

# Bambukoto





Bliaron - Kalthanien perintö  
lähdeteos:

# Bambukoto



Kustannusosuuskunta Northern Realms

[www.northernrealms.net](http://www.northernrealms.net)



Alkuperäinen teksti: Sami Koponen

Toimittanut: Antti Lax

Kuvat: Oskari Wäänänen

Taitto: Antti Lax

Kiitokset:

Uoti Huotari, Martta Huusko, Julius Kuutti

Painopaikka:

Kopijyvä, Jyväskylä 2013

ISBN 978-952-68021-0-7 (Nid.)

ISBN 978-952-68021-1-4 (PDF)



Tämän teos teoksen käyttöoikeutta koskee Creative Commons Nimeä-Epäkaupallinen-JaaSamoin 3.0

Muokkaamaton -lisenssi. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.fi>

# TERVETULOA BAMBUKOTOON

Bambukoto on lähde-teos Bliaron: Kalt-hanien perintö -roolipeliin. Lähde-teoksessa esitellään Bliwonin eteläpuolisella saarella sijaitseva maagikoulu ympäris-töineen ja kampanjaideoineen. Lähde-teoksessa viitataan moniin termeihin jotka löytyvät Bliaron-sääntökirjasta, jo-ten pelaajien oletetaan tutustuneen sääntökirjaan ja sen termistöön.

Lähde-teoksessa käsitellään Puvo Sahe-nia, ja pelaajat pääsevät näkemään Pu-von noviisien näkökulmasta millaista politiikkaa pahamaineisen maagijärjes-tön sisällä tehdään. Aikovatko pelaaja-hahmot noudattaa järjestön linjaa vai päätyvätkö he vastustamaan sitä?

Materiaali on kuitenkin vapaasti tulkit-tavissa eikä sitä ole pakko käyttää tästä näkökulmasta. Jos esimerkiksi velho-koulun henkilökunnan pelaaminen kiin-nostaa, lähde-teos soveltuu myös siihen oikein hyvin. Lähde-teoksen materiaalia voi myös käyttää osana jotain muuta skenaariota tai kampanjaa, jossa järjes-tön ulkopuoliset pelaajahahmot joutuvat maagikouluun.

## Bambukodon historia

Arkkimaagi Remiros perusti maagikoulu Sayenian noin kymmenkunta vuotta sit-ten Gwathion provinssin edustalle Moar-don saarelle. Siellä hän uskoi saavansa hoitaa opetustyötä rauhassa. Saaren omistaja ja Remirosin vanha ystävä vii-nimestari Moard hyväksyi koulun pe-rustamisen saarelleen, koska uskoi saavansa velhoista kaikenlaista apua ja

tukea. Koska koulun ympärille raken-nettiin vankka bambumuuri, tunnetaan se epävirallisissa yhteyksissä ja novii-sien kesken Bambukotona. Oppilas-määrä vaihtelee hieman vuosittain, mutta yleensä oppilaita on yhteensä noin 40-50 henkeä.

Kuten Puvo Sahenin maagikouluissa on tapana, täälläkin maagisesti kyvykkäille noviiseille annetaan koulutusta muuta-man vuoden ajan. Sitten heidät lähete-tään Gwathionin Kaupunkiluostariin, jossa heidät nimitetään munkeiksi. Tä-män "maagisen täysi-ikäisyyden" saa-vuttamisen jälkeen koulutus jatkuu omatoimisemman erikoistumisen mer-keissä.





## Bambukodon säännöt:

- 1. Erilaisuutta on opittava sietämään:*  
jotta oppilaista kehittyisi avarakatseisia ja he oppisivat etsimään myös epätavallisia mutta toimivia ratkaisuja
- 2. Omaa väkeä ei vahingoiteta:*  
jotta erilaisista taustoista tulevat oppilaat eivät kääntyisi toisiaan vastaan
- 3. Kiellettyihin paikkoihin ei saa mennä:*  
jotta kukaan ei joutuisi hengenvaaraan
- 4. Raskaaksi ei saa tulla:*  
jotta kaikki voivat keskittyä opintoihin ja koska oppilaitoksella ei ole mahdollisuutta pitää huolta vastasyntyneistä

## Koulun henkilökunta

Maagikoulun rehtorin virassa ja ylimpänä johtajana toimii arkkimaagi. Rehtorin tehtäviin kuuluu yhteydenpito Sahenin suuntaan ja suhteiden hoito ympäröivään yhteiskuntaan. Tämän takia rehtori on usein poissa ja varsinainen koulunjohtaja on tällöin vararehtori.

Bambukodossa on puolen tusinaa opettajaa, kaikki Puvo Sahenin munkkeja. Oppilaat kutsuvat heitä mestareiksi. Koulussa on myös muutama vanhempi noviisi, jotka toimivat mestareiden avustajina ja uusien noviisien tuutoreina.

Bambukodossa on opetushenkilökunnan lisäksi kolme muuta tärkeää työntekijää: vartija, puutarhuri ja kyökkimestari. Vartija huolehtii apulaistensa kanssa alueen turvallisuudesta ja danakien hoitamisesta. Myös rangaistuksen kehittäminen ja valvominen kuuluvat vartijalle.

Puutarhurin tehtävänä on huolehtia sadosta, koeviljellä uusia hyötykasveja sekä testata erilaisia keinoja sadon parantamiseksi. Kyökkimestari taas johtaa kokkipoikien joukkoa ja varmistaa, että ruokapöydässä riittää evästä ja juhlatilaisuuksissa herkkuja.



# Rehtori Remiros

Koulun perustaja, arkkimaagi ja nykyinen rehtori keskittyy hallinnollisiin tehtäviin. Hän ei itse opeta ketään ja viettääkin paljon aikaa joko viinimestari Moardin tilalla tai Gwathionin Kaupunkiluostarissa. Ehkä juuri sen takia hän tapaa suhtautua kuriin ja järjestykseen kevyesti; tyyli on vapaa, kunhan tulokset ovat vakuuttavia.

## Ominaisuudet:

Voima 2	Ketteryys 2
Kunto 2	Aistit 3
Karisma 3	Äly 4
Magiavoima 5	

## Taidot:

Kaupankäynti 1	Keskittyminen 2
Logiikka 2	Magiatieto 5
Puhetaidot 3	Taiteet 1
Valppaus 2	Yleistieto 4

## Magiataidot:

Tuho 1	Lämpötila 3
Materia 2	Liike 4
Aistit 2	Elämä 2
Ajatus 1	

## Piirteet:

Sahen-jäsenyys +3, Empaattinen +2,  
Verivihollinen -4

Kestopisteet 11  
Tahdonvoima 4  
Refleksit 3  
Immuneetti 4





# Mestari Tueril Ankka

Vararehtori Tueril on usein käytännössä se taho, joka vastaa koulun johtamisesta. Hän myös hoitaa opetustehtäviä Magiatiedon saralla, joten noviisit törmäävät häneen usein. Tueril on vanhoillinen ja vaatii usein kovempaa kuria kuin Remiros. Hänen pilkkanimensä juontuu hänen vaappuvasta kävelytyylistään ja honottavasta äänestään.



## Ominaisuudet:

Voima 2                      Ketteryys 2  
Kunto 2                      Aistit 4  
Karisma 2                  Äly 5  
Magiavoima 4

## Taidot:

Eläinten käsittely 1  
Kaupankäynti 1          Keskittyminen 2  
Logiikka 2                  Magiatieto 5  
Puhetaidot 2              Valppaus 4  
Yleistieto 3

