

Roolipelien esittelyjä

Johdanto	2
Mistä peleistä kaivataan esittelyjä?	2
Kuinka teet esittelyn tähän tiedostoon?	2
Tämän tiedoston pointti	3
Dungeons & Dragons, D&D	4
2300AD	6
Alien RPG (YZE)	7
Apocalypse World (PbtA)	9
Ars Magica	11
Blades in the Dark (FitD)	12
Blightburg	14
Burning wheel, BW	15
CORPS	16
Dread	18
Eclipse Phase	19
Fail Forward RPG	21
Fate	23
Forgotten Futures	25
Gurps	26
Heimot	28
Honey Heist	30
Into the Odd	32
Ironsworn	33
Microscope	34
The One Ring, TOR	35
Outgunned	37
Over the Edge	39
Praedor	41
QuestWorlds, QW	43
RuneQuest, RQ (BRP)	44
Savage Worlds	46
Stalker	48
Tivoli (PbtA)	49
Tribe 8	51
Twilight: 2000 (YZE)	52
Twist and Turn, TNT	54
Vampire: The Masquerade	55
Lisäksi: lyhytkuvauksia	57
Kauhupelejä	57
Muita pelejä	58
Lisäksi: soolopelaaminen	59

Johdanto

Tämä tiedosto syntyi, kun nuorten roolipelikerhon ensimmäisessä pelinjohtajien tapaamisessa loppuvuodessa 2024 nousi esille huoli siitä, ettei osallistujat tunne kovinkaan paljoa muita pelejä kuin D&D:n. Tämän seurauksena kyselin Discordin parilla roolipelipalvelimella, olisiko olemassa jotain tämän tiedoston kaltaista yhteenvetoa kiinnostavista peleistä.

Kun vaikutti siltä, ettei ole, niin innostuin kysymään Discord-aktiiveja mukaan kirjoittamaan lyhyitä esittelyistä. Muokkasimme muutaman kommentoijan kanssa tässä tiedostossa näkyvän rakenteen pelien esittelyjen pohjaksi. Tausta-ajatuksena on ollut mahdollisuus esitellä muitakin pelejä kuin niitä, joita itse olen pelannut tai joista itse pidän.

Kirjoittavat ovat saaneet hyvin vapaasti laatia esittelytekstit ja ne ovat kirjoittajiensa näköisiä. Itse olen "päätoimittajan" roolissa ainoastaan hieman stilisoinut tekstejä. Samalla tavalla tähän on valikoitunut sellaisia pelejä, joista joku on innostunut tekstin laatimaan. Tämä ei siis ole millään muotoa kattava katsaus roolipelien runsauden maailmaan ja mukana on tunnettujen pelien ohella myös harvinaisempia pelejä.

Olen kokonaisuutena varsin tyytyväinen tähän kokoelmaan - ja tästä iso kiitos kuuluu tietysti niille vapaaehtoisille, jotka ovat tekstejä tähän tehneet! Heidät nimimerkkinsä näet alta. Myös tiedoston alkuperäinen kohdeyleisö ilmaisu tyytyväisyyttään.

Toivottavasti tästä on iloa ja hyötyä, mikäli uudet pelit kiinnostavat. Jos kiinnostut jostain pelistä, suosittelen etsimään netistä kyseisestä pelistä peliarvosteluja ja näin pohtimaan kiinnostustasi pidemmälle.

Juhannuksena 2025

"Päätoimittaja" Rope-Laku

Esittelyiden kirjoittajat: Alis72, Arttu (Wiggy), Elfbiter, Ithelog, Jermi, Juzzma, Majestic7, Mikko Karttunen, Mikko 'Necronocomedian' Hellemaa, Misamet, petrileinonen, Rope-Laku, Rope-setä, Tommi Brander, Twistor (Reko)

Avustajat (kirjoittajien ohella täsmennyksiä esittäneet): alitur, AriJ, Fun Guy from Yuggoth, Sami Koponen, Tuomas J. Salo, Upstart

Jos haluat tarjota uusia esittelyjä ja/tai ehdottaa muutoksia johonkin esittelyyn, ole minuun yhteydessä Discordissa (ropelaku). [Täältä](#) voit katsoa päivitettyä versiota tiedostosta, josta voit myös muokata oman versiota esim. karsimilla osan esittelyistä.

Suomalaisiin vuosina 2022-2024 ilmestyneisiin roolipeleihin voit tutustua [Sami Koposen blogissa](#).

Ps. Ja kyllä, on tietoinen valinta rikkoa aakkosjärjitys aloittamalla D&D:stä.

Dungeons & Dragons, D&D

Rope-Laku ja AriJ

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: (yleensä) seikkailemista fantasiamaailmassa
- Kuinka peli ilmentää tätä?: sääntöjen avulla ratkaistaan se, kuinka hahmot selviävät pelin luomista haasteista; usein taisteluilla keskeinen rooli
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: kokemaan jännitystä hahmojen onnistumisesta ja epäonnistumisesta
- Mitä hahmot tekevät?: pyrkivät ratkaisemaan DM:n seikkailun haasteineen
- Mitä pj tekee?: vastaa maailmasta ja seikkailuista sekä pelaa ja kuvailee hahmojen ympärillä olevaa maailmaa ihmisine ja muine olentoineen
- Mitä pelaajat tekevät?: kertovat, mitä heidän hahmonsa DM:n kertomissa tilanteissa tekevät ja heittävät noppaa hahmojen puolesta

Tarkemmin

- laitos ja julkaisuvuosi: 5e, 2014 (D&D:n 50-vuotisjuhlan kunniaksi v. 2024 julkaistiin uudet versiot)
- julkaisija: Wizards of the Coast
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: keskiraskas; sääntöjä tulkitaan yksityiskohtaisesti, joskin myös “Rule of Cool”
- pelaajien roolit: (perinteinen) pj + pelaajat
- keskeinen satunnaistamisen väline: nopat, erityisesti d20
- ketkä noppaavat?: sekä pelaajat että pj
- mistä nopataan?: hahmon tai eph:n ja hirviöiden toimien onnistumisesta
- perusmekanismi: d20+ominaisuusbonus -> yli tavoiteluvun (vaikeusaste)
- muita mekanismeja: esim. nat1 ja nat20, etu ja haitta (2 noppaa; parempi tai huonompi) sekä saving throws
- mekanistinen tasapaino: hahmojen tasojen perusteella; hahmoluokat pyrittiin tasapainottamaan keskenään
- hahmonluonti: (usein) ominaisuudet arpomalla

- hahmon kehittyminen: kokemuspisteet ja tason nousut
- hahmon kuolevaisuus: mahdollista, muttei tasapainotilanteissa kovin helppoa; kestopisteet nollaan & saving throws
- tarvikkeet: yksilöidään hahmolomakkeelle ja aseilla yksilöityjä ominaisuuksia
- taikuus: valmiit taikaluettelot; taioilla yksilöidyt ominaisuudet
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: esim. race, class, alignment, personality traits, ideals, bonds, flaws
- muuta erityistä: ensimmäinen ja edelleen suosituin roolipeli, roolipelaamisen perusteos

Pelin edeltäjiä ja rinnakkaisversioita (Rope-Laku, Arttu (Wiggy) ja Tuomas J. Salo)

