

Kauhun elementit

M-P Lauronen



Maxxon kirjoitti jo edellisessä Riipassa kauhusta roolipeleissä. Olin itse aikeissa kirjoittaa juuri samasta, joten tämä artikkeli ei ole aivan sellainen kuin oli tarkoitus. Yritän pohdiskella sitä, mikä saa kauhu-tunnelman aikaan. Pyrin esittämään asiat mahdollisimman yleisesti, jotta siitä olisi hyötyä kaikissa systeemeissä.

Hahmo = minä

Olen huomannut CoC:a vetäessäni, että oikein tiiviin tunnelman aikana pelaajat eläytyvät hahmoon paremmin. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että muokattaisiin omaa maailmankuvaa hahmon maailmankuvaksi vaan sitä, että hahmon tunnetilat välittyvät paremmin pelaajalle. Jos hahmo on klaustrofobinen, on pelaajakin yht'äkkiä klaustrofobinen.

Tämä ilmiö on todella mielenkiintoinen ja varsin käyttökelpoinen. Se nimittäin toimii myös toisin päin: jos pelaaja on klaustrofobinen, on hahmokin kohta sitä. Pelinjohtajan kannattaa opetella tuntemaan pelaajansa hyvin, keskustella heidän kanssaan pelin ulkopuolella ja aivan muista asioista. Tämä on onnistuneen kampanjan perusedellytys, ja korostuu kauhuroolipelien kohdalla.

Mitä et tiedä, ei satuta -vai?

Ihminen on pohjimmiltaan utelias. Hän haluaa tietää mahdollisimman paljon, jos mahdollista niin kaiken. Tämä

täytyy muistaa kun kehittelee seikkailua, jossa on mukana kauhuelementtejä. Eniten nimittäin pelottaa se, mitä ei tiedä.

On äärimmäisen turhauttavaa ja pelottavaa, kun tiedät vanhassa kaivoskuilussa olevan jotain, joka jäädyttää ihmisiä. Sinulla ei kuitenkaan ole aavistustakaan siitä, mikä tai mitkä sen aiheuttavat. Et ole varma tehoavatko siihen luodit tai tuli, et edes siitä onko se elävä olento vai ei.

Ihmisruumis toimii automaatin tavoin: vaaratilanteessa erittyy adrenaliinia ja stressihormoneja, jotka nostavat ruumiin suorituskyvyn hetkellisesti huippuunsa. Koska teho on todellakin vain hetkellinen, ei sitä tuhlailla. Ensin keho nostetaan valmiustilaan, josta se voidaan laukaista toimintaan sekunnissa.

Tämä valmiustila on se, joka hermostuttaa eniten. Sinun täytyy olla koko ajan valmiina räjähtämään toimintaan, ruumiiseesi erittyy jo hormoneja, mutta vain vähäisiä määriä. Jos tiedät etukäteen että hirviö on seuraavan nurkan takana, menee efekti pilalle. Olen nimittäin huomannut, että myös pelaajilla erittyy adrenaliini-



nia pelin aikana. Kannattaa siis pitää heidät epä tietoisina mahdollisimman kauan.

Aistien merkitys

Pieni koiranpentu pelkää metallia: se näkee ja tuntee sen, muttei voi haistaa sitä. Lepakko joutuu paniikkiin jos se törmää johonkin, mitä se ei voi kuulla. Jos tärkein aisti menettää toimintakykynsä, joudut paniikkiin.

Ihmisen tärkein aisti on näkö. Pimeässä sillä ei tee mitään, ja siksi pimeän pelko on niin yleistä. Hyvä esimerkki näkyvyyden menetyksen ja kauhun riippuvuudesta on Silver Bulletin [Stephen Kingin romaani Hopealuoti ja siihen perustu-

va elokuva -Mx]kohtaus, jossa ihmissusi piileskelee sumuverhon alla. Suosittelen kaikille kauhua tarvitseville pelinjohtajille.

Pimeä, sumu, sokeus - kaikki kelpaa. Jos osaat kuvailla pelaajille vain sen mitä he kuulevat, tuntevat, haistavat ja maistavat, sen parempi. Verratkaapa seuraavia esimerkkejä:

“...Edessämme luola teki mutkan, ja sen takaa kuulinme raskasta hengitystä. Taskulamppujen valossa näimme miten jokin suuri, lonkeroiden peittämä olento vyöryi esiin. Sen iho oli niljakas ja liman peittämä ja liikkueessaan se päästi outoa hyräilevää ääntä.

Bell romahti ensimmäisenä. Hysterisesti huudahtaen hän kohotti haulikon poskelleen ja tyhjensi molemmat piiput sekunnissa.

Näimme miten olennot repeytyi muutama lonkero irti, siinä kaikki. Seuraavassa hetkessä Bell olikin jo kymmenen lonkeron revittävä. Hänen tuskanhuutonsa muuttuivat pian korinaksi ja lakkasivat lopulta kokonaan, kun olento repi hänet palasiksi silmiemme edessä...”

