

VALON MAA



RISTO J. HIETA



OTAVAN OPISTO

Risto J. Hieta

Valon maa

Opetusroolipeli muinaisesta Egyptistä

Copyright (c) Risto J. Hieta, 2013

Taitto Jere Lauha & Samuli Turunen, Otavan Opisto

SISÄLLYS

TERVETULOA MUINAISEEN EGYPTIIN!	5
ROOLIPELAAMINEN	6
PELITEKNIikka	6
PELIHAHMOJEN LUOMINEN	7
OMINAISUUDET JA TAIDOT	7
TAITOJEN KÄYTTÖ	8
EGYPTIN HISTORIAA	10
KAUPPA JA MAATALOUS	11
EGYPTILÄISTEN USKONTO	12
ASUMINEN EGYPTISSÄ	13
EGYPTIN YHTEISKUNTA	14
PÄIVITTÄINEN ELÄMÄ	15
KOTIELÄMÄ	16
LAINKÄYTTÖ	17
MUINAISTEN EGYPTILÄISTEN NIMIÄ	18
TAPAHTUMIA MUINAISESSA EGYPTISSÄ	19
TALON RAKENTAMINEN	20
MARKKINAT	21
KOULUNKÄYNTI	22
OIKEUDESSA	24
JUHLAT KOTONA	25
FARAON HOVISSA	26
OMAT SKENAARIOT	27
PERINTEINEN ROOLIPELIKAMPANJA	28
VIITTEET	29

TERVETULOA MUINAISEEN EGYPTIIN!

Valon maa on erityisesti opetuskäyttöön suunniteltu roolipeli, jonka tapahtumaympäristönä toimii tuhansien vuosien takainen Egypti. Valon maa käsittelee historiallista Egyptiä, mutta sen miljöö ei sijoitu suoraan mihinkään tiettyyn egyptiläiseen aikakauteen. Faraoiden Egyptin historiahan on laskutavasta riippumatta vähintään 4000 vuotta vanha. Vertaamalla sitä perinteiseen, jollain lailla tunnettuun parisataavuotiseen lähihistoriaamme saamme käsityksen siitä, kuinka valtavasta ajanjaksosta on kyse. Niinpä Egyptin historiaan mahtuu paljon suuria mullistuksia ja muutoksia, mutta myös pitkiä rauhallisia ja vakaita aikoja. Valon maassa käsitellään asioita keskimmäisen ja uuden valtakunnan (n. 2000 - 1000 eKr.) elämäntyylin tapaan, sen mukaan kuin siitä on historiantutkimuksella oletettavan todenmukainen käsitys saatu.

Valon maa yksinään ei toimi täydellisenä historian oppilähteenä muinaisen Egyptin suhteen, joskin se antaa kohtalaisen kattavan kuvan sen aikaisista, aiheeseen liittyvistä asioista. Valon maan varsinainen tehtävä on tarjota historian tämän sektorin perusopetuksen tueksi sitä elävöittävää ja syventävää materiaalia. Käytännössä se tapahtuu siten, että lähdemme tutustumaan muinaisten egyptiläisten elämään useiden kiinnostavien paikkojen ja tapahtumien myötä itse niihin keskustelemalla osallistuen.



ROOLIPELAAMINEN

Roolipelimäisessä lähestymisessä asiat koetaan kuvitteellisten, tilanteeseen kulloinkin kuuluvien ja siihen aktiivisesti osallistuvien henkilöhahmojen kautta. Näitä hahmoja osallistujat eli pelin pelaajat ohjaavat. Valon maan pelitapahtumien osanottajat ovat ikään kuin itse paikalla tapahtumien keskipisteessä, toimien kukin oman hahmonsensa asemassa, sen rooliin ja sitä kautta toimintaan eläytyen. Suurelta osin tämä eläytyvä osallistuminen ilmenee erilaisina kommunikointitapahtumina ryhmän ja yksilöiden kesken, vähäisemmässä määrin muuna esiintymisenä ja tekemisenä.

Roolipelaaminen tässä yhteydessä ei tarkoita näytelmällistä improvisaatioteatteria, vaan pikemminkin pelaajien välisen yhteisen, suhteellisen vapaamuotoisen tarinan luomista valmiisiin annettuihin kehyksiin.

PELITEKNIikka

Opettajan, ohjaajan tai muun vastuuhenkilön on tarkoitus toimia pelaamista johtavana henkilönä, yleisesti käytetyn termin mukaisesti pelinjohtajana. Myös asiat tunteva oppilas voi hyvin toimia pelinjohtajana. Hänen vastuullaan on muutamia tärkeitä asioita, jotka onneksi Valon maassa ovat helpot ja nopeat toteuttaa.

Pelinjohtajan vastuualueeseen kuuluvat mm. seuraavat asiat:

- Kulloisenkin skenaarion historiallisen ja toiminnallisen taustan kertominen
- Henkilöhahmojen jakaminen ja määrittely (voidaan myös tehdä yhdessä pelaajien kanssa)
- Pelin lähtötilanteen kuvaileminen (ja mahdollinen suunnitteleminen)
- Ohjaajana, neuvojana ja tuomarina toimiminen sen varmistamiseksi, että pelitapahtuma sujuu ainakin suunnilleen hyväksyttävissä historiallisissa ja moraalisisissa puitteissa.
- Loppukeskustelun johtaminen

Tilanteesta riippuen pelinjohtaja voi halutessaan osallistua peliin omalla hahmollaan. Esimerkiksi oikeudenkäyntiä kuvaavassa skenaariossa pelinjohtaja voi hyvin olla tuomari, jolla 'oikeassa' tilanteessa olisi ylin valta. Myös vähäisempi hahmo soveltuu hyvin pelinjohtajan esittämäksi. Näin hän voi aktiivisesti vaikuttaa pelin tapahtumiin hahmonsensa kautta tai tarvittaessa unohtaa roolihahmonsensa ja puuttua pelitapahtumiin omana itsenään kertoen, auttaen tai neuvoen.



PELIHAHMOJEN LUOMINEN

- Aluksi pelinjohtaja päättää, kuinka monta pelaajaa/pelihahmoa skenaarioon osallistuu.
- Sen jälkeen hän määrittelee hahmojen 'ammatit' tai asemat. Esimerkiksi markkinaskenaariosa mukana voi olla 3 kauppiasta, 3 ostajaa, yksi poliisi, yksi kerjäläinen ja yksi pappi. Tämä siis vain esimerkkinä. Pelaajien määrä voi vaihdella huomattavasti kulloisenkin tilanteen mukaan. Pelaajien hahmojen lisäksi tilanteessa voi esiintyä useita muitakin sivuhenkilöitä, joita pelinjohtaja tarvittaessa esittää.
- Hahmot jaetaan pelaajille (normaalisti yksi kullekin) ja pelaajat itse voivat sen jälkeen osallistua alter egonsa tarkempaan määrittelyyn.
- Pelihahmolla on oltava ammattinsa, tittelinsä tai asemansa lisäksi nimi sekä ominaisuudet. Nimen voi miettiä itse tai käyttää apuna kirjan nimilistoja. Joillekin hahmon nimen keksiminen voi olla haastavaa ja tällöin on vaara joutua muinaisen Egyptin torille vaikka Teemu Pukin ja Hannu Hanhen kanssa. Turhan 'hauskojen' itse keksittyjen nimien valintaan kannattaa suhtautua asiallisenhenkisellä varauksella.
- Nimen ja ammatin lisäksi pelaajat voivat miettiä hahmon iän ja ulkonäön jos näin päätetään. Oleellisia ne eivät yleensä skenaarion kannalta ole, mutta antavat hahmolle lisää persoonallisuutta.

OMINAISUUDET JA TAIDOT

Tavanomaisessa roolipelissä pelihahmoilla on useita erilaisia taitoja ja kykyjä esimerkiksi hahmon ammatista ja historiasta riippuen. Useimmiten nämä ominaisuudet ilmaistaan pelin sääntöihin sopivilla lukuarvoilla. Sotilaalla voi jossakin pelissä olla taistelutaito ja siinä arvo 15 ja eläintenhoi-dossa arvo 4 kun taas maanviljelijällä taistelutaito on vain 6 mutta eläimiä ja niiden käytöstä hän tuntee 12 pisteen arvosta. Nämä pisteet huomioidaan sitten napanheitoissa kun hahmo koettaa tehdä jotakin alaansa kuuluvaa. Tällaisten hahmolle ominaisten taitojen määrittelyllä saadaan peli realistisemmaksi ja hahmot yksilöiksi, jotka eroavat toisistaan aivan kuten todellisessa elämässä. Tosielämän tavoin pelihahmot voivat roolipeleissä kehittyä ja parantaa taitojaan ja osaamistaan pelitapahtumien myötä.

Koska Valon maan on tarkoitus olla nopea ja selkeä pelattava, eikä siinä tähdätä pitkiin yhtäjaksoisesti jatkuviin seikkailuihin, ei peliin ole katsottu järkeväksi ottaa mukaan monimutkaista taito- ja osaamissysteemiä. Jotenkin pelihahmoille on kuitenkin hyvä saada persoonallisuutta ja tehdä niistä yksilöitä. Siksi Valon maata varten on kehitetty nopea ja helppo taitojärjestelmä, joka kuitenkin huomioi jokaisen hahmon osaamistason.

