

Myyttisen sankaruuden Glorantha

Glorantha on myyttinen, yhteisöllinen ja pronssikautinen fantasiamaailma, jossa jokainen osaa taikuutta ja kuka tahansa voi olla sankari.

MYYTTINEN GLORANTHA

Gloranthassa kaikki perustuu myytteihin - kaikella on olemassa (tai keksittävässä) jonkinlainen jumalallinen selitys. Tai useampi. Esimerkiksi vedet virtaavat Gloranthassa alaspäin siksi, että Kaaos sai aikaiseksi keskelle maailmaa suuren reiän, johon koko Kosmos uhkasi imeytyä. Näin yksi Veden jumalista kutsui maailman vedet peittämään tämän reiän.

Gloranthassa niin moni asia on niin selvästi pyhä, että kirjoitan tässäkin kirjoituksessa useita Gloranthan käsitteitä isolla alkukirjaimella.

Maailma rakentuu riimuista hieman samaan tapaan kuin meidän maailma koostuu atomeista. Samalla nämä riimut yhdistävät jumalia ja kuolevaisia. Riimut eivät kuitenkaan ole pelkkiä maailmanrakennuspalikoita, vaan ne kuvastavat maailman ikaikaisia voimia ja niillä on omat luonteensa. Keskeisimpiä riimuja ovat elementti- ja voimariimut.

Elementeissä on maailman synty. Alussa oli Tyhjiys. Sitten siihen tuli Pimeys ja siihen tiivistyi Vesi, johon kerääntyi Maa. Maan ylle syntyi Taivas ja lopuksi syntyi Myrsky (Ilma), joka raivasi itselleen oman valtakuntansa Maan ja Taivaan, äitinsä ja isänsä, väliin. Voimariimut muodostavat vastaparit: Elämä - Kuolema, Harmonia - Epäjärjestys, Vakaus - Liike ja Totuus - Harha.

Jumalperheitä on useampia ja ne perustuvat elementteihin (ja Kuuhun). Esimerkiksi Orlanth on Myrskyn heimon Kuningas. Jokaisessa jumalperheessä on lukuisia jumalia, jotka personoivat maailman ikaikaisia voimia. Lisäksi on humanisteja, jotka eivät palvo jumalia, mutta kykenevät magiaan manipuloimalla maailman voimia. Maailma on myös täynnä erilaisia henkiä.

Gloranthassa on useita maailmoja, ulottuvuuksia. Varsinainen arkielämän maailma sijaitsee loputtoman veden keskellä Taivaskuvun alla. Tässä maailmassa on kaksi suurempaa mannerta, pohjoinen Genertela ja eteläinen Pamaltela. Suurin osa valmismateriaalista sijoittuu Genertelan mantereeseen keskiosiin, Lohikäärmesolan alueelle. Siellä hallitsevat Myrskyn, Maan ja Kuun jumalperheet.

Keskeisimmät rinnakkaistodellisuudet ovat Jumalmaailma ja henkimaailma. Jumalmaailmassa ei ole aikaa, joten siellä kaikki myytit ovat totta ja samanaikaisia. Ihmiset kykenevät tekemään (sankari)matkoja jumaltodellisuuteen esim. riittien avulla. Henkimaailmassa asustavat maailman henget ja erityisesti shamanisin harjoittajat vierailevat henkimaailmassa. Näiden maailmojen lisäksi Gloranthasta löytyy Alamaailma, jonne kuolleiden sielut vaeltavat ja jonka pohjalla Kaaos sikiää. Muun muassa.

Maailmalle on leimallista syklisyys. Useimmiten niin, että samanaikaisesti tietyt myytit sekä toistuvat että saavat uusia muotoja.

ARKINEN MAAILMA

Materialistinen kulttuuri muistuttaa meidän maailman pronssikautta ainakin siltä osin, että tyypillisin metalli vastaa pronssia, mutta on Gloranthassa kuolleiden Myrskyn jumalten luita. Esteettisesti ja ihmisen arjen toiminnan osalta gloranthalainen elämä muistuttaa monin tavoin meidän maailman muinaisia Lähi-idän ja Välimeren alueen sivilisaatioita.

Yhteisöllisyys on keskeinen osa Gloranthaa ja sen kulttuureja. Yksilön asema ja käsitys maailmasta perustuu omaan yhteisöön. Keskeisimmät yhteisöt ovat suku, ammattikunta ja kultti. Muun muassa Myrskyn heimolaisilla suvut muodostavat klaaneja ja klaanit heimoja. Tyypillisesti ammatti periytyy vanhemmilta lapsille.

Myrskyn heimolaiset tunnistavat kuusi keskeistä sukupuoliroolia: miehet, naiset, naiset miehen muodossa, miehet naisen muodossa, molempi-/monisukupuoliset sekä sukupuolettomat. Sama koskee lisääntymiseen sitoutunutta sukupuolta: siittäjät, synnyttäjät, molemmat ja ei-kumpikaan.

Käytännössä yhteisöt rakentuvat vastuun ja kiittolisuudenvelan verkostoista. Saat yhteisöiltä kaiken sen, mitä tarvitset, mutta samalla olet velkaa klaanillesi kaiken. Ja

jos menet vaikkapa tappamaan naapuriklaanilaisia, niin voit olla varma, että jos ei sinulle, niin klaanillesi tullaan kyllä tämä kostamaan - tai vähintään vaatimaan hyvät "verirahat".

