



Glorantha

***Mikä on Glorantha?
Kalikos-seura
Skenaario***



mikä on Glorantha

Glorantha on 60-luvulta lähtien taukoamatta kehitetty omaleimainen fantasiamaailma. Sen juuret ovat tarinoiden lukemisessa, kirjoittamisessa ja jakamisessa. Gloranthasta puuttuvat fantasian perinteiset mustavalkoiset vastakkainasettelu, hyvä ja paha; on vain erilaisia kulttuureita omine vahvuuksine ja enakkoluuloineen. Glorantha on herooinen ja eppinen mutta yhtäläillä raadollinen ja arkipäiväinen, jumalten ja sankareiden lisäksi täynnä tavallisia ihmisiä jotka yrittävät säilyttää omat elämäntapansa.

Taikuus, uskonnot ja niiden myytit vaikuttavat vahvasti Gloranthan arkeen. Sen sankarit ovat mahtavia ja jumalat todellisia. Maailma noudattaa myytin ja taikuuden arvaamattomia totuuksia, ei luotettavia luonnonlakeja. Gloranthan mantereet ovat osia valtavasta maalaatasta jota huuhtovat äärettömät ja pohjatomat valtameret. Sen taivas on suunnaton kupoli jota tähdet puhkovat aukkoina ja jota kannattelevat jättiläiset. Villi fantasia odottaa maailman laidoilla, ihmiset yrittävät selvitä sen keskiosissa näiden kosmisten voimien ainaisesta läsnäolosta huolimatta. Gloranthaan mahtuu enemmän kuin yhdenlaisia totuuksia – se on täynnä olentoja, joitten maailmankuva poikkeaa radikaalisti toisistaan, mutta joilla silti on tinkimätömät perusteet uskollen ja toiminnalleen – aivan kuin omassa maailmassammekin.

Glorantha pohjaa vahvasti kirjallisuuteen, mutta ei tusinafantasian kaavojen toistoon. Sen kulttuureissa ja myyteissä on lainattu rikkaalla ja luovalla tavalla oman historiamme vaiheita ja lukuisien kulttuurien mytologioita. Erityistä huomiota on kiinnitetty kansojen arkistenkin elämäntapojen kuvaamiseen ja mentaliteettien vangitsemiseen, niin että kulttureilla on syvyyttä ja eläytymisen eksoottisinkin hahmoihin ja paikkoihin luontevaa. Glorantha ei ole oman maailmamme historiaa ja maantiedettä vaihdetuilla nimillä, vaan sen voima on tutun ja täysin vieraan herkullisessa yhteenkietoutumisessa. Glorantha ei myöskään ole kuiva antropologinen kokeilu, vaan yllättävä huumori pistää silmään siellä, mistä sitä vähiten odottaisi.

Glorantha alkoi lyhyinä novelleina ja tarinoina, joita Greg Stafford kertoi lähinnä omaksi huvikseen, mutta kun strategia- ja roolipelit kehittyivät 70-luvulla oli hän yhtöineen yksi ensimmäisistä niitä kehittämässä, ja Glorantha siirtyi näiden pelien näyttämöksi. Ensimmäinen oli *White Bear / Red Moon*, eppisiä Lohikäärmesodan taisteluja kuvaava lautapeli, joka myöhemmin on julkaistu uudelleen nimellä *Dragon Pass*.

RuneQuest syntyi melko nopeasti tämän jälkeen ja on luonteeltaan yksityiskohtainen ja realistinen fantasiarolipeli. Se oli aikanaan erittäin edistyksellinen, ja on edelleen tunnetuin Glorantha-aiheinen peli. Sillä on vankka kannatus Suomessa ja kansainvälisesti huolimatta siitä, että uutta virallista materiaalia ei ole ilmestynyt vuosiin.



Vuonna 2000 ilmestyi *Hero Wars*, uudentyyppinen tarinankerrontaa ja heroista toimintaa painottava roolipeli. Sille on ilmestynyt jo lukuisia lisäosia ja uutta materiaali syntyy jatkuvasti. Tällä hetkellä odotellaan uutta peliä nimeltä *HeroQuest*, joka pohjautuu Hero Warsin sääntömekaniikkaan ja on periaatteessa sen toinen, täysin uudistettu painos.

Toinen vuonna 2000 julkaistu merkittävä Glorantha-tuote on tietokonepeli *King of Dragon Pass*, joka kertoo noin tuhannen ihmisen klaanin kamppailusta olemassaolostaan. Hyvät arvostelut ja paljon huomiota saaneen pelin vahvuus on mm. sen sisältämissä sadoissa jatkuvajuonisissa pikku tapahtumissa.

