



Pelon ja rakkauden lapset

Lisämateriaalia Kätyrin osaan

Sami Koponen

Esipuhe	2
Isännän julistus - Miksi ja miten laittaa kätyrit kärsimään	3
Miksi tulee moukaroida?	3
Miten käyttää moukaria tehokkaimmin?	4
Lopuksi	8
Suurin niistä on rakkaus - Kätyrin osa tarinankerrontana	9
Kätyrit ovat tarinan päähenkilöitä	9
Enemmän ja vähemmän kuin ihminen	10
Ihmissuhteet kaikki kaikessa	12
"Tahto minulla kyllä on, mutta voimaa hyvän toteuttamiseen ei"	14
Isännän silmien takana	16
Kauhun monet kasvot	18
Esimerkkejä ja ideoita goottigenrestä	21
Kätyrien luomiseen	21
Isännän ja lähimmäisten luomiseen	26
Pater Noster – skenaario ristin varjosta	30
Skenaarion apuvälineet	32
Peliraportti	34

Sami Koponen kirjoitti tämän
Michael Miller kirjoitti kuitenkin oman artikkelinsa
Pry Veteli kuvitti tämän
Eero Tuovinen taitteli tuloksen
Herran vuonna 2007

Esipuhe

Pelon ja rakkauden lapset on innokkaan roolipeliharrastajan toimittama ja kirjoittama lähdeos *Kätyrin osa*¹ -roolipeliin. Ensimmäisenä on suomennos **Michael Millerin** artikkelista, jossa *Kätyrin osaa* käsitellään vahvana psykologisen katharsiksen saavuttamisen välineenä. Toisena on omia ajatuksiani pelin eri piirteistä sekä poimintoja *Forgessa* käydyistä keskusteluista. Kolmantena on lukuisia esimerkkilistoja, joita on tarkoitus käyttää etenkin hahmonluonnin apuna, jos omaa visiota ei muuten meinaa löytyä. Viimeisenä on pelivalmis skenaario, malli pelinjohtajan alkuvalmisteluista sekä peliraportti.

Miksi juuri *Kätyrin osa*? Osin siksi, että peli iski omaan pelikokemukseeni kuin meteori: en ollut koskaan aiemmin pelannut niin väkevää roolipeliä. Se muutti suhtautumiseni roolipelaamiseen kertalaakista ja johdatti peremmälle forgelais-ten pelien pariin. Ennen kaikkea siinä oli roolipeli, joka puski sanomansa yksinkertaisen sääntöjärjestelmän kautta peliin jokaisella pelikerralla. Ehkä isännässä myös ruumiillistui joitakin omia pelkojani niin konkreettisesti, ettei peli voinut olla koskettamatta – en ole sittemmin löytänyt toista peliä, joka puhuttelisi minua yhtä perusteellisesti. Suuri merkitys oli myös sillä, että satuin lukemaan Millerin artikkelin. Hänen lähestymistavassaan oli mielenkiintoisia piirteitä, mutta se oli kuitenkin kokonaisuutensa siinä määrin omastani poikkeava, että ajauduin lukemaan pelin tiimoilta käytyjä foorumikeskusteluita. Ajatusteni kirjoittaminen paperille oli vain viimeinen, itsellenikin selventävä askel. Ja kun tämä oli johtanut ideaan tekstin julkaisemisesta jossakin muodossa, tuntui viisaalta kerätä samaan syssyyn muutakin materiaalia, joka esseiden teoreettisuudesta poiketen lähestyisi peliä käytännönläheisemmin.

Entä onko teksti merkityksellinen niiden kannalta, jotka eivät tunne *Kätyrin osaa*? Valitettavasti luultavimmin ei. *Kätyrin osan* sääntöjärjestelmä on niin jäme-rä, että sen tekemiä asioita on hyvin vaikea toistaa muissa peleissä. Tekstistä voi saada inspiraatiota oman suosikkipelinsä ja -tyylinsä tarkempaan ruotimiseen ja yleispäteviä ideoita pelaamiseen, mutta kyseessä on kuitenkin ennen kaikkea *Kätyrin osan* lisämateriaali.

1: *Kätyrin osan* kotisivu on <www.arkkikivi.net/katyrinosa/>.

Alkuperäisen *My Life With Master* -pelin kotisivu on <www.halfmeme.com/master.html>.

Isännän julistus - Miksi ja miten laittaa kätyrit kärsimään

Michael Miller (käännös Daedalus –nettilehdessä julkaistusta artikkelista A Manifesto on Mastery)²

Kätyrin osa on ainutkertainen roolipeli ja vaatii pelinjohtajalta ainutlaatuista asennoitumista. Keskeinen tekijä Isännän arvoiseen pelinjohtamiseen on se, miten suhtaudut ensisijaiseen rooliisi: Isäntään. Älä ajattele Isäntää persoonana tai edes hahmona, vaan moukarina. Pelaajat ovat luoneet tämän moukarin, joten siinä on sellaisia piirteitä, jotka erityisesti provosoivat pelaajien tunteita. Tehtäväsi pelinjohtajana on käyttää tätä moukaria pelaajia vastaan – nuijia heittä tunnetasolla, kunnes he eivät kestä enempää ja keskittyvät vain yhteen asiaan: nappaamaan tuon moukarin pois käsistäsi. Kun hallitset tämän tekniikan, loput pelistä syntyy omalla painollaan ja lopputuloksena syntyvä peli on karmiva, traaginen ja läpikotaisin mukaansatempaava.

Miksi tulee moukaroida?

”Tilanne on kaiken kaikkiaan kammottavan häiriintynyt... Hän [Isäntä] elää turvatomassa asemassa kaikkienielevän halun ja omavaraisuuden puutteen risteyskohdassa, ja juuri tästä pelko ja kauhu virtaavat peliin.”

– *Paul Czege, Kätyrin osa, s. 38*

”Tragedia puolestaan on sellaisen toiminnan esittämistä, joka on vakavaa ja joka merkitävyytensä vuoksi on itsessään kokonainen... tapahtumat nousevat säälisiä ja pelosta, saavuttaakseen siten sellaisten tunteiden katharsiksen.” – Aristoteles, Runoudesta

Pelinjohtajana tehtäväsi on keksiä ja kuvailla pahuuden tekoja ja toistuvasti nöyryyttää pelaajiasi ja heidän hahmojaan. Miksi kukaan tekisi sellaista ja kutsuisi sitä ”peliksi”? Syy on sama kuin kaikessa hienossa tragediassa: *katharsis* [vapautuva puhdistuminen, suom. huom.].

2: <www.chimera.info/daedalus/articles/spring2005/mlwm-manifesto.html>. Kirjoittaja on roolipelisuunnittelija, joka on tehnyt mm. *With Great Power* –supersankariroolipelin (www.incarnadinepress.com).



Yksinkertaisesti sanottuna olet muiden pelaajien syntipukki. Aivan kuten muinaiset papit panivat koko yhteisön synnit vuohen kannettaviksi ja ajoivat sen sitten erämaahan, pelaajat panevat omat syntinsä ja pelkonsa sinun kannettaviksesi Isännän luomisen aikana. Sinun täytyy pelata tätä hirvittävyttä loppuun saakka. Keskitä kaikki voimasi ja mielikuvitukseksi tarttuaksesi heidän vihjeisiinsä ja tee niistä konkreettisia, paisuta ja korosta niitä. Sinun täytyy tulla siksi mitä he pelkäävät, jotta he puolestaan voivat löytää emotionaalisen voiman vastustaa ja lopulta voittaa pelkonsa. Kyse on suuresta vastuusta, ylevästä tavoitteesta ja ainutlaatuisesta kokemuksesta.

Miten käyttää moukaria tehokkaimmin?

Tunkeudu heidän aisteihinsa

Vaikka sinulla ei olekaan massiivista erikoisefektibudjettia, jolla luoda äimistytäviä speaktaakkeleita, eikä liioin kreikkalaista kuoroa tukenasi, on tavoitteesi sama kuin merkittävällä elokuvalla ja klassisella tragedialla: katharsiksen nostattaminen. Käytä siis vahvuuksiasi, eli fyysistä läsnäoloasi pelipöydän ääressä. Pelin aikana sinun tulee käyttää mahdollisimman montaa heidän aisteistaan. Ajattele tätä moukaroimisen kannalta: ota hyvä asento, heilauta ja murskaa.

- Käytä proppia, kuten erityistä hattua, liinaa, keppiä tai liiviä pelatessasi isäntää. Laita esine visusti sivuun pelatessasi muita hahmoja. Tästä tulee nopeasti tehokas sanaton merkki Isännän läsnäolosta. Voit jopa aloittaessasi koh-

tauksen, jossa et pelaa Isäntää, pitää pienen tauon ja katsoa proppia. Voit vaikka ottaa sen käteesi. Katso kuinka pelaajasi haukkovat henkeään ja väentehtivät.

- Hahmolomakkeeseen on painettu kaikki pelissä tarvittavat sääntökaavat. Pelaajat siis tietävät mitä heidän pitää heittää kussakin tilanteessa. Isäntä ei selitä sääntöjä pelin kuluessa.
- Isäntä ei koskaan tee mitään itse, poislukien kätyrien kurittaminen. Älä mukaudu heidän oikkuihinsa, vaan pakota heidät mukautumaan omiisi! Älä siis Isäntää pelatessasi edes heitä itse omaa noppakuppiasi. Jos Isäntä on luonteeltaan Peto, anna noppasi yksitellen pelaajalle, joka ei ole mukana kohtaauksessa. Jos luonteena on Aivo, káske pelaajaa tylästi heittämään tarvittava määrä noppia.
- Liiku Isännän luonteen mukaisesti. Aivo-Isäntä joko istuu tai kävelee hitaasti. Peto-Isäntä noin ylipäänsä liikkuu paljon ympäriinsä. Kummin tahansa, valtaa heidän ”henkilökohtainen alueensa” tulemalla kiusallisen lähelle. Erityisesti jos he istuvat, kurottaudu uhkaavasti heidän yläpuolelleen.
- *[Suomentajan lisäys: Pienellä pelipaikan lavastamisella voi saada paljon aikaa. Himmennä valoja, sulje ikkunaverhot tai sälekaibtimet ja laita yksi kirkkaampi valonlähde taaksesi niin, että pelaajat ovat jatkuvasti varjossasi. Aseta pelaajat itseäsi vastapäätä, mutta ei liian lähelle, jotta he kokevat olevansa eristettyjä isännän kohteita. Varmista, että pelaajat ovat aina itseäsi matalammalla: laita heidät vaikka istumaan lattialle.]*
- Äänesi on kaikkein tehokkain työkalu, joten käytä sitä viisaasti. Isännällä tulisi olla selkeästi erottuva puhetapa, Isännän ääni. Muista ettei Isäntä voi koskaan saada Rehellisyys-noppaa, joten hävitä äänestäsi kaikki tunteenomaisuus. Silloinkin kun kehut kätyriä, äänensävyyn tulee viestiä Isännän häikäilemättömästä hyväksikäytöstä. Älä missään tapauksessa käytä Isännän äänenä epämääräistä murretta – se on usein ensimmäinen askel kauhusta ja kärsimyksestä huumoriin ja parodiaan.