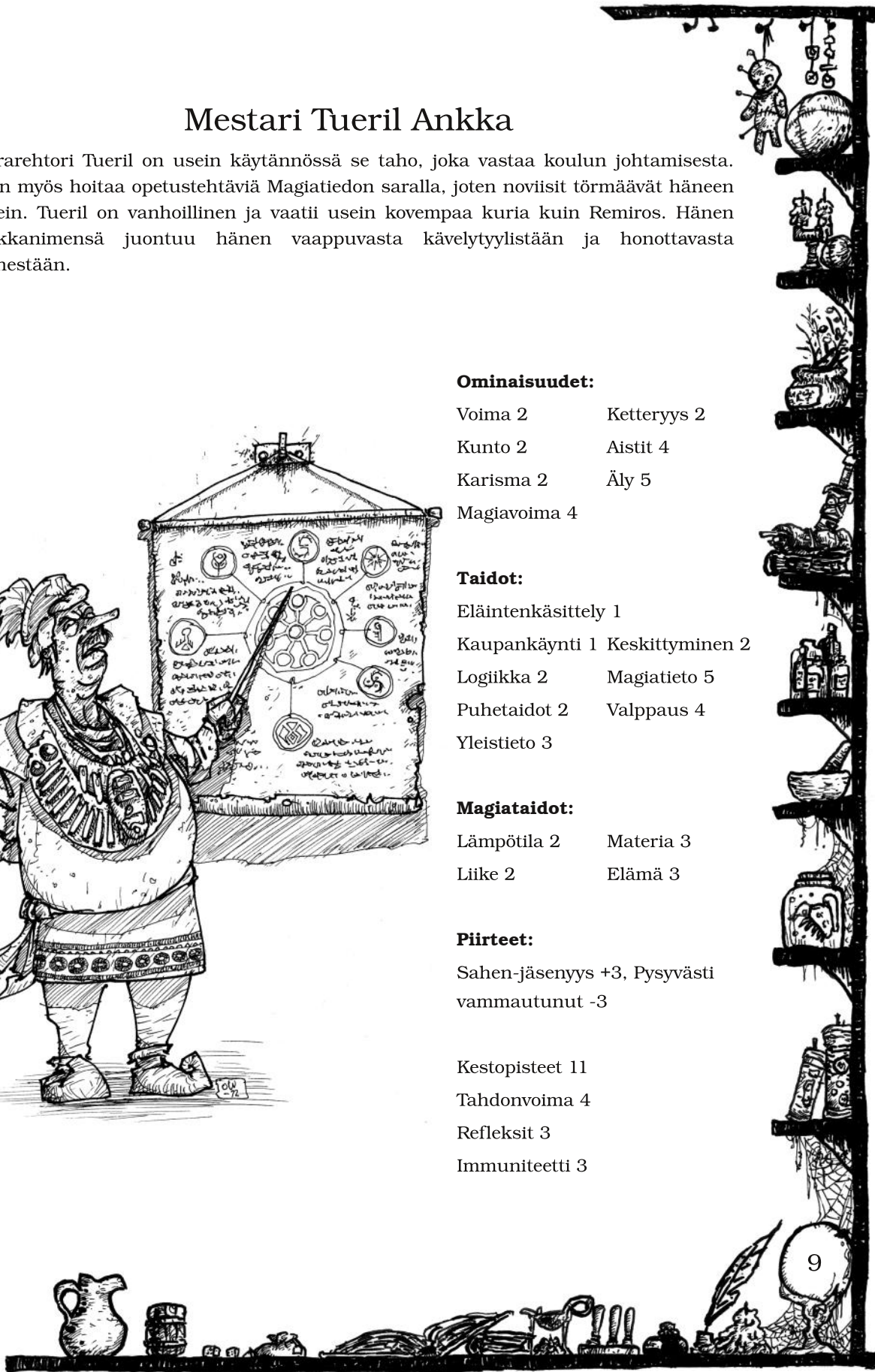
## Magiataidot:

Lämpötila 2                Materia 3  
Liike 2                      Elämä 3

## Piirteet:

Sahen-jäsenyys +3, Pysyvästi  
vammutunut -3

Kestopisteet 11  
Tahdonvoima 4  
Refleksit 3  
Immunitetti 3



# Mestari Sol

Lämpötila- ja liikemagia ovat sekä Bambukodon magiaopintojen perusteita että Solin erikoisalaa, joten hänen aikansa kuluu pitkälti opetustehtävissä. Tämä iloluontoinen nainen uhkasi aikoinaan päätyä demonismin pauloihin, mutta Remiros pelasti hänet. Heillä oli sittemmin lyhyt mutta intohimoinen suhdekin. Niinpä Sol arvostaakin Remirosia suuresti ja pyrkii kaikin tavoin seuraamaan rehtorin ihanteita.



## **Ominaisuudet:**

Voima 2                      Ketteryys 3  
Kunto 2                      Aistit 3  
Karisma 3                    Äly 4  
Magiavoima 4

## **Taidot:**

Kaupankäynti 1      Keskittyminen 2  
Logiikka 2              Magiatieto 3  
Puhetaidot 4        Taiteet 2  
Valppaus 3            Yleistieto 3

## **Magiataidot:**

Lämpötila 5              Liike 4  
Elämä 1

## **Piirteet:**

Sahen-jäsenyys +2, Orpo -1

Kestopisteet 11  
Tahtonvoima 4  
Refleksit 3  
Immunitetti 3

# Mestari Indra

Aritmetiikan ja historian (so. Logiikka ja Yleistieto) opettaja, joka on myös intohimoinen rytkyn pelaaja. Hänellä on tapana tunkea nenänsä oppilaiden asioihin ja ottaa näiden salaisuuksista selvää. Hänellä itsellään on aatelistausta ja vaikka hän tietää ettei sen saisi antaa vaikuttaa mihinkään, niin hän suhtautuu vaistomaisesti vähätellen työläistäustaisiin oppilaisiin. Samalla tavalla hän päätyy usein moittimaan vartija Boalia ja kyökkimestari Eckardia.

## Ominaisuudet:

Voima 3            Ketteryys 3  
Kunto 3            Aistit 3  
Karisma 2        Äly 4  
Magiavoima 3

## Taidot:

Akrobatia 3        Keskittyminen 1  
Logiikka 5        Magiatieto 2  
Puhetaidot 2     Valppaus 3  
Yleistieto 4

## Magiataidot:

Lämpötila 2       Liike 3  
Aistit 2            Elämä 3

## Piirteet:

Sahen-jäsenyys +2, Aatelininen +2,  
Urheilullinen +2, Impulsiivinen -1

Kestopisteet 14  
Tahdonvoima 3  
Refleksit 3  
Immuneetti 3



# Tuutori Gustov

Gustov on jäänyt vielä kolmanneksi vuodeksi Bambukotoon auttaakseen puutarhuri Dordothaa ja syventääkseen omaa Elämä-magian tuntemustaan. Hyväntahtoisena ihmisenä hän ei suostu uskomaan ilkeitä juoruja Dordothasta. Gustov pitää asemastaan tuutorina ja häneltä löytyykin aina aikaa nuorempien noviisien huolten kuuntelemiselle. Siihen hänen apunsa kuitenkin usein rajoittuu.

## Ominaisuudet:

Voima 2                      Ketteryys 2  
Kunto 2                      Aistit 3  
Karisma 3                  Äly 3  
Magiavoima 3

## Taidot:

Keskittyminen 1      Logiikka 2  
Magiatieto 2            Puhetaidot 2  
Valppaus 1              Yleistieto 2

## Magiataidot:

Lämpötila 1              Liike 2  
Elämä 3

## Piirteet:

Sahen-jäsenyys +1, Empaattinen +2,  
Holhooja -2

Kestopisteet 11  
Tahdonvoima 3  
Refleksit 3  
Immuniiteetti 3





# Puutarhuri Dordotha

Harvasanaisuudessaan Dordotha voi vaikuttaa jopa mykältä. Hänen tärkeimpänä tehtävänä on koeviljely, mutta hän vaalii myös omia kukkaistutuksiaan. Hänen julmuudestaan tuholaisia kohtaan kiertää noviisien parissa tarinoita eikä hänen hintelä olemuksensa ole omiaan lisäämään luottamusta. Todellisuudessa Dordotha onkin Thur Sahenin kaksoisagentti: sopivan tilaisuuden tullen hän yrittää houkutellessa oppilaita demonismin pariin, jotta Karma saisi syyn tulla hävittämään koko Bambukodon.

## Ominaisuudet:

Voima 2                      Ketteryys 2  
Kunto 3                      Aistit 3  
Karisma 2                    Äly 3  
Magiavoima 3

## Taidot:

Eläinten käsittely 1  
Lääkintätaito 3          Piileskely 3  
Puhetaidot 2              Rakentaminen 1  
Valppaus 3                  Yleistieto 3

## Magiataidot:

Tuho 2                      Elämä 3

## Piirteet:

Sahenin jäsenyys +2, Intohimoinen harrastus (Puutarhanhoito) +1, Piilotettu maagikko +3, Hintelä -4

Kestopisteet 10  
Tahdonvoima 3  
Refleksit 3  
Immuniiteetti 3



# Kyökkimestari Eckard

Eckard on Bambukodon henkilökunnan ainoa ei-maagi. Hän johtaa kokkipoikien joukkoa rautaisella otteella sillä, Remirosin toistuvista rauhoitteluista huolimatta, Eckard pelkää velhoja kuollakseen. Niinpä hän yrittää hoitaa tehtävänsä mahdollisimman moitteettomasti ja välttää kaikkea huomiota. Siitä huolimatta hän joutuu usein mestari Indran pilkan kohteeksi.



