

Kauhu Roolipeleissä

Mikko Kurki-Suonio



Tarkastaja Flack valaisi taskulampullaan ympäri tomuista kellaria. Hän puristi vanhaa neliviitostaan toisessa kädessä, vaikka äijä olikin väittänyt sitä hyödyttömäksi. Mitä se äijä nyt näistä hommista tiesi, vanha madonsyömä kääppä. Olihan Flackillä takanaan vuodet FBI:n tehtävissä, jotka olivat vieneet hänet eri paikkoihin aina Louisianan soilta Alaskan hyytävään kylmyyteen saakka toinen toistaan vaarallisempia vapaan amerikkalaisen elä-mäntyylin vihollisia vastaan.

Ellei hommaan olisi liittynyt viinaksien salakuljetusta, Flack olisi jättänyt ukon puheet sikseen, mutta täällä hän nyt oli viattoman tuntuisen tomaattikauppias Fanuccin kellarissa, keskiyöllä etsimässä todisteita demonisesta salaliitosta Nyqvistin jengin ja jonkin nimettömän välillä. Flack oli juuri pohtimassa, onko “Hänelle-jonka-nimeä-ei-saa-mainita” sosiaaliturvatunnusta, kun lampun kelmeä valokiila osui johonkiin neliskulmaiseen ja pölyiseen esineeseen. Jokin sai Flackin tutkimaan esinettä tarkemmin ja puhaltamaan paksun pölykerroksen sen päältä. Flack nosti kirjan lähemmäksi ja tutkiskeli sitä tarkkaavaisesti. “Hmph. Kuvista päätellen vanha geometrian kirja”, hän tuhahti ja viskasi niteen olkansa yli. Flack ehti jo palata etsintään, kun jollain tajunnan tasolla hän jäi kaipaamaan kirjan tömähdyistä lattialle. Nelivitonon kourassa hän pyörähti ympäri valmiina lähes mihin vain.

Mutta ainoastaan pimeys odotti häntä. Musta, läpäisemätön pimeys ja lampunkin patterit alkoivat heiketä. Flack tunsi kylmyyden luissaan vaikkei pienentäkään ilmavirtaa ollut havaittavissa. Sitten hän kuuli ketjujen hiljaisen kilkkeen...

Kun syksyllä pidettiin gallupia, oli jokunen vastaaja lisännyt genrekyselyyn kauhun. Vaikkei se kyselylappu ollutkaan täydellinen, ei kauhun puuttuminen ollut mikään moka. Miksi näin, sitä selvittää artikkeli tämä.

Kauhistuksen kanahäkki

Kauhupeljä on jonkin verran markkinoilla ja niistähän on tietysti kuuluisin legendaarinen Call of Cthulhu, mutta myös sellaisilla systeemeillä kuin Astra, Chill, Beyond Supernatural ja It Came From The Late Late Late Show on pelaajakuntaa.

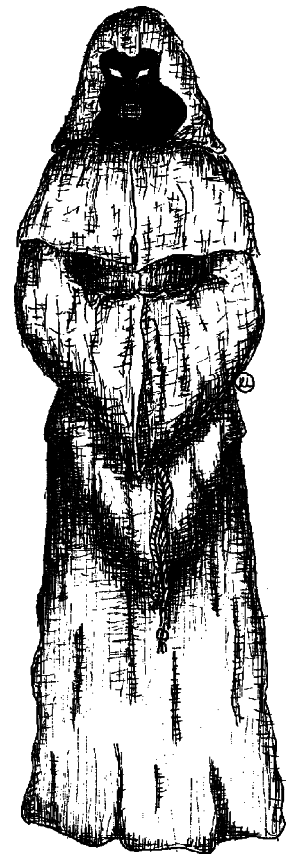
Kuitenkin näillä systeemeillä on eräs perustavanlaatuinen vika. Ne nimittäin ovat kauhusysteemeitä - lähes eksklusiivisesti. Niiden sopivuus muihin aiheisiin on suhteellisen rajoitettu. Toki CoC:n säännöillä voi pelata kieltolain gangstereita tai tutkimusmatkailijoita, mutta jo pelkkä pelin nimi pistää pelaajat sorvaamaan Elder Sign -amuletteja ja tonkimaan pölyisiä kirjastoja. Tämä ei ole välttämättä kovinkaan hyvä juttu.