- suomenkielinen versio Legendoja & lohikäärmeitä sekä tästä tehty yksinkertaistettu versio Suuri seikkailu
- ns. retroklooneja eli pelin aiempia - ja täten sekä säännöiltään että pelin lähtökohdilta erilaisia - versioita hyödyntäviä pelejä, kuten Dungeon Crawl Classics, Pathfinder ja Starfinder (scifi-versio), Old School Essentials sekä Tuomas J. Salon Holveja & hirviöitä (2024)
- aiempia laitoksia/ versioita (D&D:n keskeisyyden vuoksi tämäkin tarkemmin)
 - D&D tai OD&D (1974): original edition
 - rinnakkaiset D&D Basic Set (1977) ja Advanced D&D eli AD&D 1e (1977) & 2e (1989)
 - Basic laajentui BX:ksi (1981) ja edelleen BECMI:ksi (1983; Basic, Expert, Companion, Master ja Immortals), joista tehtiin myöhemmin jatko- ja yhdistelmäteos, Rules Cyclopedia (1991)
 - D&D 3e (2000) & 3.5e (2003); kahden rinnakkaisversion yhdistäminen yhdeksi ja d20-systeemi
 - D&D 4e (2008); erilaisin versio, jolla heikoin maine

2300AD

Elfbiter

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aiheita peli käsittelee?: Tulevaisuutta, jossa ihmiset ovat levittäytyneet muille planeetoille, joilla on eri valtioiden perustamia siirtokuntia ja muukalaislajeja. Valtiot kilpailevat keskenään, joidenkin alienien kanssa tehdään yhteistyötä ja yksi on aloittanut sodan ihmisiä vastaan.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Lähinnä taustan luonteella.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Säännöt eivät ohjaa mihinkään tiettyyn suuntaan.

- Mitä hahmot tekevät?: Tyypillisiä kampanjoita ovat tutkimusretket, hämărăhommat ja palkkasotureina toimiminen.
- Mitä pj tekee?: Kuten pelinjohtaja tavallisesti.
- Mitä pelaajat tekevät?: Kuten pelaajat tavallisesti.

Tarkemmin

- Julkaisuvuosi: 1986 / 2012
- Tekijä(t) ja/tai julkaisija: Games Designer Workshop (GDW) 1986; Mongoose 2012.
- Sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Säännöt lähinnä mallintavat taistelua ja fyysistä todellisuutta.
- Pelaajien roolit: Palkkasoturit, sovittelijat, tutkimusretkeilijät. GDW on julkaissut yleisensä sotilaallisen painotuksensa mukaisesti materiaalia kafer-alieneja vastaan käytyyn sotaan liittyen, mutta on myös seikkailuja, joissa tutustutaan uuteen lajiin tai liitytään Plejadeihin matkalla olevaan Bayern-tutkimusretkikuntaan. Mongoose on tehnyt näistä uusia versiota ja julkaissut joitakin uusia seikkailuja, mm. laajentamalla Bayern-retkikunnan matkan tapahtumia.
- Keskeinen satunnaistamisen väline: GDWn versiossa 1d10. Mongoosen versio käyttää heidän Traveller-sääntöjään, joissa 1d6.
- Ketkä noppaavat?: Kaikki
- Mistä nopataan?: Kykyheitot, taisteluheitot, elossapysymisheitto.
- Perusmekanismi: GDWn versiossa 1d10+bonukset vaikeustasoa vastaan. Mongoosen versiossa 2d6.
- Muita mekanismeja: Ei
- Mekanistinen tasapaino: Pelaajahahmot ovat yksityiskohtaisempia kuin EPHT, jotka ovat korkeintaan ”noviisi jotain” tai ”eliitti jotain”.
- Hahmonluonti: Kummassakin versiossa pelaajat valitsevat ammatin ja sen jälkeen luovat satunnaisesti urapolun. GDWn versiossa sen voi tehdä melko vapaasti, Mongoosen versiossa jokaisella ammatilla on omansa.
- Hahmon kehittyminen: GDWn versiossa hahmot saivat kokempisteitä, joilla korottaa kykyjään. Mongoosen Travellerissa kokemusjärjestelmää ei ole, jollei hahmo siirry syrjään pitkäksi ajaksi opiskelemaan ja mitä enemmän kykyjä hänellä on entisestään, sitä kauemmin opiskelu kestää.
- Hahmon kuolevaisuus: GDWn järjestelmässä osumat johtavat verenvuotoon, joka pitää pysäyttää tai hahmo kuolee. Lääketiede on varsin pitkällä, joten eloonjäämisen on suht helppoa, jollei lääkäri mokaa tai ei pääse tarpeeksi pian hoitoon.
- Tarvikkeet: Ostetaan rahalla tai otetaan vastustajilta. Kamalista suositeltava.
- Taikuus: Ainoa fantasiatekniikka on stutterwarp, joka mahdollistaa ylivalomatkustuksen.
- Roolipelaamista tukevia mekanismeja: Periaatteessa ei, joskin urapolun perusteella voi määritellä, mihin lähihistorian tapahtumiin hahmo on osallistunut.

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- Peli julkaistiin aluksi nimellä Traveller 2300AD. Sen taustalla oli alun perin Twilight: 2000-pelin kolmas maailmansota.
- Suomalainen laitos Tie Tähtiin 2300 perustuu GDWn laitokseen.
- QuickLink Interactive, jonka omistaa Kevin Dunn, joka on nyttemmin Mongoosen laitoksen taustalla, julkisti 2007 version 2320 AD, joka käyttää Traveller d20-sääntöjä.

Alien RPG (YZE)

Twistor (Reko)

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Tuntemattoman pelkoa ja (keho)kauhua Alienin universumissa, usein avaruudessa avaruusaluksella tai syrjäisellä planeetalla
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Stressinopat, hirviöt, liiketunnistimet varusteena
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Toimimaan hahmon agendan mukaan, ei välttämättä hahmoryhmän edun mukaan
- Mitä hahmot tekevät?: Pyrkivät selviytymään pelinjohtajan skenaarista ja toteuttamaan agendaansa
- Mitä pj tekee?: Ohjaa pelimaailmaa, sen muita asukkeja ja hirviöitä
- Mitä pelaajat tekevät?: Ohjaavat hahmoaan pelimaailmassa, kokevat hahmonsa tarinan karmean loppuun saakka

Tarkemmin

- laitos ja julkaisuvuosi: 1. painos, 2019
- julkaisija: Free League
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Keskiraskas, mallintaa varusteet, eri terveydentilat ja -ongelmat, liikkuminen abstrahoitu
- pelaajien roolit: Perinteinen: pj + pelaajat
- keskeinen satunnaistamisen väline: Kaksi eriväristä settiä kuusitahoisia noppia, lisäksi korttipakka
- ketkä noppaavat?: Kaikki
- mistä nopataan?: Toimien onnistumisesta, paniikista, kriittisistä osumista, aloitteesta (korttipakka)
- perusmekanismi: Heitetään ominaisuuksien, kykyjen, muutosten (esim. vaikeus ja/tai varusteet) sekä stressin verran kuusisivuisia noppia, kuutoset onnistumisia, erivärisissä stressinopissa lisäksi ykköset aiheuttavat paniikkitestin

- muita mekanisme: Pelaajat voivat "puskea" eli heittää epäonnistuneet noppansa uudestaan (kasvattaa stressiä); aloite taistelussa määrätään korttipakalla
- mekanistinen tasapaino: Jokainen on hyvä ja huono jossain
- hahmonluonti: Pisteluonti, ostetaan hahmon ominaisuudet ja kyvyt, valitaan ura, keksitään agenda, valitaan Kaveri ja "Rivaali" ("kilpailija"), valitaan varusteet ja ns. lempiesine; hahmo voi olla myös androidi ja/tai lapsi
- hahmon kehittyminen: kokemuspisteet (xp), 5 xp = +1 kyky (myös uusi) tai erikoistaito
- hahmon kuolevaisuus: melko tappava systeemi; kun terveys menee nolleen, tulee kriittinen osuma, joka voi tappaa; myös muita automaattisesti tappavia toimia
- tarvikkeet: esineillä on abstrahoitu suhteellinen paino/koko, kantokyky riippuu hahmon voimasta; varusteet antavat kykyetuja ja mahdollistavat erikoistoimia; paljon erilaisia aseita, haarniskoita, myös kulkuneuvosäännöt
- taikuus: ei taikuutta tai yliluonnollista
- roolipelaamista tukevia mekanisme: Hahmoilla agendat, sekä Kaveri ja Rivaali
- muuta erityistä: Kaksi pelitapaa: filmaattiset yhden tai muutaman session (valmis)skenut ja kampanjapelitapa pienin sääntöpoikkeuksin