## Ominaisuudet:

Voima 2                      Ketteryys 2  
Kunto 3                      Aistit 3  
Karisma 4                  Äly 3  
Magiavoima 1

## Taidot:

Eläinten käsittely 2  
Kaupankäynti 3          Keskittyminen 2  
Puhetaidot 2              Sorminäppäryys 2  
Taiteet 1                    Valppaus 2  
Yleistieto 2

## Piirteet:

Apulainen +2

Kestopisteet 14  
Tahdonvoima 4  
Refleksit 3  
Immunitetti 2

# Maagikoulun pohja- piirustus

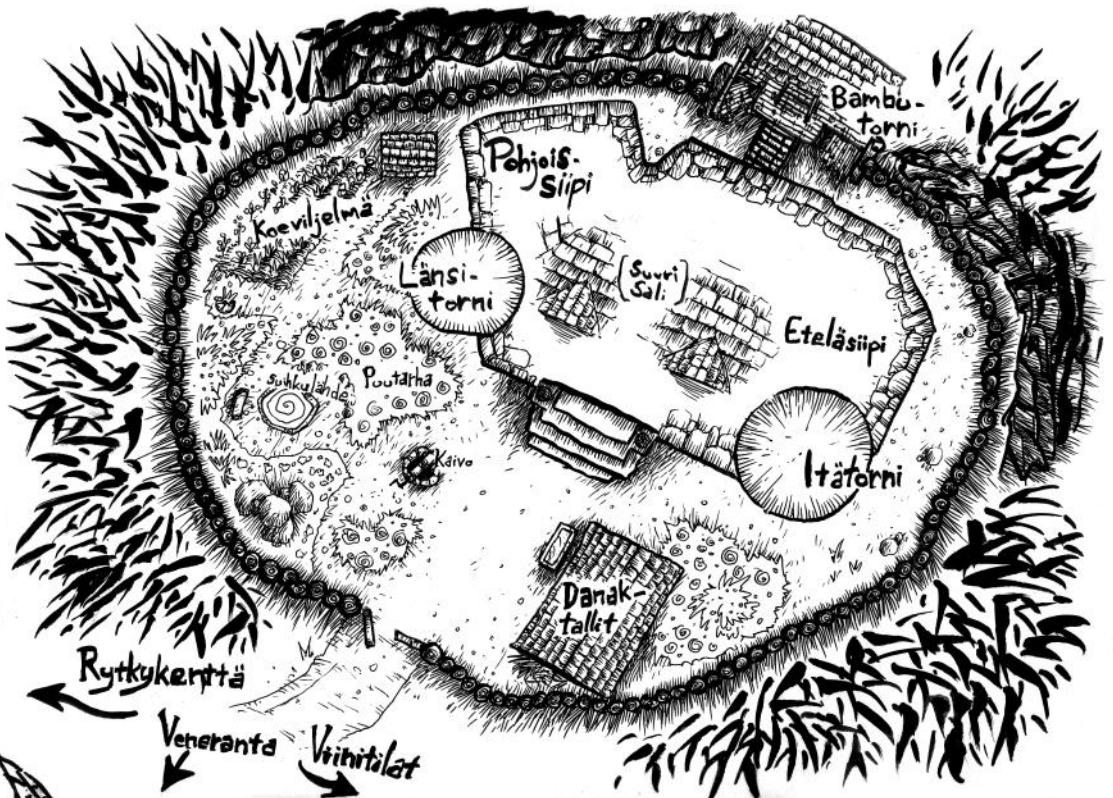
Bambukoto sijaitsee Bliaronin mante-reen eteläpuolella, Gwathionin provinsin edustalla, Moardon saarella. Koulun aluetta ympäröi korkea bambusta tehty muuri, joka sulkee sisäänsä puutarhan, danakien tallit ja koulurakennuksen itsensä. Portilta lähtevät polut vievät ryttykentälle, jyrkkään venerantaan ja metsän läpi viinitiluksille.

Koulun päärakennuksessa on suuri juhlasali, jossa lukukauden aikana tapahtuvat kaikki suuret tilaisuudet päivittäisistä ruokailuista vuosittaisiin juhliin. Päärakennuksessa on myös kaksi tornia joita nimitetään yleisesti Länsitorniksi ja Itätorniksi. Länsitornissa sijaitsevat rehtorin ja opettajien huoneet

sekä pieni kellarivarasto, jossa opettajat säilyttävät opetustarvikkeitaan lukkojen takana. Itätornissa puolestaan sijaitsee koulun kirjasto sekä suuri varasto, jonka kätköistä löytyy paljon vanhoja arkistoja sekä unohdettuja esineitä.

Karut luokkahuoneet ja keittiö sijaitsevat pohjoissiivessä. Eteläsiipi puolestaan kattaa asuntolapuolen sekä pienemmän noviisien vapaa-ajan viettoon tarkoitettun takkasalin.

Päärakennuksen takana sijaitsee Bambutorniksi nimetty rakennus jossa toisen ja kolmannen vuoden oppilaat suorittavat loitsuharjoituksiaan. Nimestään huolimatta Bambutorni on rakennettu kestävämpään hallusta karanneet loitsut, mutta ei ole ennenkuulumatonta että Bambutornia pitäisi korjata harjoitusten jälkeen.





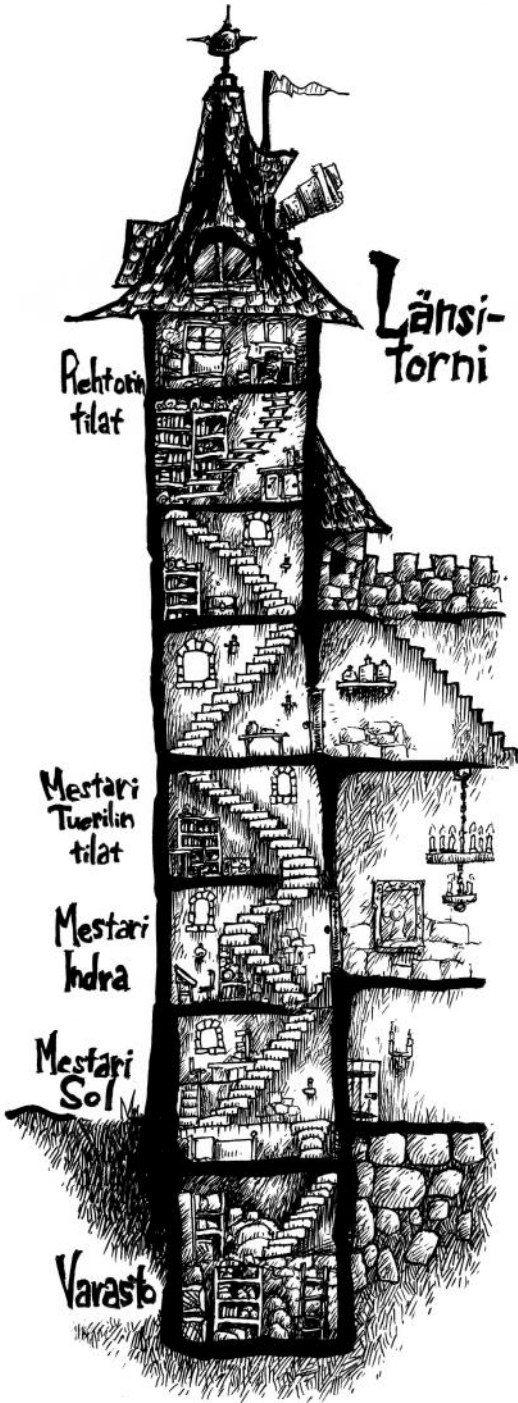
## Kielletyt alueet

Bambukodossa sijaitsee myös pari oppilailta kiellettyä paikkaa. Nämä ovat toisaalta niin hyvin kätkeytyjä, että niihin tuskin törmääkään sattumalta.

- Rehtorin tornin huipulla on reliikkikammio, jossa säilytetään riimukiviä sekä muutamia kalthanesineitä ja muita riimuesineitä. Joukossa on myös vartija Boal Kirotnun cazen-keihäs. Näitä käytetään joskus oppitunneilla havaintoesimerkkeinä, mutta pääasiassa ne ovat täällä Remirosin omaa käyttöä varten.

- Suuren salin alapuolella, vaakunaksi naamioidun lattialuukun alla, on käärmeuola. Siellä makaa vangittuna Ide Jem nimeltä Feilong. Arkkimaagi Remiros haluaisi taivutella pedon tekemään jotain Kutangin aarniometsän suistoalueen sumulle, mutta tähän mennessä Feilong ei ole suostunut. Feilong puolestaan haluaisi päästä hävittämään Thur Sahenin päälainoituksen Rasaak Thurmenin, koska pitää kaikkia thurlaisia magian vihollisina. Vaikka Remiros pitää Thur Sahenin väkeä hankalina kilpailijoina, ei hän usko vanhan Sahenin päälainoituksen tuhoamisesta seuraavan mitään hyvää.