Murskaa heidän ilonsa

Sääntökirjan sivu 39: ”ei ole minkäänlaista tarvetta selittää tai perustella, miten Isäntä tietää kätyrin salaisista Lähimmäisistä. Hän vain tietää”. Nämä kaksi lausetta ovat keskeisiä Isännän mahdin vapauttamiseen. Sinun silmäsi ja korvasi ovat Isännän silmät ja korvat. Katso ja kuuntele pelaajiasi. He huokailevat tai

hymyilevät tai mutisevat ”siistiä” erinäisiä kertoja pelatessaan kätyriään. Nämä ovat merkkejä siitä, että he nauttivat hahmoistaan. Isäntä on luotu tukahduttamaan nuo ilonhetket. Kutsun sitä pelaajien hahmojen nautinnollisuuden murskaamiseksi. Monopoli–lautapelissä tarkoituksena on olla viimeinen ja varakain pelaaja. Shakissa tavoitteena on šakittaa vastapuolen kuningas. Kätyrin osassa pelinjohtajan tehtävä on murskata niin usein ja niin julmasti kuin suinkin mahdollista.

Varsinaiset murskaamismetodit ovat yhtä moninaisia kuin pelaajatkin. Murskaamisessa on kuitenkin aina kaksi osaa: arvon tunnistaminen ja arvon tuhoaminen. Ajattele arvoa sopivana kohteena moukarillesi: mikä olisi herkin kohta iskulle? Ajattele tuhoamista iskuna itsenään: miten iskeä terä-västi, voimakkaasti ja haavoittavasti? Alla on muutamia esimerkkejä murskaamisesta, jotka ovat kohtuullisen yleisiä Kätyrin osassa:

Lähimmäisten murskaaminen

Arvon tunnistaminen: lähimmäiset ovat pelaajien yleisin arvostuksen kohde. Jos Isäntä on moukari, kyläläiset ovat syötti. Kyläläisten tehtävä on Rakkauden tarjoamisen lisäksi houkutellessa pelaajien tunteet esille. Puolet tästä työstä on jo tehty, koska pelaajat tuottavat itse omat lähimmäisensä. He ovat jo tunteellisesti virittyneet, kun lähimmäiset esiintyvät pelissä.

Uusien lähimmäisten [eli kyläläisten, suom. huom.] tekeminen puoleensavetäviksi on hieman hankalampaa. Jos tunnet pelaajasi ja tiedät että he usein osoittavat myötätuntoa tietynlaisia sivuhahmoja kohtaan (esim. neito pulassa, kohtalon kolhima yksineläjä jne.), käytä näitä ehdottomasti uusien mahdollisten Lähimmäisten kuvailemiseen. Käytä muissa peleissä esiintyneiden rakastettujen hahmojen nimiä. Ylipäänsä tehtäväsi on haalia kyläläisille niin paljon sympatiaa kuin suinkin. Mitä enemmän pelaajat välittävät kyläläisistä, sitä herkullisempaa murskaamisesta tulee. Korosta kyläläisten suopeaa suhtautumista kätyriin juuri silloin, kun sitä vähiten odotettaisiin. Esimerkiksi kun kätyri onnistuu Konnuudessa, varmista että kyläläinen on täysin hämmentynyt pahanteosta. Ilmennä heidän luottamustaan kätyriin ja osoita aitoa arvostusta siitä, että kätyri tulee heidän luokseen pyyntönsä kera.

Tee lista kaikista pelissä esiintyvistä lähimmäisistä. Pidä kirjaa kenelle kätyreistä he antavat rakkautta. Tästä listasta tulee Isännän ”työlista”. Kun kätyri on suo-

riutunut käskyn täyttämisestä ja palaa Isännän luo, katso listaa. Se lähimmäinen, joka on antanut eniten rakkautta (ja jonka kimppuun et ole vielä lähettänyt kätyriä) on keskeinen Isännän suunnitelmien kannalta juuri nyt. Vilkaise Isännän Tarpeita, jotka pelaajat määrittivät Isännän luomisen yhteydessä, keksi jokin yhteys tämän lähimmäisen ja jonkun Tarpeen kanssa ja käskytä kätyriä.

Arvon tuhoaminen: Yksinkertaisesti uhkaile lähimmäistä. Lataa uhkaavaa tunnelmaa parhaan kykysi mukaan. Anna kätyrille käsky tuoda Lähimmäinen luoksesi. Käske ”valmistella” lähimmäinen jotakin määrittelemätöntä, hirvittävää kohtaloa varten. Seuraavaksi käske kätyrиси noutaa jotakin tarpeellista menettelyä varten. Jokainen näistä käskyistä kasvattaa piinaavaa iskun odotusta ja tarjoaa toisaalta kätyrille mahdollisuuksia lähestyä lähimmäistä, mikä luonnollisesti johtaa sekä arvon että uhkan kasvamiseen.

On todellakin houkuttelevaa murskata joka ainoa Rakkauden antaja. Niin teke-mällä tuhoat kuitenkin koko pelin. Voi vaikuttaa järkevältä, että Isäntä haluaa tuhota kaikki kätyrien voimavarat, joita he voisivat käyttää isännän vastustamiseen. Tällainen ajattelu nousee siitä, että Isäntää käsitellään hahmona, ei moukarina. Muista, että moukarin heiluttamisella on tarkoitus: mahdollistaa pelaajien katharsis. Säännöt antavat vain yhden tavan tuon vapautumisen saavuttamiseen ja moukarin riistämiseen sinulta, ja se on riittävän Rakkaus-pistemäärän kerääminen. Jos järjestelmällisesti rosvoat heiltä Rakkaus-pisteet, et ole enää syntipukki vaan kiusanhenki.

Voimantunteen murskaaminen

Arvon tunnistaminen: Silloin tällöin pelaaja nauttii jännityksestä saadessaan toimia voimakkaana hylkiönä. Tämä täytyy murskata välittömästi.

Arvon tuhoaminen: Ainoa, joka nauttii voimantunteesta pelattaessa Kätyrin osaa, on pelinjohtaja. Jokaisen hahmon Enemmän kuin ihminen –ominaisuudessa on lomaannuttava poikkeus. Laita Isäntä käyttämään tuota poikkeusta toistuvasti, tarkoituksellisesti ja kylmäkiskoisesti.

Pahiksen pelaamisen murskaaminen

Arvon tunnistaminen: Jos kätyrin pelaaja nauttii Isännän pahansuopien käskyjen täyttämisestä, se on murskattava.

Arvon tuhoaminen: Tällaisen kätyrin kohdalla Isäntä ei tarjoa kiitoksen hivenäkään, vaikka kätyri seuraisi Isännän käskyä viimeistä piirtoa myöten. Isäntä nuhdelkoon kätyriä jonkin vaatimuksen täyttämättä jättämisestä, vaikkeet sellaista käskyä antaessasi maininnutkaan. Kun he itkeä pillittävät jotakin siitä, etteivät tienneet asioita hoidettavan niin, nöyryyttä heitä siitä, että he ovat liian tyhmiä tajutakseen sellaista, minkä pitäisi olla sanomattakin selvää. Puhu heille kuin pikkulapsille kohtausten loppuun asti.

Pelleilyn murskaaminen

Arvon tunnistaminen: Jos kätyrin pelaaja nauttii ruikuttamisesta ja nöyrityksestä Isännän edessä, tuo nautinto tulee murskata.

Arvon tuhoaminen: Pelaajat voivat pitää hauskaa nöyrityskilpailuilla ja muulla sellaisella, mutta hauskuuden tulee olla mukana vain silloin kun sinä sen sallit. Laita Isäntä kieltämään kätyriä liikkumasta tai puhumasta ilman lupaa. Kuvaa sitten Isäntää antamassa pitkälistä nuhdesaarnaa.

Lopuksi

Käyttääksesi mitä tahansa parhaimmalla mahdollisella tavalla, sinun tulee tietää miksi teet niin, hallita hyvä tekniikka ja tehokas suoritus. Kun toimiessasi Kätyrin osan pelinjohtajana olet oppinut ajattelemaan Isäntää moukarina, päättänyt käyttää tuota moukaria pelaajien katharsiksen luomiseksi, käyttänyt heidän aistejaan ja hallitset murskaamisen, sinulla on kaikki tarpeellinen toteuttaaksesi pelin potentiaalın ja riemuitaksesi sen synkästä kauneudesta. Hyvää isännöintiä!

Suurin niistä on rakkaus

- Kätyrin osa tarinankerrontana

”Kyse ei ole siitä kuka on taitavin taiteilija. Kyse on sen luomisesta, mikä itsessäsi odottaa luomista. Itseluottamuksen puute on kuin varas; se varastaa maailmalta sen, mikä voisi olla arvokasta.” - Derek R. Audette

Asennoidun *Kätyrin osaan* kuten roolipeleihin ylipäänsä: tarinankerronnan työkalupakkina. Toisin sanoen, sen avulla pelaajat voivat luoda tarinoita. Tarina (tai taide noin ylipäänsä) itsessään on hyvin tehokas psykologinen peili, johon merkityksiä heijastamalla näemme jotain itsestämme. *Kätyrin osan* mekanismit sopivat erityisesti kieroutuneiden ihmissuhteiden ja minäkuvan käsittelemiseen. Sisimmästämme kumpuava tarina puhuttelee ja puhdistaa sellaisenaan, ilman että siitä tarvitsee erikseen tehdä psykologista testiä tai tutkielmaa. *Kätyrin osan* vahvuus ja heikkous on sen vahva rakenne; epäonnistuessaan pelaaminen muuttuu merkityksettömäksi mekaaniseksi toistoksi. Tarkoitukseni on siis antaa neuvoja siitä, miten pelin saa pysymään tarinana – haen apukeinoja muista samantyyillisistä roolipeleistä. Sanon myös sanan siitä, miten *Kätyrin osan* psykologinen ydin on helposti mukautettavissa muihin pelimiljöisiin.

Kätyrit ovat tarinan päähenkilöitä

On olennaista huomata, että vaikka kätyrit ovat surkeassa asemassa Isäntään, toisiin ihmisiin ja itseensä nähden, on *Kätyrin osa* peli juuri heistä. Peli kertoo heidän kohtaloistaan, joten kätyrihahmoihin on syytä suhtautua asiaankuuluvalta vakavuudella. Jos he eivät kiinnosta pelaajia, peli on menetetty. Tee siis kätyreistä sellaisia tyyppejä, että olisit valmis maksamaan kymmenen euroa nähdäksesi heidät valkokankaalla, kuten **Alexander Cherry** neuvoo *Fastlane* –pelinsä hahmonluonnista.

