

ME LUOMME MYTOLOGIANNE

Kamerunin presidentin kanslia on kutsunut teidät tähän kokoukseen. Hahmonne ovat kirjailijoita, taiteilijoita ja kulttuuriväkeä. Monella teistä on laaja länsimainen sivistys, mutta jollakin tasolla juurienne voidaan katsoa olevan Kamerunissa.

Kamerun on Afrikka pienoiskoossa. Sieltä löytyvät kaikki kasvillisuusvyöhykkeet ja yli 200 kieltä ja etnistä ryhmää. Useimmille asukkaille oma heimo on tärkeämpi kuin valtio ja kärjistettynä ainoa, mikä yhdistää ihmiset Kameruniin ovat rajat ja jalkapallo. Joku valtiojohdossa tahtoo, että te luotte Kamerunille yhtenäiseen mytologian.

Tehtävä on keksiä omasta päästä mytologia, joka mukamas pohjautuu kamerunilaisille kansantaruille. Mytologian, jonka 12 suurta kansanryhmää ja 200 pientä voivat kokea omakseen. Mytologian pohjalta tehdään elokuva, lasten satukirjoja ja Disneyn kanssa on jo aiesopimus piirrossarjasta. Te halusitte kulttuurintuottajiksi ja nyt teillä on tilaisuus luoda jotakin vastustamaan kansakunnan hajaannusta. Luoda liima ja unelma, joka yhdistää kielet ja kulttuurit yhden Kamerunin lipun alle, niin että tulevaisuuden kamerunilaiset voisivat tuntea ylpeyttä juuristaan ja luoda yhä uusia tarinoita näiden myyttien pohjalta. Teillä on puoli tuntia aikaa luoda ensimmäinen tarina. Isot herrat eivät odota.

Pelaajat luovat hahmonsia valitsemalla näille sopivimmat piirteet listasta. Pelinjohtajana voit pelata opetusministeriön alivaltiosihteeriä, joka selittää hahmoille tilanteen. Valtakunnalla ei ole yhtenäistä mytologiaa ja valtionjohto pelkää kasvavan kansansivistyksen ja lukutaidon johtavan siihen, että lukuisat vähemmistökansat alkavat painottaa omia perinteitään ja pahimmillaan valtio balkanisoituisi tusinaan pikkuvaltioon sitten kun iäkäs presidentti kuolee. Yksi keinoista, jolla nostetaan kansallista yhtenäisyyttä on ohjelma luoda kansallisia symboleja, joiden väitetään yltävän satojen tai tuhansien vuosien taaksen menneisyyteen. Teidän pitää ne nyt keksiä.

Alivaltiosihteerillä on valmis lista täytettäväksi mytologian suurta seikkailua varten. Pelaajahahmojen tehtävä on keskustellen täyttää aukot. Jos pelin lakutoimiin ja hahmonluontiin ei mene varttia enempää, on kuhunkin kohtaan on keskimäärin kolme minuuttia aikaa. Apuna pelaamiseen on lista ensimmäisen mytologian seikkailun piirteistä. Pelissä hahmojen tulisi saada sitä apuna käyttäen ratkaistua tai luotua juoni myyttiseen seikkailuun. Käytännössä pelaajat suunnittelevat fantasiaseikkailun, mutta eivät pelaa sitä vaan pelaavat seikkailua suunnittelevia pelinjohtajia.

Älä välitä, jos homma lähtee laukalle ja tulokset eroavat rajustikin ohjekysymyksistä. Hahmoilla on oikeus myös riitaantua keskenään ja epäonnistua tarinan luomisessa. Pyydä pelaajia kirjaamaan vähintään yhteen paperiin heidän tarinansa pääkohdat. Kun pelaika loppuu, tarkista paperi. Mikäli he ovat onnistuneet kirjaamaan jotakin ymmärrettävää kuhunkin kohtaan, heidän tuotoksensa läpäisee opetusministeriön seulan ja hahmojen hengentuotteet muuttuvat todellisuudeksi. Jos homma on kesken ja tuloksena ei ole syntynyt seikkailua, jota voisi pelauttaa Ropeconissa, hahmojen ura kotimaassa on vaakalaudalla ja heidät korvataan muilla taitelijoilla.

Mekaniikka

Jotta hahmojen riidat eivät yltäisi pelaajiin saakka, pelissä on noppamekaniikka riitelevien aatteiden ratkaisemiseksi. Jokaisella pelaajalla on käytössään noppasetti (4,6,8,12 ja 20-tahoiset nopat). Kiistoissa kumpikin heittää valitsemaansa noppaa ja isomman tuloksen saaneen ehdotus päättyy pöytäkirjaan. Kuka tahansa pelaaja voi tukea toisen näkemystä antamalla tälle jonkun noppansa. Vain suurin tulos ratkaisee, noppia ei lasketa yhteen. Tasatuloksella kumpi vaan (tai molemmat) voi kuluttaa toisenkin nopan tai sitten pitää neuvotella tarinaan kompromissi, jossa kummankin ehdotus toteutuu.