Jokaiselle pelattavalle hahmolle määritellään kolme ominaisuutta, taitoa tai asiaa, jotka se osaa hyvin. Osa näistä taidoista voi olla yleisiä (ketterä, hyvä puhumaan, rauhallinen ym.) ja osa nimenomaan hahmon ammattiin tai tehtävään liittyviä (kirjoitustaito, jumalanpalvelus, kalastus, talonrakennus ym.). Tämän taitojen määrittelyn ei tarkoitus olla liian tarkkaa tai stressaavaa kenellekään. Taidot voivat olla tarkkaan mietityt, kuten vaikka astronomillamatematiikka, taivaan tunteminen ja mytologia. Tai ne voivat olla ihan yleiset, kuten kenelle tahansa sopivat metsästys, kalastus ja ruoanlaitto. Pääasia, että hahmoille saadaan omaa persoonallisuutta ja että pelaaja tietää hahmonsensa vahvuudet ja muistaa tarvittaessa hyödyntää niitä pelissä.



Nämä taidot toimivat pohjana sille, mitä hahmo erityisen hyvin osaa. Suuri osa pelaamista on hahmojen välistä keskustelua ja kanssakäymistä, jossa tilanteet syntyvät ja etenevät omalla painollaan. Mitään erityisiä taitoja tai nopanheittoja ei tällöin tarvita.

Kuka tahansa hahmo voi koettaa tehdä pelin aikana mitä tahansa vähänkään järkevää tai realistista. Pelinjohtaja yleensä päättää, onnistuuko se.

Välillä joku hahmo voi koettaa tehdä jotakin, jonka onnistuminen ei ole varmaa. Markkinapaikalla ostajan pelaaja voi vaikka kertoa, että hän koettaa huijata myyjää antamalla tälle kuparipalojen sijasta maksuksi värjättyjä kiviä. Tai poliisi voi sanoa, että hän juoksee kiinni varastamista yrittäneen kerjäläisen. Kaikkia tällaisia tapahtumia ei voida tosielämässä pelata, joten silloin käytetään hahmojen taitoja.

TAITOJEN KÄYTTÖ

Epävarmassa onnistumistilanteessa pelaaja heittää noppaa. Tuloksella 4, 5 tai 6 hahmo onnistuu aikeessaan. Tilanteesta riippuen pelinjohtaja voi määritellä alemman tai ylemmän onnistumisrajan. Esimerkiksi yllä mainitussa takaa-ajotilanteessa kerjäläisen kiinni saaminen voi olla vaikeaa, jos torilla on kova tungos ja paljon väkeä. Silloin poliisin pelaajan on saatava heitollaan 5 tai 6 onnistuakseen kiinni saamisessa.

Vastaavasti taas jos pakenija on iäkäs henkilö, poliisi voi saada hänet tavoitettua helpommin, eli tuloksilla 3, 4, 5 tai 6. Pelinjohtaja suuressa viisauudessaan päättäköön oikean vaikeusasteen.

Pelihahmon erikoisosaamiset ovat hyödyksi siten, että niihin liittyviä taitoja käyttäessään hän saa heittää kahta noppaa ja valita tuloksista suuremman. Näin onnistuminen on huomattavasti todennäköisempää. Taitojen sisältöön voidaan eteen tulevissa tilanteissa suhtautua laaja-alaisella ymmärtämyksellä. Esimerkiksi kalastajahahmo, jolla on taitona 'kalastus', saa kaksi noppaa paitsi kalastaessaan verkolla tai siimalla, myös veneen käytössä, kalan käsittelyssä ja sääilmiöiden tuntemisessa, jos nyt sellaisia nopalla ratkomaan joudutaan.

Jos jollakin hahmolla on taitona 'ihmistuntemus', hän saa kaksi noppaa esimerkiksi koettaessaan havaita valehteleeko joku, minkä ikäinen henkilö on tai millaisia salattuja tunteita toisella on häntä kohtaan.

Joskus eteen voi tulla tilanne, jossa kahdella hahmolla on vastakkaiset tavoitteet. Tällöin heidän välilleen voi syntyä tilanne, jota voidaan kuvata sanalla 'konflikti'.

Otetaanpa vaikka tavallinen kaupankäyntitilanne, jossa toisella hahmolla on kalaa myytävänä ja toisella korillinen leipiä.

Yleensä tilanne etenee ihan hyvässä yhteisymmärryksessä:

- Kaunista päivää, kalastaja Kothar! Sinulla kun on siinä tuoretta kalaa tarjolla, niin vaihdatkos yhden ahvenen kahteen leipään, jotka olen juuri leiponut?
- Päivää vaan, leipuri Hatmose! Kyllä pyytäisin näistä kolme leipää, sen verran isoja ja komeita ovat kalani.
- No oikeassa olet, kuoma. Tässä sinulle leivät. Anna minulle tuo komea vonkale!

Näin kauppa sujuu kummankin ollessa tyytyväinen tulokseen.

Jos kuitenkin toinen pelaaja päättää, että hänen hahmonsaa ei suostu toisen tinkimiseen, hän voi vaikka sanoa: "Hatmose ei halua maksaa kahta leipää enempää. Hän käyttää kommunikoin-



titaitoaan ja puhuu kauniisti Kotharille saadakseen tämän suostumaan hänen ehdottomaansa kauppaan.”

Tässä on hyvä tilaisuus konfliktiin, jossa voi käyttää hahmojen ominaisuuksia ja taitoja. Hatmose heittää onnistumista 'kommunikointi' -taidoilleen ja Kothar kalastaja käyttää hänellä olevaa 'kaupankäynti' -taitoaan.

Kumpikin heittää kahta noppaa. Hatmose heittää tulokset 6 ja 2. Kothar saa nopistaan luvut 4 ja 3. Kummaltakin huomioidaan parempi tulos, joten Hatmosen kuutonen päihittää Kotharin nelosen. Näin Hatmose saa kaupan syntymään toiveensa mukaisesti ja Kothar suostuu vaihtamaan kaksi leipää yhteen ahveneen.

Konfliktitilanteessa siis hahmojen tavoitteet ovat (ainakin osittain) vastakkaiset. Molemmat heittävät noppaa/noppia asianmukaisen taitonsa mukaan. Mikäli tilanteeseen sopivaa taitoa ei ole, heittää pelaaja vain yhtä noppaa. Sen jälkeen tarkistetaan, kumpi sai paremman onnistumisen eli suuremman tuloksen paremmasta (tai ainoasta) nopastaan. Tämä hahmo voittaa konfliktin ja tilanne etenee hänen toivomallaan tavalla.

Normaalissa taidonkäyttötilanteessa (ei vain konfliktissa) onnistunut heittotulos siis ratkaisee tilanteen pelaajan hahmon eduksi, useimmiten hänen haluamallaan tavalla. Epäonnistuminen vaaditun tuloksen saamisessa ei välttämättä merkitse totaalista kielteistä ratkaisua. Joissakin tapauksissa se saattaa vain siirtää onnistumisen hetkeä myöhemmäksi tai laskea onnistumisen tehoa. Pelinjohtaja tässä jälleen viisaasti käyttäköön valtaansa. Usein kannattaa myös kuunnella pelaajien ehdotuksia, sieltä suunnalta voi usein saada erinomaisia näkemyksiä tilanteen etenemiseen.

Jotta pelaajat täysipainoisesti pystyvät hahmoihinsa, tilanteisiin ja konflikteihin eläytymään, tarvitaan tueksi riittävästi tietoa pelattavasta aiheesta. Sitä löytyy seuraavilta sivuilta.



EGYPTIN HISTORIAA

Muinainen Egypti, sellaisena kuin me sen tunnemme, muotoutui pohjois-Afrikan itäreunalle hiukan yli 5000 vuotta sitten. Valtava joki Niili vuosittaisine tulvineen ja vastaavasti laajat aavikko-alueet sen ympärillä loivat perustan alueen maanviljelylle ja yhtenäisen valtakunnan muodostumiselle. Egyptiläiset nimittivät maatansa ”Mustaksi maaksi” tarkoittaen sillä hedelmällistä ja viljelyskelpoista aluetta joen kummankin puolen. Sen ympärillä levisi ”Punainen maa”, joka tarkoitti valtaosaa maasta peittävää hiekka-aavikkoa.

Egyptin maanviljely oli tuolloin täysin riippuvainen Niilin tulvista. Valtakunnan monilla alueilla vuotuinen sademäärä oli nolla millimetriä ja sateisimmillakin paikoilla vain muutamia kymmeniä millimetrejä vuodessa. Kovin kummoisiin viljelyksiin ei noilla vesimäärillä ollut mahdollisuutta vaan tulvan mukanaan tuoma vesi ja liete olivat elintärkeitä maanviljelyn kannalta.

Pitkän aikaa valtakunnan tieverkosto oli hyvin niukka, koska kaikki tarpeellinen voitiin kuljettaa Niiliä pitkin. Ja kaukana Niilistä taas ei juuri ollut asutusta. Ihmiset, karja, vilja, kauppatavarat siirtyivät helposti ja nopeasti suurta virtaa pitkin suuntaan tai toiseen.

Egyptiläiset arvostivat omaa maataan. He pitivät sitä täydellisenä, hienona ja jumalten erityisestä suopeudesta rikkaana paikkana. He ajattelivat olevansa maailman napa ja toki sitä ainakin alueellisesti olivatkin.

Historiansa alkuvuosisatoina Egypti oli myös alueen voimakeskus puolustaen menestyksellisesti maitaan erilaisissa kahakoissa heikompia naapurikansoja vastaan. Egyptiläisillä oli siis jopa varaa suhtautua tietyllä ylemmyydellä muihin.