Kokemukseni mukaan pelaajat ohjastavat hahmonsia ottamaan paikkansa Isännän vallan alla itsestäänselvyytensä. He tottelevat käskyjä mahdollisimman pitkälle ja muutenkin tanssivat Isännän pillin mukaan. Pelisysteemi tietysti osaltaan rohkaisee tähän, koska pelaajahahmot ovat liian heikkoja pystyäkseen vastustamaan Isäntää tai puolustamaan Lähimmäisiään. Kuitenkin on syytä pitää mielessä, että pelissä on kysymys ristiriidasta: kätyriä revitään kahtaalle Isännän vaatimusten ja hänen oman tahtonsa välillä. Pelin keskeinen intensiteetti nou-

see juuri siitä, että kätyrit eivät voi tehdä sitä, mitä haluaisivat. Tälle ahdistukselle kannattaa silloin tällöin antaa ääni, kun kätyri joutuu noppatuloksen vuoksi taipumaan Isännän tahtoon. Pelaajien kannattaa itse vaalia tätä dynamiikkaa valitsemalla Lähimmäisikseen sellaisia hahmoja, joista he aidosti pitävät. Tyylikkäästi peli tukee tätä sillä, että kätyrien kohtalo kirjaimellisesti riippuu Lähimmäisten rakkauden varassa. Mitä enemmän pelaajat uskaltavat riskeerata, sitä palkitsevampi pelistä tulee sen jännittyneisyyden myötä.

Samalla on kuitenkin syytä muistaa, että kätyrit ovat määritelmällisesti suhteessa Isäntäänsä. Kuten **Eero Tuovinen** eräässä foorumikeskustelussa³ totesi: ”Jos pelaaja on sitä mieltä, että hänen hahmollaan ei ole syytä pysytellä Isännän luona (--) niin silloin hahmo on kävellyt ulos tarinasta.” Niinpä hahmonluonnissa kannattaa pohtia erityisesti kätyrin ja Isännän suhdetta. Miksi tämä kätyri palvelee Isäntää eli mikä saa hänet pysyttelemään Isännän rinnalla tämän ilmeisestä hirviömäisyydestä huolimatta? Kuten **Adam Dray** totesi *Forgessa*⁴, mitä surkeammassa asemassa ja mitä hyväksikäytetympiä kätyrit ovat, sitä loistokkaampi tulee olemaan heidän vapautumisensa. Toinen keskeinen tekijä on kätyrin onneton asema Isännän ja Kyläläisten välillä. Isäntä on yhteydessä kyläläisiin vain kätyriensä välityksellä. Miten hahmo siis palvelee Isännän tarpeiden täyttämistä, eli miten hän edustaa Isäntää kyläläisille? Kun pelaaja on löytänyt vastaukset näihin kysymyksiin, ominaisuuksien *enemmän* ja *vähemmän kuin ihminen* täyttäminen on helppoa.

3: <www.arkkikivi.net/foorumi/viewtopic.php?t=42>

4: <www.indie-rpgs.com>

Enemmän ja vähemmän kuin ihminen

Enemmän kuin ihminen (EKI) ja *vähemmän kuin ihminen* (VKI) –ominaisuudet lienevät sääntöjen hankalin osa, jota sääntökirjan muuten kattavat liitteet ja selitykset eivät käsittele. Forgen keskusteluketjuja tutkimalla asiasta löytyy kaksi eri tulkintaa.

Pelisuunnittelija **Paul Czege** itse tarkoitti mitä sanoi sivulla 19: ”Kun Vähemmän kuin ihminen sopii tilanteeseen, pelin selkkajärjestelmää ei edes käytetä”. Toisin sanoen ko. tilanteessa ei käytetä selkkajärjestelmää lainkaan eikä muuteta muita ominaisuusarvoja. Tilanne pelataan normaalina kerrontana: EKI ja VKI ovat vain tarinankerronnan työkaluja, joilla ei ole todellista pelimekanistista vaikutusta. Filosofia tämän takana on se, että toimiessaan EKI:n tai VKI:n mukaan kätyri on ns. mukavuusvyöhykkeellään, kaikki on hänelle normaalia. Näin ollen hän ei oikein käsitä tekemiään hirmutekoja eikä liioin kasvata itsehoankaan. Selkkajärjestelmää käytetään vain silloin, kun hahmo kamppailee ihmisyytensä kanssa, eli kun EKI tai VKI eivät sovellu tilanteeseen. Isännän käskyn täyttäminen edellyttää kuitenkin aina yhtä heittoa (s. 25), joten tavalla tai toisella luodaan tilanne, jossa on kyse kätyrin ihmisyydestä. Pelissä on kyse siitä, voivatko hirviömäiset kätyrit olla muuta kuin hirviöitä. Sama pätee tietysti myös Lähimmäisen lähestymiseen: Jos kyse ei ole inhimillisestä toiminnasta, kätyri ei saa edes mahdollisuutta rakkauteen. Czegen sanoin: ”Koiranaamainen poika, joka löysi kadonneen vauvan, ei saa Rakkautta sen jäljittämisestä. Hän toimi olemuk-

sensa mukaan. Hän voi saada Rakkautta siitä, miten hän palauttaa vauvan äidille. Mutta se riippuu nopanheitosta – jos haluat Rakkautta, täytyy ottaa Itseinhon kasvamisen riski, ja se vaatii heittoa.”

Toinen tulkinta on, että EKI:n tai VKI:n käyttäminen korvaa nopanheiton. Selkkaus ratkeaa käytetyn ominaisuuden perusteella: EKI:lla kätyrin voittoon ja VKI:lla kätyrin tappioon. Ominaisuusarvoja muutetaan vastaavasti, eli EKI-ominaisuuden käyttäminen johtaa Itseinhon kasvuun siinä missä VKI yleensä lisää Väsymystä. Tämä korvaa käskyttämisessä annetun vaatimuksen nopanheitosta – hahmo vain voitti tai hävisi sen automaattisesti. Tämä toinen tulkinta on aiheuttanut jonkin verran keskustelua siitä, miten Isäntä antaa määräyksiään. Toisten mukaan Isäntä pyrkii antamaan alati EKI-ominaisuuteen perustuvia käskyjä, koska tämä pitää kätyrin mukavuusvyöhykkeellä, jossa hän ei kyseenalaista suhdettaan Isäntään, pitää itseään hirviönä ja toisaalta varmistaa onnistumisen annetussa tehtävässä. Toisaalta Isäntä voisi sadistisesti antaa myös ajoittain VKI-ominaisuuteen liittyviä käskyjä, jotta kätyri muistaa paikansa soveltumattomana ihmisten pariin ja joutuu kärsimään Isännän kuritukseen. Toisen näkemyksen mukaan Isäntä antaa käskyjä tilanteiden ajankohtaisuuden mukaan: joskus kätyri onnistuu ja joskus epäonnistuu, mutta tällä ei ole Isännän kannalta sinänsä merkitystä. Hänen suhteensa alaisiinsa on joka tapauksessa kieroutunut. On myös huomautettu, että pelinjohtajan pitäisi käyttää ominaisuuksien poikkeuksia tarinan dramaattisuutta lisätäkseen.

Asetun itse tämän toisen tulkinnan kannalle: EKI tai VKI korvaa nopanheiton ja ratkaisee selkkauksen suoraan. Tämä lisää huomiota kätyriin henkilönä Isännästä riippumatta ja antaa pelaajalle mahdollisuuden ohjailla peliä hieman tehokkaammin, joskin pelinjohtaja voi rajoittaa tätä raamittamalla kohtauksia: Oman kokemuksen mukaan useimmiten ominaisuuksien käyttäminen ei ole edes mahdollista pelifiktio vuoksi. Joka tapauksessa ominaisuuksien hyödyntäminen kussakin tilanteessa on pelaajan ongelma, ei pelinjohtajan, jolla on monia muita huomioitavia asioita. Lisäksi tämä tapa sitoo ominaisuudet osaksi pelimekanismeja, eikä jätä niitä pelkiksi värikyniksi. Ominaisuuksia ei kuitenkaan voi käyttää muuten kuin väkivallassa tai konnuudessa sivuhahmoja tai toisia kätyreitä kohtaan. Näissä on kyse tehtävän suorittamisesta, jotka eivät useimmiten edellytä henkilökohtaista alttiiksi laittautumista. Toisin on suhteessa Isäntään ja Lähimmäisiin: heidän kohdallaan erikoisuuksista ei ole apua. On vain yritettävä olla tunteidensa tasalla, sydän avoinna ja toivoa täynnä.

Ihmissuhteet kaikki kaikessa

Ihminen on hyvin vahvasti sosiaalinen olento. Ihmiselämän suuret kysymykset liittyvät lähes poikkeuksetta ihmissuhteisiin. Niinpä myös tarinat kertovat ihmissuhteista, eikä *Kätyrin osa* todellakaan tee tässä asiassa poikkeusta. Pelinjohtajan kannattaa siis valmistautua peliin hahmottelemalla hahmonluonnin yhteydessä ja heti sen jälkeen ihmissuhdekartta keskeisten hahmojen välisistä suhteista. Ihmissuhdekartta on tietysti *Forgen* isän **Ron Edwardsin** idea, jota hän käsitteli teoksessaan *Sorcerer's Soul*⁵.

Isännän keskeisenä motiivina on Halu, johon liittyy jollakin tavoin ulkopuolisten arvostus. Mikä ikinä hänen suunnitelmansa onkaan, hän tarvitsee siihen kyläläisiä. Ja voidakseen olla tekemisissä kyläläisten kanssa, hän tarvitsee kätyreitä. Aloita siis kirjoittamalla Isäntä keskelle paperia ja kätyrit hänen ympärilleen. Merkitse Isännän yhteyteen hänen halunsa ja kätyrien yhteyteen heidän Enemmän ja Vähemmän kuin ihminen -ominaisuutensa. Sijoita kolmannelle kehälle hahmonluonnin aikana luodut lähimmäiset. Neljännelle kehälle tulevat asiat, henkilöt ja paikat, joihin Isännän tarpeet liittyvät. Yhdistele sitten neljättä ja kolmatta kehää, eli lähimmäisiä ja Isännän tarpeita. Yhdistä myös kätyreiden EKI ja VKI -ominaisuudet neljännelle kehälle luomalla väliin jäävälle kolmannelle kehälle lisää kyläläisiä. Luonnollisesti voit myös yhdistellä kolmannen kehän kyläläisiä toisiinsa. Kartan avulla pelin tapahtumiin ja ennen kaikkea Isännän käskyihin saa koherenssia ja jatkuvuutta. Aseta kartta pelin alkaessa kaikkien nähtäville, jotta pelaajat tietävät mihin ollaan menossa ja voivat omasta puolestaan vahvistaa kartan toimivuutta.

Eero Tuovisella on hieman toisenlainen tapa valmistautua peliä varten. Hän piirtää taulukon, jossa kullakin hahmolla on oma pystysarake ja listaa vaakariivoille sääntöjärjestelmän fokuksia. Tällaisia ovat

- Isännän tarpeet ja halut,
- kätyrien EKI ja VKI
- lähimmäiset
- ulkopuoliset.