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- uusittu versio tulossa Kickstarteriin hamassa tulevaisuudessa, linkki: <https://www.kickstarter.com/projects/1192053011/alien-rpg-second-edition-and-rapture-protocol>
- Säännöt pohjautuvat Year Zero Engineen (YZE), jonka pohjalla on pari tusinaa peliä, muutaman tunnetumman mainitakseni:
 - Coriolis, toinen scifipeli, jossa tutkiskellaan tuntematonta avaruutta
 - Forbidden Lands, fantasiaseikkailua ja (haudan)ryöstelyä erämaassa
 - Mutant: Year Zero, mutantit maailmanlopun jälkeen
 - Tales From the Loop, pelataan teinejä scifisti taantuneella vaihtoehto-80-luvulla
 - Vaesen, goottikauhua pohjoismaiseen mytologiaan pohjautuen
 - ks. myös Twilight: 2000 tässä tiedostossa

Apocalypse World (PbtA)

Misamet, Upstart, AriJ ja Sami Koponen

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Klassinen post-apokalypsi (tyyliin Mad Max, Fallout jne.)
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Raadollisuutta korostavat liikkeet ja hahmot, pulaa ja kilpailua resursseista
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Elämää suurempiin, mutta itsensä vakavasti ottaviin hahmoihin. Pelaajalähtöiseen, hahmojen tavoitteisiin ja sosiaaliseen verkostoon kytkeytyvää. Riskinottoon, selviytymiseen, pelaajien välisiin konflikteihin.
- Mitä hahmot tekevät?: Hahmot haluavat selviytyä maailmanlopun runtelemassa maailmassa – ja ehkä selvittää jotain suurempaakin.
- Mitä pj tekee?: PJ luo jännitteitä ja laittaa hahmot tiukkoihin tilanteisiin.
- Mitä pelaajat tekevät?: Pelaajat käyttävät yleisiä sekä hahmon omia liikkeitä ratkaistakseen tilanteet ja saadakseen haluamansa.

Tarkemmin

- julkaisuvuosi: 2010
- tekijät: D. Vincent Baker ja Meguey Baker
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Melko kevyt. “Säännöt on tehty käytettäväksi” -asenne, tällä pelillä on hyvin tietty pelityyli ja säännöt on tehty tukemaan juuri sellaista peliä.
- pelaajien roolit: (perinteinen) pj + pelaajat
- keskeinen satunnaistamisen väline: Nopat, 2d6.
- ketkä noppaavat?: Pelaajat.
- mistä nopataan?: Hahmojen onnistumisista. Perusmekanismi: 2d6+ominaisuus. 2-6: epäonnistuminen -> pj tekee (usein ns. kovan) siirron; 7-9: heikko onnistuminen; 10+: vahva onnistuminen.
- muita mekanismeja: Barter (vaihtotavara), Hx (hahmosuhteet, toisten auttaminen/haittaaminen), seksin vaikutus hahmoon. Pj:n siirrot eli keinot vaikuttaa peliin.
- mekanistinen tasapaino: Jotkin hahmot tai liikkeet voivat vaikuttaa voimakkaammilta kuin toiset, mutta pelissä on kyse enemmän siitä, millaisiin kiinnostaviin tai vaikeisiin tilanteisiin hahmot ajautuvat. Jokaisella on keinonsa vaikuttaa tai sotkeutua asioihin. Valta tuo vastuuta, voima vetää puoleensa ongelmia.
- Hahmonluonti: Hyvin ohjeistettu, joka hahmolla on oma “playbook” eli hahmolomake kertoo kaiken tarvittavan: mitä ominaisuuksia, liikkeitä ja varusteita hahmo voi valita, sekä miten tuntee muut hahmot. hahmon

- kehittyminen: Muut korvamerkkaavat hahmoltasi ominaisuudet, joiden käyttämisestä saa kokemuspisteitä. Aina viisi pistettä kerättyään saa uuden kyvyn.
- hahmon kuolevaisuus: Jo vain. Pelaajalla on kuitenkin muutama oljenkorsi käytettävänä.
- tarvikkeet: Joka hahmolla on omat, aluksi valittavat varusteet (osalla alaisiakin). Kaikkea voi koittaa hankkia myöhemmin.
- taikuus: Maailmassa raivoaa psyykkinen myrsky. Kuka vain voi avata sille mielensä. Jotkut pystyvät paljon enempäänkin.
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: Selkeät ohjeet/vaikutukset, jos esim. käyttää suostuttelua tai tilanteen lukemista muihin pelaajahahmoihin. Vahvasti alleviivattu agenda ja periaatteet pelinjohtajalle pelin vetämiseen, sekä pelaajille omansa.
- muuta erityistä: Alkuperäinen peli "Powered by the Apocalypse" -pelin pohjalla.

Pelin rinnakkaisversioita yms. (Rope-Laku, Misamet ja AriJ)

- lukuisia Apocalypse Worldin sääntöjen innoittamia eli ns. Powered by the Apocalypse eli PbtA-pelejä, joilla on tyypillisesti jokin selkeä konsepti ja tämän konseptin pelaamista tukevat säännöt; esim.
 - Brindlewood Bay: murhamysteerien selvittämistä
 - Dungeon World: dungeon crawlingia fantasiamaailmassa
 - Kult: Divinity Lost: menetettyjen identiteettien uudelleenlöytämistä valheisiin verhotussa maailmassa (erittäin synkkä ja julma uskonnollisilla teemoilla)
 - Masks: A New Generation: teini-ikäisiä supersankareita
 - Monsterhearts: "teini-ikäisten hirviöiden sotkuista elämää"
 - Monster of the Week: toimintakauhua
 - Night Witches: II maailmansodan puna-armeijan naislentäjiä
 - Pasión de las Pasiones: saippuasarjojen maailmaa
 - Thirsty Sword Lesbians: melodramaattisia queertarinoita
 - Urban Shadows: synkkää ja ylläluonnollista poliittista urbaanifantasiaa
 - The Warren: jäniksenä pelaamista

Ars Magica

Ithelog

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Maagit myyttisellä keskiajalla.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Pelaajat pelaavat covenanttia mikä on maagian opiskelupaikka. Kukin pelaaja tekee maagin, companionin ja grogin. Companion on jollakin tavalla lahjakas. Grogit ovat yhteisiä taistelijoita, uhrattavia hahmoja.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Magian suunnitteluun ja luomiseen. Hahmon valinta seikkailun mukaan.
- Mitä hahmot tekevät?: Maagit opettelevat magiaa ja seikkailut ovat heille häiriötekijöitä. Companionit voivat olla melkein mitä tahansa paitsi vahvoja maageja tai tavallisia pulliaisia. Grogit taistelevat ja koska ne ovat yhteisiä, ne voivat myös kuolla ilman että pelaaja kokee menettäneensä hahmon.
- Mitä pj tekee?: Suunnittelee ja vetää seikkailun. Yleensä sovitaan eri osa-alueet, joilla on eri pelinvetäjä. Esim. kirkko, faerie-metsä, kaupunki ja hovi jne.
- Mitä pelaajat tekevät?: Ohjavaavat seikkailuun valitsemaansa hahmoa.

