuja käyttäen seitsemää erilaista magianlajia: tuhoa, elämää, liikettä, lämpötilaa, materiaa, aisteja ja ajatusta. Magia perustuu eri magianlajeja edustavien henkien kanssa kommunikointiin sekä niiden käskyttämiseen. Pelin sääntöjärjestelmä on kuitenkin kevyt ja yksinkertainen, ja tarjoaa pelaajille työkalut tarinalähtöiseen pelaamiseen.

NR
Northern Realms

ISBN 978-952-68021-2-1



9 789526 802121 >