Eikä sovi unohtaa laajaa fanipohjaa, joka Gloranthalla on. Fanien julkaisemat lehdet ovat aika ajoin olleet sivumäärältään merkittävämpiä kuin viralliset julkaisut, ja pitäneet harrastusta yllä sen 'vaikeina aikoina'.

Vuoden 2002 on ennakoitu olevan ennätysellinen, mitä tulee uusien julkaisujen - sekä virallisten että harrastelijalehtien - määrään. Nyt on entistä helpompaa tutustua Gloranthaan ja aloittaa pelaaminen.

KALIKOS

Suomen Glorantha-seura

8.12. 2001 perustettiin Helsingissä kaikille Suomen Glorantha-harrastajille tarkoitettu yhdistys, jonka koko nimi on Kalikos - Suomen Glorantha-seura. Nimi viittaa yhteen Gloranthan tuhansista jumaluuksista, taivaankupolia kaukana pohjoisessa kannattelevaan jättiin, jonka ansioksi lasketaan myös jokakeväinen talven voimien murtaminen - sopiva nimi siis meille pohjoisille Glorantha-harrastajille. Suomi on aina ollut väkimäärään suhteutettuna varsinainen RuneQuest- ja Glorantha-suurvalta, ja monet suomalaiset fanit ovat olleet aktiivisia kansainvälisillä foorumeilla ja kirjoittaneet ulkomaisiin alan lehtiin. Monista muista vastaavista maista löytyvää harrastajia yhdistävää organisaatiota ei kuitenkaan tähän mennessä ole ollut.

Tarkoituksenamme on edistää Greg Staffordin 60-luvulta lähtien kehittelemän fantasiamaailman tuntemusta, koota yhteen Suomen Glorantha-harrastajia, järjestää yhteisiä tapahtumia ja osallistua suomalaisiin ja kansainvälisiin coneihin. Tarkoitus on myös julkaista omaa, myös kansainvälisesti levitettävää englanninkielistä lehteä ja tukea julkaisuilla myös suomenkielistä Glorantha-kulttuuria. Seuran internet-sivut sisältävät mm. termien ja sääntöjen käännöksiä, peliskenarioita, linkkejä suomenkielisiin Glorantha -resursseihin ja suomenkielisen keskustelufoorumin.

Koska Glorantha merkitsee yksille puhdasta fiktiota, toisille roolipelejä (RuneQuest, Hero Wars) ja kolmansille lauta- tai tietokonepelejä (Dragon Pass, Nomad Gods, King of Dragon Pass), on Kalikoskin avoin näille ja kaikille muillekin Gloranthan lähestymistavoille. Kaikki joita aina on kiehtonut tämä laaja, syvälinen, myyttinen ja arvoituksellinen fantasiamaailma tai jotka siihen tahtovat tutustua, tervetuloa Kalikokseen!



Sarask Oluthenki

“Jos Uroxilta oluensa kielletään niin että siitä vahinkoa seuraa, yksi lehmä rikkojalta”

- Heortin lait

Pelinjohtajan tiedot

Seikkailu on suunniteltu hahmoille, joiden parhaat taidot ovat alle 10W. Seikkailusta voi selvitä useilla tavoilla, mieluummin oveluudella kuin pelkällä raa'alla voimalla. Saraskin ja hänen joukkionsa taidot on määritelty tätä silmälläpitäen.

Lyhyt selvitys

Sarask Oluthenki, tunnettu öykkäri ja lainsuojaton, Myrskyhärän palvelija ja raivopää on luonut ongelmallisen tilanteen saapumalla seuraajineen “vieraaksi” Puhtaan Veden tiluksille, klaanin olutvarastojen äärelle. Hahmojen tehtäväksi jää hoidella Sarask pois klaanin mailta, ennen kuin mallas loppuu tai koko talo tuhoutuu.

Ongelman tekee erityisen vaikeaksi se, että Saraskin palvoma raivopääjumala Myrskyhärkä kuuluu kuitenkin myrskyjumalten heimoon, toimien etummaisena taistelijana Kaaosta, kaiken olemassaolon vihollista vastaan. Sama väkivaltaisuus ja pysäyttämätön raivo mikä tekee Myrskyhärän palvojista äärimmäisen vaikeita hallita on myös se, mikä antaa heille voimia taistella kaaoksen luomia hirveyksiä vastaan. Myrskyhärkä, vaikkakin äärimmäinen rasite, on välttämätön Kosmoksen olemassaolon turvaamiseksi. Voimakkaan ja tunnetun Uroxin kohtelevien kaltoin voisi olla klaanille turmioksi.