Tarkemmin

- laitos ja julkaisuvuosi: 2e, 1990 (toim. huom. pelistä on julkaistu jo 5. laitoskin, 2004)
- nykyinen julkaisija: Atlas Games (5th edition)
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: 2nd edition noin 180 sivua, 3 editio huono, 5 editio hyvä, 4 editiota en tunne
- pelaajien roolit: Maagi, companion, grogi
- keskeinen satunnaistamisen väline: Räjähävä d10-noppa
- ketkä noppaavat?: Kaikki
- mistä nopataan?: Onnistumisesta
- perusmekanismi: d10 simple roll: 1-10; d10 stress roll: 0 fumble 1 tuplaa
- muita mekanismeja: Kattavat säännöt taikojen ja taikaesineiden suunnitteluun ja valmistamiseen.
- mekanistinen tasapaino: Toimiva: fumble ja nopan räjähtäminen luo äärimmäisiä käännteitä.
- hahmonluonti: Työläähkö; noin 10 A4:sta täytettävänä kolmelle hahmolle.
- hahmon kehittyminen: Kokemuspisteet ja magian kehittyminen erikseen. Magian kehittyminen perustuu opiskeluun.
- hahmon kuolevaisuus: Ei henkiin herätystä; systeemi on fataali, mutta grogit lihamuurina ja maagit vahvoja, joten muiden kuin grogien kuolema harvinaista.
- taikuus: Vahvaa mielekkäin rajoituksin.

Blades in the Dark (FitD)

Rope-Laku ja Majestic7

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Pelissä pelataan alamaailman ryhmää steampunk-henkisessä maailmassa, oletusarvoisesti Doskvolin kaupungissa
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Pelaajat pelaavat sekä hahmojaan että yhdessä ryhmäänsä. Seikkailut ovat ns. keikkoja. Hahmojen pelikirjoissa erikoistutaan mm. väkivaltaan, jäljitykseen, sabotaaseihin, soluttautumiseen, vakoiluun, salaliittoihin ja mystisiin voimiin.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Pelaamaan kiinnostavaa peliä ja rohkeita konnia synkässä ja vaarallisessa kaupungissa.
- Mitä hahmot tekevät?: Ovat konnajoukko, jotka tekevät keikkoja ja yrittävät vahvistaa asemiaan kovien lakien kaduilla.
- Mitä pj tekee?: Esittelee pelaajille maailman, luo kiinnostavia alkutilanteita ja yrittää kannustaa pelaajat pelin tavoitteiden mukaiseen peliin.
- Mitä pelaajat tekevät?: Ohjaavat hahmojaan, hallinoivat yhdessä konnajoukkoaan ja yrittävät kukin osaltaan saada aikaiseksi kiinnostavia ja jännittäviä seikkailuja.

Tarkemmin

- julkaisuvuosi: 2017
- tekijä ja/tai julkaisija: John Harper / Evil Hat Productions
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: keskiraskas. Perusmekanismit verrattain yksinkertaisia, mutta löytyy myös monenlaista sääntöä.
- pelaajien roolit: pj + pelaajat, mutta vastuu pelistä yhteinen; pelin periaatteena play to find out, tarina edellä
- keskeinen satunnaistamisen väline: d6-nopat
- ketkä noppaavat?: lähinnä vain pelaajat
- mistä nopataan?: hahmojen uskaliiden tekojen seurauksista
- perusmekanismi: pelaaja haittaa hahmon omaisuusluvun verran d6-noppia ja nopista suurin silmäluku on tulos: 6 onnistuminen, 4-5 osittainen onnistuminen, 1-3 epäonnistuminen
- muita mekanisme: useita, esim. noppauksen seurauksiin vaikuttaa myös asema (kontrolloitu, riskialtis ja epätoivoinen). Pelissä käytetään myös mm. vastustusheittoja, stressiä, ponnistelua ja kelloja ja siinä hahmoille voi tulla traumoja.
- mekanistinen tasapaino: pelikirjojen kautta hahmot vaikuttavat tasapainoisilta. Peli myös perustuu ensisijaisesti hahmojen kyvykkyyteen, vaikka faktioiden välillä on tasoeroja.

- hahmonluonti: Perustuu pelikirjan (vrt. hahmoluokka) valintaan; vaihtoehdot löytyvät pelikirjasta esim. ominaisuudet, erikoiskyvyt, tarvikkeet ja “ystävät”
- hahmon kehittyminen: kokemuksella, jonka saaminen on sidottu pelikirjan mukaisiin tavoitteisiin.
- hahmon kuolevaisuus: Riippuu toki pelitavasta, mutta sanoisin, että mahdollinen, muttei kovin helppo. Peliä ei ole tehty ensisijaisesti kuoleminen mielessä. Tässäkin peli menee tarina edellä.
- tarvikkeet: pelikirjakohtaisesti niin, että eri pelikirjoilla oli kiinnostavia yksityiskohtia. “Taakka” valitaan keikan alussa ja se tarkoittaa käytännössä sitä, kuinka monta esinettä voi luettelostaan keikan aikana valita.
- taikuus: ei perinteisiä loitsuja tms., mutta ominaisuutena virittäytyminen (attune), jolla nähdä henkimaailman puolelle ja kanavoida elektroplastista energiaa.
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: Pelikirjat ja niiden “profiilit”. Kokemuksen saantiehdot. Vahva miljö. Sekä ainakin niin pelatessa mm. stressi ja traumat.
- muuta erityistä: Pelissä on säännöt myös mm. lepoajalle (downtime), konnajokkiolle ja muille faktioille. Keikoissa on tyypillisesti pieni valmisteluvaihe, mutta sitten on tarkoitus leikata suoraan tapahtumiin ilman liiallista valmistelua tai varovaisuutta - tämä osin siksi, että pelissä on myös mahdollisuus pelata takaumia. Peli kannustaa pelinjohtajaa kysymään asioita pelaajilta sekä selvittämään itsekin, mihin peli johtaa - tarina edellä!

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- peli on inspiroinut siinä määrin runsaasti uusi pelejä, että tästä katsotaan muodostuneen [Forged in the Dark](#) -peliperheen, jonka pelejä ovat mm.
 - Band of Blades: fantasiamaailman epätoivoisen soturijoukon kilpajuoksu epäkuolleiden armeijaa vastaan
 - Girl by Moonlight: maagisten tyttöjen kamppailua kohtalon edessä
 - Scum & Villainy: avaruusaluksen joukko yrittää selvittää rautaisella otteella hallitsevan Galaksin Hegemonian ikeessä
 - ja useita muita
- peliin on maksuton [SRD-versio](#) ja siihen on julkaistu lisäosa, Deep Cuts

Blightburg

Mikko Karttunen

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Juonittelu-draamaa renessanssiajan Italiassa, minkä puitteissa pelaajat tutkivat hahmojaan.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Pelaajahahmot asetetaan faktio-pohjaiseen juonittelutilanteeseen eri puolille ja heille määritetään vakaumuksia, joita tutkitaan pelatessa.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Aloitteelliseen ja aktiiviseen pelaamiseen, jossa annetaan tilaa hahmonkehitykselle ja tuetaan muita pelaajia samalla.
- Mitä hahmot tekevät?: Juonittelevat, ja välillä tapahtuu noituutta ja toimintaa.
- Mitä pj tekee? Laittaa painetta pelaajahahmojen vakaumuksia kohtaan, pyrkii selvittämään millasia henkilöitä hahmot ovat ja mikä heille on tärkeää.
- Mitä pelaajat tekevät?: Tutkivat hahmojaan draaman ja juonittelutavoitteidensa ristipaineessa.

