

KALEVALA

För vilken sorgerna sjunger

Det här spelet är symboliskt. Det betyder att vissa saker i fiktionen, kanske till och med det mesta, representerar andra saker än sig själva. Berättelsen ni ska spela handlar om Mika. Följande vet vi om Mika: Han är född i Finland, son till svensktalande föräldrar, men talar finska med sina vänner i Finland. Vid 15 års ålder flyttar hans föräldrar, och därmed han själv, till Sverige. Mika gillar dödsmetall, och mer specifikt bandet Havukruunu.

Det är allt.

Mika kommer inte att dyka upp i er berättelse. Ingen kommer att spela honom och ingen kommer att nämna hans namn. Han existerar bara som ett faktum utanför spelet, för att jag har sagt att det är vad spelet handlar om. Vi vet inte heller vilken del av Mikas liv det kretsar kring. Kanske är han 15 i spelet, eller kanske är han 50.

Spelet kommer att kretsas kring några hjältar från det finska nationaleposet Kalevala, och deras resa till det mörka och kalla landet Pohjola. Kanske representerar detta Mikas resa till Sverige? Kanske representerar det en inre resa? Kanske är Pohjola Mikas depression? Kanske allt detta, eller kanske något helt annat. Kanske är det en av Mikas drömmar ni ska spela upp? På samma sätt kan personerna i berättelsen representera personer i Mikas omgivning, eller aspekter

av Mikas personlighet, personer han strävar efter eller fruktar att bli, nidsbilder av hans omgivning eller han själv, eller kanske till och med grupper, institutioner eller abstrakta koncept.

En av er kommer att anta rollen av Pohjola. De andra kommer att spela hjältarna från Kalevala. Jag kommer att referera till dessa spelare som »Pohjola« respektive »Kalevala«.

Gör två områden på bordet som representerar Pohjola och Kalevala. Ta nio papperslappar och lägg i Pohjola.

► På den första, skriv »Louhi«. Louhi är Pohjolas husmoder. Hon är en mäktig trollkvinna och kan förvandla sig till en örn.

► På två andra lappar, skriv »Louhis dotter«, men lämna plats för namnet. Louhis döttrar bor med henne i Pohjola, och är vackra och åtråvärda. Kalevalas hjältar har vid flera tillfällen rest till Pohjola för att försöka äkta dem.

► På en lapp, skriv »Sampo«. Sampo är en magisk artefakt, kapabel att producera lycka och välstånd till sin ägare. Den är byggd av Ilmarinen, men den befinner sig i Pohjola, där den berikar dess folk.

► På resterande fem lappar, skriv »Sverige«, men lämna plats för ett mer detaljerat namn. Alla viktiga svenska symboler är i Pohjolas ägo.

Ta nu åtta nya lappar och placera dem i Kalevala.

► På en av dem, skriv »Väinämöinen«. Väinämöinen är en schaman med magiska krafter, som han brukar genom att riffa på sin hårt distade elgitarr. Han är Kalevala-eposets huvudperson.

► På nästa, skriv »Ilmarinen«. Han är Kalevalas smed, som kan skapa magiska artefakter. Det är han som skapat Sampo, men denna artefakt är nu i Pohjola.

► På nästa, »Lemminkäinen«. En snygg och stark ung man som kan slå folk på käften och charma tjejer.

► Sedan, »Kullervo«. Kullervo är en olycksalig typ vars familj dödsats och som sedan uppfostras av deras mördare. Han hånas, säljs i slaveri och plågas på olika sätt.

► Mielikki. Skogens och jaktens gudinna.

► Joukahainen. Han är en wannabe-bard, metal-amatör, som vill vara lika duktig som Väinämöinen, men misslyckas.

► Sintai. Finsk-kinesisk manlig kung fu-krigare från filmen Jade Warrior (2006).

► Ilmatar. Kvinnlig luft-ande, jungfru befruktad av vinden och moder till Väinämöinen.

Pohjolas och Kalevalas symboler

Scener

Blanda fritt mytologi
och socialrealism.

simonpettersson.com

Mikas kvinnobild är
en del av spelet.