Sitten kunkin hahmon sarakkeeseen kirjataan idea Isännän käskystä, jossa on kyse ko. rivin fokuksesta. Hyvät ja tarinan kannalta tärkeät ideat kattavat useita taulukon soluja, eli kätyreitä ja fokuksia. Pelin aikana, kun kätyri ja Isäntä koh-

5: <www.sorcerer-rpg.com/product.php/sorcererssoul.html>

taavat, valitaan yksi kyseisen hahmon sarakkeen ideoista ja luodaan kohta sen pohjalta. Tämä toimii ns. *pamauksena*, eli mikä hyvänsä pelaajan reaktio onkaan, vastaus luo peliä hyvän matkaa eteenpäin. Tällaisia pamauksia ei siis tarvitse käyttää joka kierroksella. Pelikerran päätyttyä taulukon käytetyt kohdat kirjoitetaan uusiksi ja muita kohtia muutellaan muuten siinä määrin kuin pelitapahtumat sitä vaativat. Tekniikan juju on siinä, että pelin aikana pelinjohtajan ainoa haaste on Isännän esittäminen: Keskeinen runko tulee taulukosta ja muut osat – mm. lähimmäisten pelaaminen, kohtausten raamittaminen ja paikkojen kuvailu – menevät rutiinilla ja improvisaatiolla.

**”Tahto minulla kyllä on,
mutta voimaa hyvän toteuttamiseen ei”**

Kätyrin osa ei ole se peli, jossa pelaajat toteuttavat Isännän pirullisia suunnitelmia (se on **Vincent Bakerin** *kill puppies for satan*). Tässä on kyse hirveiden asioiden tekemisestä vastoin omaa tahtoa. Huolimatta siitä, että pelissä on mekaniikan puolesta vain kahdenlaisia kohtauksia, käskytyks- ja lähestymiskohtauksia, tämä ei tarkoita, että koko peli pitäisi rakentaa vain niistä. Toisin sanoen peli latistuu, jos se on vain erilaisten, toisistaan riippumattomien käskyjen kimaraa. **Czegen** pelin *Acts of Evil* testaaminen avasi silmäni tälle. Pahojen asioiden tekeminen on paljon ikävämpää, jos tekijä joutuu kohtaamaan niiden tulokset. Pelinjohtajan on siis hyvä ottaa välillä kohtauksia, joissa kätyrit palaavat rikospaikoille. Samoin on hyvä keskittää peliä lähimmäisiin ja muutama in kyläläisiin. Kun kätyrit kerran toisensa jälkeen polkevat samaa ihmisparkkaa maan tasalle, mukava pahistelu muuttuu painajaismaiseksi kiduttamiseksi. Jos kyse ei ole lähimmäisistä, yhdistä nämä kohteet lähimmäisiin esim. sukulaisuussuhteiden kautta, jolloin kätyrit epäsuorasti vahingoittavat rakkaitaan. Tämä mahdollistaa vauhdin tasaamisen, koska pelinjohtajan ei tarvitse jatkuvasti keksiä kauheampia tehtäviä, sillä kauhu syntyy siitä, kenelle pahuutta tehdään. Käskyt voivat olla aika pieniäkin asioita, koska ne alkavat näyttää pahemmilta kasaantuessaan muutamien onnettomien kyläläisten niskaan. Olennaista siis on, ettei Isäntä käske kätyreitään surmaamaan ketään! Harmia voi aiheuttaa niin monella muullakin tavalla, että surmaamalla sivuhahmoja vain löysää tarinan jännitettä. Ja kun Isäntä viimein antaa tappamiskäskyn, pelaajat kääntyvät Isäntää vastaan. Juuri silloin tarina saavuttaa kliimaksinsa. Tarkkaan ottaen pelinjohtaja ei voi laskelmoida tätä hetkeä etukäteen – voi olla, että tappamiskäskykin on vielä pelaajien

sietorajan alapuolella (tai mahdollisesti kätyrien ominaisuusarvojen sanelema pakko). Joka tapauksessa pelinjohtajan ei tarvitse tietää etukäteen, milloin kätyrit nousevat Isäntää vastaan. Se hetki tulee kyllä aikanaan spontaanisti.

Pelin aikana kannattaa tietysti muutenkin varioida kohtauksia. Yhdellä kerralla voit loikata suoraan tehtävän toteuttamiseen ja selittää Isännän käskyn kohtausta raamittaessasi. Tämä ei tietenkään poista pelaajan mahdollisuutta vastustaa käskyn täyttämistä. Käskystä on hyvä huomata, että se on ennen kaikkea toimintamääräys, eli se voi olla myös kielto. Jos pelin aikana pelaajat vihjaavatkaan kätyriensä toiveiden tai unelmien suuntaan, Isäntä iskeköön kiinni kuin sika limppuun. Kätyri voi myös työn suoritettuaan joutua viranomaisten jahtaamaksi tai kohdata tuttuja kyläläisiä, mikä on uuden kohtauksen aihe. Vastaavasti käskytyskohtausta voi pidentää raamittamalla Isännän kutsuneen kätyriensä päiväliselle, jonka aikana hän voi selvittää suunnitelmaansa filosofisesti ja kehittää suhdettaan kätyriin (tuttavallisuusnopan verran) ennen varsinaisen käskyn antamista.

Lähimmäisen lähestymiskohtauksista kannattaa huomata, että niiden tehtävä on osoittaa kätyrin kiintymystä lähimmäiseen. Tämä ei siis edellytä ehdotonta fyysisistä lähestymistä: rakkauskirjeen lähettäminen lienee klassinen esimerkki. Lisäksi kannattaa varioida sillä, raamitetaanko kohtausta suoraan lähimmäisen ja kätyrin välille, vai pitääkö kätyrin ensin nähdä vaivaa päästäkseen lähimmäisensä luo. Tuttavallisuusnopan saamisen voi oikeuttaa antamalla lahjan, jonka hankkiminen voi joskus edellyttää omaa kohtaustaan. Edelleen pelaajat voivat joskus haluta kätyrien yhteisen kohtauksen kuvataksaan Isännästä käytävää keskustelua – ja joskus tällainen kohtausta on hyvä heittää peliin, vaikkei sellaista olisi pyydettykään.

Kaikki tällainen lihan lisääminen pelin luuston päälle ei kuitenkaan saa olla ristiriidassa sääntöjen kanssa. Toisin sanoen, pelaajalla on oikeus saada lähimmäiskohtausta jokaisen sivuhahmoon kohdistetun väkivallanteon tai konnuuden jälkeen. Pelissä on toki tähän tehokas varaventiili: jos ylimääräinen säätäminen tuottaa jatkuvasti itseinhon kasvua, pelaaja jämähtää *Kauhu paljastuu* -kohtausten keskelle. Ne eivät juuri edistä peliä kohti lopullista huipentumistaan. Nopanheittojen puute ei kuitenkaan estä sitä, etteikö pelaaja kokisi tapahtumien kasvattavan hahmonsa itseinhon ja väsymystä – ja silloin kohtaukset ovat tehneet tehtävänsä. Tähän liittyen Forgessa on käyty keskustelua siitä, kuka valitsee kohtaukset: **Millerin** mukaan peli etenee lautapelimäisesti käskytykses-

tä toteutukseen ja lähimmäisen lähestymiseen, kun taas **Tuovinen** antaa pelaajan valita, millaisen kohtauksen haluaa.⁶ Jos pelaaja rohmuaa jatkuvasti lähimmäiskohtauksia eikä palaa Isännän luo, Isäntä laittaa toisen kätyrin hakemaan omansa takaisin ja ääritapauksessa saapuu itse paikalle. Itse tykkään luovia puolivälissä: Peli etenee pelinjohtajan johdolla periaatteessa lautapelimäisesti (mutta kuitenkin edellä esitetyin keinoin varioituna), mutta jos fiktio edellyttää useamman samankaltaisen kohtauksen peräjälkeen, olkoon niin.

Kohtausten kehittämisessä kannattaa käyttää apunaan paitsi piirrettyä ihmishuhdekarttaa, ennen kaikkea pelissä esiin nousevia juonenpätkiä. Isännän suunnitelman edistäminen voi hyvin odottaa hetken, kun pelinjohtaja keskittyy paljon rakkautta antaneiden lähimmäisten kiusaamiseen. Samaten ei kannata antaa Kauhu paljastuu –kohtausten jäädä leijumaan ilmaan: Vedä niistä yhteyksiä kyläläisiin ja sisältöä peliin. Ylipäänsä tärkeintä on edetä pelin tapahtumien mukaan, ei ihmishuhdekarttaa katselemalla. Pelissä toteutuu kaikkien osanottajien yhteinen luomistyö, joten pelinjohtajan kannattaa vaalia, tukea, kehittää ja syventää pelissä esiinousseita asioita. Ihmissuhdekartta on vain pelin jatkuvuuden takaaja sekä hätävara, jos peli tarvitsee syystä tai toisesta työntöapua. Toinen hätävara on muutos pelimaailmassa, joka vaikuttaa Isäntään. Isäntä joutuu tämän johdosta muuttamaan suunnitelmiaan ja sitä myötä myös kätyriensä tehtäviä. Tämä on erityisen kätevä temppu, jos Isännän suunnitelmat näyttävät pian täyttyvän (pelinjohtaja älköön edes yrittäkö tehdä tätä salaa pelaajilta, koska he kyllä tajuavat mistä on kyse: pelin pidentämisestä parhaalla mahdollisella tavalla).

Isännän silmien takana

On tärkeää huomata, että vaikka kätyrit ovatkin tarinan protagonisteja, he voivat olla sitä todella vain vahvoin vedoin piirrettyä antagonistia, Isäntää, vasten. Tämä korostuu etenkin yhden pelin keskeisen teeman, yksipuolisen rakkauden, kohdalla. Toisin sanoen, kätyrien tulisi voida kunnioittaa Isäntäänsä syystä tai toisesta. Niinpä Isännässä pitää olla sellaisia piirteitä, että kätyrien arvostus on edes jotenkin oikeutettavissa. Isännässä on kysymys paljon monimutkaisemmasta asiasta kuin pelkästä pelosta.

Isännän kannalta kätyrit ovat välttämättömiä. Ilman heitä Isäntä on melkoisen avuton, kykenemätön tyydyttämään haluaan. Juuri tässä on Isännän pelaamisen

6: <www.indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=18017.0>

ydin: ”Huolella laaditulla Isännällä on hyvä syy olla epävarma itsestään” (s. 10). Isäntä tietää olevansa oikeasti kätyriensä armoilla ja on siksi sisimmässään peloissaan ja epätoivoinen – ja peittää tämän manipuloinnilla ja armottomuudella. Mutta jos Isäntä kohtelee kätyreitään alati yhtä kylmästi kuin työkaluja, hänen vastustamisensa on moraalisesti liian yksinkertaista. Pelin jännitteen – kätyrien vaikean aseman – kannalta on parempi, mitä läheisempiä Isäntä ja kätyrit ovat. Isännän on hyvä omalla kieroutuneella tavallaan välittää kätyreistään ja juuri siksi hän vihaa lähimmäisiä, jotka tulevat sotkemaan heidän suhteensa. Ei myöskään ole syytä välttää luomasta tietynlaista sympatiaa Isäntää kohtaan: hän todella tarvitsee ja kaipaa kätyreitään. Mitä ikinä Isäntä haluaakaan saada aikaan, hänen itsensä täytyy uskoa sen olevan (omien käsitystensä mukaan) moraalisesti oikeutettua ja, jos mahdollista, sen pitäisi Isännän mukaan palvella myös kätyrien etua. Tällaisen Isännän kaataminen on moraalisesti huomattavasti hankalampaa kuin sellaisen, joka on täysi raivohullu. Kuten **Tuovinen** asian ilmaisi⁷: ”Ihminenhan on luonnostaan kapinallinen olento, joka ei pelkää voimaa. Todellinen pelko lähtee moraalisesta epävarmuudesta. Siksi hyvä Isäntä on edes jollain tapaa ymmärrettävä.”