“...Juuri kun saavutimme mutkan, lampusta loppuivat paristot. Kaivelin tulitikkuja taskustani, kun edestäpäin kuuluva raskas hengitys sai ihoni nousemaan kananlihalle. Jotain niljakasta kosketti jalkojani, ja hengitys vaihtui oudoksi hyräilyksi.

Yhtäkkiä kuulin Bellin kirkkaisun. Haulikkojyrähti kaksi kertaa ja suuliekin välähdyksessä näin hämärästi jotain lonkeroiden peittämää massaa. Sitten oli taas

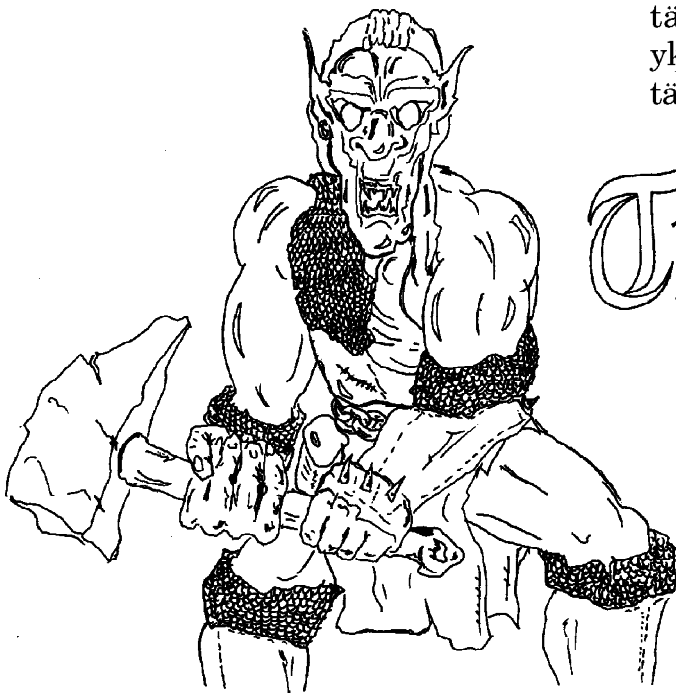
pimeää, ja Bell huusi tuskasta. Kuulimme särkyvän luun rutinaa, ja huuto muuttui korinaksi. Tunsin naamalleni roiskahtavan jotain lämmintä, ja Bell hiljeni iäksi...”

Ero on huomattava. Nykyinen splatter-sukupolvi on tottunut näkemään verta ja suolenpätkiä. Itse asiassa totumus on niin suuri, että enemmän pelottaa se että niitä ei nähdä!

Kärpäsestä härkänen

Pienetyksityiskohdat kohottavat tunnelmaa tehokkaasti. Kauhuelokuvat viljelevät niitä: huonekalut tärisyvät, seinistä kuuluu koputuksia, ovet läimähtelevät kiinni, eläimet katoavat... esimerkkejä riittää.

Selittämättömiltä tuntuvat pikkuasiat eivät sinällään ole kauheita mutta jos niitä ilmestyy useampia, hermostuneisuus nousee vähitellen uskottomiin lukemiin. Tosin liika on aina liikaa: jos jokainen ovi läimähtelee kiinni, jujusta menee teho. Eri asia on, jos yksittäinen ovi läimähtää aina kiinni...



Samantyyppisen yksityiskohdan toisto tuo mukaan juuri epätietoisuuden: miksi jostain tapahtuu? Mikä sen aiheuttaa? Tapahtuma voi sinänsä olla ihan harmiton, kunhan se uhmaa luonnonlakeja tai tilastollista todennäköisyyttä.

Kaikki on ohi...

Yleensä kauhuseikkailut noudattavat kaavaa: epäily-tutkimus-toiminta-loppu. Seikkailun loppu on jonkinlainen kliimaksi, jossa istunnon aikana keräytyneet patoutumat purkautuvat. Mutta tarvitseeko sen olla sitä? Amerikkalaiset tv-sarjat (ja Harry Harrisonin Ruostumaton Teräsrotta -kirjat) lopettavat jakson jännittävään tilanteeseen, joka jättää katsojat odottamaan. Sama pätee kauhuseikkailuissakin. Paha hemmo pääsee karkuun tai sitten huomataan, ettei kaikkea tapahtunutta voikaan selittää Chthonianin temmellyksenä... tämä varmistaa sen, että pelaajat tulevat ensiviikollakin.

Lopputekstit

Kauhuseikkailun vetäminen on hankalaa puuhaa. Se vaatii uusia ideoita, pelisysteemin hallintaa ja ennenkaikkea täydellisyyteen pyrkimistä. Mistään yksityiskohdasta ei saa tinkiä, se lieventää kokonaisuutta. Mutta kaikesta huolimatta kauhurooli-

Troll

peleissä on jotain, mitä fantasiapeleistä ei aina saa. En tiedä tarkkaan mitä, mutta jostain syystä palaan aina uudelleen ja uudelleen niiden pariin muiden pelien kustannuksella.