Pelon ydin

Kauhussa on kyse pelkäämisestä. Joskus ennen riitti, että vihjattiin noituu-teen tai hirviöihin *[vieläkin löytyy sivistyneestä maailmasta ihmisiä, jotka pelkäävät niitä, mutta pidettäköön tätä poikkeusilmiönä -Mx]*. Moderni ihminen on kuitenkin nähnyt paljon, eikä asioita enää kaunistella niin kuin joskus ehkä oli tapana. Kaiken tämän seurauksena kauhu on siirtynyt koko ajan järeämpään suuntaan. Oli kyse visuaalisista efekteistä tai psykologisesta jännityksestä, moderni kauhu hyökkää yhä rajummin vastaanot-tajan moraalikäsitteiksi ja maailmankat-somusta vastaan. Pelon, kauhun ja inhon aikaansaamiseksi kauhun täytyy olla huomattavasti "sairaampaa" kuin joskus ennen. Jos kauhu ei onnistu peläs-

tyttämään, se on parhaimmillaankin vain hyvä vitsi.

Roolipelaajat ovat erityisen sitkeää sakkia kauhistuttamismielessä, ovat-han heille arkipäivää kaikenmaailman möröt, ilkeät ylipapit, demoniset salaliitot ja väkivalta yleensä. Siksi kauhupeli sortuu helposti tavanomaiseksi hirviöjahdiksi, ehkä hieman normaalia kuolettavammaksi vain *[älä-kä unohda pump-puhaulikoita -Mx]*.



What the fuck are you?

Me pelkäämme tuntematonta. Tärkein askel pelon voittamiseen on aina pelon ja sen aiheen tunnistaminen. Siksi kauhufiktio yrittää koko ajan kehittää jotain uutta, hätkähdyttävää kuluttajilleen.

Siksi kauhupelistä häviää kauhu viimeistään syväläisten kolmannen salaisen uhrirituaalin aikana (kolmas tällä viikolla). Hahmot ovat edelleen tekemisissä yliluonnollisen kanssa, mutta heistä on tullut alan ammattilaisia - eikä veteraani enää pelkää sotatantereen kauhuja.

Teesi

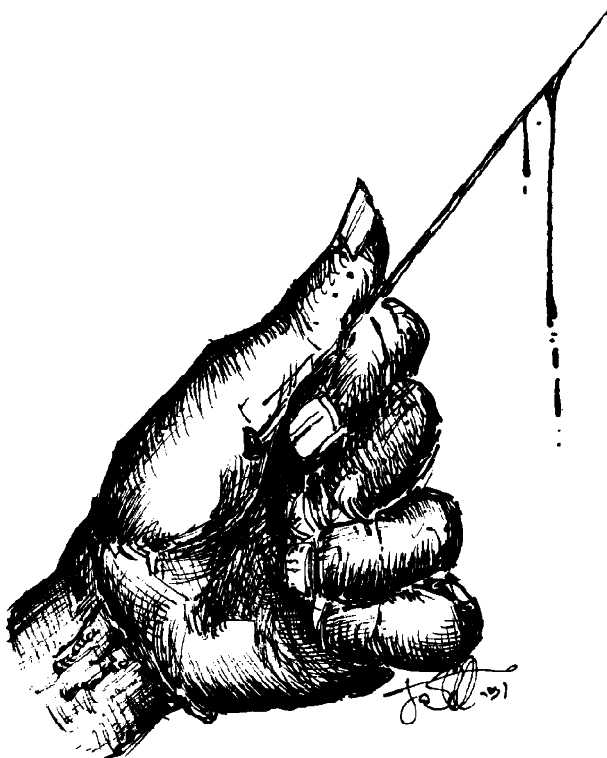
Jopa mustan kirouksen ja Necromiconin uhalla väitän, että kauhu roolipeleissä on aika kesy. Harvoin saadaan aikaan todellisia kylmiä väristyksiä, aitoa puhdasta pelkoa.