Kaiken lisäksi Saraskin huhutaan olevan hyvää pataa Punaisen Kuun Imperiumin sortoa vastustavan vastarinnan johdon kanssa, joihin sortajan tuhoa salaa toivova päällikkö haluaa säilyttää hyvät suhteet. Toisaalta kiellettyä jumalaa palvovan lainsuojattoman löytyminen klaanin mailta Lunaripartition sattuessa paikalle voisi koitua klaanille hyvinkin kohtalokkaaksi



Ensimmäinen näytös - Itäisillä mailla olutvaara

Päällikön klaanihallille ratsastaa lähetti Puhtaan veden tiluksilta ja selittää tilanteen päällikölle: Sarask Oluthengen seurueen äänekkäs juominen ja riehuminen on tuhonnut arvokasta irtaimistoa ja ajanut talon asukit ulkosalle. Puhumattakaan siitä, että klaanin olutvarastotkin ovat tyhjentymässä vaarallisen nopeaan tahtiin! Kylän taistelijoista ei ole Saraskille vastusta ja kylänvanhimmat ovat neuvottomia. He vaativat päällikköä tekemään asialle jotakin!

Ensimmäisenä päällikkö kääntyy tietysti klaanin taistelijoiden ja muiden ongelmanratkaisijoiden puoleen. Klaanin ulkopuoliset hahmotkin on kuitenkin helppo usuttaa ongelman kimppeun. Voihan olla, että tilanteen sattuessa suurin osa klaanin asetaaneista on ryöstöretkellä, toipumassa vammoista tai muuten saavuttamattomissa. Hahmot voivat myös päätyä tiluksille sattumalta. Ehkäpä epätoivoinen kylänvanhin ei tunne voivansa enää odottaa klaanin apua, ehkäpä hänellä on joitakin aivan toisia syitä olla vetoamatta päällikköön vaan mieluummin tarjoaa omakätisesti palkkiota onnekaasti paikalle sattuneille muukalaisille.

Toinen näytös - Puhtaan veden tilukset

Hahmot saapuvat Puhtaan veden tiluksille. Keltaisena aaltoilevien peltojen lomasta pilkottavat kaksi hyvin pitkää tukkitaloa, iso navetta sekä useampia matalia viljavarastoja. Ensivaikeudelta kaikki näyttää rauhaisalta - kunnes ensimmäisen talon ovesta lentää komealla räminällä maahan pirstaloituva tyhjä oluttyynyri.

Hahmot ohjataan ensin toiseen taloista, jossa on selkeästi tavallista enemmän asukkeja, vaikka suurin osa kylän väestä onkin töissä pelloilla. Osa kyläläisistä tervehtii hahmoja toiveikkaasti pelastajina, mutta varsinkin paikalliset asetaanit epäilevät ja vähättelevät hahmojen mahdollisuuksia omien epäonnistumisensa jälkeen.

Kylänvanhin selittää tilanteen tarkemmin: Sarask kumppaneineen ilmestyi tiluksille, vetosi pyhiin vieraanvaraisuuden velvollisuuksiin ja asettui seuraajineen taloksi, eikä suostu nyt mitenkään lähtemään. Nyt kukaan ei enää halua nukkua eikä elää tilusten toisessa talossa kun juomingit jatkuvat läpi vuorokauden ja koskaan ei tiedä mihin suuntaan kulloinkin tyhjiä kolpakoja lentää. Ainoat talossa enää vierailevat ovat tilusten asetaaneja, jotka yrittävät mahdollisuuksiensa mukaan estää lisäävitystä syntymästä pitämällä Saraskin hyvässä jutusteluhumalassa. Mikään järkipuhe poislähtemisestä vaan ei tunnu lihaksikkaalle jätille menevän päähän. Vanhin ehdottaa, että hahmojen tulisi ensimmäiseksi itse tutustua Saraskiin ja tilanteeseen lähemmin astumalla taloon ja liittymällä tämän pöytäan, sen jälkeen vasta paremman tiedon pohjalta voi pohtia yhdessä ratkaisuja.

