




# 124 kg

**Tarina erästäkin surmasta.**

**Juhana Hirvonen**



*Verijäljet näkee jo ulko-ovelta – eteisen peili on sirpaleina, ja seinässä sen tilalla näkyy punainen tahra, kuin joku olisi pyyhkäissyt seinää maalisella rätillä. Sirpaleiden keskeltä lähtee pisaravana kohti olohuonetta.*

*Kamppailu oli ilmeisesti alkanut jo keittiöstä, jossa yksi tuoli lepää murtuneena ja jääkaapin ovi on lommolla seisovan ihmisen pään ja olkapään korkeudelta. Tiskialtaasta tempaistu paistinpannu on päätynyt pöydän alle, ja yksi kahvikuppi on haljenneena lattialla, satunnaisten veripisaroiden ympäröimänä. Keittiöstä tappelu oli jatkunut eteisen peilin kautta olohuoneeseen jossa verta on kaikkialla. Haju on kuvottava.*

*Sohvapöytä on romahtanut ja keskellä lattiaa on lasinen kukkamaljakkko, kuin ihmeen kaupalla ehjä, täysin veriroiskeiden peitossa. Sohvassa näkyy kankaaseen imeytyneenä selkeitä tummanpunaisia tahroja, samoin kuin roiskeita lattialla ja tapetissakin. Sohvapöydän jäänteiden keskeltä sotkuinen verivana suuntaa ensin takaisin eteistä kohden, mutta kääntyen äkisti kohti makuuhuonetta – lattialla näkyy verisiä jalan- ja kädenjälkiä missä tappelijat ovat liukastelleet verestä.*

*Elottomat jalat pilkottavat makuuhuoneen oven suusta, verisinä verisen lammikon keskellä. Ruumis on mahallaan huoneen lattialla. Kaulassa on yhä pystyssä siihen jo keittiössä isketty haarukka. Kasvot – se vähä mitä niistä näkee kääntämättä ruumista on painavalla maljakolla ruhjottua, mutta suurimmat, ja tappavimmat vammat ovat takaraivossa, tai siinä mitä siitä on jäljellä. Murha-asekin on helppo tunnistaa, uhrin vieressä on vääntynyt golf-maila, lapa hyytyneen veren ja hiusten peittämä.*

*Tämä skenaario käsittelee kuolemaa, ja kuollutta, ja on tarkoitettu aikuisille pelaajille.*

*Väkivaltainen kuolema ei ole kaunis.*

## VALMISTELU

Tarvitset skenaarion lisäksi **pakan tavallisia pelikortteja** (tai vastaavia, salattavia pelimerkkejä). Viimeiseltä sivulta voi leikata irti tarvittavan määrän onnistumis-kortteja. **Kynä ja paperi** ovat myös suositeltavia apuvälineitä, samoin kuin **kello**.

Leikkaa myös lopun viisi hahmoa katkoviivoja pitkin.

Peli alkaa tilanteesta, jossa tappaja, tajuttuaan mitä on tehnyt, on pyytänyt luotetuimpia tuttaviaan auttamaan koska tietää ettei muuten tilanteesta selviä. He ovat saapuneet hetkeä aikaisemmin asunnolle, ja ovat ehtineet nähdä mitä on tapahtunut. Kaikki ovat järkyttyneitä, mutta kaikki tajuavat että jotain on tehtävä ja pian.

Pelaajat valitsevat hahmonsä satunnaisesti valitsemalla yhden väreistä (jotka ovat Keltainen, Punainen, Sininen, Vihreä ja Violetti). Keltainen on pakko valita, muuten värit vapaasti valittavissa.

Keltainen on tappaja, ja muut värit ovat hänen luotetuimpia tuttaviaan. Kaikki hahmot valitsevat yhden edun ja yhden ongelman tietämättä muiden pelaajien valintoja. Keltaisen pelaaja valitsee lisäksi myös suhteensa muihin hahmoihin.

Tämän jälkeen pelinjohtaja ojentaa jokaiselle hahmolle **onnistumispakan**. Jokainen pakka sisältää 4 onnistumista (mustat kortit) ja kolme epäonnistumista (punaiset kortit).