Tarkemmin

- julkaisuvuosi: 2019
- tekijä: Mikko Karttunen
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Kevyehkö. Säännöt pyrkivät tukemaan ja ohjaamaan peliporukkaa kohti hahmojen tutkimista, ja niitä tulkitaan kirjaimellisesti.
- pelaajien roolit: Pelaajat pelaavat hahmojaan, mutta heillä on työkaluja tutkia muita hahmoja ja vaikuttaa muiden hahmojen kohtauksiin. Hahmot ovat yksilöitä eivätkä muodosta seuruetta. Pelaajahahmot ovat usein vastakkain fiktiassa, mutta pelaajat puhaltavat yhteen hiileen.
- keskeinen satunnaistamisen väline: Nopat, d10.
- ketkä noppaavat?: Vain pelaajat.
- mistä nopataan?: Dramaattisesti merkityksellisistä tilanteista, jotka peli kodifioi liikkeiden muotoon.
- perusmekanismi: 2d10 + attribuutti
- muita mekanismeja: Muiden hahmojen luonteenpiirteisiin nojaaminen ja sillä tarinankulkuun vaikuttaminen; sankaripisteet, joita voi käyttää sokkona pelaaja vs pelaaja noppauksessa.
- mekanistinen tasapaino: Hahmon ikä vaikuttaa attribuuttien ja sankaripisteiden tasapainoon, mutta muutoin peli ei välitä tasapainosta.
- hahmonluonti: Elämänpolkujen pohjalta.
- hahmon kehittyminen: Mekaanista kehittymistä ei tapahdu normaalissa kampanjassa, mutta tarinallinen hahmonkehitys on pelin keskiössä.
- hahmon kuolevaisuus: Draaman ehdoilla, ei mekaniikoissa.
- tarvikkeet: Hahmolomakkeet, apulomakkeet, 2d10

- taikuus: Noituutta on, mutta sen voi halutessaan tiputtaa pois pelistä.
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: Elämänpolut, vakaumukset ja luonteenpiirteet, joihin mekaniikat kietoutuvat.
- muuta erityistä: Suomalainen Powered by the Apocalypse -peli, joka ottaa inspiraatiota myös Burning Wheelista.

Burning wheel, BW

Tommi Brander

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Hahmot taistelemassa vakaumuksensa puolesta keskiaikaisessa (fantasia)maailmassa
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Hahmoilla on vakaumuksia ja hahmonluonti sitoo hahmon yhteisöön. Selkkausten tulokset ovat epävarmoja ja usein kivuliaita.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Pelaajien tulee asettaa hahmolleen selkeitä tavoitteita ja pelata hahmojaan näitä kohti, vaikka sillä on hintansa.
- Mitä hahmot tekevät?: Pelissä on laaja, perinteinen säännöstö, jonka puitteissa hahmot voivat toimia niin sosiaalisesti, fyysisesti kuin akateemisestikin.
- Mitä pj tekee?: Pelinjohtaja suunnittelee tilanteen hahmojen vakaumuksia ja tavoitteita haastamaan ja jatkaa niiden haastamista pelinjohtaessaan. Perinteiset pelinjohtajan oikeudet.
- Mitä pelaajat tekevät?: Asettavat hahmolleen tavoitteita, säättävät vakaumuksia, päättävät mitä hahmot tekevät, valitsevat konkreettisia toimintoja.

Tarkemmin

- laitos ja julkaisuvuosi: neljä laitosta 2002-2016 (toim.huom.)
- tekijä: Luke Crane
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Säännöt muokkaavat aktiivisesti peliä. Valinnaissääntöjen kautta monimutkaisuuden voi kasvattaa suureksi.
- pelaajien roolit: pj + pelaajat
- keskeinen satunnaistamisen väline: n6-noppakourat
- ketkä noppaavat?: usein pelaajat, melko usein myös pelinjohtaja
- mistä nopataan?: saavuttaako hahmo tavoitteensa selkkaustilanteessa
- perusmekanismi: heitetään taidon verran noppia, joista jokainen 4+ antaa onnistumisen. Lasketaan onnistumisten määrä.

- muita mekanisme: Syvennetyissä selkkaussäännöissä hahmon toimintoja valitaan etukäteen sokkona ja sitten verrataan vastustajan valintoihin.
- mekanistinen tasapaino: ei
- hahmonluonti: Valitaan elämänpolkuja, pisteostetaan asioita näiden ja hahmon kulttuurin puitteissa.
- hahmon kehittyminen: Asiat kehittyvät niitä käyttämällä. Artha-pisteillä voi pitkän pelin kuluessa kasvaa sankarten joukkoon.
- hahmon kuolevaisuus: Haavat ovat kivuliaita ja haavoittuminen helppoa, mutta kuoleminen harvinaista ja hankalaa.
- tarvikkeet: Abstrakti varallisuus, abstrahoidut seikkailuvälineet, konkreettiset tavarat muuten.
- taikuus: Vapaaehtoista; velhous, usko ja epäihmisten konstit ovat kaikki erilaisia.
- roolipelaamista tukevia mekanisme: Vakaumukset, piirteiden tullessa esiin saa artha-pisteitä, joilla voi tukea heittoja ja selvitä kuolemanvaarasta. Peli rakennetaan hahmojen vakaumusten ympärille.

CORPS

Complete Omniversal Roleplaying System

Elfbiter

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Alun perin CORPS oli salaliittoroolipeli, josta tehtiin myöhemmin yleissysteemi, koska sille löytyi kysyntää.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Lähinnä mallintamalla fyysistä maailmaa.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: CORPS ei varsinaisesti kannusta tietynlaiseen toimintaan, vaikkakin taisteluissa voi helposti mennä henki.
- Mitä hahmot tekevät?: Riippuu kampanjamaailmasta. Ensimmäisessä laitoksessa pelaajahahmot sotkeutuivat kansainvälisten salaliittojen maailmaan.
- Mitä pj tekee?: Riippuu kampanjamaailmasta, muuten kuten pelinjohtaja yleensä.
- Mitä pelaajat tekevät?: Riippuu kampanjamaailmasta, muuten kuten pelaajat yleensä

Tarkemmin

- laitos ja/tai julkaisuvuosi: Alunperin 1990, yleisversio 1995.
- tekijä ja julkaisija: Greg Porter / BTRC eli Blacksburg Tactical Research Center

- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Yksinkertaisempi kuin vaikkapa myös pistepohjaiset GURPS ja Hero System. Säännöt pyrkivät lähinnä mallintamaan fyysistä maailmaa, poislukien ”paranormal frameworks”. Joidenkin vaikeustasojen laskemiseen tosin on käytetty monimutkaisempaa matematiikkaa.
- pelaajien roolit: Riippuu kampanjamaailmasta. Useimmiten hahmot ovat tavalla tai toisella kuolevaisia.
- keskeinen satunnaistamisen väline: 1d10
- ketkä noppaavat?: Kaikki, mutta sääntöihin kuuluu, että jos hahmon kyvyt tai arvot ovat tarpeeksi hyvät, heittoa ei tarvita.
- mistä nopataan?: Kykyheitot, statsien vastustusheitot.
- perusmekanismi: 1d10-heitto antaa tuloksen, johon lisätään vaikkapa kykyarvo ja tulosta verrataan vaikeustasoon.
- muita mekanismeja: ASP eli Ass Saving Points, joilla huonoa heittoa voi muuttaa hieman haluttuun suuntaan. Yksinkertaiset joukkotaistelusäännöt ja hirviönpelkäämissäännöt.
- mekanistinen tasapaino: Sopii kuolevaisille hahmoille.
- Hahmonluonti: Pistepohjainen, statsit ja kyvyt eri pisteillä, kykyjä, etuja, haittoja ja ”paranormaaleja” ominaisuuksia. Edut ja haitat ovat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta (Pain Tolerance, Luck, Destiny) varsin yleisiä tyyliin ”plus tai miinus johonkin tietyissä olosuhteissa” ja pelaaja ja pelinjohtaja voivat määritellä tarkemmat yksityiskohdat. Aloituspisteiden määrä vaihtelee sen mukaan, millaista kampanjaa aiotaan pelata (tavalliset kuolevaiset 100/50, supersankarit 200/200).
- hahmon kehittyminen: Kyvyt saavat kokemuspisteitä ja paranevat. Statseihin saa lisäpisteitä ajan kanssa (eli vanhenemalla). ASP-pisteitä saa takaisin seikkailujen päätteeksi (määrä riippuu siitä, miten homma sujui). Hahmot aloittavat samalta tasolta (eli samalla pistemäärällä), mutta kyvyt kehittyvät sen mukaan, miten niitä käytetään, joten passiivisemmin pelattu hahmo ei välttämättä kehity samaa tahtia kuin aktiivisempi.
- hahmon kuolevaisuus: Jos hahmo saa tarpeeksi vakavan haavan, hän alkaa vuotaa verta, mikä vähentää HLT-statsia. Kun HLT menee nolleen, hahmo kuolee. Hahmo voi hyvinkin selvitä taistelusta hengissä, mutta kuolla myöhemmin verenvuotoon tai haavoihin. Jos hahmo käyttäytyy kuin ”tankki” (eli seisoo ottamassa vauriota) tuloksena on ruumis. Joistakin vaaroista ei selviä kuin käyttämällä kaikki ASP-pisteensä. Eloonerätykseen ei ole varsinaisia sääntöjä, joten se riippuu kampanjamaailmasta ja pelinjohtajasta.
- tarvikkeet: Kampanjapohjainen kamalista. Pisteitä ei tarvitse käyttää varusteisiin ja ne voi hankkia rahalla. Jos kannettavat kamat painavat liikaa, hahmo saa miinuksia toimintaan.
- Taikuus: Sääntöihin kuuluu ”paranormal framework”, jolla voi pistepohjaisesti tehdä yli-inhimillisiä ominaisuuksia. Kampanjasta riippuen ne voivat olla loitsuja, taikaesineitä, superteknologiaa, supervoimia, psi-voimia, cyberiä, biopunk-ominaisuuksia, rituaaleja tai vaikka kaikkea tätä. Pelinjohtaja voi

tehdä valmiiksi kampanjaan sopivat ominaisuudet tai antaa pelaajien itse tehdä hahmoon ja maailman sopivat tietyin vaatimuksin.

- roolipelaamista tukevia mekanismeja: Taustan kirjoittamisesta saa lisäpisteitä, samoin muotokuvasta. Periaatteessa Psych Lim-voi ohjata hahmon käyttäytymistä (ja niistä ei pääse eroon kuin ajan kanssa).
- muuta erityistä: BTRC on periaatteessa hylännyt järjestelmän (peliä saa pdf:n ainakin DriveThrusta; toim. huom.) ja tehnyt uuden nimeltä AEBA.

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- CORPSin edeltäjä oli saman tekijän Timelords ja sen periaatteellinen seuraaja on AEBA. Säännöt ovat varsin erilaiset. Samalta tekijältä on myös monimutkainen aseidenteko-opas Guns Guns Guns ja sen lisäosa More Guns.
- Lisäosia ensimmäiseen laitokseen: Technology (1991), Deathwind (seikkailu), Organisation Book ja Worldbook 1992
- toiseen laitokseen: Timelords (pelaajat päätyvät aikamatkustajiksi, saman nimisen maailman uusi versio), Dreamtime (kivikautinen maailma mystisin voimin), Apocalypse (haltianatsit valtaavat maailman), Down In Flames (maailmanloppuskenaarioita) ja CORPS Vehicle System
- Applied Vectors-firman kolmas laitos ei saanut joukkorahoitusta tarpeeksi uuteen julkaisuun, mutta CORPS Rules Expansion kummittelee netissä (saatavilla DriveThrusta; toim. huom.).

Dread

Misamet

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Kauhua ja siihen liittyvää kasvavaa jännitystä.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Hahmonluonnin kysymykset petaavat hahmoille henkilökohtaisia kauhuelementtejä. Huojuva torni pelivälineenä luo kasvavaa jännitystä.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Varovaisesta epätoivoiseen.
- Mitä hahmot tekevät?: Koettavat selvitä hengissä.
- Mitä pj tekee?: Luo skenaarion ja siihen sopivat hahmopohjat / kysymykset. Ohjaa peliä ja tapahtumia. Määrää palikoiden vedosta.
- Mitä pelaajat tekevät?: Kertovat mitä hahmot tekevät, päättävät vetävätkö palikoita.

Tarkemmin

- julkaisvuosi: 2006
- julkaisija (tekijät): The Impossible Dream (Epidiah Ravachol & Nathaniel Barmore)
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Hyvin yksinkertainen. Pelivälineen merkitys pelille on huomattavasti suurempi.
- pelaajien roolit: (perinteinen) pj + pelaajat
- keskeinen peliväline: Huojuva torni -peli.
- ketkä vetävät palikoita?: Vain pelaajat.
- mistä vedetään?: Hahmo onnistuu haasteessa tai KUOLEE. Vetämisestä voi kieltäytyä, jolloin hahmo kärsii vain epäonnistumisen.
- Perusmekanismi: Pelaaja joutuu poistamaan tornista palikan (tai useamman).
- mekanistinen tasapaino: Hahmot luodaan vastaamalla kysymyksiin. Vastausten hyödyllisyys voi vaihdella, mutta kauhuseikkailussa hahmot joutuvat joka tapauksessa ahtaalle. Huojuva torni on taitopeli, mutta vaikeutuu pelin edetessä.
- hahmonluonti: PJ:n laatimat vapaamuotoiset kysymykset.
- hahmon kehittyminen: Yleensä ei. Dread on tarkoitettu yhden pelikerran kauhutarinoin.
- hahmon kuolevaisuus: Jatkuvasti läsnä.
- tarvikkeet: mitä voi olettaa, mahdollisesti sisältyy hahmonluonnin kysymyksiin.
- taikuus: mahdollista, riippuu täysin seikkailusta.
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: Avoimet hahmokysymykset voivat auttaa pelaajia syventämään hahmoa.

Eclipse Phase

Elfbiter

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Transhumanistista tulevaisuuden maailmaa, missä ruumista voi vaihtaa kuin paitaa. Maapallo on joutunut muukalaisviruksen valtaan ja ihmiset ovat asuttaneet muun aurinkokunnan.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Hahmo on varsinaisesti vain mieli, joka voi saada tai hankkia uuden ruumiin tarvittaessa.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Alussa määriteltujen motivaatioiden roolipelaamiseen.
- Mitä hahmot tekevät?: Jahtaavat ihmiskuntaa uhkaavia vaaroja, tutkivat muuta galaksia tähtiporttien kautta tai tekevät hämărăhommia.
- Mitä pj tekee?: Kuten pelinjohtajat tavallisesti.
- Mitä pelaajat tekevät?: Kuten pelaajat tavallisesti.