Kolmas näytös - Tuhon keskus

Hahmot astuvat sisään pitkään taloon, joka normaalisti olisi täynnä elämää, lapsia ja ruoantuoksua, mutta joka nyt on suurimmalta osin vain pimeä ja tyhjä, lukuunottamatta lämpimässä soihdunvalossa keskellä hallia lepäviä pöytiä. Sisällä talossa on ainoastaan kuusi miestä, kaikki istumassa pöydän ympärillä. Klaanin kolmea asetaania ei ole vaikea erottaa valtavasta Uroxista ja hänen kahdesta apuristaan. Siinä missä asetaanit ovat selvästi varautuneita ja lipittävät hillitysti olutta selkää oveen päin, pöydän toisen puolen asukit juovat, syövät, huutavat ja mässäävät miten lystäävät. Kestää tovin ennen kuin lähes kaksi kertaa kaikkia muita kookkaampi ja saman verran muita äännekkäämpi Sarask huomaa uudet tulokkaat. Hän toivottaa



Alkoholijuomasäännöt

Alkoholin juominen korottaa hahmon humalatasoa. Jokaisen juodun annoksen vahvuus lisätään hahmon humalatilaa. Hahmon yrittäessä toimia humalassa pelinjohtaja käy yksinkertaisen ottelun hahmon oluenkestävyyden ja humalatilaa välillä. Keskiaverron Orlanthisoturin oluenkestävyys on 17.

Ottelun tulokset:

Mikä tahansa voitto tai vähäinen tappio	ei vaikutusta
Osittainen tappio	lievä humalatala, -1 kaikkiin toimintoihin
Merkittävä tappio	voimakas humalatala, -50% kaikkiin toimintoihin
Täydellinen tappio	Hahmo sammuu ja on poissa pelistä

Alkoholijuomien vahvuuksia:

Kolpakko olutta	5
Annos vahvaa viiniä	10
Tujaus peikkoviinaa	5W
Tynnyri terästettyä peikkoviinaa	15W2

Peikkoviinaohje sessioon: 1 osa absinttia, 1 osa väkevää konjakkiglögiä, banaaniviskiä tai jotakin muuta omituista, 3 osaa batterya, koristellaan sienillä tai mullalla.

hädät heti iloisesti mukaan seuraan ja viittoon pöytänsä.

Sarask on joviaali ja iloluontoinen mies, mutta varsin yksinkertainen. Hän antautuu kyllä mielellään oluttuopin äärellä käytäviin keskusteluihin, muttei millään ymmärrä pois lähdön suotuisuutta vihjaavia puheita, nauraa röhöttää vaan mahtavalla äänellään "hyvälle vitsille, sillä onhan olutta ja hyvää seuraa vielä riittämiin". Eikä hän mitenkään tahallaan ole talon väkeä ulos ajanut, hänen päähänsä vaan ei mitenkään mahdu, etteivät useimmat ihmiset muka pidä hänen iloisesta seurueestaan - "Onneksi on

Sarask Oluthenki

öykkäri, lainsuojaton, Uroxille vannottu

Sarask on klaaniton Myrskyhärän palvoja, suuri taistelija ja vielä suurempi juomari. Hänet tunnetaan ympäri maiden lunareiden vihaajana ja kaaoksen surmana. Hän on iloluontoinen, joviaali ja yksinkertainen, eikä oikeastaan edes tajua, etteivät kaikki välttämättä halua osallistua hänen juominkeihinsa, tai että jotain muka voisi oikeasti häiritä hänen seurueensa iloinen hauskanpito.

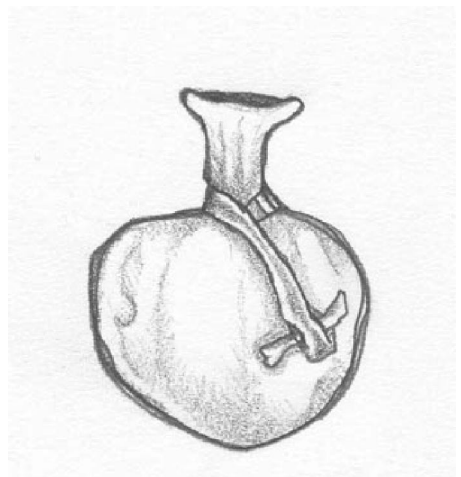
Taistelukentällä hän toimii parhaiten kunnon tuiskeessa. Häntä on melkein mahdotonta juottaa ohi iloisen uhoamishumalan, saati sitten sammuksiin. Vaikka hän olisi juonut useita sammiota olutta ja peikkoviinaa, liikkuu hän silti taistelukentällä nopeasti varmoin askelin.