Tämä johtuu mielestäni suurelta osin siitä, ettei nähdä metsää puilta. Kauhua ja pelkoa on kaikkialla. Ei kauhuun tarvita yliluonnollista. Korttelipommissa ei ole mitään yliluonnollista, mutta silti pommitukset ovat todella tehneet ihmisiä hulluiksi läjäpäin *[kuolleiksi myös, mutta se ei nyt kiinnosta meitä -Mx]*. Kauhun ei tarvitse olla vierasta tai eksoottista, itse asiassa arkiset asiat voivat olla shokkiarvoltaan paljon suurempia.

Kauhun käsittely peleissä on useimmiten pateettisen lepsua, pelinjohtaja kuittaa koko homman jollain pisteillä ja taulukoilla. Väärin. Kahu ei ole mitään, jonka voi taivuttaa asteikolle 3-18. Kahu syntyy tunnelmasta, elämyksistä. Pelko on jokaisen sisällä, se vain täytyy vetää esiin.

Ye Fiendish Planne

Tunnelman synnyttäminen on vaikeaa. Siksi siinä harvoin onnistutaan ja siksi monet pelinjohtajat antavat homman mieluummin mennä omalla painollaan *[pieleen -Mx]*. Kauhutunnelman luo-



Shishkebab!

minen peliin on kuitenkin varsin mahdollista ja erittäin antoisaa puuhaa, kun siihen paneutuu. Käydäänpä läpi tärkeimpiä tekijöitä.

We're professionals

Kauhutarinoiden henkilöt ovat lähes poikkeuksetta tavallisia ihmisiä, jotka vain sattuvat joutumaan psykopaattimurhaajan uhri- tai marsilaisten ruokalistalle. Jos niin sanottuja asiantuntijoita tarinoissa esiintyy, hekään eivät yleensä tiedä täsmälleen mistä on kyse ja sitäkin tavallisemmin yliarvioivat omat taitonsa ja päätyvät kebabiksi.

Kauhun teho perustuu juuri tähän. Tavallisiin hahmoihin on helpompi eläytyä ja toisaalta niiden ahdinko on myös jotenkin realistisempaa. Katsoja tietää kenties enemmän hirviöstä kuin hahmot, eikä päinvastoin. Jos hahmot tuntevat vastustajansa liian hyvin, tilanne lässähtää erittäin herkästi erään vuorokaudenajan mukaan nimetyn nimeltämainitsemattoman julkaisun tasolle: "Derooninen murhatohtori van deSchluucius vampyyripillereineen TSR-ulottuvuudesta. Annapa lisää vihkiveteen kastettuja hopealuoteja James."

Sopivan impaktin saamiseksi hahmolla ei mielellään saa olla lainkaan tietoa tulevasta vastuksesta - parempi vielä jos ei edes lainkaan varoitusta.

Toisekseen hahmojen täytyy olla sopivan avuttomia *[ja heidän täytyy tajuta se tai skenaarior tyssä suht lyhyeen -Mx]*. Vai onko jäänyt huomaamatta, miten mielenvikainen tehosekoitinmurhaaja valitsee uhreikseen ihmisiä, joilla ei ole aseita tai pienintäkään hajua itsepuolustuksesta. Kenwoodkilleri myös hyökkää yllättäin ja piilosta uhrien ollessa vähiten puolustuskykyisiä. Ja vaikka taikinakoukkutappaja alentuisikin reiluun tappeluun, ei uhreilla silti olisi kovinkaan realistisia mahdollisuuksia sel-



Arvaa kuka tulee päivälliselle...

vitä hengissä ilman sattumalta paikalle osunutta dynamiittilastia/happoallasta/aurinkoa.

Jotkut pelaajat arvatenkin purnaavat, että "avuttomien" hahmojen pelaaminen on tylsää Papers & Paychecks -peliä. Mutta avuton on hyvin suhteellinen käsite, vai kuinka avuttomalta Raaka-Arskaryhmineen vaikutti elokuvassa "Predator" ennen nimiosan haltijan sisääntuloa?