Tarkemmin

- Laitos ja/tai julkaisuvuosi: 2009, toinen laitos 2019.
- Julkaisija: Posthuman Studios, aikaisemmin Catalyst Game labs.
- Sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Säännöt sinänsä ovat yksinkertaiset, mutta erilaisia toimintoja ja vaihtoehtoja – mukaanlukien ruumiiden vaihtelu ja mahdollisuus tehdä hahmojen forkkeja – voivat tehdä tilanteiden käsittelystä monimutkaista.
- Pelaajien roolit: Pelaajahahmot olivat alun perin Firewall-nimisen salaisen organisaation jäseniä, jotka lähetetään tehtävälle, kun jossakin tapahtuu jotain epäilyttävää, joka saattaa vaarantaa ihmiskuntaa. Muita virallisia kampanjavaihtoehtoja ovat rikollishommat ja tutkimusretket muukalaisten jättämien tähtiporttien kautta.
- Keskeinen satunnaistamisen väline: 1d100, 1d10, 1d6
- Ketkä noppaavat?: Kaikki
- Mistä nopataan?: Kykyheitot, vastustusheitot, maineen vaikutusheitot, taistelut. Onnistuu jos d100-heitto on arvoa pienempi. Heittoja tarvitaan lähinnä dramaattisissa tilanteissa. Jos hahmon kyvyt ovat jotain 40+, rutiinit menevät heittämättä.
- Perusmekanismi: d100-heitto, jota verrataan kohdearvoon. Jos nopista tulee tuplat eli kaksi samaa numeroa, tulos on kriittinen. Myös heittoluvuilla 33 ja 66 on omat merkityksensä.
- Muita mekanismeja: On myös sääntöjä sosiaaliin tilanteisiin, nettikonflikteihin ja mielen järkkymiseen. Ja koska hahmojen mielet ovat käytännössä softaa, niitä voi hakkeroida.
- Mekanistinen tasapaino: Pelihahmot aloittavat samalta tasolta.
- Hahmonluonti: Hahmon mieli, Ego, on eri asia kuin ruumis, Morph, koska jälkimmäistä voi vaihtaa, vaikkapa ostaa uuden ja erilaisen. Ego kattaa henkiset asiat ja kyvyt kontrolloida morpheja. Hahmolle valitaan tausta, joka voi olla velkaorjan ja hyperkapitalistin väliltä tai jopa älyllinen eläin tai softaolento. Tausta, ammatti ja kiinnostukset määräävät hahmon kyvyt. Sitten onkin aika valita Morph, jossa hahmo aloittaa (siihen saa tietyn määrän pisteitä). Egoille ja Morphille voi valita erikseen etuja ja haittoja.
- Hahmon kehittyminen: Seikkailuista saa rez-pisteitä, joita voi käyttää arvojen ja kykyjen nostamiseen, uusiin etuihin tai haittojen poistamiseen.
- Hahmon kuolevaisuus: Kaikki hahmot ovat mielikopioita, jotka voi siirtää Morphista toiseen. Vaurionkestävyys riippuu sillä hetkellä käytetystä morphista – jos on varaa, sitä voi vaihtaa tarpeen mukaan. Egosta voi ottaa varmuuskopion sen varalta, että ruumis tuhoutuu ja vie Egon alkuperäisen version mukanaan. Sen voi vaikka lähettää karkuun toiselle planeetalle. Jotkut tekevät Egostaan muunnettuja forkkeja, jotka voi pistää halpaan morphiin ja vaikka lähettää itsemurhatehtävälle. Hahmo periaatteessa kuolee vain jos jokin saastuttaa tai tuhoaa viimeisen varmuuskopion, joka ei ole saanut liikaa psyykkistä vahinkoa.

- Tarvikkeet: Erilaisia morpheja on saatavilla orgaanisista robotteihin ja humanoideista eläimiin ja monet on tehty juuri tiettyyn tarkoitukseen. Alussa voi valita jonkun valmiin tarvikepakkauksen, mutta hahmot voivat saada uusia riippuen siitä, millaiselle tehtävälle ovat lähdössä. Tehtävän aluksi hahmot saavat tietyn määrän pisteitä tarvikkeiden hankkimiseen. Tehtävän aikana hahmot voivat hankkia lisää joko ostamalla (rahatalous on abstraktia GP-pisteitä), pyytämällä palvelusta ryhmästä, jossa hahmolla on hyvä maine (joissakin paikoin talous käytännössä toimii mainepisteillä) tai nanovalmistamalla sen itse (olettaen että piirustukset ovat saatavilla).
- Taikuus: Tekniikka on fantasiatasolla tähtiportteineen, nano- ja kvanttiteknologioineen ja ladattuine mielineen. Lisäksi netissä piileskelee async-virus, joka antaa psi-voimat jotka seuraavat Egoa ruumiista toiseen.
- Roolipelaamista tukevia mekanisme: Hahmonluonnissa pitää määritellä kolme asiaa, joita hahmo kannattaa tai vastustaa. Kyseessä voi olla vaikkapa ideologinen suunta, joidenkin ryhmien oikeudet tai itsensä kehittäminen jollakin tavalla. Näiden noudattamisesta pelitilanteessa saa rez-pisteitä. Hahmon maine ja suhteet eri ryhmiin voivat osoittautua hyvin tärkeiksi.
- Muuta erityistä: Peli oli pitkään Creative Commons-lisenssin alainen.

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- Jotkut lisäosat on julkaistu myös Cubicle 7-firman kautta
- Peliin on julkaistu useita lisäosia, kuten Sunward: the inner system (a location sourcebook for Eclipse Phase), Gatecrashing (portit toisiin aurinkokuntiin), Panopticon Volume 1 (Habitats, Surveillance, Uplifts), Rimward (ulompi aurinkokunta), Transhuman: The Eclipse Phase Player's Guide, Firewall (organisaatiokuvaus) ja X-Risks (vaaroja ja vastustajia)

Fail Forward RPG

Majestic7

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä peli käsittelee?: Fail Forward on nopea järjestelmä, joka on tarkoitettu kertapelien (oneshot) pelaamiseen. Se sopii erityisen hyvin esimerkiksi conikäyttöön, mutta toimii myös lyhyiden kampanjoiden pelaamisessa. Pelin ajatuksena on poistaa pelinjohtajalta tarve mekaaniseen preppiin sekä myös varmistaa ettei pelissä ole turhia napanheittoja.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Jokainen napanheitto tuottaa pelissä jonkin dramaattisen tuloksen, mikä vie peliä eteenpäin riippumatta siitä, onko se onnistuminen vai epäonnistuminen. Suurin osa kohtauksista ratkeaa yhdellä

nopanheitolla eikä vaadi minkäänlaista laskemista tai muuta mekaanista säätämistä.

- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Systeemi kannustaa pelaajia kokeilemaan rohkeasti erilaisia asioita, koska onnistumisen todennäköisyydet ovat suuret ja myös epäonnistumiset johdattavat tarinaa eteenpäin. Se kannustaa myös ajattelemaan laatikon ulkopuolelta, koska mitä tahansa minkä voi keksiä, voi myös yrittää pelissä. Hahmon mekaniikka ei rajoita pelaajien luovuutta.
- Mitä hahmot tekevät?: Riippuu skenaariosta ja genrestä.
- Mitä PJ tekee?: Johtaa tarinaa perinteisen mallin mukaisesti eli pelaa ympäröivää maailmaa, sen reagointia pelaajien toimintaan ja mahdollisesti edistää pelin juonta. Erikoisena mekaniikkana pelinjohtaja keksii komplikaatioita, mistä yksi pelaaja valitsee silloin, kun mekaniikka tuottaa osittaisen onnistumisen.
- Mitä pelaajat tekevät?: Valitsevat nopeassa hahmonluonnissa hahmolle pari kykyä, ominaisuutta ja esinettä valmiilta listalta. Päättävät, mitä hahmot tekevät skenaariosta riippuvissa tilanteissa. Kertovat mitä pyrkivät tekemään, heittävät noppaa ja välillä valitsevat pelinjohtajan tarjoamista komplikaatioista. Pelinjohtaja voi myös pyytää pelaajia osallistumaan maailman luomiseen tai komplikaatioiden keksimiseen.

