
Nordic Compendium

Kirjoittanut:
Risto J. Hieta

Nordic Compendium -kokoomateoksen toimitus:
Jukka Sorsa, Jukka Särkijärvi ja Ville Takanen

Julkaisija:
Myrrysmiehet Oy

ISBN 978-952-67789-7-6

Kunkin kokoelmaan kootun pelin tekijätiedot löytyvät kyseisen pelin esittelysivuilta ja viereisestä sisällysluettelosta. Pelien alkuperäisten kuvittajien kuvien lisäksi kokoelmassa on käytetty joitakin Miisa Lopperin ja Wille Ruotsalaisen tekemää uudempaa kuvitusta.

Pelit on pyritty toistamaan tässä kokoelmassa alkuteoksia kunnioittaen.

Sisällys

TILSAWORLD	7
Sarjakuvaroolipeli – <i>“Ellet voi olla seurassani lemuamatta, älä ole seurassani!”</i>	
NORDIC & JUKKA TILSA	
VÄINÖ	19
Pelinjohtajaton kalevalaroolipeli.	
NORDIC JA HANS ZENJUGA	
MIEKKA JA MAGIA	45
Rooliseikkailupeli Miekka ja Magia - Raguocin salainen aarre.	
NORDIC, JARI KOIVISTO JA TUOMAS PIRINEN	
KALMO	109
Zombiroolipeli	
NORDIC JA HANS ZENJUGA	
INKKUNEN, ANKKUNEN, YNKKYNNEN, HAKOMÄKI	133
Aito maalaisroolipeli – <i>Katson maalaismaisemaa - ja ymmärrän...</i>	
NORDIC JA HANS ZENJUGA	
AMEBA	153
Alkeiseläöroolipeli	
NORDIC JA HANS ZENJUGA	

OUTOUDEN TAUSTAA

1980-luvun alkupuolella tai vielä puolessa välissäkään ei ollut suomenkielisiä roolipelejä saatavana. Englanninkielisiäkin oli vain harvoilla. Niitä kun sai vain ulkomailta. Niinpä erinäisten Acirema-kokeilujen jälkeen päätin tehdä oikean suomenkielisen roolipelin. Miekka ja Magia -nimi valikoitui jotenkin itsestään, osaltaan sarjakuvalehti Conanin ropepalstan vuoksi.

Monet pitävät Miekka ja Magiaa ensimmäisenä suomalaisena kaupallisena ropena. Oikein Tehokopioinnissa taitettuna ja tuotettuna se varmaan sitä onkin. Kuvitus on vähäinen, mutta onneksi sain minulle kirjoitelleelta Tuomas Piriseltä luvan käyttää hänen lähettämiään pikku kuvia. Kansikuvan tekijäksi löysin tamperelaisen Jari Koiviston, jonka upeaa lohikäärmetaidetta olin ihailnut mm. Portti-lehden sivuilla.

Miekka ja Magian, kuten aiemmin Aciremankin, tarkoitus oli olla helppo ja yksinkertainen roolipeli. Halusin saada ropeharrastuksen laajemman yleisön tietoisuuteen. Jollain lailla lienen onnistunutkin, koska vuosien saatossa aika moni tuttu ja tuntematon on kertonut saaneensa kipinän roolipelaamiseen joko peleistäni tai Peliluola-palstastani Mikrobotissa.

Muutaman 1990-luvulla julkaistun isomman roolipelin, Roolipelioppaan ja Claymore-lehden jälkeen syntyi ajatus tehdä jokin pieni ja hupaisa roolipeli. Ikirakkaat zombit tarjosivat maukasta kasvatusalustaa ja niin syntyi Kalmo - zombieroolipeli. Kalmosta olen hyvin ylpeä. Ensinnäkin sen kaikki viisi aiempaa painosta on myyty loppuun ja toiseksi, se on tavattoman hauska peli.

Systeemi on hiukan hioutunut vuosien saatossa ja satunnaistaulukoineen kalmo on aivan ehdoton peli oikeassa porukassa pelattuna.

Kalmon suosio innoitti jatkamaan pienten pelien sarjaa ja samassa vuosituhannen vaihteen kriisissä (1999) syntyi Ameba. Yksinkertaisinta roolipeliä haettaessa Ameba saattaa olla hyvä vaihtoehto. Sen arvo perustuu suuresti huumoriin, mutta olen kuullut joidenkin sitä pelanneenkin. Jopa livenä makuupussiin sulkeutuneena liikkuen.

Vuonna 2001 julkaistu maalaisroolipeli Inkkunen, Ankkunen, Ynkkynen, Hakomäki sai nimensä vuosientakaisesta hokemastani oudosta kertosaäkeestä, joita minulla

riittää. Kuten arvata saattaa, tämäkin peli perustuu huumoriin, mutta yllättäen on myös aivan pelattava maalaisrope. Ehkä muuten ainoa laatuaan maailmassa.