Monen skenaarion asetelmassa hahmot ovat selvästi alakynnessä. Aika usein

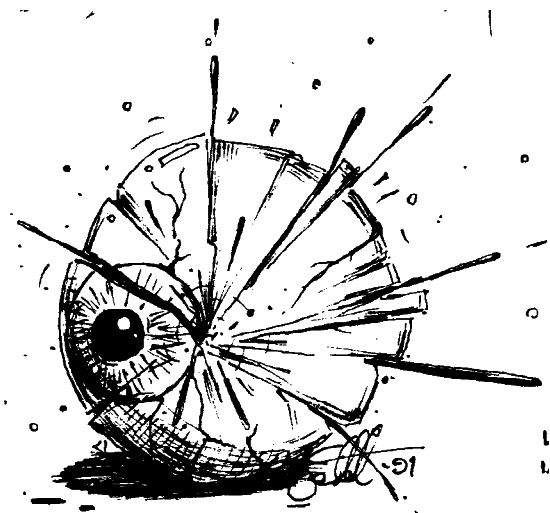
he myös tietävät sen. Kauhuasetelmassa vain se tietää myös... Let the fun begin!

Rigor Mortis Roundabout

Kauhussa kuolee karpäsiä ja yleensä myös porukkaa samaan tahtiin. Varsin usein päähenkilön ympäriltä kaatuu yksi kerrallaan hahmoja kunnes lopulta jäljellä on vain hän ja se...

Valitettavasti tämä lähestymistapa pelissä sopii lähinnä kertaseikkailuihin ja sooloihin. Kovinkaan monet pelaajat eivät siedä hahmonsa kuolemaa vain siksi, että juonenjohkeaa kulku sitä ehdottomasti vaatii.

Onneksi kauhutunnelman kehittäminen ei vaadi ehdottomasti läjäpäin ruumiita. Itse asiassa paljon jännittävämmän tunnelman saa aikaan pidättäytymällä verenvuodatukselta mahdollisimman pitkään. Anna uhrien vain kadota, kunnes pelaajat ovat hermoheikkoja yhden kädessä kioskillla kertomatta muille. Anna heidän tajuta, että Se olisi voinut tappaa heidät kauan sitten, jos olisi vain halunnut. Muista, että kauhu on paljolti epävarmuutta, pelkoa tulevasta. Mitä vähemmän pelaajat tietävät Sen motiiveista, sen parempi.



Se

Se, vastustaja, hirviö. Mikä ikinä onkaan Sen nimi, Se on erittäin tärkeä osa onnistunutta kauhuskenariota. Se ei ole vain jokin, joka silpoo ihmisiä huvikseen [niitä näkee ihan tarpeeksi pelaajahahmoina -Mx]. Sillä on omat perverssit motiivinsa. Sillä on luonne.

Anna pelaajien hiljalleen tajuta, että heillä on vastassaan ajatteleva olento. Aseta Sille kykyjä ja tavoitteita, äläkä lipsu niistä ennenkuin se on dramaattiselta kannalta välttämätöntä.

Mutta samalla kun Se toimii rehellisesti omien kykyjensä puitteissa, tee kaikkiesalataksesi sen todelliset kyvyt heiltä. Mitä pitempään pelaajille on epäselvää mikä on

Sen työtä ja mikä sattumaa, sen parempi. Tarpeen mukaan heitä vaikka hahmon heitot piilossa pelaajilta ja ainoastaan kuvaile heille tilanne hahmojen näkökulmasta, vaikkapa tyyliin: "Ammut laukauksen toisensa jälkeen usvaan, mutta Se tuntuu vain lähestyvän. Sitten sinulta loppuvat panokset..." Älä kerro, etteivät luodit vaikuta, anna pelaajan heittää osumat ja vauriot normaalisti. Ehkä kolmannen lippaan tienoilla [Joissain peleissä tämä ei ikävä kyllä ole mitenkään ylikuonnollista -Mx] he tajuavat, ettei siitä ole hyötyä.

Kun huolellisesti pidät kiinni Sen kyvyistä, fikset pelaajat alkavat vähitellen päästä jäljille - ja juuri kun he ovat olevinaan varmoja käsittäneensä Sen luonteen ja olemuksen, iske heitä jollain yllättävällä tempulla, johon he eivät ole varautuneet ["They cut the power." "They

can't cut the power. They're animals!" - Quote of the Day].