Noin kolme ja puoli tuhatta vuotta sitten tilanne muuttui, kun Egypti joutui tutustumaan lähikansojen sotilaallisiin taitoihin ikävän konkreettisilla tavoilla. Sen jälkeen heräsi Egyptissäkin terve kunnioitus naapureita kohtaan. Tästä sinänsä hyvästä asiasta seurasi kuitenkin se, että egyptiläisten elämään ja kulttuuriin alkoi sekoittua enemmän vieraita aineksia ja omaleimainen egyptiläisyys alkoi heikentyä. Tämä kehitys jatkui vuosituhanten saatossa välillä hitaammin, välillä nopeammin. Egypti sai yhä enemmän vaikutteita muualta, ei vähiten monien häviämiensä sotien vuoksi. Valloittajat toivat mukanaan omia kulttuurejaan, tapojaan ja kansalaisiaan, jotka sitten ajan saatossa sulautuivat egyptiläisten kanssa uudeksi, taas hiukan vähemmän periegyptiläiseksi yhteiskunnaksi. Tämän kehityksen huippu koettiin seitsemännellä vuosisadalla jaa., jolloin arabit vaihtoivat egyptin kielen arabiaan ja kristillisen uskonnon islamiin.



KAUPPA JA MAATALOUS

Egyptillä oli jo varhain kauppasuhteita ympäristöönsä. Kauppiaat tekivät monen päivän matkoja lähialueille maitse ja merenkulkijat purjehtivat aina Libanoniin ja Kreetalle asti. Punaisella merellä he kävivät kauppaa mm. Puntin maan (nykyisen Adenin lähellä) kanssa.

Ulkomailta tuotiin Egyptistä löytymättömiä raaka-aineita, mm. graniittia, eeben- ja setripuuta, mausteita ja kuparia. Myös paljon arvometalleja, jalo- ja korukiviä sekä muita arvoesineitä tuotiin muista maista Egyptiin.

Viljan ja yleensä ruoan suhteen Egypti oli riittävän omavarainen. Se ei välttämättä tarvinnut mitään ulkomailta tuotavia elintarvikkeita. Pellot tuottivat sopivasti vehnää ja ohraa, kasvimailta ja puutarhoista saatiin muun muassa kurkkuja, papuja, sipuleita, viinirypäleitä ja taateleita.

Viljapellot olivat aina kaupunkien ulkopuolella, yleensä sopivasti tulvan saavutettavissa. Nousevan veden mukanaan tuoma liete oli viljelysten menestymisen ehto.

Kotieläiminä egyptiläiset tunsivat naudat, vuohet, lampaat ja aasit. Hevoset tulivat ulkomaalaisten tuomana kuvaan mukaan vasta noin 1500 vuotta eaa. Linnuista egyptiläiset olivat omineet hoidokeikseen hanhet ja ankat. Kanalinnuista tunnettiin viiriäinen, mutta se eli villinä ja oli metsästyksen kohde, samoin kuin villihanhet, kyyhkyset, pelikaanit ja jotkin pikkulinnut. Hiukan yllättäen kamelit olivat tuolloin riistaeläimiä samoin kuin antiloopit, gasellit ja joskus myös leijonat.

Hyötyeläinten lisäksi monissa taloissa oli apuna kissa tai koira, joskus pieni veikeä apina lemmikkieläimenä. Myös hanhien annettiin äksystä luonteestaan huolimatta kulkea talossa vapaana lemmikin tavoin.



EGYPTILÄISTEN USKONTO

Muinaisten egyptiläisten kokonaiskäsitys ihmisen elämästä poikkesi paljon nykyaikaisen länsimaisen ihmisen ajatuksista. Egyptiläisille elämä oli vain lyhyt välivaihe ennen kuolemaa ja sen jälkeen (toivottavasti) seuraavaa loppumattoman pitkää huoletonta kautta. Maallisen vaelluksen aikana oli tärkeää nauttia elämästä, elää se oikein ja ennen kaikkea jättää jälkeensä hyvä nimi mahdollisimman pysyvästi ikuistettuna. Egyptiläisille nimen säilyminen kuoleman jälkeen oli hyvin tärkeää. Elävien mielistä kokonaan kadonnut henkilö saattoi pahimmillaan lakata olemasta. Rikkaimmat, kuten faraot, varmistivat nimensä (sekä hautansa) säilyvyyden rakentamalla tavallista isompia hautakammioita kuten pyramideja.

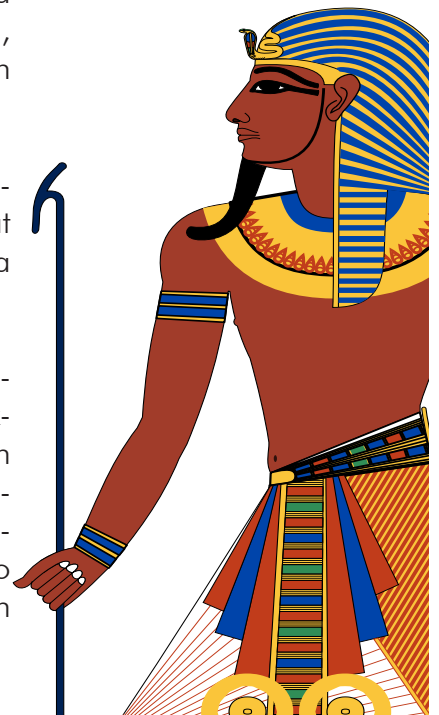
Vainajien elämän jatkuminen kuoleman jälkeen Lännen mailla, Osiriksen kultaisilla pelloilla, oli egyptiläisille itsestään selvä asia, ei mikään väkisin opetettava uskonkappale. Onkin siis selvää, että huomattava osa elämästä käytettiin tuonpuoleiseen elämään valmistautumiseen ja varustautumiseen. Haudan tuli olla kestävä jäädäkseen merkiksi jälkipolville. Ruumis piti palsamoida niin että se on käyttökelpoinen henkilön saapuessa kuolleiden valtakuntaan. Vainajan mukaan laitettiin tarpeellisia esineitä, suojaavia amuletteja ja ennen kaikkea 'Kuolleiden kirja'. Se oli kokoelma erilaisia loitsuja, joiden avulla vainaja saattoi selvitä manalan vaaroista matkallaan kohti Osiriksen peltoja.

Kuolleen egyptiläisen matkaa nimittäin mutkisti se, että ennen pääsyään 'paratiisiin' hän joutui kulkemaan manalan halki monia vaaroja kohdaten. Näissä tilanteissa hän sai apua edellä mainituista Kuolleiden kirjan loitsuista. Lopulta onnekas vainaja pääsi suuren jumalajoukon tuomiolle. Totuuden saleissa hän vakuutti jumalten edessä, ettei ollut syntejä tehnyt ja että oli oikein elänyt. Tämän jälkeen hänen sydämensä punnittiin. Jos se oli syntitaakaltaan riittävän kevyt, pääsi vainaja kaipaamilleen kultaniityille, tosin töitä tekemään. Jos sydäntä painoivat monet synnit, tulos oli vainajan kannalta huono. Erilaisten petojen sekasikiömäinen versio nimeltä Ammut tuli ja söi hänet pois jumalten saleja saastuttamasta.

Egyptiläisten uskontoon kuului lukematon määrä jumalia. Auringolle oli oma jumala, samoin kuulle. Maanviljelylle, tulville, äideille, lapsille, syntymälle kuten myös sodalle ja teurastukselle oli oma jumala. Tietysti oli myös kuoleman, hautojen ja taivaan jumalat. Lisäksi monilla ammattikunnilla oli oma suojelijajumalansa. Jumaluuksia oli kaikkiaan satoja, jos ei tuhansia, ja niiden määrä vaihteli aikakausittain. Jotkut jumalat unohdettiin, uusia löydettiin ja vanhoja jumalia yhdisteltiin. Jokainen egyptiläinen tunsikin kuitenkin varmasti kymmeniä jumalia nimeltä. Jokaiselle jumalalle oli omat temppelinsä ja papistonsa, jotka ajan myötä joutuivat sopeutumaan jumaluuksien muutoksien mukaan.

Tempeleissä ei yleensä toimitettu mitään koko kansan jumalanpalveluksia. Temppelit olivat pappien aluetta ja siellä he rukoilivat jumaliaan ja uhrasivat näille temppelin omilla tiloilla kasvatettuja eläimiä tai ihmisten tuomia uhrilahjoja.

Äkkiä ajateltuna tuollainen monimuotoisuus ja vaihtelevuus jumalten suhteen voi kuulostaa hämmäntävältä. Oikeaa perspektiiviä asiaan saa, kun muistaa, että kyseessä on monen tuhannen vuoden pituinen aikakausi. Kuinka paljon on meidän oman kotimaamme uskonnollinen todellisuus muuttunut vaikka vain tuhannessa vuodessa, sitä sopii miettiä. Harva meistä enää uhraa Ukko ylijumalalle, eikä monikaan enää palvo pellon Pekkoa tai järven Ahtia.



Egyptiläisille uskonto ja jumalat olivat kaiken kaikkiaan luonteva osa tavallista elämää, keskimäärin varmasti paljon aidompaa ja 'hurskaampaa' kuin monen nykyisin elävän näennäisuskovaisen elämä. Voisi kai sanoa, että hän uskoi tosissaan, ei vain taivaspaikkansa varmistaakseen. Egyptiläinen palvoi tasapuolisesti monia, hänelle tärkeitä jumalia, jotka todella olivat olemassa eikä niiden eksintenssiä kyseenalaistettu. Vainajat jatkoivat elämäänsä muodossa tai toisessa ja olivat mukana jokapäiväisessä elämässä. Maanpäällinen elämä koettiin osaksi suurta ja jatkuvaa prosessia, joka väijäämättä etenee jokaisen kohdalla.