Itse pelaan Isäntää pyrkien pääsemään hänen päänsä sisälle. Yritän ymmärtää sitä mielenvikaista pahuutta, jota Isäntä edustaa. Uskon, että tämä tekee Isännästä mielekkäämmän hahmon pelaajien kannalta, mutta on antoisaa myös itselleni pelinjohtajana. Käytän usein pelatessani tärkeitä hahmoja metodinäyttelemissä keinoja, eli pyrin löytämään omasta sisimmästäni ne piirteet, joista hahmossa on kyse ja vahvistamaan niitä samalla kun tukahdutan niitä puoliani, jotka eivät sovi tähän hahmoon. Isännän kohdalla matka on kauhistuttava, mutta myös jotenkin oudon kiehtova. Jokaisessa meissä asuu pieni Isäntä; pikkumainen, katkera, pelokas ja rakkaudeton olento. **Tuovisella** on toisenlainen näkemys, joka lienee lähellä **Milleriä**: ”Koostan Isännän toimet intertekstuaalisesti ideoista ja yhteyksistä joita leijuu pelissä ja päässäni, eli teen mitä mieleen juolahtaa. Ja poikkeuksetta päätän ensin, mitä Isäntä tekee, ja sitten perustelen jos perustelen sitä psykologisesti. Useimmiten en; en ole havainnut, että Isännän toiminta tarvitsisi minkäänlaista psykologista pohjaa, vaan Isäntä toimii aivan mainiosti satunnaisena peilinä, jonka toimintaan pelaajat voivat sitten koittaa heijastaa jotain merkitystä. (–) Muista aina, että pelaajien ja pelikokemuksen kannalta Isännän sisäinen rakenne on toissijainen juttu.”⁷

7: <www.arkkikivi.net/foorumi/viewtopic.php?t=68>

Mitä Isännän pelaamiseen tulee, **Millerin** edellisessä esseessä esittämät pelaajien aistien haastamisen tekniikat on syytä ottaa käyttöön. Listaani voisi vielä lisätä yhden hyväksi havaitsemani tehokeinon: Pysy rauhallisena ja puhu normaalilla äänellä, ja sitten, varoittamatta, lyö nyrkillä pöytään ja ala huutaa pelaajille. Kertakikka tietenkin, mutta sen verran tehokas säväyttäjä, ettei sitä kannata jättää käyttämättä. Toinen tunnelmanluomisneuvo on pidättäytyä selittämästä kaikkia Isännän käskyjä. Kun pelaajat alkavat käsittää herransa hirviömaisyyden, heidän mielikuvituksensa tuottaa tarpeelliset selitykset. ”Valmista vieraamme lounasta varten” voi hyvin johtaa pelaajat ajattelemaan, että vieras itse päätyy ruokalistalle. Mikäli pelaajat lausuvat pelkojaan ääneen, pelinjohtajan on monesti syytä toteuttaa ne.

Kauhun monet kasvot

Kätyrin osan todellinen merkitys ja potentiaali löytyy siinä vaiheessa, kun pelaajat käsittävät sen pelitermien venyvyyden. Ero käsitteleekin tätä asiaa varsin hyvin sääntökirjan liiteosassa, mutta sanon aiheesta muutaman sanan omien pelikokemukseni pohjalta. Olen itse innokas sovittamaan pelejä omiin mieltymyksiini eli tekemään niistä erilaisia versioita. *Kätyrin osa* ei suinkaan ole poikkeus; vuoden 2005 lopulla pelaamani *Kätyrin osa: Korvatunturin Isäntä* oli juuri sitä, miltä kuulostaakin. Kun taas kaavailin vaikuttavaa asetelmaa demoa varten, valitsin Dom Frollon ja Quasimodon juuri siksi, että Dom Frollo on sen uskon edumies, jonka itse koen olevan Isännyden vastakohta. Tuo tilanne koskettaa ja riipii minua itseäni.

Ensimmäiseksi tärkein sääntö: Pidä asiat yksinkertaisina. *Kätyrin osa* ei ole kauhupeli maailmoja uhkaavasta Isännästä. Keskiössä ovat Isännän ja kätyrien keskinäiset suhteet, se miten Isäntä hallitsee kätyriensä elämää. Se, että tonttukätyrit hävittivät omassa pelissäni pitkälti koko Suomen talous- ja hallintojärjestelmän ei ollut erityisen kammottavaa, koska se ei koskettanut pelaajia. Olkoot nykyaikaa tai ei, kätyrien pitäisi tehdä hirmutekojaan henkilökohtaisella tasolla sopivan vaikutuksen luomiseksi. Muutoin suurin osa uhreista jää tuntemattomiksi ja tuho ylipäänsä kerronnan ulkopuolelle; *Korvatunturin Isännässä* yksi ainoa sylilapsi herätti huomattavasti vahvempia tunteita. Pelissä ei ole kyse käskyistä sinänsä, vaan kätyrien tuskaisesta asemasta rakkauden ja pelon vetäessä heitä kahteen eri suuntaan.

Toinen sääntö on myös huomionarvoinen: Pelissä on kyse ihmissuhteista, etenkin kieroutuneista. Isäntä on filosofisesti eräänlainen psyykkinen vampyyri, joka elää alistamalla muita valtansa alle, ja voisi täten olla ideologia, uskonto tai jonkinlainen riippuvuus. Mutta jos Kätyrin osan Isäntä vaihdettaisiin joksikin abstraktiksi konstruktioksi, vahingoitettaisiin pelin ydintä eivätkä sääntömekaniikat toimisi kunnolla. Toisin sanoen, jos pelin halutaan käsittelevän erilaisia filosofioita, Isännän tulee olla näiden ajatusmallien ruumillistuma. Arkkikiven *Kätyrin osa* -esittelyn ohesta löytyy linkki peliraporttiin Komissaari Orlovista⁸, joka osoittaa suoraan, mistä on kysymys. Vastaavasti Isäntä ei ole ensisijaisesti jokin äärimmäinen pahuus, joka tekee hirmutekoja. Hän on ihmissuhteiltaan kieroutunut, siinä kaikki – hyvässä ja pahassa.

Peli päättyy aina oikein sujessaan Isännän kuolemaan. Käsitteen todellinen merkitys ei ole konkreettinen, ei fyysinen kuolema tai edes Isännän poliittisen vallan mureneminen. Varsinaisesti kyse on kätyrien vapautumisesta, Isäntään sitovien kahleiden murtumisesta. Isäntä on kuollut siinä vaiheessa, kun hänellä ei enää ole käskyvaltaa kätyreihinsä. Pelin viimeisen konfliktin ei tarvitse olla suoranaisten väkivaltainen, riittää että siinä on kyse kätyrien selkeästä nousemisesta Isännän mahtia vastaan. Peli voi hyvin päättyä Isännän kuolemaan siten, että kätyrit yksinkertaisesti marssivat pois Isännän luota ja jättävät hänet yksin. Tällainen lopetus voi olla aivan yhtä väkevä kuin sellainen, jossa tukahdutetut tunteet ja riipivä ristiriita purkautuvat silmittömänä väkivaltaisuutena.

Kätyrin osassa on vankka psykologinen pohja rakkaudesta, jota on helppo varioida. Pelkän miljöön vaihtamisen sijaan esitän eräänä mahdollisuutena Isännän luonnevaihtoehtojen, *Pedon* ja *Aivon*, uudelleenmäärittelyä. Pohjaan tässä **Matti Hyrckin** kirjoittamaan artikkeliin **Jumalakuvat ja sielunhoito**, joka nimestään huolimatta heijastaa vahvasti psykoterapian ajatuksia.

- **Peto = Houkuttaja.** Houkuttaja ei tee eroa itsensä ja kätyrin välille, vaan kätyri on Houkuttajan luontainen jatke. Kätyri ei itsessään ole mitään ja joutuu täten nielaistuksi, sulautetuksi osaksi Houkuttajan persoonaa, mikä aiheuttaa vakavan identiteettikriisin. Houkuttaja tarjoaa lämpöä, rakkautta, ravintoa ja nautintoa, siinä missä ulkopuolinen paha maailma (Houkuttajan mukaan) vain hylkää ja satuttaa kätyriä.
- **Aivo = Hallitsija.** Hallitsijan ja kätyrin välillä on valtava hierarkkinen ero.

Hallitsija on täydellisen hyvä, siinä missä kätyri voi vain ihailta moista moraa-

8: <www.arkkikivi.net/resurssit/KO/is%e4nn%e4naika.html#2>

lista ylivertaisuutta. Hallitsija kontrolloi kätyreitään moraalilla syyllistäen heitä virheitä ja alistaen heidät noudattamaan omaa tahtoaan. Luonnollisesti kätyrin osa on tulla yhtä erinomaiseksi, mutta tie kulkee hekumasta puhdistautumisen kautta. Ulkomaailma on moraalisesti saastainen ja vääryydessään Hallitsijan koston kohde.

Mitä taas tyyppien varioimiseen tulee, tarvitsee vain astua askel taaksepäin nähdäkseen, mistä sääntökirjan vaihtoehdot ovat erityistapauksia. Esimerkiksi herkkuteltija on yksinkertaisesti ahne ja kasvattaja on luoja, siis yhtä hyvin geenimanipulaatioon erikoistunut tiedemies kuin taiteilija. Ylipäänsä tyyppivaihtoehdot ovat vain mielikuvitusta innoittavia esimerkkejä goottikauhustetiikasta. Olennaista Isännässä ovat sairaat ihmissuhteet, joten missä tahansa näet niitä, siellä näet myös Isännän kätyreineen.

Esimerkkejä ja ideoita goottigenrestä

Seuraavassa on pitkiä listoja *Kätyrin osan* hahmonluontia varten. Kussakin listassa on sekalaista materiaalia mm. suhteessa ylikuonnolliseen. Pelaajat voivat keskenään päättää, missä määrin haluavat pelissään olevan selittämättömiä ilmiöitä. Lisäksi kannattaa huomata, että listat ovat ennen kaikkea antamassa ideoita: *Enemmän ja vähemmän kuin ihminen* -ominaisuuksien eri osia voi vapaasti vaihdella ja yhdistellä samoin kuin erilaisia Isännän haluja, tarpeita ja ulkopuolisia. Kannattaa myös huomata, että Isäntä-esimerkkejä ei ole sidottu mihinkään Isännän tyyppiin: tyyppin valitseminen siis antaa lisää konkreettista näkökulmaa valittuun esimerkkiin. Listat on pääasiassa koottu goottigenren piirteiden pohjalta ja teollistuvan maailman kontekstista, missä *Kätyrin osan* luontainen miljöö on, mutta mikään ei tietenkään estä pelaajia siirtämästä peliä itseään paremmin puhuttelevaan ympäristöön.