Miten järkyttää pelaaja

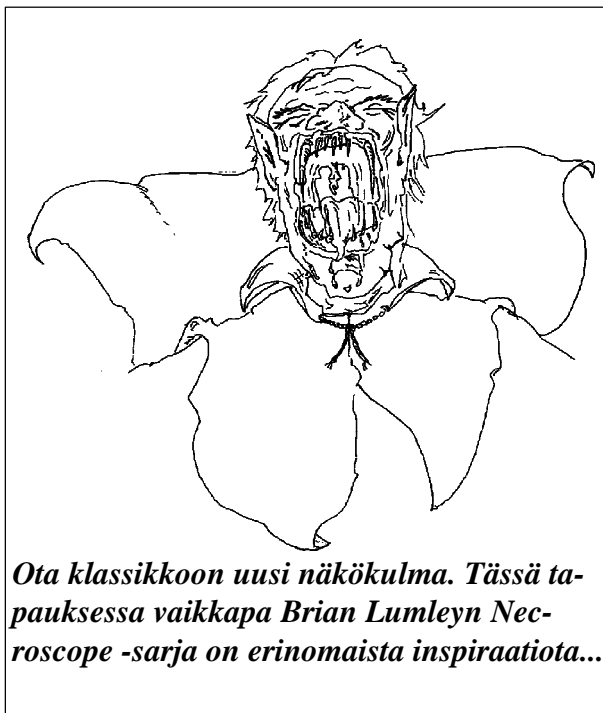
Jotta pystyisit järkyttämään pelaajasi, sinun täytyy tuntea heidät. Pohdi heidän maailmankatsomustaan, heidän

näkökantojaan ja mielipiteitään joka-päiväisiin asioihin. Mieti myös, miten he kokevat pelimaailman.

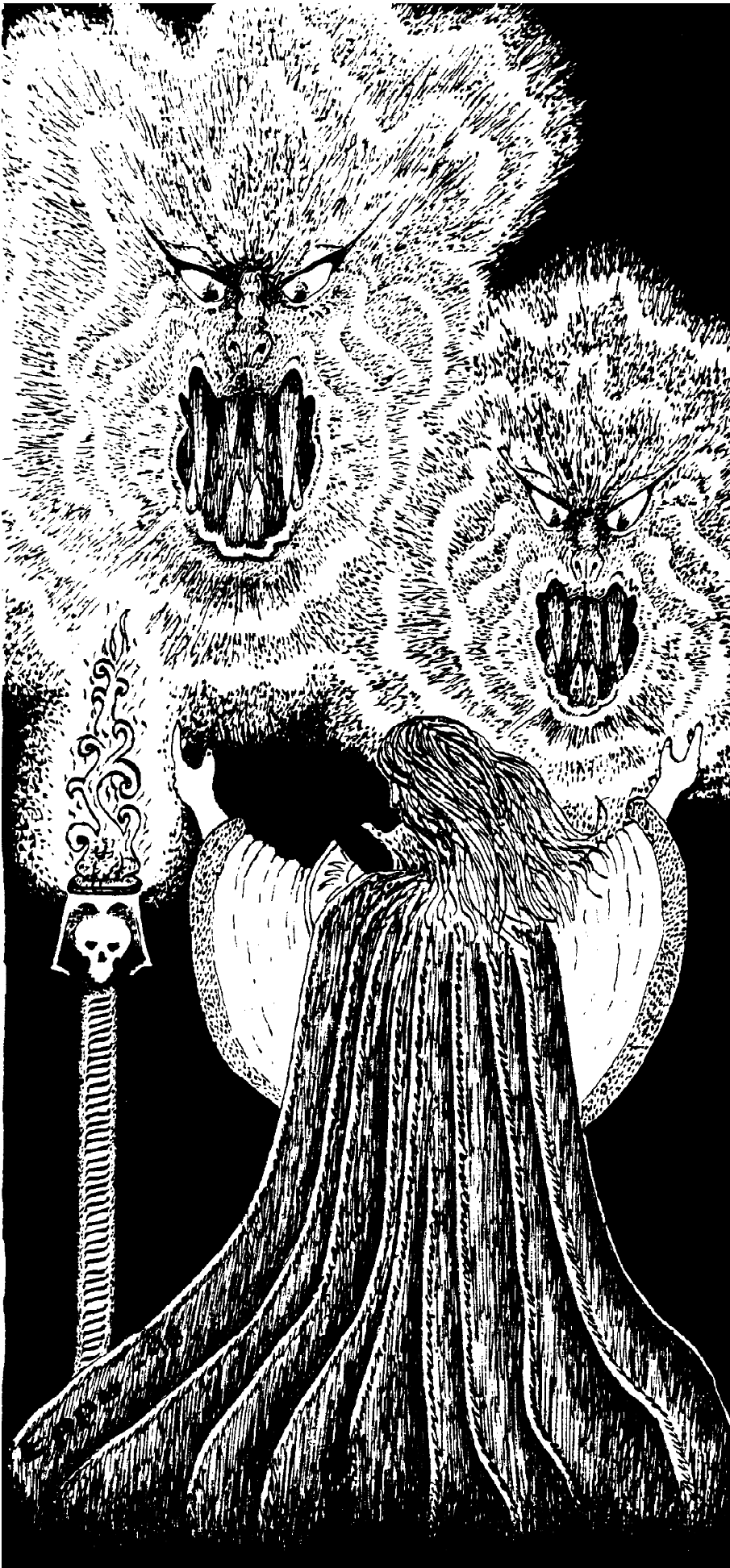
Hyökkää salakavalasti heidän moraalikäsityksiään vastaan. Korosta pullapaholaisen julmuutta ja epäinhimillisyyttä. Tee uhreista persoonia, eikä pelkkiä muovipussin täytteitä. Murena pelaajien moraalikäsityksiä, hyökkää heidän us-