ASUMINEN EGYPTISSÄ

Suuri osa muinaisen Egyptin asukkaista asui kaupungeissa ja kylissä. Kovin suurta haja-asutuksellisuutta ei esiintynyt, eikä siihen olisi oikein ollut syytäkään. Niilin läheisyys oli maanviljelykselle tärkeä seikka ja koska kaikki tarvitsivat ruokaa, asutuskeskukset syntyivät luonnollisesti joen rannoille. Sen verran etäisyyttä virtaan oli hyvä jättää, ettei vuotuinen tulva täyttänyt ihan koko kaupunkia vaan pelkästään sen reunamilla olevat pellot.

Monen isomman kaupungin keskusta-alueella oli useita temppeleitä, joiden ympärille sitten sijoitui pienempien rakennusten ryhmiä. Alkuvuosisatoina kaupunkien asemakaavat olivat enemmän satunnaisia kuin järjestettyjä. Myöhäisempinä kausina selkeä ruutuasemakaava alkoi yleistyä ja suorat kadut puhkoivat kaupungeja suunnasta toiseen. Asuin- ja varastorakennusten suorien rivien lisäksi monissa kaupungeissa oli vehreitä puistoja ja pieniä lampia ihmisten virkistykseksi. Rakentaminen oli varsinkin pienemmissä paikoissa pääosin suhteellisen vapaata, kunhan talon rakentaja pysyi ruodussa eikä koettanut pystyttää tönöään esimerkiksi palatsin tai temppelin pihalle.

Monia kaupungeja tai sen osia ympäröivät mahtavat muurit. Jostakin syystä egyptiläiset olivat mieltyneet alueiden jyrkkään rajaamiseen massiivisilla kulku- ja näkemäesteillä. Isoimmat kaupunkien, palatsien tai temppelialueiden muurit saattoivat olla jopa parikymmentä metriä korkeita ja lähes samanlevyisiä alhaalta, ollen monesti ylöspäin kapenevia.

Rikkailla ja vaikutusvaltaisilla henkilöillä oli isot talot kivisin muurein aidattuine pihoineen. Tällaiseen 'kartanoon' saattoi kuulua monia eri rakennuksia sekä isoja piha-alueita altainen ja puistomaisine istutuksineen. Suurin rakennus oli perheen asuntona, pienemmät olivat palvelusväen asuntoja, varastoja ja vierasmajoja. Komeassa talossa saattoi olla kymmeniä huoneita. Isoa piha-aluetta halkoivat usein ulkomuuria matalammat muurit, jolloin kokonaisuudesta muodostui hiukan lokeromainen tai jopa sokkeloinen.

Tavallinen kansa asui pienemmissä taloissa, joissa oli kahdesta viiteen huonetta väkimäärästä ja vauraudesta riippuen. Merkille pantavaa egyptiläisten rakennustekniikassa oli ikkunoiden lähes täydellinen puuttuminen. Valoa tuli ovesta ja kapeista tuuletusaukoista tai katolle johtavan aukon kautta. Pienet majat rakennettiin yleensä kaislasta tai joskus puusta, isommat talot usein raakatiilistä. Tällainen polttamaton savitiili oli kuumassa ilmanalassa hengittävämpi ja viilentävämpi materiaali kuin kivi.

Talot olivat yleensä korkeintaan kaksikerroksisia ja tasakattoisia. Kattoa käytettiin oleskelutasanteena ja sinne pääsi portaita tai tikkaita myöten. Jos perheessä oli pieniä lapsia, katto saatettiin reunustaa säleiköllä putoamisen estämiseksi. Luonnonläheisyys oli tärkeää. Pienenkin talon pihaan koetettiin saada mahtumaan puutarha tai istutuksia.



EGYPTIN YHTEISKUNTA

Maan johdossa oli yksinvaltainen hallitsija, josta käytettiin nimeä farao. Farao oli maanpäällinen jumala, jonka valtaa ei voinut kyseenalaistaa. Kuninkuus oli periytyvää, mikäli muita ratkaisuja ei tapahtunut ennen tavanmukaista vallanvaihtumista. Niitä tapahtui aina välillä eivätkä tavattomia olleet hallitsijaperheen sisäiset konfliktitkaan, jotka terävimmillään päättyivät kuolemaan. Parhaimmillaan faraon hallituskausi oli rauhallinen, rakentava ja lempeä. Pahimmillaan se oli sotimista, juonitteluja, murhia ja sisäisiä valtataisteluita eri tahojen kesken. Monina aikoina esimerkiksi tiettyjen jumalien papit sokaistuivat suhteellisen suuresta vallastaan hamuten sitä yhä lisää kunnes joutuivat vastatusten faraon sotilaiden kanssa. Välillä valtaa pitivät valloittajamaista tulleet kuninkaat ja kuten aiemmin mainittiin, aito egyptiläisyys liudentui pikku hiljaa ympäriltä tulevan tarjonnan vuoksi.

Monesti Egyptin hallintomallia on kuvattu maan tunnetulla symbolilla, pyramidilla.

Se sopiikin tehtävään melko hyvin. Korkealla huipulla oli farao, sen alla hänen sukulaisensa ja esikuntansa; visiiri, ylituomari, ylipappi sekä neuvonantajat. Näiden tehtävät saattoivat joskus keskittyä ja joskus sekoittua keskenään.

Pyramidia alaspäin mentäessä tulee seuraavaksi korkea virkamiesluokka, johon kuuluivat mm. kamariherrat, temppelien johtajat, oikeusoppineet sekä nomarkit eli lääninherrat ja suuria tiloja johtavat kartanonherrat.

Hiukan alemmalla tasolla löytyi oppinutta väkeä; pappeja, kirjureita, lääkäreitä, opettajia, astronomeja, upseereja ja muita koulutettuja ihmisiä. Heistä eteenpäin jatkettaessa oli suuri joukko erilaisia ammattimiesten nimikkeitä; muurarit, sepät, kivenhakkaajat, matonpunojat, puutarhurit, ruukuntekijät, kalastajat, metsästäjät ja sotilaat muiden mukana.

Näiden alapuolella seurasivat mm. paimenet ja käsityöläisten oppipojat ja muut apulaiset.

Alimpana olivat tutun kaavan mukaan maanviljelijät, sekatyömiehet ja muut ammattitaidottomat henkilöt. Heidän kanssaan lähes samalla tasolla olivat orjat, joilla muinaisessa Egyptissä oli keskimäärin paljon parempi asema kuin monissa sen jälkeisissä yhteiskunnissa. Suuri osa orjista ei ollut mitään mielivaltaisesti käyttäytyvien isäntiensä hyväksikäyttämiä uhreja. Kuka tahansa, jolla meni huonosti, saattoi tarjoutua jonkun orjaksi saaden vastikkeeksi asunnon ja ruoan. Orjalla oli yleensä myös mahdollisuus ostaa itsensä vapaaksi.

Egyptin koko yhteiskunta perustui suurelta osin näiden alimpien luokkien ihmisten työpanoksiin. Noihin ryhmiin kuului luonnollisesti valtaosa väestöstä.

Naisten asema muinaisessa Egyptissä oli melko tasa-arvoinen ajan yleisen hengen huomioon ottaen. Naiset saivat omistaa omaisuutta, valita puolisonsa tai ottaa eron, matkustaa vapaasti ja toimia monissa eri ammateissa. Toki lähellä nykyaikaista länsimaista tasa-arvoa ei sentään oltu, mutta naisen asema oli paljon vapaampi kuin esimerkiksi monissa nykypäivän arabimaissa. Esimerkiksi vain pojat kävivät koulua, eikä naisilla ollut pääsyä papinvirkaan tai korkeisiin hallintotehtäviin. Poikkeuksena tästä olivat tietysti muutamat naispuoliset hallitsijat, mutta he saivat tehtävänsä (useimmiten) syntyperänsä tai avioitumisensa vuoksi, eivät koulutuksensa.



PÄIVITTÄINEN ELÄMÄ

Egyptiläisille perhe oli tärkeä. Samoin ystävät, naapurit ja sukulaiset. Yksinäisyys ei ollut arvostettua ja läheisten ihmisten kanssa juteltiin, tehtiin töitä ja juhlittiin. Yleisesti voidaan todeta egyptiläisten olleen melko sosiaalinen kansa. Miespuolisilla kansalaisilla oli tavoitteena oma talo, vaikka pienikin. Koska naiset halusivat päästä naimisiin, miehen taloon perustettiin sitten perheelle oma koti. Tavallisessa perheessä oli vaimo ja joukko lapsia. Moniavioisuus oli myös mahdollista ja se oli sallittua vain miehille. Avioliitto solmittiin yksinkertaisesti muuttamalla yhteen ja kirjauttamalla asia muistiin. Toki asiaa juhlustettiin yhdessä sukulaisten ja ystävien kanssa.

Vaikka egyptiläisille suku oli tärkeä, isovanhemmat tai muut sukulaiset harvoin asuivat lastensa perheissä. Jos näin oli, silloinkin mieluummin omassa rakennuksessa samassa pihapiirissä. Edesmenneet sukulaiset kuuluivat perheeseen elävien lailla ja heidän hautakammioissaan käytiin säännöllisesti vierailuilla.