## MILJÖÖ

Miljöö on tarkoituksella jätetty pelinjohtajan päätettäväksi. Tapahtuma-paikaksi tulee valita paikka, joka ei vaadi jatkuvaa selittämistä tai kuvailua – sen pitää olla kaikille tuttu joko elävästä elämästä, elokuvista tai kirjoista. Jokaisella pelaajalla tulee olla selkeä kuva siitä, mitä kyseisenä aikana on mahdollista ja mitä työkaluja on saatavilla ja miten ihmiset käyttäytyvät. Tapahtuma-aika on myös pelinjohtajan päätettävissä, ja teknologian taso ja saatavuus on syytä päättää harkiten – onko kännyköitä? Entä kännykkäkameroita? Onko katukuvassa turvakameroita, loputon ihmisvirta ja niin paljon valomainoksia ettei pimeyttä oikeastaan ole milloinkaan, vai onko esimerkiksi sota-aika ja ulkonaliikkumiskielto jota paikallinen, ja isänmaallisen tunnollinen vartiosto valvoo.

Käytä pelaajien valitsemia etuja tai ongelmia hyödyksesi. Jos hahmoilla ei ole käytössään rahaa tai autoa, he voivat ollakin esimerkiksi 15-16 vuotiaita teinejä joiden kotibileet päättyivät tragisesti ja väkivaltaisesti. Jos taas kadut ovat autioita ja naapurit epäluuloisia, voi murha tapahtuakin 1970-luvun Itä-Saksassa, tai nykypäivän Afganistanissa jossa poliisi on julistanut ulkonaliikkumieskiellon länsimaiden vakoojien pelossa.

Jos mikään muu aika ei herätä mielenkiintoasi käytä nykypäivän Helsinkiä.

## UHRI

Kuollut mies on suhteellisen kookas, 185 senttiä pitkä ja paino 124 kiloa (mahdollisesti 224 kg, ja uhreja saattaa olla toinenkin). Selkeimmät vammat ovat (tapahtumisjärjestyksessä) haarukka lyötynä kaulaan pystyyn, kallon hiusmurtuma jääkaapin ovesta ja paistinpannusta, päänahassa on viiltohaavoja eteisen peilistä, jonka sirpaleista on lukuisia havoja jalkapohjissa ja polvessa, murtunut kylkiluu ja ranne kaatumisesta kahvipöydän läpi, lukuisia repeämiä ja murtumia käsivarsissa ja hasvojen luissa toistuvista iskuista raskaalla maljakolla, kuten myös neljä murtunutta hammasta ja vaurioitunut silmä. Golf-mailalla lyömisestä lisää murtuneita kylkiluita, sekä murskaantunut kallo.

Kuka uhri oli on riippuvainen miljööstä, ja voi olla jopa mielenkiintoisempaa etteivät pelaajat tiedä sitä. Murhaaja saakoon itse selittää muille, miksi ja mitä tapahtui – jos selitys on mielestäsi huono voit antaa viestin keltaisen hahmon pelaajalle, että hänen selityksensä oli vale ja oikea syy tappoon oli synkempi ja henkilökohtaisempi.

Pelin alkaessa kuolemasta on noin tunti, ja ruumis tuntuu koskettaessa vielä hieman lämpöiseltä. Iho on jo muuttunut kalpeaksi ja vahamaiseksi. Ruumis on myös tyhjentänyt suolensa ja rakkonsa hetki kuolemansa jälkeen, ja haju on pistävä. Silmät ja suu ovat auki, ja kohta niitä on vaikea sulkea rigor mortisin takia. Rigor mortis eli ruumiin jäykistyminen tapahtuu muutaman tunnin kuluessa pelin alkamisesta. Koska se kiristää äänihuulia, henkitorvea ja suun lihaksia saattaa ruumis päästää ääniä, kuten huokauksia, korinaa tai inahduksia. Se myös pieree kun suoliston kaasut vapautuvat.

Seuraavien kymmenen tunnin kuluessa veri pakkautuu ruumiin alimpiin osiin, jota tummuvat kun taas muut ovat kalpenevat sinertäväksi. Noin 6 tuntia pelin alusta ruumis on täysin jäykkä, ja raajoja on hyvin hankala hallita aiheuttamatta vauriota.

Mätänemisen voi haistaa jo 16 -18 tunnin kuluttua kuluttua, ja haju voimistuu tunti tunnilta. Ihoon muodostuu rakkuloita, ja ne saattavat revetä helposti. Sieraimista, suusta ja muista ruumiinaukoista valuu ruskeanpunaista limaa. Tässä vaiheessa ruumis on myös viilentynyt huoneenlämpöiseksi.

Rigor mortis jatkuu noin vuorokauden, jonka jälkeen ruumis taas veltostuu.