- * Uroxille vannottu 3W2
- * Kaaoksen Vastaisuus (Taistelutahto kaaosta vastaan, Aisti kaaos, Kaaossuoja) 5W
- * Taistelu (Berserkkiraivo, Mahtava Isku, Vastustajan iskeminen maahan) 2W2
- * Villituuli (Tuuliviilto, Raastava Puhuri, Manaa tuulidaimoni) 13W
- * 3 Seuraajaa (Tyhmä 1W, Urox-taistelija 18)
- * Lähitaistelu 11W2
- * Vihaa lunareita 5W
- * Omapäinen 1W
- * Iloluontoinen 1W
- * Yksinkertainen 18
- * Oluenkestävyys 4W2
- * Olutlöyhkä 16

RQ-statistiikat Saraskille ja hänen apureilleen löytyvät osoitteesta
<http://www.kalikos.org/julkaisut/Sarask-RQ.pdf>

sentään näitä mukavia asetaaneja pitämässä koko ajan seuraa”.

Saraskista on varsin vaikea saada mitään hyödyllisiä tietoja ulos, siitä yksinkertaisesta syystä, ettei hän paljoo mitään tiedä. Huhut hänen suhteistaan kapinajohtajiin ovat pelkkää puppua. Punaisen Kuun Imperiumia hän tietysti vastustaa, mutta ei hän siihen ketään muita tarvitse, kyllä hän mielestään itsekin jo ihan tarpeeksi monta kalloa pystyy murskaamaan paljain käsin. Hänen perusluonteensa sen sijaan varmasti tulee hyvin esille, mistä onkin apua kun hahmot jollain tekosyyllä vetäytyvät lopulta pöydästä miettimään kylänvanhimman kanssa vaihtoehtoja.



Neljäs näytös - Ratkaisu

- *“Väkivalta on aina vaihtoehto”*, mutta aseitaan arastelevat syystäkin astua pelottavaksi taistelijaksi tiedettyä Saraskia vastaan. Ulos hänet ainakin pitäisi ensin saada houkutteltua. Sisätiloissa käytävä taistelu luultavasti hajotaisi loputkin talon kallisarvoisesta irtaimistosta. Kaiken lisäksi Sarask on vielä ainakin periaatteessa pyhien vieraanvaraisuuden lakien turvaama.

- *“Ainoa hyvä Uroxi on sammunut Uroxi”*. Haastetaan Oluthenki juomakisaan. Uroxeilla ja oluella on myyttinen suhde. Jos joku juo Uroxin pöydän alle, on tämän noudatettava päihittäjänsä tahtoa. Oluthenki on kuitenkin kuulu oluenkestävyydestään, mikään peikkoviinaa tai erityisen taitavan Minlisterin palvojan erityisjuomaa kevyempi ei taida mieheen tepsii. Mistä peikkoviinaa, ja kuka hullu (pelaajahahmo) suostuisi oluthengen kanssa kilpasille? Rehellinen kilpailu johtaa varmaan turmioon, mutta kunnan huijaus voi tepsäkin. Yksinkertaisena miehenä Sarask ei huomaa, vaikka itse joisi maanoidan sienisamaanin terästävä peikkoviinaa vastapelurin litkiessä sienillä ja sammalella värjättyä olutta.

- *“Reilua tappelua ei voita mikään”*. Joviaalina miehenä Sarask on aina valmis “ystävällismieliseen harjoitusotteluun”. Vaikkei häntä päihittäisikään voi ovelasti tai hyvin taisteleva vastustaja voittaa hänen ystävyytensä helposti. Ystäväoluilla voi sitten sivumennen kehaista eteläisen (kolmasti kirottujen) Rindebargin klaanin olutta ja tarjoutua osoittamaan Saraskille oikea ilmansuunta.

- *“Tuollapäin on Brooita”*. Jos Sarask haistaisi jossain kaaosta, lähtisi tämä varmasti päätä pahkaa poistelemaan moisen tahrn takaisin siihen muodottomaan alkulimaan mistä se on peräisin. Kaaosta vaan ei onneksi ole lähettyvillä viime aikoina havaittu. Pitäisikö tässä nyt sitten varta vasten lähteä etsimään pahimmanlaatuista ongelmia vähän kauempaakin? Tai ehkä tarjotua lähtemään mukaan kaaosta etsimään, jos lähtö tapahtuisi heti?

- *“Tee kuten jumalasi”*. Suuri sankari Gorangi Vak seurasi Orlanthin jälkiä ja oppi jumalansa tavoin hillitsemään härkäreisiä veljiään. Gorangi Vak palvojat vain ovat sangen harvinaisia, mistä nyt sellaisen tähän hätään löytää, ja mitä hän vaatii palkkiokseen?





KALIKOS

Suomen Glorantha-seura

©2002 Kalikos - Suomen Glorantha -seura

WWW: <http://www.kalikos.org/>

Sähköposti: info@kalikos.org

Postiosoite:

Kalikos C/O Otto Leppä

Eino Leinonkatu 10A 7

00250 Helsinki