Egyptiläiset suosivat äidinpuoleista perimystä. Omaisuus periytyi siis äidiltä tyttärelle päinvastoin kuin monissa myöhemmissä kulttuureissa, joissa naisilla ei ollut mitään tekemistä perintöasioissa. Vastaavasti pojat jatkoivat usein isänsä ammattia tai jopa virkaa.

Kaikesta naisten arvostuksesta huolimatta siis vain pojat pääsivät osalliseksi koulunkäynnistä. Eivät toki hekään kaikki, lähinnä vain pappis- ja virkamiehiksi aikovat saivat keskimäärin nelivuotisen perusopin. Koulussa opeteltiin kirjoittamaan, lukemaan ja tuntemaan jumalat. Matematiikka oli vähäisessä osassa. Opetukseen sisältyi paljon yhdessä ääneen lukemista ja laulamista ja tekstien jäljentämistä savenpalasille. Koulussa kuten kotonakin lasten ruumiillinen kuritus oli normaalia. Niinpä muinaisista egyptiläisistä useimmiten kasvoikin kunnollisia, jumalaa ja esivaltaa kunnioittavia kansalaisia.

Suuri osa kaupasta käytiin vaihtamalla. Jossain vaiheessa myös rahan tapaiset metallipalat tulivat käyttöön, mutta silloinkin lähinnä mittayksikköinä, eivät konkreettisina vaihdon välineinä. Jos vaikkapa hanhen arvo oli kolme kuparipalaa ja aasin kaksikymmentä, saattoi jokainen laskutaitoinen päätellä, että yhden aasin voisi vaihtaa noin seitsemään hanheen.

Verot ja muut maksut kerättiin viljana ja muina käyttökelpoisina hyödykkeinä. Harvoinpa talonpojilla ja työmiehillä olisi kulta- tai hopeaesineitä ollutkaan maksun suorittamiseksi jalometalleina.



KOTIELÄMÄ

Egyptiläinen mies teki työtä, joko kotona tai muualla. Hänen vaimonsa hoiti(vat) kotia, lapsia ja puutarhaa yhdessä palvelijoiden kanssa. Usein hän myös hoiti kodin tavanomaiset hankinnat.

Egyptiläisen kodin kalustus oli nykymittapuun mukaan vaatimatonta mutta käytännöllistä. Huoneessa oli matala pöytä, muutama istuin ja kaislamattoja lattialla. Myös yksinkertaiset kaapit ja hyllyköt olivat käytössä. Makuuhuoneessa oli puinen sänky ja tyynyn sijasta pää laskettiin puisen tuen varaan. Tavaroiden säilytystä varten oli isoja arkkuja tai pienempiä rasioita.

Ruoka valmistettiin keittiössä, jossa ruokatarvikkeita säilytettiin erikokoisissa ruukuissa. Tulenkestävistä tiilistä rakennettu kiinteä liesi tai liikuteltava, pienempi avo'grilli' oli yleinen ruoan kypsennyksessä. Ruokailu tapahtui harvoin yhteisen ison pöydän ääressä. Useimmiten ihmiset söivät lattialla tai omalla jakkarallaan istuen, ehkä pientä pöytää apuna käyttäen.

Egyptiläiset viettivät mielellään juhlia ja silloin suku ja ystävät kutsuttiin vierailulle. Monia ruokalajeja ja herkkuja valmistettiin tarjottavaksi; lihaa, kalaa, hedelmiä, kasviksia ja leipää. Yleinen juoma veden ohella oli olut, myös viiniä osattiin tehdä rypäleistä.

Vaikka olut oli tavallinen juoma, se oli melko laimeaa eikä sitä nautittu sopimattomia määriä. Juopuneena esiintyminen ei ollut ihmiselle mikään kunnia-asia.

Tavallinen vaate miehillä oli vaalea lannevaate, joka kietaistiin ympärille ja kiinnitettiin solmulla tai hakasella. Naiset käyttivät yksinkertaista hametta, jossa oli olkanauhut. Rikkaammat ihmiset halusivat erottua muista ja heidän vaatetuksensa saattoi olla vaihtelevampaa. Monet egyptiläiset kulkivat paljain jaloin, jotkut käyttivät sandaaleja.

Hiusten tyylikkyys oli monille hyvin tärkeää. Miehillä oli usein lyhyet hiukset ja niiden päällä taidokkaasti leikattu peruukki. Naiset kampasivat tai kampauttivat omia hiuksiaan mielikuvituksellisiin muotoihin, mutta käyttivät myös usein peruukkeja, lisäkkeitä ja koruja hiustensa koristamiseksi. Koruja egyptiläiset käyttivät mielellään, sekä miehet että naiset. Ketjuja, sormuksia, rintaneuloja ja riipuksia kullasta, hopeasta sekä kuparista valmistettuina ja koristeltuina jalokivin tai kaiverruksin. Timantteja ei Egyptissä tunnettu, ei myöskään viisteisiin perustuvaa korukivien timanttileikkausta. Huomioiduksi tulkoon, että monina aikoina hopea oli Egyptissä arvokkaampaa kuin kulta. Se johtui aivan siitä luonnollisesta asiasta, että kultaa oli enemmän saatavilla. Hopea oli harvinaisempaa ja tietysti sen myötä arvokkaampaa.

Puhtaus ja siisteys oli egyptiläisille tärkeää ja he pitivät tarkkaa huolta ulkoisesta olemuksestaan. Jos mahdollista, niin joka aamu puettiin päälle puhtaat vaatteet. Paremmissa taloissa oli kylpyhuone ammeineen sekä sisä vessa. Vaatteet pestiin tai pesetettiin yleensä läheisessä joessa.



LAINKÄYTTÖ

Vaikka egyptiläisille laki ja oikeus olivat tärkeitä ja tuttuja käsitteitä, heidän lakikokoelmistaan ei ole säilynyt kovin paljon konkreettisia todisteita. Yhtenä syynä tähän on se, että monesti uusi farao hävitti edeltäjänsä laatimat, muistiinkirjoitetut lait ja sääti tilalle uudet omanlaisensa. Monesti ne olivat käytännössä lähes samanlaiset, mutta olivatpa ainakin nimellisesti faraon itsensä säätämiä. Thothin kahdeksan kirjaa oli nimeltään eräs lakikokoelma, joka säilyi eri muodoissaan pitkään egyptiläisen oikeudenkäytön perustana.

Faraon visiiri ja tärkeimmät rauhantuomarit hoitivat oikeudenkäyttöä suurissa asioissa. Pienempiä, jokapäiväisiä riitoja ja rikoksia varten oli olemassa alempia kylätuomioistuimia. Jokaisessa kylässä oli poliisi tai useampi. Usein poliiseiksi värvättiin nuubialaisia tai muita muukalaisia, ilmeisesti siksi, ettei heillä ollut suurtakaan yhteenkuuluvuuden tunnetta paikallisten kanssa. Sellainen kun saattoi häiritä puolueetonta esivallan käyttöä.

Monien säilyneiden tekstien avulla on selvitetty, että egyptiläisillä oli käytössään tarkka lainopillinen sanasto ja käsitteistö. Hyvin monet asiat vahvistettiin kirjoitetuilla sopimuksilla, joiden tekstit saattoivat olla ällistyttävän yksityiskohtaisia ja pitkiä.

Egyptiläisillä oli myös nykyisinkin reilulta kuulostava tavoite saada oikeudenkäynnissä sellainen tulos, johon kaikki voivat olla tyytyväisiä. Tämä tyytyväisyys ei tietenkään välttämättä ollut loppuelämäkseen kaivostyöhön tuomitun murhaajan päällimmäinen tunne, mutta varsinkin riita-asioissa hyvä tuomari pyrki usein saamaan aikaan järkeväen sopuratkaisun ehdottoman laintulkinnan sijasta.

Rikoksina pidettiin monia ihan samoja asioita kuin nykyäänkin; aiheeton väkivallan käyttö, varastaminen, ryöstäminen, häiriön tuottaminen, huijaaminen ja tietysti pahimpina tappo, haudanryöstö ja maanpetos. Myös jumalanpilkka oli tuona aikana ankarasti rangaistavaa.

Rangaistuksina tunnettiin mm. raipan- tai kepiniskut, korvan tai nenän silpominen, pakkotyö ja äärimäisenä keinona kuolemantuomio. Jos mahdollista, rikoksenteijän täytyi hyvittää aiheuttamansa taloudellinen vahinko uhrilleen.

Oikeudenkäynneissä suosittiin asioiden esittämistä kirjallisesti, koska ajateltiin, että kaunokielinen puhuja voi saada ansiotonta etua tuomarien silmissä. Varmaan suullisiakin kuulusteluja ja istuntoja pidettiin, mutta tässäkin asiassa tulee esille egyptiläisten into kaiken kirjoittamiseen tai muistiinlaittamiseen.



MUINAISTEN EGYPTILÄISTEN NIMIÄ

Hahmon luomisen avuksi ja skenaarioissa esiintyvän muun väestön identifioimiseksi seuraavassa pari nimilistaa vapaasti hyödynnettäviksi.