Kahden vuorokauden sisällä ruumis turpooa kun mätäneminen todella lähtee käyntiin, ja lemu alkaa voimistua. Muutamassa vuorokaudessa ruumis turpooa jopa kaksinkertaiseksi jos mätänemiskaasut eivät pääse ulos. Iho muuttuu vihertäväksi. Tässä vaiheessa kärpäsentoukkia on runsaasti. Parin viikon sisällä kudokset on pehmentynyt riittävästi että se repeää ja kaasut vapautuvat. Viimeistään tässä vaiheessa naapurit tekevät hajusta valituksen.

Veritahrat ovat pelin alussa tahmeita ja osittain hyytyneitä. Ne kuivuvat muutamassa tunnissa. Veri haisee imelältä ja ruosteiselta, ja haju on läpituokea. Kuivunut veri on helpompi siivota pois kuin tahmea.

## SÄÄNNÖT

Jokainen kohtaus saa kestää korkeintaan 5-10 minuuttia (tilanteesta riippuen, ensimmäinen kohtaus asunnolla saa kestää hieman kauemmin, mutta mitä vaarallisempi tai vaikeampi tilanne on, sitä nopeammin hahmojen on selvitettävä siitä). Jos kohtaus kestää yli pelinjohtajan määrittämän ajan, tilanne monimutkaistuu – ehkä naapuri tuleekin asunnostaan juuri kun hahmot ovat kantamassa 124kg painoista matka-arkkua alas portaita, panikoiva kuljettaja ajaakin kolarin ja vaikkei kukaan loukkaantunut on toisen auton kuljettaja aikeissa kutsua poliisin paikalle, tietämättä että hahmoilla on ruumis takakontissa).

Pelissä ei käytetä noppia, vaan pelinjohtaja päättää mitä tapahtuu. Tästä seuraa merkittävä vastuu – tarkoitus on kannustaa pelaajia luovaan ongelmanratkaisuun, ei tuoda jatkuvasti uusia vastoinkäymisiä tai antaa heidän onnistu kaikessa. Pelinjohtajan tulee toimia johdonmukaisesti, uskaltaa kysyä toisten pelaajien mielipidettä jos ei esimerkiksi tiedä toimiiko jokin asia pelaajan esittämällä tavalla, ja pyrkiä pitämään peli mielenkiintoisena ja jännittävänä.

Kun kohtaus on selvitetty ja ollaan siirtymässä seuraavaan, ojentaa jokainen pelaaja yhden onnistumiskortistaan pelinjohtajalle, tietämättä muiden pelaajien valintaa. Jos onnistumisia on enemmän kuin epäonnistumisia, kohtauksesta selvittää kunnialla. Jos molempia kortteja on yhtä paljon, onnistuvat hahmot mutta jotakin epäonnista tapahtuu – ehkä he jättävät verisiä sormenjälkiä, herättävät ohikulkijoiden epäluulon tai tuhlaavat kallisarvoista aikaa riitelyyn ja panikoiseen ja joutuvat kiirehtimään seuraavan kohtauksen). Jos epäonnistumisia on enemmän kuin onnistumisia, jostain menee pieleen – naapuri näkee ruumin, poliisi, tai yli-innokas toimittaja pysähtyy selvittämään kolaria tai koira riuhtoo itsensä irti hihnastaan ja ryntää repimään rullalle käärittyä mattoa auki.

Pelaajat eivät saa kertoa onnistumiskortti-valintaansa, eivätkä yrittää vaikuttaa toisten valintoihin.

Jos kohtauksia on enemmän kuin kuusi, annetaan jokaiselle pelaajalle aina uuden kohtauksen alussa yksi uusi kortti pakan päältä. Pelin päättyttyä pelaajilla tulee olla ainakin yksi kortti kädessään.

Pelin päätyttyä, jos pelaajan viimeinen kortti on musta, eli onnistuminen, tulee hahmo selviämään tapahtumien jälkeenkin ja pystyy palaamaan takaisin tuttuun ja turvalliseen elämäänsä – mutta jos viimeinen kortti on punainen epäonnistuminen on hahmolla tiedossa vankila, psykologisia ongelmia ja/tai tuhoutuneet ihmissuhteet ja kaiken alleen murskaava syyllisyys ja alkoholisoitunut syrjäytyminen.

Jos peli päättyy ennen kuutta kohtausta, pelinjohtaja vetää jäljellä olevista korteista jokaiselle pelaajille yhden joka määrittelee hahmon kohtalon.

## PELINJOHTAJAMINEN

Kelloa kannattaa käyttää muistuttamaan pelaajia siitä, että heillä on kiire. Ratkaisuja on tehtävä nopeasti. Jos kelloa ei ole helposti saatavilla, kannattaa ajan kulumisesta muistuttaa säännöllisesti. Kännykkää voi käyttää, jos se ei häiritse eläytymistä. Hälytystä tuskin tarvitsee pitää, jos joku kohtausta vie pelinjohtajankin mukanaan niin hyvin että kello unohtuu on peli luultavasti onnistunut. Kelloa ei myöskään kannata noudattaa niin orjallisesti että kesken lauseen rankaisisi pelaajia, jos tilanne on muuten ratkeamassa.