Kätyrien luomiseen

Esimerkkejä *Enemmän kuin ihminen* -ominaisuuksista:

- Saa kansanjoukot puolelleen, paitsi puhuessaan avoimen taivaan alla
- Kyläläiset kunnioittavat ja pelkäävät, mutta vain jos hahmolla on univormu yllään
- Osaa puhua kuolleiden kanssa, paitsi naisten läsnä ollessa
- Pystyy esiintymään kenenä hyvänsä hämärissä tiloissa
- Pystyy viettelemään kenet tahansa, paitsi ne joita rakastaa tai pelkää
- Tehokas taistelija ja tappaja, ellei ole sukua kohteelleen
- Osaa suorittaa vaativia lääketieteellisiä operaatioita, mutta vain sekavassa mielentilassa
- Pystyy liikkumaan huomaamattomasti ja äänettömästi, mutta vain väkijoukoissa
- Erinomainen ratsastaja ja hevostenajaja, paitsi jos ei ole itse kouluttanut ratsuaan



- Tuntee kaupungin viemärit ja osaa liikkua niissä, mutta vain kulkiessaan yksin
- Rosvojoukko tottelee epäröimättä, ellei tiedä kätyrin yhteyksistä Isäntään
- Saa ihmiset paljastamaan salaisuutensa missä tahansa paitsi kapakassa
- Uskottava valehtelija, paitsi rippituolissa
- Osaa manipuloida ihmisten tunteita, paitsi kun kyseessä on yhteinen hyvä
- Tuntee ja osaa suorittaa synkät, kielletyt rituaalit, paitsi jos hänen rakkaansa on kieltänyt häntä
- Muuttuu täysikuulla ihmispedoksi
- Kykenee lentämään, mutta vain juotuaan ihmisen verta
- Vahingoittumaton, paitsi hopeasta
- Pystyy jäljittämään kenet tahansa hajuaiistinsa perusteella, ellei kohde ole juuri peseytynyt

Michael Millerin ehdotuksia :⁹

- Osaa tehdä kemikaaliseoksia, jotka uhmaavat luonnonlakeja, paitsi jos hän todella auttaa jotakuta
- Valehtelee uskottavasti, paitsi Lähimmäisilleen
- Liikkuu huomaamattomasti varjoissa, paitsi jos lapsi näkee hänet
- Voi tappaa kenet tahansa, paitsi ne jotka eivät toivo hänelle pahaa
- Voi pelotella ketä tahansa, ellei tämä ole intohimon vallassa
- Soittaa houkuttelevaa musiikkia paitsi jos joku on katsomassa
- Voi yllättää kenet tahansa, paitsi eläinten läsnä ollessa
- Pystyy suostuttelemaan kenet tahansa mihin tahansa, paitsi väkijoukossa
- Pystyy pelottelemaan ketä tahansa, paitsi auringonpaisteessa

9: <www.darkshire.net/jhkim/rpg/mylifewithmaster/more_less_ex.html>

Sääntökirjan ehdotukset:

- Erittäin uskottava ja suostuttelukykyinen, paitsi keskiyön ja aamukahden välillä
- Voi parantaa sairautensa ajatustensa voimalla, paitsi eläimiä
- Kirjoittaa vaikuttavia, emotionaalisesti liikuttavia näytelmiä paitsi jos joku niistä näyttelijöistä, joille hän kirjoittaa, on kehunut häntä
- Voi maskeerata kenet hyvänsä näyttämään keneltä tahansa, mutta vain puoleksi tunniksi kerrallaan
- Näyttää äänensä ja ulkomuotonsa perusteella naiselta, paitsi kävellessään
- Hänellä on kymmenen miehen voimat, paitsi kun lähellä on muita ihmisiä
- Hiiviskellessään häntä ei voi huomata, paitsi jos ruoka häiritsee hänen keskittymistään

Esimerkkejä Vähemmän kuin ihminen –ominaisuuksista:

- Iljettävän näköinen, paitsi lasten silmissä
- Humalassa, paitsi seksin jälkeen
- Katatoninen, paitsi kirkossa
- Pelkää kuollakseen pimeitä paikkoja, paitsi pyhäpäivinä
- Ei osaa ilmaista itseään muuten kuin maalaamalla
- Tunteeton ja huumorintajuton, ellei oleile puutarhassa
- Heiveröinen ilman lääkeannostaan
- Kykenemätön väkivaltaan, paitsi perhettään kohtaan
- Sokea, paitsi kirkkaassa auringonpaisteessa
- Kömpelö ja liikkuu vaivalloisesti, paitsi Isännän asumuksessa
- Tuntee sietämätöntä tuskaa, ellei vahingoita toisia
- Ravitsee itseään ihmislihallalla, mutta vain jos kukaan ei ole näkemässä
- Seksuaalinen perverssi himo, paitsi valvottuaan pitkään
- Vainoharhainen, paitsi rakastavaisten lähettyvillä
- Pyörtyilee herkästi, paitsi ollessaan raskaana

- Toteuttaa sadistisia intohimoja, paitsi tietäessään voivansa jäädä kiinni
- Veriset kädet, ellei koe anteeksiantoa
- Kuihtunut ruumis, paitsi juotuaan ihmisverta
- Kirottu vaeltamaan, paitsi vannottuaan valan

Michael Millerin ehdotuksia :⁸

- Luotaantyöntävän ruma, paitsi kuunvalossa
- Ei voi puhua, ellei ensin puhutella
- Erityisen viehättävä, paitsi lasten silmissä
- Ei voi puhua, ellei ole näkymättömissä
- Änkyttää hallitsemattomasti, paitsi ruumiin läheisyydessä
- Ei pysty vahingoittamaan ihmistä, ellei samalla vahingoita itseään

Sääntökirjan ehdotukset:

- Mykkä, paitsi laulaessaan virsiä
- Kävelee pahasti nilkuttaen ja liikkuu hitaasti ja vaivalloisesti, paitsi heilahdellaan kellotornin köysissä ja hirsissä
- Muuttuu joka ilta kiveksi, jollei lapsi ole ruokkinut häntä päivän kuluessa
- Viihtyy parhaiten kuolleiden seurassa, sillä nämä eivät arvostele eivätkä odota keneltäkään paljoa. Hän pystyy toimimaan väkijoukossa vain, jos kuolleet ovat jollakin tavoin hänen mukanaan
- Näön vakavan sumentumisen takia hän ei kykene tunnistamaan ketään, paitsi äänen perusteella
- Loukkaa jatkuvasti keskustelukumppaneitaan, paitsi jos kirkonkellot soivat
- Kammottavan ruma, paitsi heijastuksessa
- Saa ravintoa vain eläinten verestä, paitsi jos lapsi ruokkii häntä

9: <www.darkshire.net/jhkim/rpg/mylifewithmaster/more_less_ex.html>

Isännän ja lähimmäisten luomiseen

Esimerkkejä Isännän haluista, tarpeista ja ulkopuolisista:

Goottikauhu on usein hyvin perhekeskeistä ja siinä on kyse lähi-ihmissuhteista. Tätä kautta myös seksuaalisuuden teemat nousevat esiin.

Halu: Turvata sukunsa tulevaisuus; pitää sukunsa nimi kunniassa.

Tarpeet: Saada poikansa menemään naimisiin oikein; saada jälkeläinen; kasvattaa tyttärensä oikein.

Ulkopuoliset: Suurmaanomitajat, sukulaiset.

Patriarkaalisuus ei tässä genressä ole niin dominoivaa kuin ehkä äkkiseltään tulisi mieleen. Monet goottikirjailijat olivat naisia, ja esimerkiksi nunnaluostarit olivat vakionäyttämöitä hirveyksille.

Halu: Saattaa maailma miesten / naisten alaisuuteen.

Tarpeet: Kouluttaa pojista miehiä; vapauttaa naiset sorron alta.

Ulkopuoliset: Naiset; miehet.

Eräs goottigenren kantavista elementeistä on menneiden sukupolvien langettamien kirousten kanssa kamppaileminen ja niiden täyttymisen pelkääminen.

Halu: Osoittaa edesmenneelle isälleen, ettei ole mitättömyys; parantua perinnöllisestä sairaudesta tai kirouksesta; palauttaa aristokraattisen sukunsa loisto.

Tarpeet: Luoda taiteellisia mestariteoksia; etsiä ja kokeilla erilaisia lääketieteellisiä ratkaisuja parannuskeinon löytämiseksi; rakennuttaa ajan hammasta uhmaama monumentti.

Ulkopuoliset: Kuolleet esi-isät; suvun tai kansan suurmiehet.

Rappio ja (seksuaalinen) turmelus ovat yleisiä Isännän piirteitä. Edelleen Isäntään saa lisää ulottuvuutta sijoittamalla hänen menneisyyteensä joltain ikävää, joka sai hänet menettämään uskonsa ideoihin ja tyytymään primitiivisimpien halujen tyydyttämiseen.

Halu: Omistaa elämänsä nautinnoille.

Tarpeet: Naida jokaista kaunista naista ja miestä.

Ulkopuoliset: Edesmennyt historiallinen esikuva; unelman romuttajat.

Viktoriaaninen gotiikka, jota voidaan pitää gotiikan kultakautena, sijoittuu 1800-luvulle, jolloin Englannista kasvoi Brittiläinen kansainyhteisö. Niinpä on hyvinkin luontevaa sijoittaa *Kätyrin osan* asetelma johonkin siirtomaahan – irlantilaisien sortoa symboloinut gotiikka on oma kokonainen kirjallinen alakulttuurinsa.

Halu: Kasvattaa villeistä alkuperäisasukkaista sivistyneitä kansalaisia; luoda utopistinen onnela.

Tarpeet: Pakottaa kyläläiset noudattamaan hänen lakejaan.

Ulkopuoliset: Kaukaisen emämaan hallitsijat.

Goottigenre on täynnä kieroutuneita uskonmiehiä ja saatananpalvonta on yksi genren tuotteita. Lisäksi lovecraftilainen kauhu voidaan nähdä gotiikan myöhemmänä muunnelmana.

Halu: Tuoda Taivaan Valtakunta / Saatana maan päälle.

Tarpeet: Kyläläisten moraalinen ryhdistäytyminen; kutsumisrituaalit; palvojen kokoaminen; uhrit.

Ulkopuoliset: Jumala; toisten ulottuvuuksien olennot; okkultistit.

Kätyrin osan menee yksin myös synkän tieteiskirjallisuuden kanssa siinä määrin kuin se kuvaa käsistä riistäytyneen tieteen ja edistyskentävöittelyn uhmaavan talonpoikaiskulttuuria (yleensä goottigenressä pahuus kuitenkin edustaa menneisyyttä ja aristokratiaa). Tämä ei ole suoranaisesti *Frankensteinin hirviön* uudelleenlämmittelyä, ainakaan siinä mielessä, että Frankensteinin hirviössä teemana on ennemminkin perhe ja kasvatus kuin tieteen edistysaskeleet. Isäntä voi edistää tiedettä myös synkemmissä ympäristöissä, kuten vankileirillä.

Halu: Päästä tiedeyhteisön suosioon; pelastaa ihmiskunta; edistää tiedettä.