Naisten nimiä:

Ankhetit, Ahmose, Ashait, Athutuait, Bahi, Ben, Hedjeret, Henut-Tawy, Herere, Het, Hetepheri, Inuheni, Ipuy, Isis, Khatanebu, Meritamon, Mennefer, Nebuhermaat, Neferetkha, Ninashe, Seri, Sitamen, Siunetherit, Tahanu, Tahkety, Tamit, Tepneter, Teye, Tiya, Tuaithesit, Wedjat

Miesten nimiä:

Abebusert, Akhu, Atensef, Bahati, Baseka, Djaou, Deni, Harkhaf, Hatmose, Heriabgher, Imenaa, Irenamen, Iuni, Kamose, Khamet, Kothar, Maaukepu, Nayaari, Neferu, Nekhti, Ruia, Sabt, Setau, Senukhet, Sinuhe, Tamert, Tek, Thaparath, Thethi, Ururat, Uttait, Weni

Kuten listastakin näkyy, egyptiläisillä oli käytössä sekä hyvin lyhyitä (muutama kirjain) että pitkäköijä nimiä. Näistä muotoilemalla ja omaa mielikuvitusta käyttämällä on helppoa luoda uusia, aivan aidonkuuloisia nimiä. Jo yhden kirjaimen muutoksella saa monta uutta nimeä (Khamet > Khemet > Khemen > Khemun jne.).



TAPAHTUMIA MUINAISESSA EGYPTISSÄ

Seuraavaksi joukko skenaarioita pelattavaksi aiemmin annettujen ohjeiden mukaan. Varsinaisia sääntöjä ei ole paljon, mutta yksi tärkeimmistä on se, että pelinjohtaja voi päättää viime kädessä oikeastaan kaiken haluamansa. Hänellä on oikeus rajoittaa, muuttaa, tulkita ja muokata skenaarioita ja pelaamista aivan kuten hyväksi katsoo.

Kaikki pelitilanteet ovat kuitenkin omanlaisiaan eikä aivan tarkkoja, kaikille sopivia ohjeita tai sääntöjä ole kirjassa mahdollista antaa.

Pelaajien määrä voi vaihdella, pelaajien ikä- ja sukupuolijakauma voivat olla hyvin erilaiset, käytettävissä oleva aika ei ole aina sama, peliympäristöt vaihtelevat jne.

Pelinjohtaja, muuta siis ennakkoluulottomasti asiat teidän ryhmässänne paremmin toimiviksi jos siihen tarvetta on.

Jos olosuhteet muuten sen sallivat, pelaajat voivat aivan hyvin käyttää eri skenaarioissa samoja, jo tutuksi tulleita hahmojaan. Tällainen lähestymistapa auttaa pelaajaa tutustumaan omaan hahmoonsa ja eläytymään siihen paremmin. Tietysti aina tämä ei ole mahdollista, joskus pelkästään skenaarion luonteen vuoksi.

Skenaarioissa on mainittu suositeltava pelihahmojen määrä, joka ei missään tapauksessa ole kiiven hakattu. Sen jälkeen on mainittu minkä tyyppisiä hahmoja tilanteeseen on hyvä ottaa.

Tapahtumapaikka on kuvattu seuraavaksi, pelinjohtaja toki voi aina kuvailla sen tarkemmin. Skenaariion lähtötilanne kerrotaan lyhyesti muutamin ohjaavin vinkein varustettuna.

Taustatiedot -kohdassa näet sen, mistä kappaleista löydät lisätietoa aiheesta.

Pelinjohtaja-osio muistuttaa vielä mieleen muutamia oleellisia näkökohtia tai toimintamalleja. Erään tärkeän neuvon mainitsen tässä, koska se koskee kaikkia tilanteita: Rohkaise ja kannusta pelaajia toimimaan reippaasti hahmojensa roolissa. Kuten nykyisin, muinaisen Egyptin aikaankin ihmiset olivat erilaisia. On hienoa, jos joku uskaltaa pelata hiukan räväkkää tai erikoista hahmoa sen sijaan, että kaikki ovat varmuuden vuoksi hiljaa, 'ettei vaan toimi väärin'. Vain hyvällä hahmojen toiminnalla skenaariot saadaan eläviksi.



TALON RAKENTAMINEN

Hahmojen kokonaismäärä: 5 - 10

Mukana olevat hahmot: Talon tuleva omistaja tai omistajat, työnjohtaja ja muutama rakentaja, puutarhuri, mahdollisesti muutamia naapureita tai ystäviä.

Tapahtumapaikka: Tyhjä tontti muutaman muun talon välissä kaupungin reunamilla. Ympäriällä olevat talot ovat tavallisia yksikerroksisia savitiilitaloja, joita ympäröi matala muurinpätkä. Talojen piholla on yleensä pieni puutarha tai kasvimaata.

Tilanne: Mies tai aviopari ovat katsoneet kaupungin reunalta vapaan paikan, johon haluavat rakennuttaa talonsa. He eivät ole itse rakennusammattilaisia ja käyttävät hyvän lopputuloksen saadakseen asiantuntevaa työvoimaa.

Työnjohtaja osaa neuvoa miten pohjapiirros kannattaa miettiä ja huoneet sijoittaa, rakennusmiesten kokemuksista on varmasti hyötyä ja puutarhuri auttaa pihan sekä istutusten suunnittelussa. Naapurit/ystävät voivat olla mukana kertomassa kokemuksiaan ja mielipiteitään, joita epäilemättä aina tarvitaan.

Taustatietoja: kts. Asuminen Egyptissä. Tuolloin talon tuleva omistaja määräsi melko pitkälle sen, millainen talosta tulee. Toki hän kuunteli asiantuntijoita. Tämänkaltaisessa rakennuksessa saattoi olla 3-4 huonetta, kattoparveke ja piha-alue, jossa mahdollisesti tilaa hanhille, ankoille, koirille ja muille pienille kotieläimille. Sopimus rakentamisesta vahvistettiin savilaatalle tai papyrukselle kirjoittamalla. Omistaja hankki tai ainakin maksoi rakennusaineet kuten myös huolehti rakentajien korvauksista.

Pelinjohtaja: kuvaile paikka ja tilanne elävästi ja innosta hahmoja keskustelemaan tulevaan taloon liittyvistä asioista. Muistuta tarvittaessa erilaisten päätösten tärkeydestä (montako huonetta, millainen piha, portaat katolle?). Kiinnostuneilla naapureilla tms. on erinomainen mahdollisuus virittää juttua kehumalla ympäristöä (tästä on niin lyhyt matka joelle) tai tulevaa taloa. Vaihtoehtoisesti he voivat myös kauhistella joitakin alueen olosuhteita (tulva-aikaan täällä on kamalan kosteaa) tai asukkaita.



MARKKINAT

Hahmojen kokonaismäärä: 6 - 15

Mukana olevat hahmot: Suurin osa hahmoista kauppiaita ja ostajia, tavallaan molemmissa rooleissa, koska kauppaa tehtiin vaihtamalla. Mukana voi olla myös kerjäläisiä, järjestystä valvova poliisi, temppelille lahjoituksia keräävä pappi, taskuvaras.

Tapahtumapaikka: Kaupungin tori tai aukio, jonne ihmiset kokoontuvat tiettyyn aikaan kauppaa tekemään. Eräänlaiset organisoimattomat vapaat markkinat.

Tilanne: Markkinoilla on paljon väkeä. Jokaisella on omat intressinsä; saada omat tavarat myytyä ja tilalle jotakin hyödyllistä. Kuparipaloja voidaan käyttää pienessä määrin rahana, mutta suurin osa kaupasta tapahtuu vaihtamalla hyödykkeitä toisiin.

Kerjäläinen ja taskuvaras eivät vaihda, he hakevat yksipuolista hyötyä, kumpikin tavallaan.

Pappi puolestaan vetoaa ihmisiin saadakseen heidät lahjoittamaan tavaraa temppelinä hyväksi. Poliisi valvoo markkina-alueen järjestystä ja voi käyttää surutta valtaansa parhaaksi katsomallaan tavalla.

Taustatietoja: kts. Kauppa ja maatalous, Päivittäinen elämä. Tori on hiekka- tai savipohjainen aukio asutuksen keskellä. Mitään kojuja tai katoksia ei myyjillä yleensä ole, vaan jokaisella on myytävät tuotteet koreissa tai ruukuissa esillä. Etukäteen voidaan sopia, mitä hyödykkeitä kenelläkin on tarjottavana. Myös improvisointi tilanteen mukaan on täysin mahdollista.

Pelinjohtaja: Kerro markkinapaikan olosuhteet, kuvaile elävästi kokonaisuutta. Ota tarvittaessa itse kyselevän ostajan tai aktiivisesti tuotteitaan esittelevän kauppiaan rooli.

Rohkaise kerjäläistä, varasta ja pappia toimimaan roolinsa mukaisesti.

Muistuta tarvittaessa ajankuvasta; karsi lempeästi mahdollisesti ehdotetut liian nykyaikaiset menettely- ja ajattelutavat (tuntia ei ollut helppo määritellä, kaikilla ei ollut kirjoitustaitoa, joka kadunkulmassa ei ole baaria, hygienia ei ollut aivan meidän tasollamme jne.).



KOULUNKÄYNTI

Hahmojen kokonaismäärä: Lähes mikä tahansa, muutamasta pariinkymmeneen.

Mukana olevat hahmot: Opettajana toimiva temppelin kirjuri ja joukko nuoria oppilaita, kaikki miespuolisia (joita tietysti naisetkin voivat esittää).

Tapahtumapaikka: Kouluhuone tai pihamaa, jossa oppilaat istuvat lattialla tai maassa.

Tilanne: Opettaja lukee ääneen vainajille avuksi tarkoitettuja Kuolleiden kirjan loitsuja ja oppilaat toistavat ne kuorona perässä. Tällainen kertaamista suosiva oppimistapa oli yleinen muinaisessa Egyptissä.