Hahmojen teoista ja tekemättä jättämisistä on hyvä pitää kirjaa, ja miettiä miltä se näyttää tai kuulostaa sivullisten silmissä, ja missä vaiheessa näiden mielenkiinto tai epäluulot heräävät.

Pelinjohtajalla on myös oikeus jättää yksi tai kaksi epäonnistumiskorttia huomioimatta, jos hahmot ovat ratkaisseet tilanteen pelaamalla niin hyvin, että epäonni tuntuu väkinäiseltä.

Muista että ympäröivä maailma on elävä. Mikä tahansa viivytyks on riski, että jotain odottamatonta tapahtuu.

## ESIMERKKI KOHTAUSTEN ETENEMISESTÄ

Liitteenä kaksi kohtaustilaa hyvin erilaisista peleistä.

### **PELI 1, 2011, Mellunmäki, Helsinki.**

*ASUNTO* – Hahmot keskustelevalta, päättävät suunnitelman. Yrittävät siivota jälkiä. Hahmot hajaantuvat.

*RAUTAKAUPPA* – Osa hahmoista yrittävät ostaa tarvittavat työkalut, ja varastaa ne mihin heillä ei ole varaa.

*AUTOVUOKRAAMO* – Loput hahmoista vuokraavat auton, ja toivovat etteivät kukaan ihmettele veritahroja vaatteissa.

*ASUNTO, KÄYTÄVÄ JA KATU* – Hahmot yrittävät siirtää ruumiin huomaamattomasti.

*AUTOSSA* – Keskustelua, hahmojen välistä jännitettä. Poliisiauto tuntuu seuraavan heitä useamman kilometrin matkan, kunnes ohittaa ja kääntyy pois.

*METSÄPOLKU* – Hahmot kantavat ruumista tiheässä metsässä etsien hautapaikkaa. Hautaavat ruumin.

*Loppu.*

### **PELI 2, 1972, Harlem, New York.**

*ASUNTO* – Hahmot keskustelevalta, päättävät suunnitelman. Yrittävät siivota jälkiä. Aikaa kuluu liikaa, ja kun tuntemattomia ihmisiä tulee ovelle koputtamaan hahmot päättävät heittää ruumiin naapurin parvekkeelle.

*KÄYTÄVÄ* – Alakerran naapuri löytää ruumiin parvekkeeltaan, herättää talon kirkumalla. Ihmiset kerääntyvät käytävään ihmettelemään.

*ASUNTO* – Hahmot päättävät syyttää talon palamaan hävittääkseen todisteet.

*KÄYTÄVÄ* – Naapurin ruumista katsomaan kutsuttu poliisi havaitsee alkaneen tulipalon nopeasti, ja hahmot yrittävät hidastaa heitä tarkastamasta asuntoa liian aikaisin.

*KATU* – Hahmot ovat tarkkailun alla kun poliisi odottaa palokuntaa paikalle. Hahmot päättävät yrittää pakoont varastamalla auton.

*TAKAA-AJO* Mutkikkailta syrjäkujilla. Poliisien tiesulku ja pidätys.

*SELLI* – Hahmot riitelevät ja yrittävät puhua toisiaan tunnustamaan, tai sopimaan peitetarinasta ja pysymään siinä.

*Loppu.*

## KELTAINEN

Tapoin juuri jonkun ihmisen. Ainoastaan minä tiedän miksi.

### Luotettavat kumppanini (yhdistä viivalla)

- Punainen hahmo on minun...
- Sininen hahmo on minun...
- Vihreä hahmo on minun...
- Violetti hahmo on minun...

### (alleviivaa valitsemasi sukupuoli)

- Sisarukseni (veli tai sisko)
- Ex-puolisoni (mies tai nainen, (jonka kanssa minulla on/ei ole lapsia)
- Nykyinen puolisoni (mies tai nainen)
- Serkkuni (mies tai nainen).
- Paras ystäväni (mies tai nainen).