komuksiaan ja mielipiteitään vastaan. Viemällä nämä konstit äärimmäisyyteen hyvä pelinjohtaja voi saada aikaan jopa fyysistä pahoinvointia. Psykologinen kauhu on paljon voimakkaampaa kuin erikoistehosteet - esimerkiksi elokuvan "Henry - Portrait of a serial killer" -näytöksistä on poistunut ihmisiä oksentamaan, vain koska aihe on niin kuvottava, patkä ei todellakaan ole mitään splatteria perinteisessä mielessä.

Eri ihmiset järkyttyvät eri asioista ja erilaisilla kynnyksillä, mutta lähes paatuneimman kynnikon pystyy saamaan pois toltaan. Älä kuitenkaan yliammu, tai pelaajat muuttuvat niin kynniseksi etteivät he enää usko mihinkään pelimaailmassasi



Ota klassikkoon uusi näkökulma. Tässä tapauksessa vaikkapa Brian Lumleyn Necroscope -sarja on erinomaista inspiraatiota...



The Enemy Within

Erittäin mielenkiintoinen ja potentiaalisesti shokeeraava vaihtoehto on tehdä pelaajasta hirviö, kenties tietämättään klassiseen ihmissusityyliin, kenties siten että pelaaja itse tietää asian laidan, muttei uskalla kertoa muille "toimenpiteiden" pelossa.