- Erästä kirjaston alkovista on reitti arkistihuoneeseen, jossa on säilöttynä Bambukodon matrikkeleita, kronikoita ja rehtorin henkilökohtaista kirjeenvaihtoa. Sieltä voisi lukea kaiken elämästari Nimberratin suureellisista salaisista tavoitteista, joita lähdeoksen alussa kerrottiin. Arkistossa on myös paljon tietoa aiempien vuosien oppilaisista, nykyisistä Puvo Sahenin munkeista. Puvo Sahenin kanssa valtakamppailua käyvät tahot olisivat valmiit maksamaan suuria summia arkiston salaisuuksista.





## Koulun ympäristö

Bambukoto sijaitsee Moardon saarella. Saaren tunnetuin paikka on Moardin suuri viinitila, jossa hän tuottaa eräitä Gwathionin provinssin parhaita viinilaatuja. Moardin saarella on myös pieni kyläpahanen, jossa viinitilan työntekijät asuvat. Viiniviljelysten vuoksi valtaosa saaren metsästä on raivattu pois, mutta sitä on kuitenkin olemassa vielä jonkin verran saaren sisäosissa, viinitilan ja Bambukodon välillä. Raivaustöitä on tehtävä miltei joka vuosi, jotta saari ei alkaisi kasvaa uudelleen umpeen.

Moardon lähetyvillä on kolme muutakin saarta. Rinn toimii Gwathionin laivastotukikohtana ja sieltä tulee usein vieraita opettajia opettamaan muun muassa Merenkäyntiä ja Rakentamista Bambukotoon. Sen sijaan Rinn on kokonaan suljettu ulkopuolisilta.

Nasir-saari on Kultaisen luostarin tyysija. Siellä Echenin kirkon munkit viettävät askeettista elämää. He eivät pidä lainkaan maageista eivätkä Moardin kilpailevasta viinituotannosta, joten yhteydenpitoa saarten välillä ei ole käytännössä lainkaan. Vararehtori Tueril Ankka on kuitenkin suuresti kiinnostunut Kultaisen luostarin suuresta kulttuuritaide-esineistöstä, mutta ei ole toistaiseksi keksinyt mitään sopivaa tapaa esineiden takavarikoimiseen.

Kauempana merellä on kolmas saari, Qvenion, jossa sijaitsevat sekä bliwonilainen siirtokunta Qradi että merirosvojen tukikohtana toimiva Gilatt. Gwathionin laivasto on pari kertaa yrittänyt käydä hävittämässä koko Gilattin, mutta surkealla menestyksellä. Rinnin väki olisi epäilemättä kiitollista, jos maagit tekisivät asialle jotain. Lisäksi

Qvenionin metsissä asuu viljejä kalithheimoja, jotka hallitsevat magian käytön hyvin. Heidän kulttuurinsa ja magiansa on eräs mahdollinen tutkimuskohde Bambukodosta valmistuville munkeille.

Mantereen puolella lähin kaupunki on Gwathion, Bliwonin eteläisen provinssin pääkaupunki ja koko Bliaronin suurin satamakaupunki. Gwathionin kaupunkiluostarissa on yksi Puvo Sahenin virallisista päälainnoituksista, jossa arkkimaagi Remiros käy usein kokouksissa.

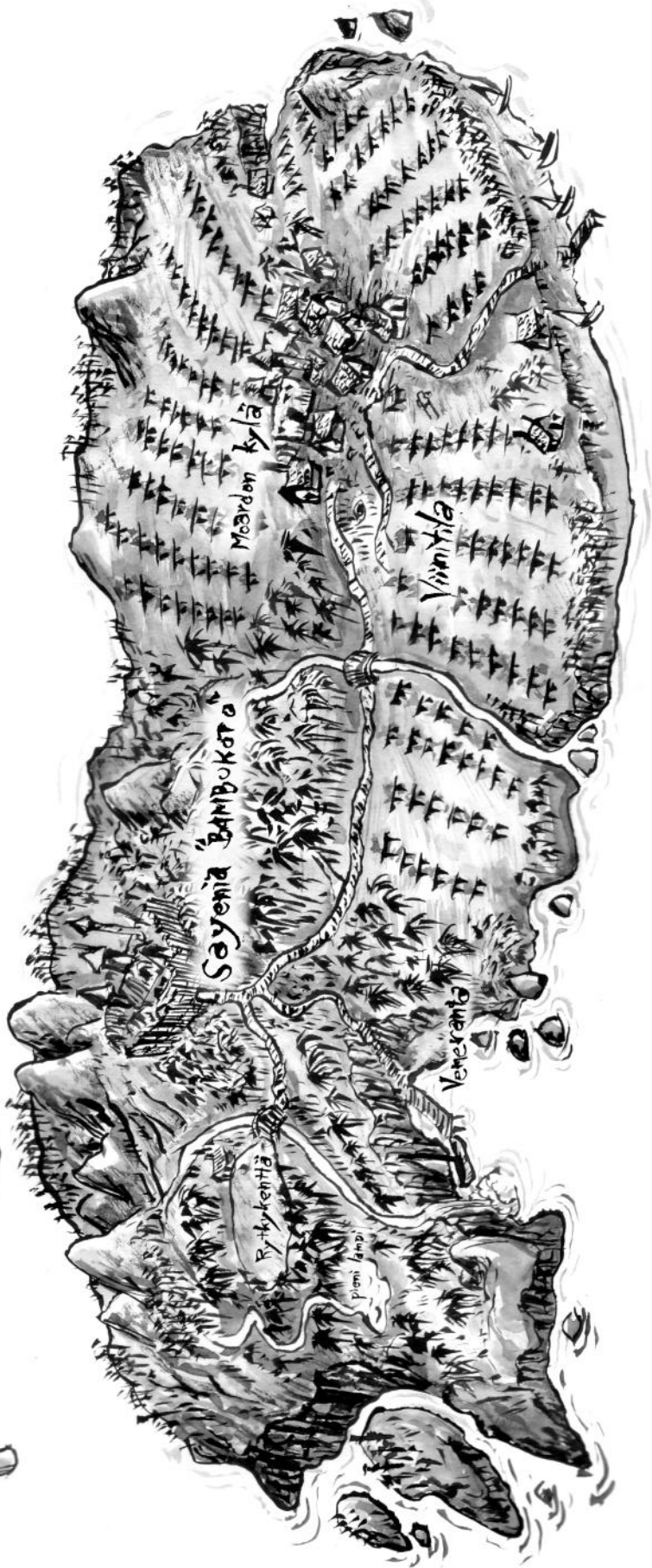
## Koulun lukujärjestys


Opinnot Bambukodossa kestävät tyypillisesti kaksi vuotta, mutta nopeammin oppivat tai entuudestaan kokeneemmat maagit voivat saavuttaa munkin arvon jo vuoden opintojen jälkeen. Monet kuitenkin jäävät harjoittelemaan taitojaan vielä kolmanneksi vuodeksi.

Arkkimaagi Remiros valikoi itse uudet oppilaat Puvo Sahenin vuoden aikana löytämien laittomien maagien joukosta. Hän pyrkii saamaan noviiseiksi nuoria mahdollisimman monipuolisista taustoista. Valituille oppilaille viedään sana seuraavan lukuvuoden alkamisesta. Heidän odotetaan saapuvan Gwathionin satamalaiturille numero 9 kevätpäivän-tasauksesta alkavan uuden vuoden jälkeen, ensimmäisen täyden Laon aikaan. Öinen laivamatka täydenkuun alla on portti Puvo Sahenin jäsenyyteen.

Opinnot keskeytyvät ensimmäisen kerän alkukesällä, kun ensimmäiset monsuunisateet alkavat. Tällöin Bambukodossa vietetään monsuunijuhlaa, johon kuuluu yhteinen juhla-ateria Moardin viinitarhan väen kanssa.

# BAMBUKOTO





Ystävyysten ja liittojen juhlassa on tapana solmia ja korjata yhteisön sisäisiä ihmissuhteita. Monsuunijuhlan yhteydessä pidetään myös ensimmäiset koitokset jolloin oppilailta odotetaan ensimmäistä omaa loitsua.

Kesän lopussa opiskeluihin tulee sadonkorjuutauko, jolloin kaikki oppilaat joko lähtevät kotiin tai jäävät saarelle auttamaan viininkorjuussa ja puutarhan hoidossa. Tyypillisesti myös käsityöläisten ja kauppiaiden lapset lähtevät käymään kotona, vaikkei siellä peltotöitä olekaan luvassa. Opinnot jatkuvat kun sadonkorjuu on hoidettu.

Seuraavan kerran opinnot taukoavat kuivan kauden aikana vanhan Sahenin muistopäivänä. Tällöin käydään läpi monissa erilaisissa rituaaleissa Sahenin syntyhistoriaa ja palautetaan mieliin sen alkuperäisiä ihanteita. Samassa yhteydessä pidetään myös rytkykisat, jossa voittajaryhmää palkitaan uusilla patjoilla ja liinavaatteilla.