Tuolla pelillä on sentään seikkailtu useita kertoja maalaiselämän haastavissa ympyröissä traktorilla peltorallia ajellen ja kylän kioskilla kaljaa kitaten. Sympaattinen Inkunen... lienee ainoa peli, jossa hahmolla voi olla kykyä 'taitokusenta', 'rilluttelu' tai 'naisen logiikka'.

Maanmainion Jukka Tilsan absurdeja ja järjettömän huumorin ystäville tarkoitettuja sarjakuvia lukeneena olihan minun pakko tehdä myös Tilsaworld sarjakuvaprope. Halusin auttaa ihmisiä löytämään sarjakuvastripin suuret mahdollisuudet. Peli on aika pieni, mutta idea selkeä ja pelin eteneminen jää luonnollisesti pelaajien vastuulle. Kuvitus on suurelta osin aitoa Tilsaa, ja se on pelin ehdottomasti paras puoli.

Yksi viimeisistä pienistä ropejulkaisuistani on **Väinö D20**. Kalmon ohella se on myös paras.

Väinöä pystyy pelaamaan ilman pelinjohtajaa ja sen kalevalahenkisen maailma on mielettömän monipuolinen. Satunnaistaulukoiden tarjoamat mahdollisuudet hahmoiksi, kyvyiksi, haasteiksi ja seikkailun tapahtumiksi ylittävät kaikki inhimillisen ropetuskyvyn rajat. Myös pelin hahmoille tarjoamat loppupalkinnot ovat rautaa. Pelin outo nimi johtuu tuolloin vallinneesta D20-innostuksesta. Monet pelit kun olivat D&D:ia seuraten tuohon systeemiin sovitettuja. Hupaisaa on se, että Väinössä käytetään oikeasti kymppinoppaa, mutta teekkareita/insinöörejä varten siinä on muunnostaulukko D20/D10.

Vaikka pelien tekstejä on toki hauska vain lukeakin, kokeile myös ihmeessä pelata näitä ihmetekkeitä. Epäilen nimittäin, että saattaisit jopa pitää jostakin.

Rico, elokuussa 2013

Tässä seurassa ei lemuta!

Oma roolipeliharrastukseni alkoi niin sanottuna roolipelien kulta-aikana, kun sekä kotimaista tuotantoa että suomeksi käännettyjä pelejä myytiin aina kirjakauppoja ja marketteja myöten. Syntyperäisenä tamperelaisena ja innokkaana pelilehtien lukijana tulin varhaisessa vaiheessa tutustuneeksi myös Risto ?Nordic? Hiedan omintakeiseen tyyliin paitsi paikallisen pelikaupan myyjänä, myös ennen kaikkea pelintekijänä sekä harrastuksen edistäjänä ja kommentoijana. Kun yhtälöön lisätään nyt myöhemmin vuodet samassa peliporukassa ja oma julkaisuni Melidian, ei liene yllätys, että Riston vaikutus omiin roolipelikokemuksiini ja yleensäkin tapaani ajatella peliharrastusta on ollut huomattava.

Millaisia asioita olen Ristolta oppinut? Olen esimerkiksi tullut sellaiseen johtopäätökseen, että roolipelaamista toimintana voi ajatella marionettina, jonka raajoissa on kiinni yhtä monta narua kuin pelissä on osallistujia. Nukke nauraa, itkee, tanssii tai kyyristelee vain, jos kaikki ovat yhtä mieltä siitä, että sen tulee tehdä niin. Muussa tapauksessa lopputulos muistuttaa keilaradalle eksynyttä irlantilaista kansantanssijaa, jonka niskaan on juuri syöksynyt lauma lepakoita? omanlaisensa näky sekin, mutta suurella todennäköisyydellä kokemuksena äärimmäisen turhauttava. Risto on kahden kesken useammankin kerran piikitellyt minua liiallisesta teoreettisesta analyysistä roolipelaamisen suhteen, mutta hänen omiin peleihinsä on rivien väliin upotettu hienolla tavalla lempeä mutta ehdoton teesi: voimme luoda toinen toistaan ovelampia pelimekaniikkoja ja ideoida mitä haastavampia fiktiivisiä asetelmia pelimme lähtökohdaksi, mutta itse roolipelaaminen alkaa aina siitä, kun katsomme toinen toistamme pöydän ääressä silmiin.

Risto tunnetaan pelialan kirjoituksiensa ohella parhaiten klassisista fantasiapeleistään kuten Miekka ja Magia tai Elhendi, mutta hän on pelisuunnittelijana huomattavasti monialaisempi ja ennen kaikkea rohkeasti erilaisia ideoita kokeileva. Tilsaworldin parisenkymmentä sivua vuodelta 2001 tarjoaa sekin harvinaisen pelimekaanisen elementin, strippirakenteen. Tarinan tai seikkailun kaarta ei kenties tätä nasevammin voi alusta loppuun töräyttää!

-Ville Laakkonen

TILSAWORLD

SARJAKUVAROOLIPELI



NORDIC & JUKKA TILSA

"Ellet voi olla seurassani lemuamatta, älä ole seurassani!"