Ni kommer att spela igenom åtta scener, döpta efter låttitlarna på Havukruunus album »Kelle surut soi« (»För vilken sorger-na sjunger«):

- Jo näkyvi Pohjan portit | Nu syns Pohjolas portar
- Vainoalkeat | Förföljande flamma
- Noidanhauta | Häxans grav
- Vainajain valot | Den dödes ljus
- Vaeltaja | Vandraren
- Myrskynkutsuja | Stormringaren
- Verikuu | Blodmåne
- Kelle surut soi | För vilken sorgerna sjunger

Varje scen inleds av att Pohjola säger scenens namn högt, först på finska och sedan svenska. Den första och den sista scenen skall också inledas med motsvarande låt. Den första bör spelas i åtminstone två minuter under tystnad. Därefter sänker Pohjola ljudet och sätter scenen genom att beskriva vad hjältarna ser. Pohjola kan introducera personer i scenen, ett hinder, eller bara en plats för Kalevala att diskutera med varandra.

De andra låtarna spelas upp endast om någon i scenen spelar metal. I så fall sätter Pohjola igång den låt som motsvarar nuvarande scen.

När en spelare vill träda in i scenen tar hen en av lapparna som ligger i Kalevala och lägger framför sig, beskriver vad personen gör och talar med personens tunga. Ni behöver aldrig förklara vad personen gör där om ni inte vill, och personer som lämnats bakom gruppen kan utan förklaring dyka upp igen om ni så önskar. Så länge personerna ligger på Kalevala-delen av bordet så är det fritt fram att introducera dem. En spelare kan om hen vill låta bli att spela en av rollerna i scenen genom att helt enkelt inte ta en lapp. Personer som inte spelas av någon viss spelare är inte närvarande alls.

En spelare kan när som helst lägga tillbaka sin lapp i Kalevala-området, och därmed träda ur scenen. När ingen spelare är kvar i scenen är den slut, och Pohjola sätter nästa scen. Spelare får spela samma roll i varje scen, eller kan plocka en ny roll, efter behag.

Pohjola kan introducera personer i scenen genom sina egna lappar. Det kan handla om Louhi eller hennes döttrar, eller om personer som tillhör »Sverige«. Dessa personer skrivs då på en av de tomma lapparna, till exempel »Johannes«, »Fatima« eller »Viktigpettern«. Istället för en viss person kan en grupp, en organisation eller liknande användas, och personer därifrån kan vara med i scenen när lappen används, till exempel »Försäkringskassan«, »Illuminati« eller »Rumpnissar«.

Spelare kan starta konflikter mot varandra eller mot Pohjola. En konflikt avgörs genom någon form av slump – slantsingling, kortdragning, tärningsslag eller liknande. Vinnaren av konflikten får kräva något av förloraren. Detta kan vara valfri handling, men kan också specifikt vara död eller förvandling. Förloraren kan välja att utföra handlingen som vinnaren kräver, men kan också hellre välja död eller förvandling, oavsett vad vinnaren krävde. Om död väljs så rivs förlorarens papperslapp och denne kan inte längre dyka upp i spel. Om förvandling väljs så byter förloraren sida, så någon från Kalevala flyttar över till Pohjolas sida eller tvärtom. En spelare som på detta sätt förlorar rollen hen spelar får inte delta i resten av scenen, men får plocka en roll från Kalevala att spela som vanligt i nästa scen.

Det är möjligt att som vinnare i en konflikt mot någon på andra sidan som har Sampo i besittning kräva denne som sin vinst. Förloraren har då valet att antingen själv dö eller lämna över Sampo, som då byter sida. Sampo kan inte spelas av en spelare, då det är ett föremål.

Metal är bryggan
mellan mytologi
och verklighet.

och

Fundera på vad berättelsen representerar, men diskutera det inte förrän efteråt.

Konflikter

Spelet är skrivet till Metalutmaningen på rollspel.nu 2021-2022 och inspirerat av Motel Dragonfly av Thomas Munier.

Kalevala är skog och frusna sjöar, Pohjola är nattmörker, Sverige är Miljonprogrammets lägenhetshus.