Lukukausi päättyy kuivan kauden lopussa toiseen monsuunijuhlaan. Kyseessä on puhdistumisjuhla, eli kylpeminen, Bambukodon siivoaminen ja erilaiset kukkakoristeet kuuluvat asiaan. Juhlan yhteydessä maagikoulussa tehdään myös tuutoreiden avustamat yhteisloitsut, joissa samalla mitataan, miten paljon oppilaat ovat vuoden aikana oppineet. Jos loitsu onnistuu hyvin, voidaan oppilas katsoa noviisiuransa päättäneeksi, vaikkakin tätä tapahtuu harvoin. Tyypillisesti oppilailla on kova kiire kotiin jatkamaan juhlallisuuksia perheaterian ja suvun kokoontumisen merkeissä. Toisesta monsuunijuhlasta on tyypillisesti alle kuunkierron verran vuoden päättymiseen.

Toisena vuonna opinnot ovat muutoin samankaltaisia, mutta silloin ensimmäisen monsuunisateen aikana oppilailta odotetaan oman golemin tekemistä. Tätä varten toisen vuoden oppilaat joutuvat opiskelemaan rituaalimagiaa mestari Tueril Ankan opastuksessa. Yleensä golemit tehdään ryhmätyönä rituaalin vaikeuden vuoksi, mutta monet lahjakkaat oppilaat ovat suoriutuneet tehtävästä yksinkin.

Toisen opintovuoden toisessa monsuunijuhlassa puolestaan oppilailta odotetaan selontekoa jonkinlaisesta uroteosta; jostain, mikä tekee Puvo Sahenin ihanteiden mukaisesti maailmasta hieman paremman paikan kaikille.

Jos mestarit katsovat, ettei noviisi ole vielä kahden vuoden jälkeen valmis ryhtymään munkiksi, jatkuvat opinnot vielä kolmannen vuoden. Tällöin vanhempi noviisi toimii uusien tulokkaiden tuutorina. Jotkut innokkaat jäävät tosin vapaaehtoisesti auttamaan Bambukodon väkeä, mutta rajoitetun tilan vuoksi kaikkien on lähdettävä kolmannen vuotensa jälkeen.





Päivittäinen lukujärjestys Bambukodos-  
sa on rutiinien mukaista. Päivä alkaa  
yhteisellä aamiaisella suuressa salissa,  
jonka jälkeen oppitunnit alkavat. Opin-  
tojen jälkeen oppilailla on vapaa-aikaa,  
jolloin osa panostaa lukemiseen, osa  
taas rytkyharjoituksiin. Illalla kokoon-  
nutaan vielä yhteen illalliselle ennen  
kuin noviisien tulee vetäytyä asuntolan  
puolelle lepäämään.

## Rytky

Rytken pelaaminen on yksinkertaista:  
joukkueen tulee saada pelipallo kentän  
toiseen päähän vastustajajoukkueen ohi  
maalialueelle. Palloa saa kuljettaa eteen-  
päin millä keinolla tahansa. Rytky siis  
muistuttaa amerikkalaista jalkapalloa,  
mutta maagien pelaamana kaikenlaiset  
temput ovat sallittuja, vaikka luonnolli-

sesti järjestyssäntö, joka kieltää vahin-  
goittamasta ketään koulun väestä, on  
toki edelleen voimassa. Rytkyottelu  
kestää kaksi tiimaa ja ensimmäisen ti-  
man jälkeen joukkueet vaihtavat kent-  
täpuoliskoja. Ottelun päätyttyä laske-  
taan joukkueiden pisteet ja julistetaan  
voittaja tai tasapeli.

Pelimekaanisesti rytkyjoukkueen pitää  
saada kolme onnistumista putkeen, jot-  
ta he saavat pallon kuljetettua vastusta-  
jan maaliin. Nämä ovat tavallisesti  
vastustettuja heittoa, jossa epäonnistu-  
minen tarkoittaa siis pallon siirtymistä  
vastajoukkueelle. Yksi tiima kestää ta-  
vallisesti 12 vastustettua heittoa.

# BAMBUKOTO KAMPANJANA

Maagikoulu-kampanjassa on kolme osa-alueetta: kouludraama, magian tutkimus sekä seikkailut. Kouludraama tarkoittaa oppilaiden keskinäisiä ihmissuhteita ja niiden muuttumista, magian tutkimus puolestaan Bliaronin pelimekaniikan kanssa leikkimistä ja seikkaileminen toiminnallisempaa sisältöä. Kukin peliporukka voi painottaa eri osa-alueita omien mieltymyksiensä mukaan.

Ajatuksena on, että kampanja kestää vähintään neljä tai todennäköisemmin kahdeksan pelikertaa. Tämä vähimmäismäärä koostuu maagikouluvuoden erilaisista juhlista ja muista tärkeistä päivistä. Kampanja voi kuitenkin olla paljon pidempikin, ihan sen mukaan, miten pelaajat kampanjasta kiinnostuvat. Juhlapäivien väliin voi sijoittaa pe-

likertoja tai skenaarioita niin paljon kuin haluaa. Seuraavaan juhlapäivään olisi kuitenkin syytä siirtyä heti seuraavalla pelikerralla, kun joku pelaajista sitä pyytää. Näin peliryhmä itse huolehtii siitä, että kampanja etenee sopivalla nopeudella.

## Tapahtumia Bambukodossa

Bambukodon arkisesta opiskelusta ja oppilaiden välisestä draamasta nousee lukuisia mahdollisuuksia pelikertojen sisällöksi. Rytkyotteluiden tulokset, aatelisten ylimielisyys, romanssit, ilot ja surut ovat asioita joita voi käyttää koulukokemuksen saavuttamiseksi.

Näiden lisäksi kampanjaa voi terästää ajoittaisilla seikkailuilla tai muilla poikkeavilla tapahtumilla, joista seuraavilla sivuilla on muutamia esimerkkejä. Pelinjohtajat ja pelaajat saavat luonnollisesti kehittää näitä itse lisää.

### Aatelisvieras:

Viinimestari Moardin vieraaksi saapuu aateline Othelen, joka yrittää syrjäyttää maagien kiintiöpaikan Luninin neuvostossa. Aateline on kaukana kotoaan, joten Puvo Sahen toivoo, että tällä matkalla voisi tapahtua jotain käänteentekevää. Miten bambukotolaiset suhtautuvat vieraaseen?



## Opintomatka:

Opintomatka on hyvä mahdollisuus seikkailulle ja tutkimiselle. Luvassa voi olla merirosvojen ahdisteleva merimatka, selviytymiskamppailua viidakossa tai vanhojen raunioiden tutkimista. Opintomatkan aikana hahmot pääsevät tutustumaan paremmin Bliaronin maailmaan ja historiaan, sekä mahdollisesti löytää jotain joka sysää heidän opintonsa uusille raiteille. Opintomatka voi sijoittua esimerkiksi Kutangin aarniometsän kalthan-raunioille tai Qvenionin myyttisen Tarros-vuoren rinteille.

## Retki Kaupunkiluostariin:

Kaupunkiluostarissa tutustutaan Puvo Sahenin munkkien elämään, sairaanhoitoon ja Gwathion suurkaupungin hulinaan. Erityisesti pidemmän kampanjan yhteydessä tällainen retki voi toimia viitteenä sille, millainen tulevaisuus hahmoja voisi odottaa. Gwathion kaupunki on myös täynnä nähtävää ja tehtävää. Ehkäpä joku hahmoista löytää sieltä rakkauden tai kenties uusia mahdollisuuksia?

## Karkuri:

Joku oppilaista lähtee karkuun. Syystä tai toisesta hän ei enää jaksaa Bambukodon elämää ja kaappaa viinitilalta laivan. Jos noviisit toimivat nopeasti, he voinevat vielä yrittää puhua hänet ympäri ennen kuin Sahen leimaa hänet vaaralliseksi mustakädeksi.

## Rannikon garet:

Gwathionin rannikon kylistä kerrotaan garejen uhkasta. Arkkimaagin mielestä noviisit eivät ole valmiita kohtaamaan hirviöitä, mutta mestari Indra on valmis avustamaan taistelunhaluisia noviiseja.

## Villiintynyt danak:

Tuutori Gustovin varomaton loitsu (Elämämagia: Muokkaus 3) muuttaa yhden Bambukodon danakeista aiempaa vahvemmaksi. Eläin pillastuu rajusta muutoksesta ja suuntaa raivoissaan kohti viinitilan työntekijöiden kylää. Jos danakin taltuttaminen onnistuu sitä tappa-matta, vartija Boal Kirottu on hyvin kii-tollinen.