Myös sankaruus on keskeinen teema Gloranthassa. Sankareita ovat niin jumalat kuin useat kuolevaisetkin. Sankaruuden malli on klassinen: aluksi uhotaan ja samalla tullaan synnyttäneeksi ongelmia - ja sitten kun siivotaan omia sotkuja, voidaan osoittaa sankaruutta. Usein tämän kaiken aikana niin sankari kuin maailmakin kokevat muutoksia, ja opimme niistä jotain uutta.

Glorantha on mahdotonta ajatella ilman taikuutta. Se on läsnä kaikkialla, niin pieninä arjen taikoina kuin vaikkapa suurten armeijoiden ratkaisevina "ydinaseina". Taikuutta on neljää sorttia: on riimuihin ja jumaliin sitoutunutta riimutaikuutta, hengistä ammentavaa henkitaikuutta, rationalismin keinoin saavutetta velhotaikuus sekä valaistumiseen linkittyvät mystiikan keinot.

Gloranthan menneisyys jakautuu karkeasti kahteen ajanjaksoon, joiden käännekohtana on ns. Suuri kompromissi - jumalten sopimus maailman pelastamisesta maailmantuhon eli Suuren Pimeyden jälkeen. Kompromississa edelsi myyttinen menneisyys ja sitä seurasi Aika. Kompromississa ihmiset säilyttivät vapautensa, mutta saivat kuoleman. Jumalat puolestaan säilyttivät kuolemattomuutensa, mutta luopuivat vapaudestaan. Tämän vuoksi mm. Aurinko kulkee joka päivä Taivaankuvun halki ja kiertää yöllä Alamaailman kautta takaisin Sarastuksen portille.

Aika jakautuu kolmeen ajanjaksoon: Ensimmäiseen, Toiseen ja Kolmanteen aikaan. Ensimmäistä aikaa leimasi maailman uusiminen maailmantuhon jälkeen. Toista aikakautta hybris - konkreettisesti kahden suuren valtakunnan nousu ja tuho. Kolmatta ennen kaikkea Punaisen kuun synty sekä tämän valtakunnan laajentuminen - ja aivan lopuksi Sankareiden sotien alku! Tämä on hetki, josta pelit tyypillisesti Gloranthassa aloitetaan.

Jos myyttiseen aikaan liittyy paljon jumaltaruja, niin myös Ajan historia on värikäs ja tapahtumarikas. Tällä kertaa pääosissa ovat jumalten sijasta hallitsijat ja muut sankarit. Yhteistä vaikuttaa olevan se, että välillä menee huonosti, välillä hyvin.

Glorantha on täynnä miltei kaikenlaisia mahdollisia olentoja ja vaikka useilla niistä on selvät esikuvat oikean maailman tarustoissa, niin monista niistä on tehty

omaleimaiset tulkinnat. Gloranthassa edes ns. vanhat rodut eivät noudata yleistä tolkienistista mallia: Peikot (uzit) eivät ole yksiselitteisiä vihollisia, vaan Pimeyden ihmisiä, joilla on aina nälkä. Haltiat (aldryamit) ovat enemmän kasveja ja osa metsää kuin ylemmydentuntoisia yli-ihmisiä. Kääpiöt (mostalit) ovat puolestaan valmistettu metalleista tai mineraaleista ja kokevat olevansa osa Maailmankonetta. Traakkiliskot ovat joko lohikäärmeiden esiasteita tai näiden jonkinlaisia heikompia versioita. Varsinaiset lohikäärmeet eivät ole pääosin kiinnostuneita maailmasta ja he ovat vuorten kokoisia. Pelkästään näiden unikuvajaiset vastaavat perinteisten fantasiamaailmoja vahvoja lohikäärmeitä!

Vaikka Gloranthassa ei ole yhtä, selkeää hyvän ja pahan jaottelua, niin Kaaos edustaa _useimmille_ kulttuureista tunnistettavinta pahuutta - maailmantuhoon ajavaa voimaa. Kaaos näkyy maailmassa konkreettisemmin kaaottisina olentoina, niin broina (vuohilaiset) ja kaikensyövinä suujalkoina eli [Krarshtinlapsina](#) kuin Kuun imperiumin tuhovoimana Punaisen lepakon muodossa.

Se, että Gloranthasta löytyy kaikkea dinosauruksista ihmisankkoihin, jakaa myös mielipiteitä. Mutta kaikinensa on hyvä muistaa Gloranthan yksi keskeisimmistä periaatteista: Your Glorantha May Vary (YGMV)!

LOPUKSI

Eräänlaisena yhteenvetona totean sen, kuinka Gloranthasta näkee sen olevan shamanismista, myyteistä ja antropologiasta kiinnostuneen Greg Staffordin (1948-2018) elämäntyö - niin rikas ja eläväinen se on! On todellinen kulttuuriteko, kun [Chaosium](#) jatkaa uuden tuotantolinjan laatutuotteiden julkaisua ja pitää tätä kiehtovaa maailmaa silläkin tavalla ajankohtaisena. Yhtäläillä on on hienoa se, että Suomessa on toiminut jo pian 25 vuoden ajan asialle omistautunut yhdistys, [Kalikos](#).

Mikäli Glorantha kiinnostaa sinua enemmän, suosittelen kuuntelemaan [Dayzatarin tähtien alla](#) -podcastia. Siinä esitellään Glorantha ja sen eri piirteitä innostavasti. Paras kirjallinen lähde maailman perusteisiin lienee [Starter Setin](#) Glorantha-vihkonen. Tuhdimman tieto pakerin tarjoaa [Sourcebook](#).

Lasse "Rope-Laku" Laukkanen, gloranthafiili ja Kalikoksen hallituksen jäsen

Lisää Glorantha-kirjoituksiani voit käydä lukemassa [täältä](#).