**ME LUOMME
MYTOLOGIANNE**

Myyttinen tarina mytologian perustaksi: konflikti ja sankarit

Huolehtikaa että ainakin yksi teistä kirjaa valitsemanne tulokset paperiin. Jokaiseen alakysymykseen ei tarvitse vastata, mutta koittakaa saada tarinasta kiinnostava.

Konflikti

Mikä tarinassa uhkaa maata? Onko se ulkoinen uhka, luonnonuhka vai lähtee se ihmisistä itsestään? Mikä on se vaara, joka edellyttää sankareilta toimia?

Sankarit

Mytologia tarvitsee vähintään yhden sankarihahmon. Mitä rooleja tai hahmoluokkia nämä sankarit edustavat? Jos mytologiasta tehtäisiin battle royale -sovellus, minkälaiset olisivat ensimmäiset hahmovaihtoehdot?

Voimat

Mitkä ovat sankarien hyveet tai heidän erikoiskykynsä?

Syyt

Miksi sankarit ovat sankaroimassa? Mikä on heidän motivaationsa? Mitä hyveitä kukin heistä edustaa?

Paikka

Mihin myyttiseen paikkaan tai paikkoihin sankarit matkustavat? Mikä tekee tuosta paikasta erikoisen?

Esine

Onko tarinassa mukana jokin hämmästyttävä esine? Onko se sankareiden vai konnien hallinnassa? Miten esine kuvastaa maatamme?

Hirviöt

Mitä olentoja heerokset kohtaavat matkallaan? Mitä erikoisia voimia näillä olennoilla on?

Sivuhahmot

Minkälainen sivuhahmo tai sivuhahmoja tarinassa esiintyy?

Vihollinen

Mikä kauhea olento tai konna on tarinan päävastustaja. Minkälainen tämä on?

Käänte

Mitä yllättävää asetelmaan sisältyy? Onko hahmoilla tai konnilla jotakin salaisuuksia?

HAHMOLOMAKE

Nimi: keksi tai nouki listasta:

Naiset: Cynthia, Joaddan, Nina, Jasmine, Enjeck, Fortune, Gamingluck, Armelle, Yanelle, Principe

Miehet: Christian, Florent, Kevin, Junior, Frank, Lionel, Romeo, Donald, Marcel, Tata, Gilles, Bello

Sukunimiä: Ashu, Belinga, Bollo, Dimi, Fru, Haman, Hell, Lionel, Mamma, Mbah, Moffo, Nemi, Pom, Parfait, Takala, Tiki, Tsapi, Song, Wangmene, Manga, Maigari

Ammatillinen tausta:

Kirjailija, kuvataiteilija, säveltäjä-sanoittaja, runoilija, muusikko, AD, arkkitehti, kansallisteatterin johtaja, elokuvamoguli, valokuvataiteilija, koreografi, päätoimittaja

Etninen tausta: keksi tai nouki listasta

fulani (nomadimuslimi?), duala (pääkaupungista?), kirdi (animisti?), bamileke (suurin etninen ryhmä), bassa (antikolonialisti?), bulu (protestantti?), nso (savannilta?), wimum (tiivis maatalouslaanitausta?), muu

Uskonnollinen tausta:

Kristitty, muslimi, animisti, synkretisti (yhdistelmä edellisiä), maallistunut

Nopat kiistoihin (viivaa yli kun käytetty)

d4, d6, d8, d10, d12, d20

Pari sanaa Kamerunin nykytilanteesta:

- + Uskonnonvapaus toteutuu paremmin kuin useimmissa muissa kehittyvissä maissa. Heikoimmassa asemassa ovat noituuden harjoittajat.
- + Peruskoulut toimivat ja käytännössä koko ikäluokat suorittavat alakoulun.
- Naisten asema on heikompi kuin monessa naapurimaassa..
- Lapsiavioliitot ovat tavallisia.
- Lehdistö ja media on täysin hallituksen talutusnuorassa ja harjoittaa voimakasta itsesensuuria
- Sama mies on johtanut maata 37 vuotta. Kansa ei muista enää muuta johtajaa kuin Paul Biyan (elinaikaodote on 58 vuotta) ja eliitin jäsenenä osaatte pelätä häntä.

**ME LUOMME
MYTOLOGIANNE**