## Kabosin veljeskunta iskee:

Kabosin veljeskunta hyökkää Kultaiseen luostariin aikeenaan viedä sekä kalthan-taide-esineet että luostarin nuoret miehet mukaan. Kultaisen luostarin apotti Niktohal ei voi muuta kuin pyytää apua Bambukodosta. Mestari Tueril kehottaa ennen muuta varmistamaan, että kalthan-esineistö tuodaan Bambukooton.

## Kotikylän kutsu:

Eräs pelaajahahmo kuulee, että hänen kotikylässään on ilmennyt ongelmia. Onko hän valmis riskeeraamaan opintojensa jatkuvuuden lähtemällä sukunsa avuksi? Miten muut suhtautuvat tähän?





## Salakuljetus:

Viinimestari Ort Moardin poika Milo yrittää salakuljettaa osan viinistä kaupparuhtinas Ondrusin ohi. Suunnitelma epäonnistuu ja Milo heitetään tyrmään. Moard kääntyy maagien puoleen, ja pyytää josko nämä voisivat jotenkin saada hänen poikansa vapaaksi.

## Merirosvojen haaksirikko:

Moardolle haaksirikkoutuu muutamia merirosvoja jotka on syytä saada pian kiinni, muutoin Rinnin merisotilaat saavat syyn koluta saaren läpi vähän turhankin tarkkaan. Merirosvot ovat myös mahdollisesti uhka Moardossa asuville kyläläisille, joten bambukotolaisten on tehtävä jotain saaren asukkaiden avuksi.

## Surak-parvi:

Moardin viinitilalla havaitaan surakeja, joista on päästävä eroon ennen kuin ne turmelevat koko sadon. Puutarhuri Dordotha haluaisi kuitenkin saada muutaman surakin elävänä omia tutkimuksiaan varten.

## Puvo Sahenin tarkkailija:

Bambukotoon saapuu Puvo Sahenin luostariviraston mestari Sirandal, joka on vastuussa Puvon munkkien koulutuksesta. Mestari Sirandalin tehtävänä on arvioida Bambukodon toimintaa sekä erityisesti sitä että onhan magian opetus Puvon suurmestareiden määrittelemien arvojen mukaista. Opettajat ovat hyvin jännittyneitä tarkkailijan läsnäolosta, ja oppilailta vaaditaan näytteitä heidän opintojensa edistymisestä. Puutarhuri Dordotha näkee tässä hyvin tilaisuuden järjestää ongelmia Bambukodolle.

## Kalthan-reliikki:

Nuninkolista löytyy kalthan-reliikki. Arkkimaagi Remiros haluaa sen itselleen, mutta tietää että niin sen haluaa myös Lunin linnan suurmestari kuin vapaiden maagien veljeskuntakin. Arkkimaagi lähettää oppilaansa hakemaan riimuesinettä luottaen siihen, että kukaan ei tunne heitä.

## Monsuunikauden tulvat:

Syksyn monsuunikauden sateet saavat aikaan tulvan jonka suuruus yllättää koko Moardon saaren asukkaat. Bambukodon väki hälytetään auttamaan tulvan hillitsemisessä ja sen aiheuttamien vahinkojen korjaamisessa. Tulva kuitenkin on aiheuttanut vakavia vahinkoja ja hahmot saattavat joutua vaarallisiin tilanteisiin yrittäessään auttaa saaren asukkaita.

## Demonismin houkutus:

Puutarhuri Dordotha yrittää houkutelaa oppilaita demonismin pariin. Hän lupaillee suurimman maagisen voiman löytyvän sillä, että avaa vain koko sielunsa magian virtaukselle.

## Ide jemin unet:

Käärmeluolassa asuva Feilong tulee hahmojen uniin ja pyytää näitä vapauttamaan itsensä. Vastineeksi vapaudetaan se lupaa täyttää yhden vapauttajansa toiveen.



# Esimerkkikampanjoita

## Kouludraama-kampanja

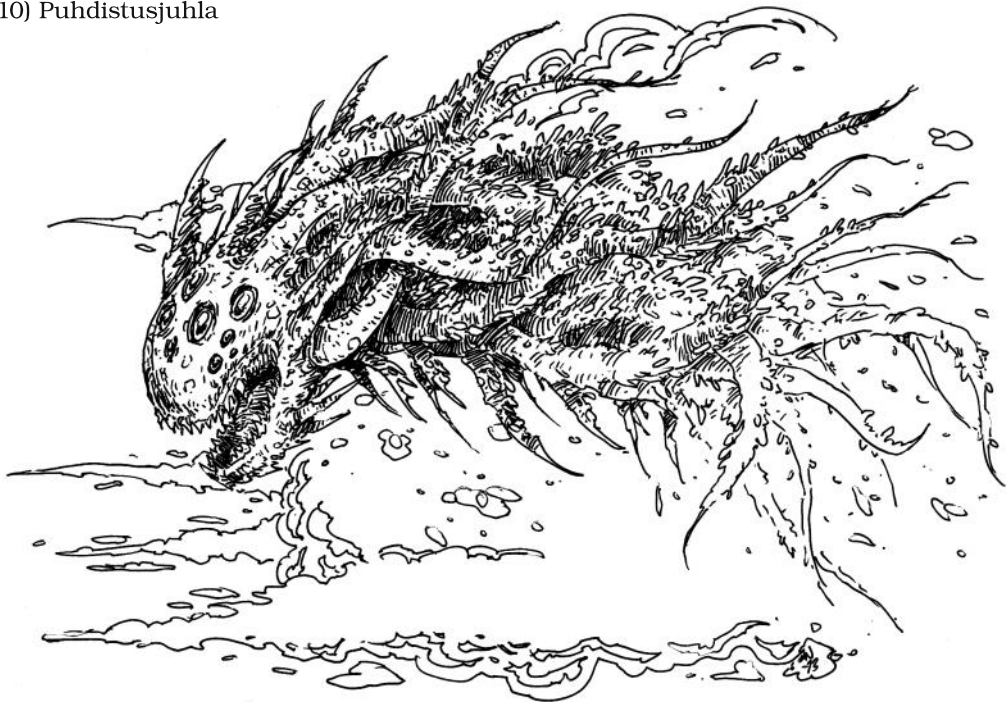
Kouludraama-kampanja kestää noin kymmenen pelikertaa jotka kattavat kaksi vuotta pelimaailman aikaa. Kampanjan fokus on koulun sisäisissä tapahtumissa sekä hahmojen ja sivuhahmojen välisessä vuorovaikutuksessa.

- 1) Aloitus
- 2) Monsuunijuhla
- 3) Draamaa
- 4) Sahenin muistopäivä
- 5) Puhdistusjuhla
- 6) Draamaa
- 7) Monsuunijuhla
- 8) Sahenin muistopäivä
- 9) Draamaa
- 10) Puhdistusjuhla

## Seikkailukampanja

Seikkailukampanja kestää noin seitsemän pelikertaa joka kattaa yhden vuoden pelimaailman aikaa. Seikkailut voivat tapahtua sekä Moardon saarella että opetusmatkoilla ja ne tuovat hyvää vaihtelua maagikoulun arkiseen rutiniin.

- 1) Aloitus
- 2) Seikkailu
- 3) Seikkailu
- 4) Monsuunijuhla
- 5) Sahenin muistopäivä
- 6) Seikkailu
- 7) Puhdistusjuhla



# BAMBUKODON HAHMOT

Bambukotoon sijoittuvassa kampanjassa pelaajahahmojen tulee sopia tiettyihin kampanjan edellyttämiin puitteisiin. Tämän vuoksi hahmoja suunniteltaessa olisi hyvä ottaa huomioon seuraavia asioita hahmonluonnissa.

Koska hahmonluonnissa pelaajat tekevät itselleen Bambukodossa opiskelevat noviisihahmot, hahmojen tulisi olla sellaisia jotka täyttävät noviisiksi pääsemisen kriteerit. Tästä syystä seuraavat piirteet eivät sovi pelaajahahmoille: Törkimys, Väkivaltainen, Pakkomielle, Harhainen, Henkiviha, Kaoottinen aura, Orja ja Mustakädeksi leimattu.

Myös piirteet kuten Addikti, Muistinmenetyks ja Mustakäsi ovat hyvin hankalia, vaikka eivät täysin poissuljettuja. Nämä todennäköisesti vaikuttavat kampanjan suuntaan voimakkaasti. Vastaavasti jokaisella hahmolla tulisi olla piirre Saheinin jäsenyyss tasolla 1.