Taustatietoja: kts. Egyptiläisten uskonto. Kuolleiden kirjan kaikki loitsut löytyvät suomennetusta samannimisestä teoksesta (Jaana Toivari-Viitala, Basam books). Opettaja voi käyttää myös seuraavia, Lännen maat -pelistä (tekijän luvalla) lainattuja loitsuja opetuksessa.

Loitsu, jolla estetään Kulkijan sydämen varastaminen:

”Suuren virran kaikkien kauhistusten valtias, suojele sydäntäni tumman maan nopeilta ja kärkkäiltä ja pahansuovilta asukkailta niin että saan pitää sydämen rinnassani Pyhien tuomiolle asti.”

Loitsu, jolla vainaja voi lentää Manalassa:

”Tervehdys sinulle, joka liidät taivaalla. Kunnia sinulle, tulinen lintukuningas. Saan käyttää voimakaiden siipiesi sulkia noustakseni valoon, Osiriksen rauhan piiriin.”

Loitsu, jolla saadaan kirjoitustarvikkeet Manalassa:

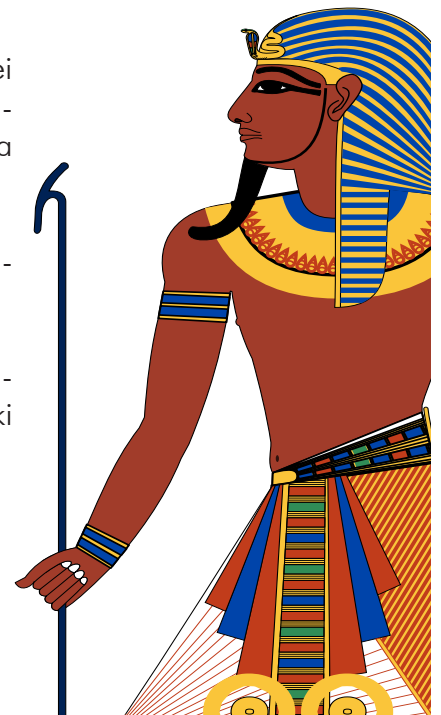
”Thotin salaisuuksien vartija, suuri avaimen kätkijä, näytä minulle tie temppelin läpi, avaa liikuttamaton ovesi ja ojenna minulle papyrus ja pensseli. Heliopolis kaipaa viisaita sanoja jotka minä kirjoitan Amonin kunniaksi.”

Loitsu, jolla estetään tulen aiheuttama vahinko:

”Suuri kuu, yön kuu hiipivä, varjoinen kuu missä kuljet jälkeäsi ei löydä kukaan, eivät papit eivätkä kissat. Liikun tulessa kuun valossa en tunne kipua enkä pala tuhkaksi. Aamun tullen on kuu poissa eikä minulla ole palanutta kättä, ei palanutta jalkaa.”

Loitsu, joka antaa haavoittumattomuuden Manalassa (lyhyeksi aikaa):

”Oi, erämaan tuulen henki, Rosetauhun olen minä matkalla. Kanna minua harteillasi, sinä Sethin suojatti, anna minun levätä hetki niin minä jaksan ylistää sinua ja nopeuttasi Osiriksen edessä.”



Loitsu, joka aiheuttaa hyökkääjälle sydänsolmun (tuohon aikaan ajattelun uskottiin tapahtuvan sydämessä):

”Suuri näkijä, auringon pojan siunaama, saata tämän olennon paatunut sydän siihen tilaan, jossa sen hyeenat syövät ja korppikotkat repivät. Menkään hänen järkensä sinne ja tänne ja etsiytköön hän pimeyteen.”

Loitsu, joka saa aseistetun vartijan nukahtamaan paikalleen:

”Olen tulesta muodostunut pyörä, Kheprin kantaman kaltainen, viiton sinulle joelta, haen sinulle viileää vettä. Saavu Taitin kutoman peitteen alle, vaivu rauhaisaan uneen.”

Pelinjohtaja: Opettajahahmo lukee loitsuja tarpeellisen määrän lause kerrallaan. Pelaajat toistavat ne. Oppilashahmoille voidaan tilanteen värittämiseksi sopia erilaisia persoonallisuuksia; joku voi olla hidas, toinen nopea, kolmas muistaa aina väärin, neljäs kyselee lauseen tarkoitusta jne. Opettaja voi myös kysellä oppilailta mitä nämä luulevat loitsujen sanojen ja sisällön tarkoittavan. Samassa yhteydessä ja käytettävästä ajasta riippuen voi opettajahahmo kertoa myös tarkemmin kansansa uskonnollisista tavoista ja uskomuksista (kts. egyptiläisten uskonto).



OIKEUDESSA

Hahmojen kokonaismäärä: 6 - 12

Mukana olevat hahmot: Tuomari, kirjuri, syyttäjä, syytetty, asianomistaja, todistajat, poliiseja, yleisö. Yleisön osuus voi vaihdella, muut ovat välttämättömiä hahmoja. Syytettyjä, todistajia ja poliiseja voi olla useita.

Tapahtumapaikka: Kaupungin oikeussali, jossa oikeudenjakajana faraoon nimittämä tuomari.

Tilanne: Syytetty tai syytetyt ovat oikeudessa siksi, että asianomistajana oleva pappi Sigheteb väittää heidän varastaneen ruukullisen purjosipuleita ja ruukullisen viikunoita hänen ruokavarastostaan. Hän on ilmoittanut asiasta poliisille ja syytetyt on tuotu oikeudenistuntoon vastaamaan tekemisistään.

Taustatietoja: kts. Lainkäyttö. Tässä tilanteessa oikeudenkäynti voidaan suorittaa suullisesti, vaikka kirjallinen tapa oli hyvin yleinen. Syyttäjä kertoo mistä syytettyjä epäillään ja miksi. Syytetyt voivat puolustautua. Tämän jälkeen voidaan kuulla kummankin osapuolen todistajia, joiden on puhuttava totta valan velvoittamana. Tämä oli egyptiläisille tärkeä paikka; valaa ei saanut rikkoa. Poliisit varmistavat, että eri osapuolten kielenkäyttö ja esiintyminen oikeudessa noudattavat hyviä tapoja. Yleisö ei osallistu oikeudenkäyntiin muuten kuin korkeintaan huokailemalla tai kannustamalla ja tietysti mahdollisen tuomion jälkeen tuomituille ivailemalla.

Pelinjohtaja: Tässä opettajalla on hyvä paikka olla tuomarin roolissa, jossa hän voi samalla toimia johtavana hahmona.

Miettikää etukäteen mitä oikeasti on tapahtunut ja kuka luulee nähneensä mitään. Monilla osallisilla saattaa olla väärät vaikuttimet. Pappi saattaa olla harhaanjohdettu (joku, joka ei pidä syytetyistä on muka nähnyt heidät) tai hänellä itsellään voi olla jotakin syytettyjä vastaan. Tai syytetyt ovat sattuneet vain olemaan lähistöllä kun jotkut muut ovat juosseet pakoon ruukut sylissään. Ja voi myös olla, että he vakuutteluistaan huolimatta ovat nälissään murtaneet ruokavaraston oven ja napanneet pari ruukullista muonaa mukaansa. Tässä mietittävää.

Mahdollinen rangaistus varkaudesta olisi todennäköisesti 50 kepiniskua kullekin syytetylle ja varastettujen ruokatarvikkeiden korvaaminen.



JUHLAT KOTONA

Hahmojen kokonaismäärä: paljon; vähintään 6-7, ei ylärajaa.

Mukana olevat hahmot: Naimisiin mennyt pariskunta (mies ja nainen), heidän sukulaisiaan, ystäviään, naapureita, työtovereita jne. Kirjuri, pappi, palvelijoita, musikanteja, tanssijoita.

Tapahtumapaikka: Nuoren parin koti (vaikkapa se, jonka rakentaminen aloitettiin ensimmäisessä skenaariossa).

Tilanne: Pariskunta on juuri avioitunut ja pappi siunaa heidätparin valitseman jumalan nimessä, kirjuri merkitsee asian ylös sekä samalla tarkistaa miten talon omistus jakautuu (yleensä puoliksi). Kaikki merkitään muistiin. Sukulaiset odottavat ruokapöytään pääsyä ja palvelijat availevat viiniruukkuja.

Taustatietoja: kts. Päivittäinen elämä, Kotielämä. Häväki siirtyi morsiamen (vanhempien) talosta sulhasen taloon iloisena kulkueena. Siellä pappi ja kirjuri hoitavat tehtävänsä. Tämän jälkeen alkaa juhliminen ruoan, viinin ja musiikin merkeissä. Väki istuu useissa pöydissä, palvelijat kantavat monenlaista ruokaa ja juomaa tarjolle. Soittajat ja tanssijat esiintyvät sivummalla ja saavat hyväksyviä huomautuksia juhlaväeltä. Avioparin vanhemmat voivat pitää puheita, ystävät muistella yhteisiä nuoruusaikoja ja naapurit toivottaa puolison tervetulleeksi. Tunnelma on välitön, hauska ja iloinen.

Pelinjohtaja: Tämä on hyvin vapaahenkinen skenaario, johon ei ole tarpeen ehdottaa mitään tiukoja sääntöjä. Muistuta pelaajia tarvittaessa heidän hahmojensa käsityksistä ja ajatuksista. Oikein onnistunutta olisi, jos häväen kesken saataisiin aikaan mukavia keskusteluja ihan mistä tahansa aiheesta. Sitä silmällä pitäen kannattaa skenaarion aluksi miettiä hetkinen jokaisen ammattia/asemaa/suhdetta aviopariin.