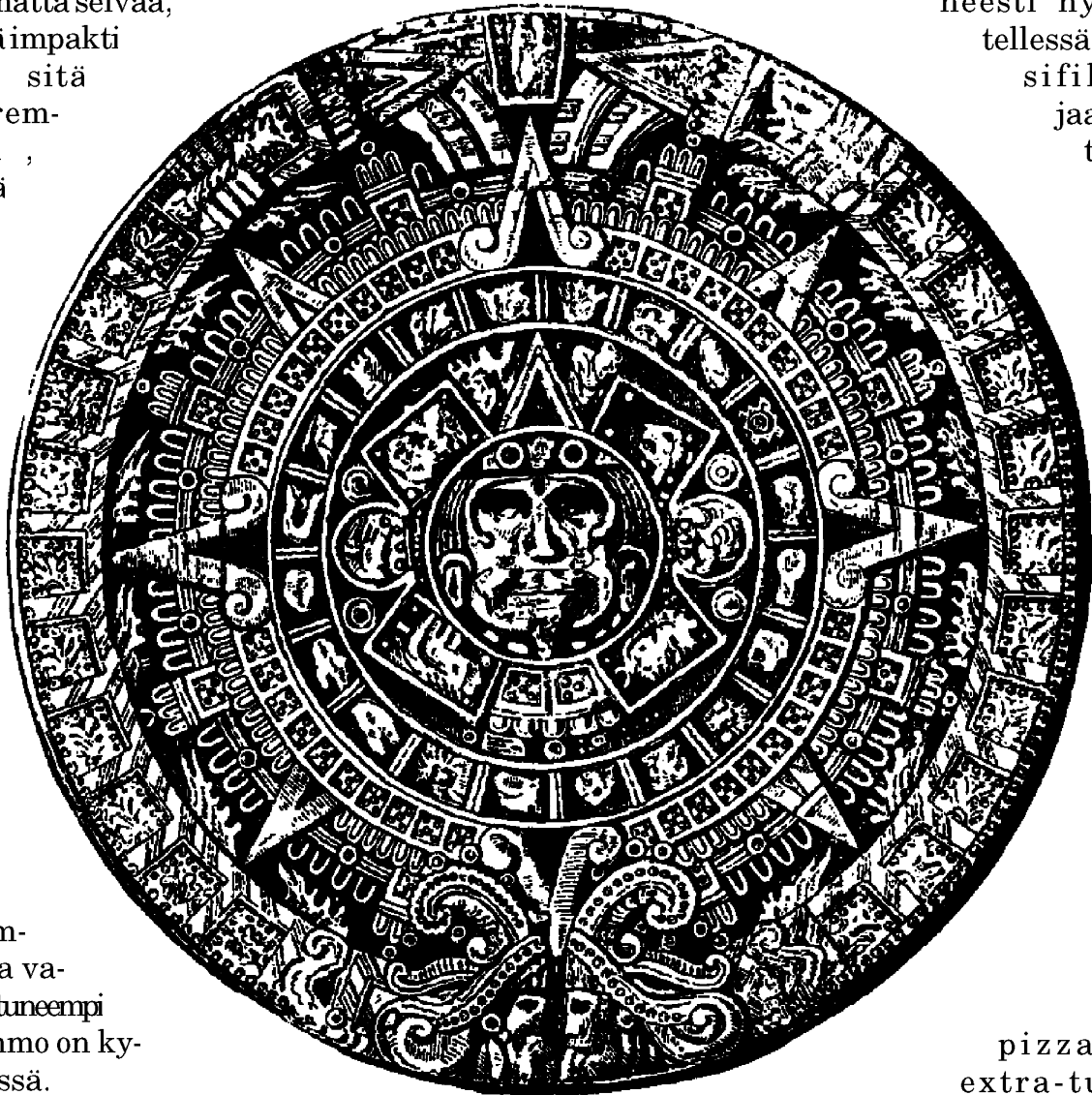
Mielestäni parhaassa kauhuskenarioissa, jonka olen vettänyt, kaikenkaikkiaan kolme viidestä pelaajahahmosta oli tietämättään hirviöitä. Kun soppaan vielä lisättiin suljettu ja ahdas laiva sekä hirviöiden kyky "tartuttaa" muita miehistön jäseniä, olivat pelaajat lopulta aivan hermoheikkoja odotellessaan satamaan saapumista.

Pelaajahirviö antaa myös traagista kulmaa tilanteeseen tai pakottaa etsimään muita ratkaisuja tavallisen "more violence" -idean sijaan. Pystyykö pelaaja uhraamaan hahmonsa yhteisen hyvän vuoksi vai riittääkö tovereilla ymmärrystä hänen tilalleen? Huomaa, että tämä ei edes vaadi mitään yliluonnollista, vakava jako-

mielitauti toimii erinomaisen hyvin jos siitä sovitaan aluksi pelaajan kanssa. Samoin jokin pelaajien moraalialia rapistava salaisuus voi olla todella hyvä shokkitekijä. Vai miten luulet vastarintaliikeryhmään vaikuttavan sen, kun saadaan selville yhden heistä kavaltaneen joukon tovereita hallitukselle? Lienee sanomatta selvää, että impakti on sitä parempi, mitä

järjestä peli öiseen aikaan vanhassa kartanossa...

Myös pelaajille tarkoitettuun rekvisiittaan kannattaa panostaa. On aivan eri asia kuvailla veren tahrinmaa muinaista pergamenttia kuin heittää sellainen pelaajien eteen näiden hermostuneesti hypistellessä krusifikseen ja tila-



vanhempi ja vaikuttavampi hahmo on kyseessä.

nessa pizzansa extra-tupla valkosipulilla.