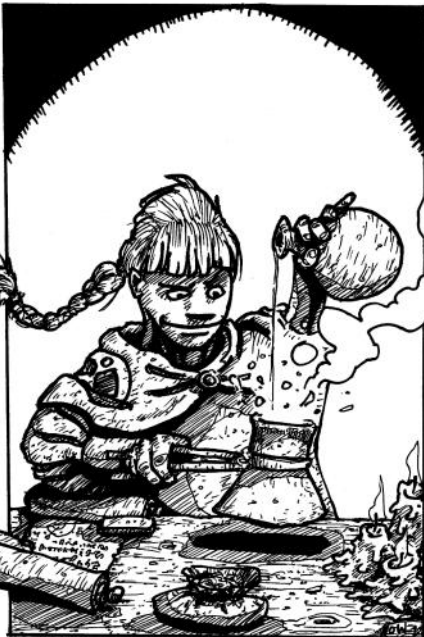
Noviisien väliset sosiaaliset piirit saa tehtyä helpoiten siten, että pelaajat määrittelevät hahmojensa suhteet muihin pelaaja- ja sivuhahmoihin. Kampanjamateriaalihan määrittää valmiiksi koulun henkilökunnan, joten on syytä antaa myös pelaajille hieman valtaa siitä, millaisia sivuhahmoja kampanjassa esiintyy. Eräs tällainen keino on että hahmon luonnin yhteydessä jokainen pelaaja kehittää hahmolleen kolme ihmissuhdetta.

*1. Sukulaisuussuhde, joka vaikuttaa tarinoiden taustalla*

*2. Koulun oppilas, jolla on viha-, rakkaus- tai ystävyysuhde pelaajan hahmon kanssa*

*3. Koulun oppilas, jolla ei ole vielä mitään kontaktia pelaajahahmoon*

Kannattaa tietysti huomata, että näitä suhteita voi yhdistellä: yhden pelaajahahmon rakkaussuhde ja toisen vihasuhde voivat koskea samaa sivuhahmoa. Vastaavasti sukulaisuussuhde voi kohdistua myös johonkin koulun oppilaaseen tai vaikka toiseen pelaajahahmoon.



## Uudet piirteet

Maagikouluun sijoittuvassa kampanjassa hahmot ovat hieman erilaisia kuin mitä tavallisessa Bliaron-kampanjassa. Seuraavassa esitellyt piirteet on suunniteltu sopimaan erityisesti maagikouluun sijoittuviin kampanjoihin, mutta ne sopivat hyvin myös muihinkin kampanjoihin.

## Fyysiset piirteet

### Urheilullinen +2

Hahmo harrastaa säännöllistä liikuntaa ja viettää paljon aikaa esimerkiksi uiden ja pelaten rytkyä. Urheilullisen elämäntapansa vuoksi hahmo ei väsy yhtä nopeasti kuin muut.

### Tapaturma-altis -2

Hahmo on kömpelytensä, heikon koordinaatiokykynsä tai vain huonon onnensa vuoksi altis erilaisille tapaturmille. Särkyneet arvoesineet, pienet kolhut ja naarmut sekä lievät loukkaantumiset ovat kaikki hahmolle tuttuja.



## Henkiset piirteet

### Lukutoukka +1

Hahmo lukee paljon kirjoja, kääröjä sekä muistiinpanoja ja hänellä on kyky muistaa lähes kaikki mitä hän on jostain lukenut. Kirjoista opittu tieto voi tulla hyödyksi yllättävissäkin tilanteissa, ja on lopulta pelinjohtasta kiinni mitä kaikkea tietoa hahmo on onnistunut keräämään.

### Hajamielinen -2

Hahmolla on ongelmia keskittymisen ja muistamisen kanssa, ja hän unohtaa helposti pieniä yksityiskohtia kuten päivämääriä ja minne hän on jättänyt tavaroitaan. Hajamielisyys voi johtua esimerkiksi siitä että hahmo keskittyy liikaa johonkin tehtävään ja unohtaa siksi asioita. Hahmon unohtelevaisuus voi helposti johtaa hankaluuksiin.

### Hölösuu -2

Hahmolla on taipumus puhua liikaa ja hänen on hyvin hankala pitää salaisuuksia. Hän jää helposti jaarittelemaan turhanpäiväisiä ja puhuu usein ohi suunsa. Hahmon yrittäessä pitää salaisuuksia tai meheviä juoruja itsellään, täytyy pelaajan onnistua Tahdonvoimastessa vaikeustasoa 6 vastaan.



## Uteliias -2

Hahmon uteliaisuus saa hänet sotkeentumaan asioihin jotka hänelle eivät kuulu. Hänellä on tapana udella muiden henkilökohtaisia asioita ja tunkea nokkansa muiden asioihin. Hahmon yrittäessä vastustaa uteliasta luontoaan, täytyy pelaajan ensin onnistua Tahdonvoima-testissä vaikeustasoa 6 vastaan.

## Hyväuskoinen -3

Hahmo uskoo helposti muiden valheita ja uskotteluja. Hahmon hyväuskoisuutta käytetään usein häikäilemättömästi hyväksi minkä vuoksi hän joutuu helposti ongelmiin. Hyväuskoinen hahmo myös luottaa muihin liikaa, eikä yleensä ymmärrä miten joku voisi vahingoittaa muita. Hahmo kuvittelee aina parasta muista ja pyrkii kehittämään selityksen miksei jokin asia täsmää hänelle esitettyjä väitteitä.

## Maagiset piirteet

### Maagikoulutus +2

Hahmo on saanut kattavan koulutuksen eri magianlajeihin ja osaa tunnistaa erilaisia magiatekniikoita hyvinkin pienistä elementeistä. Hahmon havaitessa loitsuja passiivisesti, hän tunnistaa loitsun voimakkuuden lisäksi myös loitsussa käytetyn magialajin ja tekniikan.

### Taitamaton maagikko -3\*

Hahmon on hyvin hankala ymmärtää tietyn magianlajin toimintaperiaatteita, mikä vaikeuttaa sen oppimista. Piirteen valinnan yhteydessä pelaaja valitsee yhden magianlajin jonka kanssa hahmolla on oppimisvaikeuksia. Tämän magianlajin ostaminen elämäpisteillä maksaa kaksi kertaa enemmän kuin tavallisesti.



## Sinetöity magiavoima -4

Hahmolle on suoritettu rituaali, jonka seurauksena hänen sisäistä magiavoimaansa on rajoitettu maagisella sinetillä. Rituaalia käytetään esimerkiksi rangaistuksena tapauksissa joissa maagia ei haluta tappaa, mutta hänen maagista potentiaaliaan halutaan rajoittaa. Maaginen sinetti on kuitenkin purettavissa vastaavanlaisella rituaalilla. Hahmon magiavoima on -2 niin kauan kuin sinetti on voimassa, mutta kuitenkin vähintään 1.

## Taustapiirteet

### Maagivanhemmat +2\*

Hahmon vanhemmat ovat jonkin Sahenjärjestön arvostettuja jäseniä ja myös hahmolta odotetaan tulevaisuudessa jotain suurta. Hahmo on saanut jo lapsesta alkaen osakseen suurta kunnioitusta, mutta myös paljon ennakkoodotuksia. Kuuluisien vanhempiensa ansiosta hahmon on helpompi tehdä vaikutus Sahenin jäseniin, mutta vastaavasti kohtaa vahvoja ennakkosenteitä niiltä ketkä uskovat hänen vain ratsastavan vanhempiensa maineella.

### Suosittu +1

Hahmo on suosittu tovereidensa keskuudessa ja hänellä on paljon ystäviä. Hahmon suosio voi johtua esimerkiksi karismaattisesta olemuksesta, opintotai urheilumenestyksestä tai vain koska hän on hyvästä perheestä.



### Vieroksuttu -1\*

Hahmo on kasvanut oman yhteisönsä jäsenten syrjimänä ja vieroksumana esimerkiksi maagisten voimiensa tai muiden ominaisuuksiensa vuoksi. Hahmon kokemus vieroksunta on tehnyt hänestä varovaisen tutustuessaan uusiin ihmisiin tai esitellessään omia lahjakkuuksiaan.

### Kiusattu -2

Hahmo on jostain syystä joutunut tovereidensa silmätikuksi ja kiusaamisen kohteeksi. Kiusaaminen voi esiintyä pelkkänä syrjimisenä, satunnaisina ilkitöinä tai jopa suoranaisena kimppuun käymisenä.