FARAON HOVISSA

Hahmojen kokonaismäärä: 5 - 15

Mukana olevat hahmot: Farao, hänen palvelijansa, neuvonantajansa, visiirinsä. Mahdollisesti muita virkamiehiä, Faraon puoliso.

Tapahtumapaikka: Faraon palatsi, hänen vastaanottosalinsa.

Tilanne: Farao on herännyt uuteen päivään ja sonnustautunut edustuskuntoon palvelijoidensa avustamana. Hän odottaa, että visiiri ja virkamiehet pitävät hänet ajan tasalla valtakunnan asioiden suhteen. Näillä onkin kertomista, mutta ei välttämättä pelkästään faraota ilahduttavaa. Faraon puoliso saattaa poiketa paikalla, mutta ei osallistu aktiivisesti päätöksentekoon.

Taustatietoja: kts. Egyptin yhteiskunta, Lainkäyttö. Visiiri toimi korkeimpana virkamiehenä (= pääministerinä) ja hoiti monet käytännön asiat. Hänen apunaan oli joukko alempia virkamiehiä, joiden tehtävänä oli tuoda kaikki tarpeelliset asiat faraon tietoon.

Nyt virkamiehillä on ikävää kerrottavaa. Läheisen maakunnan nomarkki (lääninherra) on kieltäytynyt veronmaksusta kokonaan vedoten alueen huonoon satoon ja niskuroiviin talonpoikiin. Lisäksi kaupungin Isiksen temppelin ylipappi on valittanut, että muutamat kaupungit asukkaat ovat rakentaneet majojaan ja talojaan temppelin piha-alueelle, mikä ei ole ollenkaan temppelin arvolle sopivaa.

Pelinjohtaja: Opettajan kannattaneen ottaa jonkun faraon neuvonantajan rooli. Muistuta pelaajia faraon kunnioittamisesta ja jumalallisuudesta. Anna heidän kuitenkin ymmärtää, että farao kuuntelee alamaisiaan ja haluaa selvittää asiat. Ratkaisut jääköön faraon, visiirin ja neuvonantajien päätettäväksi.



OMAT SKENAARIOT

Valon maahan on opettajan helppoa suunnitella omia skenaarioita. Tätä voidaan tehdä myös oppilaiden kanssa joko yksittäis- tai ryhmätöinä.

Muinaisten egyptiläisten yhteiskunnassa ja elämässä monet asiat olivat meille hyvin tutun oloisia. Me pärjäisimme varmasti muutaman tuhannen vuoden takaisessa Egyptissä vallan mainiosti. Nykyaikaisen tekniikan puute varmaan hämmäntäisi eniten. Muuten tuon ajan Egypti olisi aika hyvin sisäistettävissä. Ei siellä harrastettu ihmissyöntiä eikä ihmisuhreja. Myöskään he eivät ahmineet krokotiileja elävältä sen enempää kuin päällystivät katuja kullalla. He eivät käyttäneet painovoiman kumoavaa laitetta pyramidien rakentamisessa.

Kaikenkalkkia he olivat hyvin käytännöllisiä, maanläheisiä ja mukavia ihmisiä.

Niinpä onkin varmasti hauskaa ja haastavaa, mutta ei liian vaikeaa, suunnitella tilanteita, jossa useampi muinainen egyptiläinen olisi kanssakäymisessä toistensa kanssa. Ihan jokapäiväisistä asioista saa mainiosti lyhyitä peliskenaarioita, kuten edellä olemme nähneet. Pelaajien mukaan pääsemistä peliin helpottaa se, jos pelimaailmaan on valmiiksi suunniteltu jokin tapahtumasarja tai jokin hahmojen välinen jännite. Pelaajien on joustavampaa heittäytyä pelaamaan hahmojaan, jos niillä on jotakin 'tehtävää' odottamassa täysin vapaan hengailun sijasta.

Skenaarion rakennekaavio on selkeä ja sen avulla on helppo kehittää omia tapahtumia.

- Aluksi tehdään asia tutuksi. Käydään läpi lyhyesti selostus egyptiläisten tavoista ja käytännöistä ko. asian suhteen. Tietoa löytyy tästä kirjasta, laajemmista teoksista tai internetistä.

- Skenaarion esittely. Opettaja (tai skenaarion vastuhenkilö) kertoo sen aiheen, ympäristön, mahdollisuudet ja tavoitteet.

- Pelihahmojen valinta. Luetellaan mahdolliset hahmot ja/tai niiden ammatit, joista pelaajat tekevät valinnat ja viimeistelevät hahmonsansa. Tähän on hyvä varata hiukan aikaa.

- Skenaarion pelaaminen. Vapaamuotoista kommunikointia hahmojaan esittävien pelaajien kesken. Tarvittaessa opettaja/vastuhenkilö luotsaa pelitapahtumia oikeaan suuntaan ja toimii tietopankkina.

- Loppupalaveri, jossa käydään läpi pelatut asiat, tapahtumat ja selvitetään mahdolliset väärinkäsitykset (ei, jumalallisuudestaan huolimatta farao ei osannut lentää).

Tärkeää on, että keskustelussa jokainen saa tuoda julki ajatuksensa ja tunnelmansa pelistä.

Parhaassa tapauksessa nämä loppubriefingit antavat erinomaista tietoa pelikokemuksista hyödynnettäväksi tulevien skenaarioiden pelauttamisessa.



PERINTEINEN ROOLIPELIKAMPANJA

Valon maa tarjoaa erittäin hyvät mahdollisuudet myös perinteisen roolipelin pelaamiseen. Tällaisessa pelissä on rajattu määrä hahmoja, joiden tarkoitus on seikkailua ja toimia pelin maailmassa yhden tai useamman pelikerran ajan. Yksi roolipelikerta koostuu yleensä yhdestä tapahtumasarjasta eli seikkailusta. Usean pelikerran tai seikkailun sarjaa kutsutaan usein kampanjaksi. Tällainen kampanja voi kestää muutamasta pelikerrasta usean vuoden aikana pelattuihin satoihin kertoihin, aivan peliporukan mieltymysten mukaan.

Kaikille tuttu Sormusten herra toimikoon esimerkkinä. Sormuksen vienti Tuomiovuorelle on kampanja, johon osallistuu sormuksen saattue. Heidän käyntinsä Moriassa tai Lorienissa sen sijaan ovat seikkailuja, jotka tosin voivat kestää useammankin pelikerran.

Pelin sisältö koostuu pelinjohtajan valmistelemista seikkailuista, jotka sisältävät enemmän tai vähemmän tarkat juonenkulut. Pelinjohtaja miettii perusjuonen lisäksi valmiiksi eri mahdollisuuksia hahmojen kuljettavaksi/löydettäväksi/koettavaksi. Hän kuvailee tienoot ja tapahtumat pelaajille ja nämä vuorostaan päättävät, mitä heidän hahmonsensa koettavat tehdä ja kertovat sitten tämän pelinjohtajalle.

Pelinjohtajalla on suuri vastuu seikkailun etenemisestä, koska hän ohjaa ja johtaa koko muuta maailmaa kuin pelihahmoja. Pelaajilla on vastuu siitä, että heidän hahmonsensa toimivat aktiivisesti ja pelin tapahtumista kiinnostuneina, kuitenkin tervettä järkeä unohtamatta.

Koska pelinjohtaja on pelin ylin tuomari, hän joutuu välillä sanomaan jollekin pelaajalle, että tämän hahmo ei onnistu yrityksessään tai peräti loukkaantuu tai kuolee (esimerkiksi taistelussa). Tällöin tunteet voivat nousta pintaan, mutta kun muistaa sen, että kyseessä kuitenkin on vain pelimaailma, tilanne helpottuu kyllä nopeasti. Epäonnistumisen jälkeen pelaaja voi valmistaa hahmonsensa paremmin seuraavaan yritykseen ja hahmon menehtyessä luoda uuden, kiinnostavan pelihahmon.

Roolipelaamisessa pelaajat eivät kilpaile keskenään eivätkä edes pelinjohtajaa vastaan. Tavoitteena on yhteinen hauskanpito yhdessä luodun tarinan pohjalta. Siinä mielessä termi 'pelaaminen' kuulostaa hiukan oudolta, koska yleensä pelaamiseen liittyy jonkinlaista kilpailua. Pelaaminen kuvaa ehkä lähinnä sitä, että jotkut asiat ratkaistaan satunnaisesti nopilla sekä myös sitä, että tässä ei olla tosissaan muututtu muinaisiksi egyptiläisiksi, ainoastaan esitetään niitä sanallisesti.

Roolipelaamisen viehätys perustuu sen tarjoamaan jännityksen, eläytymisen ja onnistumisen tunteisiin sekä vahvasti myös sosiaaliseen yhdessäoloon. Parhaimmillaan roolipeliseikkailu edetessään muodostaa upean ja ikimuistaisen tarinan, josta riittää kerrottavaa vielä jälkeenkin päin.



VIITTEET

Kannen kuva: Ricardo Liberato, All Giza Pyramids in one shot.

[<http://www.flickr.com/photos/51035655291@N01/171610084/> All Gizah Pyramids]

Faarao: Jeff Dahl, Pharaoh, the king of ancient Egypt, is often depicted wearing the nemes headdress and an ornate shendyt. Based on New Kingdom tomb paintings.

Kuvan lisenssi: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.en>

Kuvaa on rajattu.