Tarpeet: Ylittää tunnetun tieteen rajat (kuolemattomuuden salaisuus).

Ulkopuoliset: Tiedeyhteisö.

Useimmat genren hahmot tuntuvat olevan yksinäisiä hulluja, joten tämän haastamisesta saa hyvän aiheen Isännälle. Lisäksi peliin saa kummasti romanttista virettä laittamalla Ulkopuoliseksi Isännän rakastetun.

Halu: Todistaa, ettei ole mielipuoli.

Tarpeet: Saavuttaa kyläläisten suosio, kunnia ja kiitos.

Ulkopuoliset: Kihlattu tyttö ja tämän suku.

Sota sopii hyvin *Kätyrin osan* taustatapahtumaksi, mahdollistaen ja jopa oikeuttaen näin Isännän julmuuden ja ehdottomuuden. Sota on kuitenkin edelleen vain taustalla, jättäen näyttämön hahmojen välisille suhteille (kuten Hollywoodin sotaelokuvat meille opettavat). Sota voi olla myös Isännän oman mielen tuotosta ja toisaalta sitä voi tulkita hyvin korkealentoisesti: Isäntä voi käydä sotaa vaikkapa jotain aatetta tai ihmisryhmää vastaan (vallankumouksen tunnelmathan elävät gotiikan synnyn taustalla).

Halu: Voittaa sota.

Tarpeet: Värvätä miehiä armeijaan; varustautua; suorittaa sotilasoperaatioita.

Ulkopuoliset: Sodan kannattajat; ne, joiden puolesta taistellaan.

Esimerkkejä asumuksista

(mikä tahansa rakennus, kunhan se on raunioitumassa):

- Suvun vanha kartano
- Syrjäinen katolinen kirkko tai kappeli
- Raunioituva linna
- Hylätty (nunna)luostari
- Hautausmaa
- Katakombi
- Vanhaan viljavarastoon tai talliin rakennettu laboratorio tai sairaala
- Kosteaa, ummehtunut luola

Esimerkkejä lähimmäisistä:

- Työväenluokka ja roskaväki: Piika, huora, palvelija, kerjäläinen, suutari, muori, katolinen pappi (ei suoranaisesti työväenluokkaa, mutta ainoita tahojia, joita kuka tahansa saattoi lähestyä).
- Yhteiskunnan ulkopuoliset: Ryöväri, kylähullu, noita, mustalainen
- Luontaisen sympatian kohteet (näiden hahmojen käyttäminen pelissä tekee siitä usein väkevän kokemuksen): Sukulainen, lapsi, eläin, nuori neito
- Yliluonnolliset olennot: Kuva tai patsas (esim. Neitsyt Maria), aave

Eurooppalaisia miesten nimiä: ¹⁰

Adam	Anders	Andreas	Axel	Absalom
Baltzer	Barnabas	Barthol	Christard	Krischan
Karsten	Christoph	Stoffel	Stoppel	Elias
Immanuel	Esra	Gabriel	Hans	Hieronymus
Jerome	Ira	Isaac	Jakob	Jeremias
Joachim	Johann	Johannes	Josef	Jan
Jonas	Seppel	Josias	Josiah	Kaspar
Lazarus	Lukas	Markos	Mathäus	Mathias
Matz	Matthew	Micha	Moses	Nathaniel
Nikolaus	Klaus	Paul	Petrus	Per
Raphael	Reuben	Samuel	Sem	Simeon
Stephan	Steffel	Thaddäus	Thaddeus	Timotheus
Timo	Tobias	Toby	Zacharias	Jericho

Eurooppalaisia naisten nimiä: ¹⁰

Andrea	Anna	Hannah	Anja	Hannchen
Nannerl	Nettchen	Nina	Kristina	Kerstin
Christiana	Kristel	Tinchen	Daniela	Elisabetha
Elsbet	Else	Liesl	Lilli	Bettina
Eszte	Eva	Evchen	Gabriella	Hulda
Johanna	Hansine	Janna	Joanna	Josefa
Josephine	Pepi	Jutte	Lea	Magdalena
Magda	Madlen	Mady	Alena	Maria
Mirjam	Mariel	Marike	Maike	Mitzi
Marta	Michaela	Paulina	Petra	Rahel
Rebekka	Ruth	Salome	Sara	Sefanie
Simone	Susanna	Susi	Seraphina	Tabea

Pater Noster – skenaario ristin varjosta

Pater Noster on *Kätyrin osan* demo, jonka kirjoitin vuoden 2006 lopulla ja jonka pelasin tammikuun lopulla 2007 **Gregor Huttonin** ja **Malcolm Craigin** kanssa *Warpconissa*, etelä-irlantilaisessa roolipelitapahtumassa. Materiaali perustuu hyvin löyhästi **Victor Hugon** romaaniin *Notre Damen kellonsoittaja*. Pelko-arvo on asetettu alhaiseksi ja kätyreillä on heti alkuun runsaasti rakkautta, jotta demon voi pelata myös seikkailuna loppuun muutamassa tunnissa. Ohessa on lisäksi normaalia demoa enemmän työkaluja, esimerkit aiemmin selitetyistä pelimateriaaleista sekä peliraportti, jotka lisäävät skenaarion käytettävyyttä.

Isäntä: tuomari Dom Frollo (oikea nimike on itse asiassa arkkidiakoni, joka tarkoittaa asemaa pappien yläpuolella mutta piispan alapuolella tai piispan erityisen valtuutuksen saanutta henkilöä)

Luonne: Aivo

Tyyppi: Opettaja

Halu: Moraalinen puhtaus, Pariisin muuttaminen Jumalan Valtakunnaksi

Tarpeet: Valta, mustalaisten tuhoaminen, ihmisten elämän kontrolloiminen, kirkkopoliitiikan hallitseminen

Asumus: Notre Damen katedraali

Ulkopuoliset: Jumala

Kylä: Pariisi

Pelko: 3

Järki: 3

Kätyri 1: Quasimodo; ”Olen epämuodostunut nuori mies. Työskentelen kellonsoittajana Notre Damessa. Vanhempani hylkäsivät minut, mutta Dom Frollo otti minut luokseen. Hän sanoo olevansa hyvä mies ja että kasvattamiseni vaatii kuritusta. Joskus toivon, että voisin lähteä mustalaisten matkaan.”

Itseinho: 2

Väsytys: 3

EKI: Hirvittävän voimakas, paitsi peloissaan.

VKI: Kömpelö ja hidas, paitsi kellotornin köysissä heilahdellessaan

Rakkaus: mustalaisneito Esmeralda **3**, kissa Lumipallo **2**

Kätyri 2: Élena; ”Olen nuori tyttö, Pariisin kaduilla kasvanut. Miehet ovat hirviöitä: he tekivät minulle inhottavia asioita, mutta minä selviydyin. Dom Frollo suojeli minua, joten vastineeksi juoksen usein hänen asioillaan. Joskus

mietin, onko todellista rakkautta olemassakaan.”

Itseinho: 1

Väsytys: 4

EKI: Liikkuu huomaamatta väkijoukoissa

VKI: Pelkää yön pimeyttä kuollakseen

Rakkaus: kerjäläinen Mustakäsi **2**, mustalaispoika Leon **2**

Kätyri 3: André de Chateaupers; ”Olen kaupungin kaartin kapteeni, oikeuden miekan kantaja. Mutta jotenkin päädyin juomaan liikaa ja yöperhosen syliin. Tunnustin syntini Dom Frollolle, joka vaati minua tekemään erinäisiä tehtäviä osoittaakseni katumustani. Osa niistä oli ehkä laittomia, mutta kuka muu voisi antaa minulle synninpäästön?”

Itseinho: 4

Väsytys: 1

EKI: Lain valta, paitsi pappien läsnä ollessa

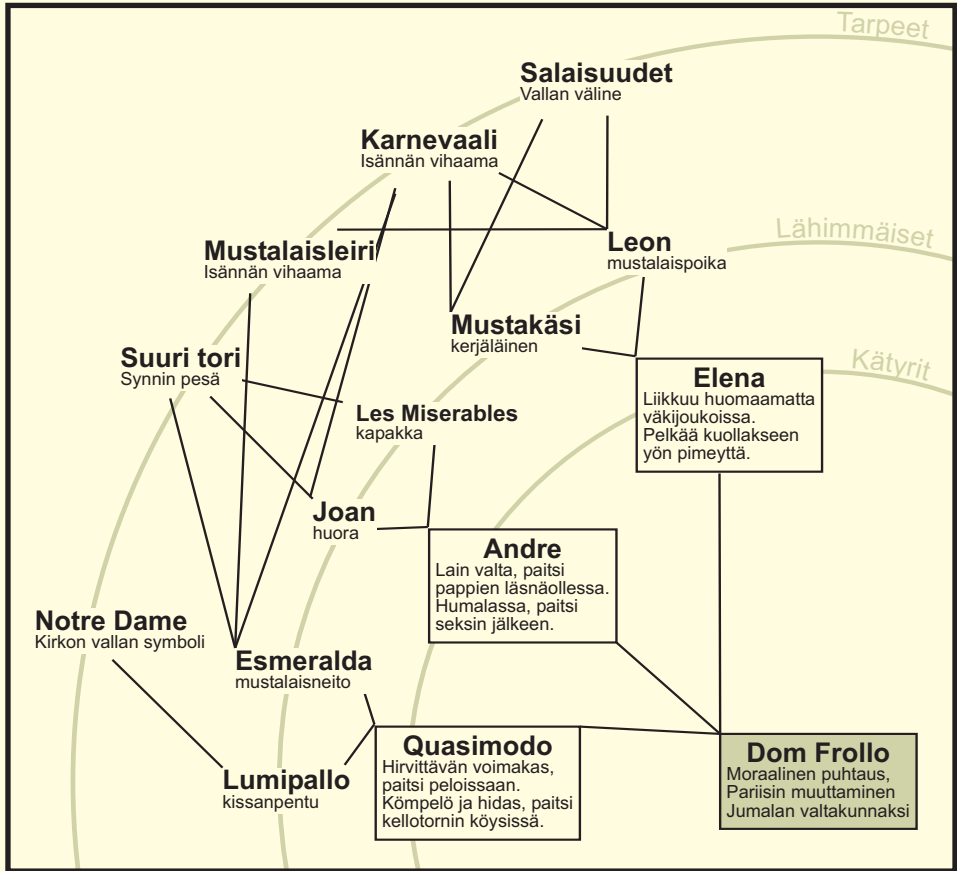
VKI: Humalassa, paitsi seksin jälkeen

Rakkaus: huora Joan **3**, kapakka Les Miserables **1**



Skenaarion apuvälineet

Ihmissuhdekartta



Toisella ja kolmannella kehällä voi olla myös enemmän elementtejä, varsinkin täysimittaista peliä ajatellen. Esimerkiksi, jos pelinjohtajaa kiinnostaa tuoda mukaan Ranskan kuningashoviin liittyviä kohtauksia, hän voisi lisätä hovin tai itsensä kuninkaan kolmannelle kehälle (tämä kun liittyy selkeästi Dom Frollon kunnianhimoisiin Tarpeisiin) ja yhden tai kaksi kaupunkilaista toiselle kehälle, missä nämä liittyvät ensimmäisen ja kolmannen kehän toisiinsa. Tällainen hahmo voisi olla esimerkiksi marsalkka Chapelle, Andren esimies ja kuninkaallisen kaartin kapteeni; vaikka kyseinen hahmo ei olekaan aluksi Lähimmäinen, hänestä voisi tulla sellainen pelin aikaisen vuorovaikutuksen kautta.