# PIIRTEET

## Fyysiset piirteet

Urheilullinen +2

Tapaturma-altis -2

## Henkiset piirteet

Lukutoukka +1

Hyväuskoinen -2

Hölösuu -2

Utelias -2

Hajamielinen -2

## Maagiset piirteet

Maagikoulutus +2

Taitamaton maagikko -3\*

Sinetöity magiavoima -4

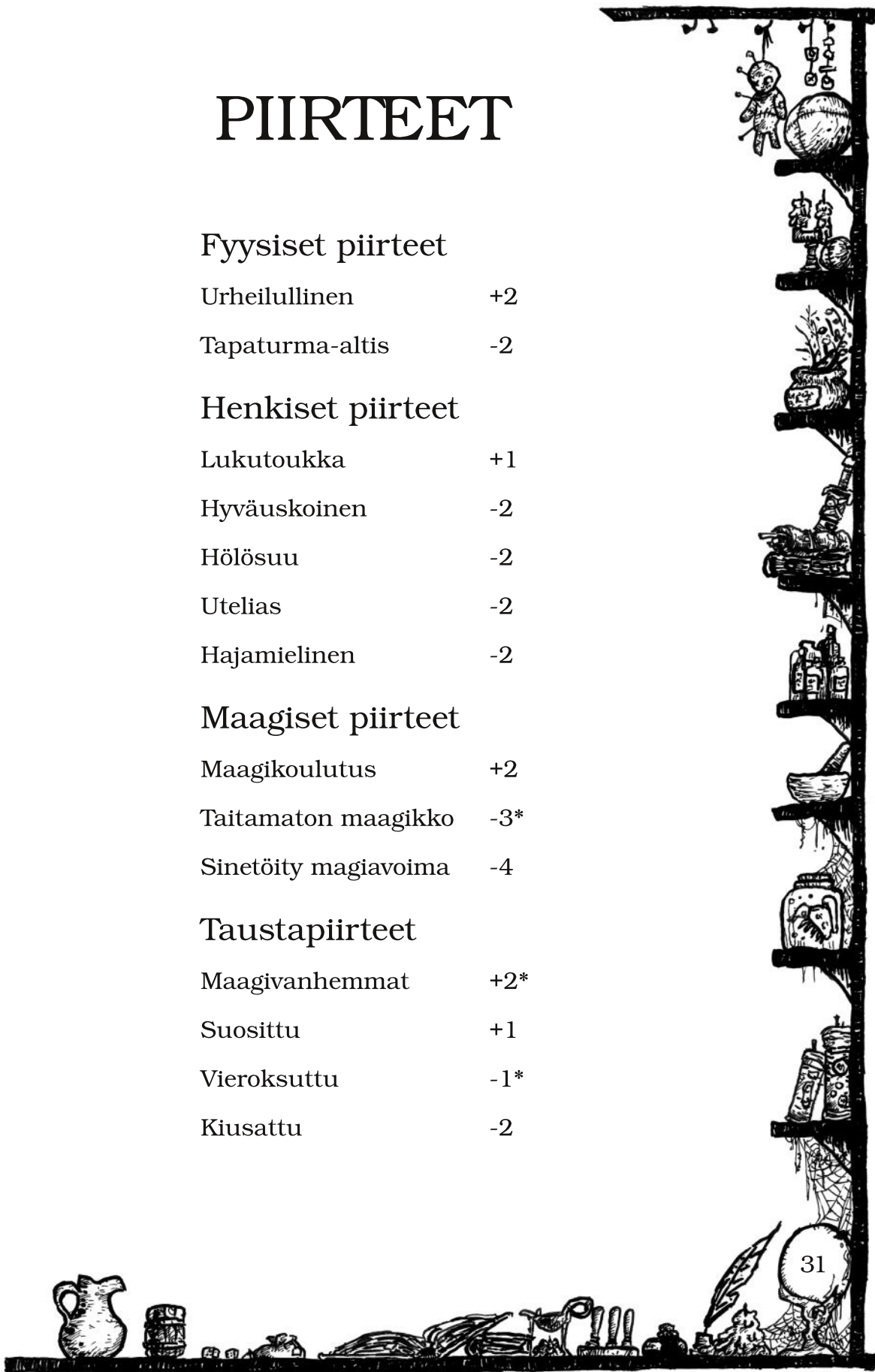
## Taustapiirteet

Maagivanhemmat +2\*

Suosittu +1

Vieroksuttu -1\*

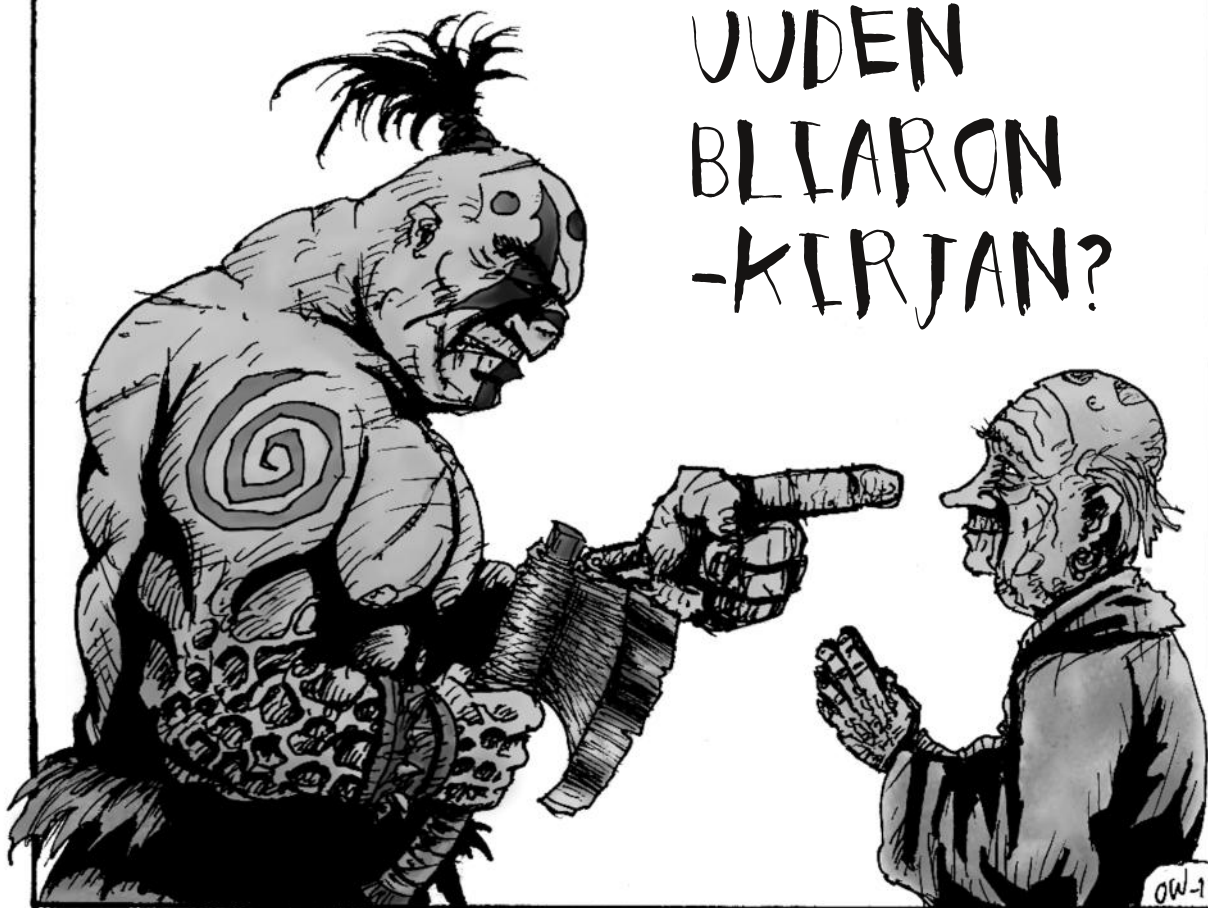
Kiusattu -2



# Bliaron

KALTHANIENTEN PERINTÖ

OLETKO JO HANKKINUT  
UUDEN  
BLIARON  
-KIRJAN?





# Bliaron

KALTHAN IEN PERINTÖ

KYLLÄ, MUTTA EN PIDÄ  
AGRESSIIVISESTA  
MARKKINOINNISTA



# Grim Noir



What bargains will you make?  
Which path will you choose?  
How will you deal with the Grim Noir?



**MUNDUS**  
**RPG**  
[mundus-rpg.com](http://mundus-rpg.com)

*"The gem cannot be polished without friction,  
nor man perfected without trials."*





Bliaron - Kalthanien perintö  
lähdekirja:

# Bambukoto

Bliaronin maailmassa Mustakädet ja muut lainsuojattomat maagit aiheuttavat ongelmia ympäri mannerta. Magian ymmärtäminen ja harjoittelu onkin elinarvoisen tärkeää, ja Puvo Sahenin maagit ovat ottaneet tehtäväkseen opettaa vastikään maagiset lahjakkuutensa löytäneitä nuoria maageja Bambukodoksi kutsutussa maagikoulussa.

Bambukoto on lähde-teos Bliaron - Kalthanien perintö -roolipeliin. Lähde-teoksessa keskitytään maagikoulun arkeen ja pelaajat pääsevätkin tutustumaan siihen miten Puvo Sahen opettaa magiankäyttöä ja kouluttaa nuoria noviiseja täysivaltaisiksi Puvon munkeiksi.



ISBN 978-952-68021-1-4



9 789526 802114 >