### Ongelma

(Valitse ainoastaan yksi kummastakin listasta)

- Asunto ei ole minun, enkä tiedä mistä löydän tarvitsemaani. En myöskään tunne naapureita tai naapurustoa.
- Uhrin apuri on yhä hengissä. Tajuttomaksi hakattuna ja sidottuna kylpyhuoneessa kylläkin.
- Haavoituin pahasti tappelun aikana – en hengenvaarallisesti mutta riittävän pahasti että fyysinen rasitus on hankalaa.
- Luulen etteivät muut uskoneet kömpelöä tekosyytäni, ja oikeat motiivini murhaan ovat vaarassa paljastua. Tilanne saattaa mutkistua.

### Etu

- Minulla on sahattu haulikko ja ammuksia.
- Kukaan ei nähnyt minua uhrin kanssa.
- Uhrin taskusta löytyi yli viisi tuhatta euroa (tai vastaava summa paikallista valuuttaa).
- Olen hyvä valehtelemaan.

## PUNAINEN

En voi uskoa mitä on tapahtunut. Tiedän ettemme voi koskaan enää palata entisellemme. Tämä on kamalaa.

### Ongelma

(Valitse ainoastaan yksi kummastakin listasta)

- Meillä on kiire, asuntoon on tulossa muita muutaman tunnin kuluttua.
- Meillä ei ole autoa käytettävissä, tai saatavilla.
- Uhrilla oli tärkeä tapaaminen, ja hänen poissaolonsa herättää nopeasti kysymyksiä.
- Asunto ja kalusteet vahingoittuvat huomattavasti pahemmin, eikä jälkiä pysty mitenkään korjaamaan.

### Etu

- Minulla on kaksi ystävää joiden apuun voin luottaa tällaisessakin asiassa.
- Ihmiset eivät yleensä muista miltä näytän.
- Minulla on kattava työkalupakki.
- Olen erittäin tarkkaavainen.

## SININEN

Jos kaiken tämän veren ja lemun saisi poistettua, tilanne olisi jopa kihelmövä...

### Ongelma

(Valitse ainoastaan yksi kummastakin listasta)

- Kukaan meistä ei tunne kaupunkia tai naapurustoa.
- Joku kuuli tappelun äänet, ja ainakin uhkasi soittaa poliisille jos metelöinti ei heti lakkaa.
- Meillä ei ole rahaa, ja rahan omistaminen saattaisi muutenkin herättää huomiota.
- Olen narkomaani.

### Etu

- Minulla on avaimet läheisen ravintolaan ja sen kylmävarastoon.
- Minulla on piilotettu revolveri ja siihen 6 ammusta.
- Olen hyvä vetämään kaiken huomion puoleeni.
- Olen taitava taskuvaras.

## VIHREÄ

Olen itsekin yllättynyt kuinka hyvin suhtaudun tähän tilanteeseen, ja mihin kaikkeen olenkin valmis auttaakseni.

### Ongelma

(Valitse ainoastaan yksi kummastakin listasta)

- Kuolleita uhreja olikin kaksi.
- Naapurusto on valppaana ja ihmiset epäluuloisia.
- Naapurusto on ruuhkainen ympäri vuorokauden.
- Olen kuuluisa, ja ihmiset tunnistavat minut kadulla ja tulevat usein juttelemaan.

### Etu

- Isäni on arvostettu poliisi, ja yleensä hänen nimensä mainitseminenkin riittää jos joudun tekemisiin poliisien kanssa.
- Ihmiset eivät yleensä muista miltä näytän.
- Olen vahva ja hyväkuntoinen.
- Olen hyvä valehtelemaan.

## VIOLETTI

Hän on minulle läheinen ihminen, mutta en tiedä pystynkö elämään sen kanssa, että joku noin väkivaltainen selviäisi murhasta ilman seuraamuksia...

### Ongelma

(Valitse ainoastaan yksi kummastakin listasta)

- Pelkään pimeää erittäin paljon.
- Uhri yritti soittaa apua – puheluun vastattiin mutta uhri ei ehtinyt sanoa osoitetta.
- Uhri painaakin 224 kg.
- Asunnossa on hyvin vähän käyttökelpoisia työkaluja tai tarvittavia välineitä.

### Etu

- Olen hyvä rauhoittamaan ihmisiä.
- Tunnen muutaman ammattirikollisen, mutta en usko että he ovat valmiita auttamaan ilman huomattavaa korvausta.
- Minulla on avaimet satamassa olevaan veneeseen.
- Tunnen paljon ihmisiä kaupungissa, mutta en luottaisi heihin jos he saisivat tietää mitä olen tekemässä.

-----  
ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN  
-----

ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN  
-----

ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN  
-----

ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN  
-----

ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN  
-----

ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN  
-----

ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN  
-----

ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN  
-----

ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN  
-----

ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN  
-----

ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN  
-----

ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN  
-----

ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN ONNISTUMINEN EPÄONNISTUMINEN  
-----