Kynttilöitä ja kalloja

Sopivan pelitunnelman luomiseen auttaa kyllä huimasti oikein valittu peliympäristö. Jos haluat nähdä vaivaa kauhuskenarion onnistumiseksi, kannattaa valita sopivaa taustamusiikkia, etsi rekvisiittaa kuten kalloja ja kynttilöitä ja

Aika-avaruus jatkumo

Kuten aiemmin totesin, kauhusta menee nopeasti maku, jos pelaajat osaavat odottaa mitä on tulossa. Siksi mielestäni paras kauhupeli ei olekaan tavanomainen, aiheeseen erikoistunut sääntölaitos vaan aivan tavallinen peli, jota normaalisti pelaatte. Toki kauhusääntöjä tarvi-

taan, mutta monet kauhusysteemit ovat suhteellisen yhteensopivia tavanomaisempienkin pelien kanssa.

Parhaat efektit saadaan nimenomaan heittämällä ajoittaisia kauhukomponentteja aivan tavalliseen peliin - itse asiassahan niin käy kauhutarinoiden hahmoille jatkuvasti. Perinteisiin kauhuaikakausiin kuten 20-luku tai moderni ei kannata takertua, vaan efektin maksimoimiseksi pikemminkin kannattaa harkita radikaalin epätavallisia sijoituksia kauhulle. Aiemmin mainitsemani kauhuskenario osui keskelle fantasiakampanjaa ja teho si erinomaisesti.

Jos maailmaan ei normaalisti kuulu ylikuonnollista, pidä sellaiset kauhu-episodit sopivan etäisinä ja kenties heitä välillä ylikuonnolliselta vaikuttavista seikoista, jotka paljastuvatkin huijaukseksi tai muuten normaalein luonnonlain selitettäviksi.

Kauhugenre

Mitä sitten varsinaisilla kauhupeleillä tekee? No, ensinnäkin niistä saa tarpeelliset säännöt varsinaiseen peliin. Tai sitten voi pelata niitä sellaisenaan. Kauhukulttuurilla on paljon harrastajia, jotka eivät käytännössä koskaan todella kauhistu alan jutuista, mutta silti seuraavat niitä kiinnostuneina. Kyllä tähän tyyliin voi tietysti pelata, mutta ottaen huomioon alan harrastajien asenteet genreen, sopivin tyyli lienee vähintään hieman kieli poskella.

Jos sattuu pitämään selkeästä ja pysyvistä kauhupelistä, markkinoilla olevat tuotteet ovat varsin hyviä. Mutta koska todellisen pelon ja kauhun synnyttäminen noin kristallinkirkkaissa asetelmissa vaatii lähes uskomatonta taitoa pelinjohtajalta eikä kuitenkaan välttämättä ole edes tarkoituksena, parempi nimike kyseisille peleille saattaisi olla ylikuonnollinen mysteeripeli.

Joka tapauksessa pelinjohtaja, joka onnistuu pitämään puhtaan kauhukampanjan pelottavana totisesti ansaitsee roolipelimaailman Oscarin takanreunalleen.

Varoituksen sana

Kaikki pelaajat eivät pidä intensiivisestä kauhusta. Kaikki eivät pidä siitä, että heidän maailmankatsomuksensa asetetaan kyseen- tai naurunalaiseksi. Joitakin saattaa ahdistaa hyvän kauhuskenarion aikaansaama voimattomuuden tunne. Sanalla sanoen, kauhupeli ei sovi kaikille. Toisaalta, jotkut eivät voi sietää Paranoiaa ja sitä rataa...

Roolipelaajat ovat onneksi varsin suvaitsevaista porukkaa ja tilanteen pysyessä suhteellisen "reiluna", he todennäköisesti sulattavat mukisematta ja peräti nauttivat silloin tällöin kauhusessiosta.

Kuitenkin kannatta hieman seurata pelaajien reaktioita kauhuelementteihin. Jos konsensus on liian voimakkaasti vastaan, voit hajottaa peliporukasi helposti pakkosyöttämällä kauhua liiaksi.