Käskeytaulukko

	Quasimodo	Élena	André
Tarpeet	<i>Joan</i> on piestävä rammaksi, jotta		
EKI	hän lopettaa ammattinsa.		
VKI	Kerjäläisten öistä kokoontumista pitää seurata salavihkaisesti, ja kaapata <i>Mustakäsi</i> tämän ollessa yksin.		
Mustalaiset	Mustalaiset on ajettava kaupungista, sillä he muistuttavat pariisilaisia ilosta ja vapaudesta.		
Pariisilaiset		<i>Mustakäsi</i> suostutellaan todistamaan oikeudessa <i>Esmeraldaa</i> tai <i>Joania</i> vastaan.	
Ulkopuoliset			Pääsiäisen lähes-tyessä Frolo pelkää Jumalaa ja ei siedä minkäänlais- ta paheellisuutta.

Käskeytaulukko luetteloi Dom Frollon intressejä. Sarakkeet paljastavat, ketä pelaajahahmoista annettu Dom Frollon käskey koskettaa, mutta se ei välttämättä tarkoita, että käskey annettaisiin juuri tälle hahmolle. Käskeytaulukkoa täyttäessä on hyödyllistä etsiä ideoita, jotka täyttävät useita taulukon soluja, koska sellaiset käskeyt sitovat enemmän pelin elementtejä yhteen. Tällaiset avainkäskeyt on merkitty tässä eri väreillä. Usein ne voidaan käytännön pelissä jakaa useisiin pienempiin tehtäviin, kun Isäntä pyrkii kohti tavoitettaan. Taulukon ei tarvitse olla täynnä, valtaosa peliajasta menee seurausten ja pelaaja-aloitteiden parissa.

Peliraportti

Pelasin skenaarion **Gregor Huttonin** ja **Malcolm Craigin** kanssa: edellisen pelasi Quasimodoa ja jälkimmäinen Andréa. Minulla oli vain demon verran materiaalia valmisteltuna, mutta oli varsin helppoa venyttää siitä materiaalista kokonainen pelikerta. Koska Élenaa ei pelannut kukaan, jaoin osan hänen tehtävistään muiden kätyrien kesken.

Mustalaisista tuli pelin keskeinen piirre heti ensimmäisellä kierroksella: kun isäntä antoi Quasimodolle käskyn hankkiutua eroon Lumipallon pennuista, Gregor päätti viedä kisut mustalaisille. André puolestaan sai komennon pidättää Esmeraldan, mustalaistanssijan, joka oli Quasimodon keskeinen Lähimmäinen. Antaessani käskyä Andréelle aloitin heti terävästi räyhäämällä tämän juopumuksesta ja syyttämällä tätä mielenheikkoudesta. En ollut ihan varma miten Malcom otti tämän henkilönä: hänen hahmonsaa kyllä vaikenä ja totteli, mutta johtuiko se pelaajan horjumisesta? Myöhemmin asiasta puhuesamme hän tosin totesi tilanteen olleen täysin hallinnassa ja sopineen pelin tyyliin ongelmitta. Joka tapauksessa esitykseni tuntui tehoavan, kun juoppo lainvartija alkoi suunnitella tuomarin tappamista jo ensimmäisessä kohtauksessa. Toisella kierroksella heitin kätyrit toistensa kimppuun, kun käskin Quasimodon polttaa Andrén suosikkikapakan. Koska Andrén Itseinho oli pari pykälää korkeampi kuin Quasimodon, Malcolmilla ei ollut ongelmia pysäyttää tuhopolttoa. Vaikutti kuitenkin siltä, että hahmojen välille oli kylvetty epäluottamuksen ja vihan siemen, joka suojaisi Isäntää ainakin hetkisen.

Nämä käskyt olin siis valmistellut demoani varten. Loput täytyisi kehittää tähän asti nähdystä tilanteesta. Tämä kuitenkin osoittautui varsin helpoksi; olivathan pelaajat jo ehtineet kehittää hahmojaan sen verran, että minun tarvitsi vain reagoida heidän tekoihinsa. Malcolm jatkoi tuhopolttokohtauksen perään Lähimmäisten lähestymisellä, valiten toisen suhteensa, huora Joannan. Himonsa tyydyttyään Andrén VKI astui kuvaan: ”Humalassa, paitsi seksin jälkeen”. Kohtaus jossa André tajusi viimeaikaiset tekonsa oli yksinkertaisesti hieno. Jatkoisin heti perään tuomalla Isännän paikalle ja käskemällä Andréa nousemaan vaunujen kyytiin (siis jatkamaan kauheaa orjuuttaan). Gregor puolestaan yritti lähestyä vangittua Esmeraldaa. Kuten pelissä monesti käy, kätyri epäonnistui, ja laukaisi kaupan päällisiksi Vangittu-ehdon. Quasimodo jäi siis vangiksi, mutta pelaajahahmot ovat niin voimakkaita tässä pelissä, että yksin Isäntä pystyy pitämään heitä aloillaan. Gregor siis turvautui väkivaltaan kyläläistä koh-

taan ja hakkasi vartijan ”näyttämään samalta kuin minä”, pelaajan hahmon suuhun laittamia sanoja lainatakseni. Samalla kertaa hän myös vapautti Esmeraldan, mutta vastapainoksi toin isännän vaunut vankilarakennuksen eteen. Lähetin André’n hakemaan Esmeraldan enkä voinut olla myhäilemättä kun Malcolm puri rystysiään joutuessaan jälleen kerran huijaamaan Esmeraldaa ja ajamaan tämän suoraan Dom Frollon syliin.

Nyt molemmat hahmot oli tukevasti sidottu samaan tarinaan: huoli Esmeraldasta isännän käsissä yhdisti molempia hahmoja. Käskin Andréa pysymään Notre Damessa isännän äänellä siksi, ettei heikkotahtoinen mies enää vaeltelisi syntisiin paikkoihin. Samalla kiittelin Quasimodoa tämän uskollisuudesta. Ajatuksena oli erottaa hahmot eri asemiin, mikä toisaalta ehkä tarjoaisi heille mahdollisuuksia yhteistyöhön. Pelimekaniikan kannalta André oli tietysti yhtä vapaa kuin aiemminkin, eikä Isännän kehuista ollut muotopuolelle mitään käytännön hyötyä. Ryhdyin työstämään peliä kohti finaalia pudottamalla nopeutta eli jakamalla yksinkertaisempia käskyjä. Tämä ei itse asiassa ole paras taktiikka *Kätyrin osaa* varten (Isännän pelaajan ei tarvitse huolehtia pelin päätöksestä; se tulee kyllä aikanaan itsestään), mutta toimi tällä kertaa.

Gregor valitsi omalla vuorollaan lähimmäiskohtauksen kissansa Lumipallon kanssa. Hän kuittasi voiton maitotilkkasen tuoman tuttavallisuus-lisänopan voimin ja esitti sitten hauskan musikaalikohtauksen, ”jossa Quasimodo tanssi ympäri huonetta kissansa kanssa”. Se osoittautui rytmityksen kannalta mainioksi kohtaukseksi, koska olimme juuri käyneet läpi aika vakavaa tavaraa ja sitähän oli tietysti luvassa vielä lisää (nauru ei siis automaattisesti ole paha asia *Kätyrin osassa*). Koska André’n täytyi pysytellä katedraalissa, käskin häntä toimimaan sunnuntaiaamun messun unilukkarina. Toisin sanoen hän joutui hakkaamaan kepillä erästä seurakuntalaista, joka nukahti kesken messun. Mielenkiintoisesti Malcolm itse vaati, että pahoinpitelyn kohteeksi joutunut mies oli rehti, perheellinen mies, joka työskenteli läpi koko viime yön turvatakseen suuren perheensä elannon (näin jälkikäteen tajusin Malcolmmin vaalivan draaman syvyyttä: peli puhuttelee vain siinä määrin, kuin annamme sen järkyttää itseämme). Väkivallan tuoma Itseinhon kasvu käynnisti ”Kauhu paljastuu”-kohtauksen, jossa Malcolm kertoi miten kepin iskut mursivat miehen käsivarren ja johtivat näin työttömyyteen. Miesparka joutui lähettämään lapsensa kerjuulle, ”ja eräänä iltana yksi lapsista ei enää palaa kotiin”. Minun oli vaikea kuunnella tällaista, joten Malcolm lopetti kauhukohtauksen kuvaamalla lyhyesti miten koko per-

heen piti hakeutua töihin, mutta lasten ja vanhempien päätyivät eri työpaikkoihin.

Seuraava siirtoni oli ryhtyä vähitellen piinaamaan Esmeraldaa: tein selväksi, ettei hän ollut Dom Frollon vieraana sattumalta. Käskin Quasimodon hankkia puhtaita lakanoita ja André'n kylvettämään tanssijattaren, jolloin pelaajat päättivät pysäyttää Isännän. André'n onnistui vastustaa isäntänsä käskyä ja näin laukaista loppupelivaihe. Kun Quasimodon seuraava komento oli napata lääkärinlaukku, hänenkin onnistui vapautua Isännän välittömästä vaikutusvallasta. Koska André oli haalinut mittavan määrän Itseinhoa, hänestä ei ollut Isännän kaatajaksi. Hän kuitenkin pystyi antamaan Quasimodolle huomattavaa tukea, joten oli kellonsoittajan homma ottaa Isäntä päiviltä. Gregor halusi varmistaa onnistumisensa ja nappasi epätoivo-lisänojan tyylillä: ”Sytytän itseni palaamaan”. Hävisin heti kättelyssä, joten esittelin Loppuehdot siltä varalta, että pelaajat haluaisivat sijoittaa ne tarinaan saman tien. Malcolm päätti tehdä näin: Kun Quasimodo oli ensin aikansa piessyt Dom Frolloa, André nappasi tuomarin kiinni ja loikkasi suuren lasimaalauksen läpi. Tämä itsemurhamainen lopetus teki Andrésta todellisen sankarin, koska tämän vuoksi Quasimodo vapautettiin kaikista syytteistä ja saattoi elää onnellisena elämänsä loppuun asti mustalaisten luona.

Kuten raportista käy ilmi, Gregor ja Malcolm tekivät hienoa työtä. He olivat selkeästi varsinaisia tarinankertojia, minä olin paikalla vain tukemassa heitä. Malcolm teki Andrésta moniulotteisen ja piinatun miehen, kun taas Gregorin Quasimodo oli koskettava kuva harhaanjohdetusta lapsesta epämuodostuneessa ruumiissa. Tämä pelikerta oli *Kätyrin osaa* parhaimmillaan; kyseessä on olennaisesti kätyrien tarina, jossa Isännän pelaajan tehtävä on vain luoda tilaa ja puitteet tarinalle.