Tarkemmin

- Julkaisuvuosi: 2022
- Tekijä: Tuukka Tenhunen
- Sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Säännöt ovat yksinkertaiset ja niiden monimuotoisuus tulee lähinnä komplikaatioista.
- Pelaajien roolit: PJ+Pelaajat ns perinteisessä mallissa
- Keskeinen satunnaistamisen väline: 1d6
- Ketkä noppaavat?: Pelkästään pelaajat
- Mistä nopataan?: Pelaajahahmojen onnistumisesta toiminnassa.
- Perusmekanismi: Heitetään d6 missä 6 pelaaja kertoo mitä tapahtuu, 4-5 tekeminen onnistuu, 2-3 PJ ehdottaa 2-3 komplikaatiota, mistä pelaaja valitsee ja 1 on kriittinen moka.
- Muita mekanismeja: Jos hahmolla on sopiva kyky, saa heittää 2d6 ja valita korkeamman. Jos hahmo on pinteessä, heitetään 2d6 valiten huonompi.
- Mekanistinen tasapaino: Pelaajat onnistuvat melkein aina, mutta sillä voi olla hintansa. Jokainen heitto johtaa dramaattiseen tulokseen.
- Hahmonluonti: Valitaan muutama kyky ja esine.
- Hahmon kehittyminen: Jos pelataan lyhytkampanjana, hahmo voi saada yhden tai kaksi kykyä lisää.
- Hahmon kuolevaisuus: Perussäännöillä hahmot eivät voi kuolla, paitsi narratiivisesti pelaajan itse niin päättyessä. Vaihtoehtoisena lisäsääntönä on tarjolla haavoittumisen ja kuoleman mahdollisuus.

- Tarvikkeet: Tavarat voivat pysäyttää haavoja, jos pelataan kuolemasäännöillä, sekä yleisesti mahdollistavat tekemisen. Ilman pyssyä ei voi ampuu etc.
- Taikuus: Toimii kuten muutkin kyvyt.
- Roolipelaamista tukevia mekanismeja: Roolipelaamista haittaavia mekanismeja ei ole.
- Muuta erityistä: Ilmainen, Pay What You Want. Julkaisu siirtyy Creative Commons-lisenssin alaiseksi tammikuussa 2025.

Fate

petrileinonen ja Misamet

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Yleisempi järjestelmä tuottamaan kerronnallista peliä, joka noudattaa fiktion perusrakenteita; geneerinen systeemi.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Fate-piste-ekonomia (Fate Point Economy) ja piirteiden (Aspect) käyttö pelissä tuottaa tyypillisiä tarinakaaria korostaen hahmojen epäonnistumisia ja onnistumisia, hinnalla tai ilman.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Kerronnalliseen ja näyttävään; maailmaa ja hahmojen ominaisuuksia luovasti hyödyntävään.
- Mitä hahmot tekevät?: Ovat päteviä, proaktiivisia protagonisteja omassa tarinassaan. Ratkovat ongelmia ja haasteita.
- Mitä pj tekee?: Tarjoaa pelaajille mahdollisuuksia tuoda hahmojensa piirteitä peliin. Pyörittää maailmaa, määrittää haasteet ja vaikeustasot, luo houkutuksia hahmoille.
- Mitä pelaajat tekevät?: Kuvailevat hahmojensa toimia, heittävät noppaa ja käyttävät Fate-pisteitä.

Tarkemmin

- laitos ja julkaisuvuosi: Fate Core, 4. laitos, 2013. Fate Condensed, päivitetty 4. laitos 2020.
- julkaisija: Evil Hat Productions
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Kohtalainen. Säännöt on tarkoitettu muokattavaksi oman tarpeen mukaan omaa peliä varten.
- pelaajien roolit: (perinteinen) pj + pelaajat
- keskeinen satunnaistamisen väline: Erityiset Fate-nopat (“dF”), vrt. d6; tulokset 2x plus, 2x nolla ja 2x miinus
- ketkä noppaavat?: Kaikki.
- mistä nopataan?: Haasteen aloitustilanteesta. Fate on ns. input randomness -peli, jossa nopanheitto tehdään ennen kuin tilanne ratkaistaan muita sääntöjä käyttäen.

- perusmekanismi: Aloitus tilanne (4dF + hahmon taito vs. vaikeustaso), jota muokataan piirteisiin liittyvien mekaniikkojen kautta, kunnes päädytään yhteen neljästä tuloksesta: epäonnistuminen (tai onnistuminen merkittävällä hinnalla), onnistuminen pienellä hinnalla, onnistuminen tai kriittinen onnistuminen.
- muita mekanismeja: Stress + Consequence; vahinko on ensin vain räsytystä, joka palautuu nopeasti, mutta vakavammat seuraukset ovat haittana pitempään. Genrekohtaisia "extroja", jotka tuovat tarvittavia lisäsääntöjä peliin (taikuus, panssarit, tutkiminen...)
- mekanistinen tasapaino: Hahmot ovat mekanistisesti numerotasapainossa, mutta pelaajan luovuus hahmon piirteiden ja temppujen (stunt) kirjoittamisessa voi tuottaa merkittävästi tehokkaampia hahmoja toisiin verrattuna.
- hahmonluonti: Yhteisvoimin tehtävä hahmonluonti, jossa kaikki kontribuoivat ja rakentavat kaikkien hahmoja ja yhteistä taustaa. Pelaaja asettaa hahmolleen myös numeroarvoja ja kehitetään temppuja (stunts).
- hahmon kehittyminen: Milestone-mekaniikka, jossa hahmot pääasiassa muuttuvat pelikertojen välillä, ja pidemmässä skaalassa saavat lisää numeroarvoja.
- hahmon kuolevaisuus: Hahmoja on perussäännöillä erittäin vaikea päästää päiviltä. Keskeinen mekaniikka konfliktissa on luovuttaminen (Concede), joka poistaa hahmon konfliktista tämän omilla reunaehdoilla.
- tarvikkeet: Tarvikkeista pidetään kirjaa sen verran kuin tuntuu mielekkäältä. Genren mukaan voi olla Extroja, jotka liittyvät tarvikkeisiin.
- taikuus: Tarvittaessa. Esimerkkejä annetaan, mutta saattaa vaatia omaa virittelyä.
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: Piirteiden käyttäminen vaatii aina kerrontaa, ja keskeisenä mekanismina tämä tuottaa automaattisesti kuvailua ja hahmorakentelua. Yhdessä luodut hahmot ovat toisillensa jo jollain tavalla mielenkiintoisia. PJ:n on mahdollista painostaa (compel) piirteitä, joka saa hahmon toimimaan pelaajalle epäedullisella tavalla, joka on kuitenkin sopivaa hahmolle tai genrelle.
- muuta erityistä: Säännöt varsin kattavasti saatavilla netissä (virallinen Fate SRD, eli System Reference Document).

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- Fate Accelerated Edition (yksinkertaistettu versio: ei taitoja, vain perusominaisuudet)
- Fate-sääntöjä käyttäviä pelejä, kuten Dresden Files ja Fate of Cthulhu

Forgotten Futures

Elfbiter

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Pelissä pelataan maailmoissa, jotka perustuvat 1800-luvun ja 1900-luvun alun aikaisiin tieteistarinoihin
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Pelissä on useampi eri taustamaailma, perustuen eri kirjoittajien tarinoihin.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Myöhemmissä versioissa on sääntöjä melodramaattiseen käyttäytymiseen.
- Mitä hahmot tekevät?: Riippuen käytetystä taustasta.
- Mitä pj tekee?: Kuten tavallisesti.
- Mitä pelaajat tekevät?: Kuten tavallisesti

Tarkemmin

- Laitos ja/tai julkaisuvuosi: Ensimmäinen versio 1993, päivitetty vuoteen 2006
- Tekijä: Marcus Rowland
- Sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Säännöt ovat tarkoituksella yksinkertaiset.
Pelaajien roolit: Riippuen käytetystä taustamaailmasta mutta säännöissä erikseen sanotaan, että hahmon pitää sopii seikkailemiseen.
- Keskeinen satunnaistamisen väline: 2d6
- Ketkä noppaavat?: Kaikki.
- Mistä nopataan?: Statsiheetot, kykyheetot, vastustusheetot.
- Perusmekanismi: 2d6 plus bonukset vastustavaa arvoa vastaan (vaikeustaso, toisen hahmon statsi, jne).
- Muita mekanismeja: Joissakin kampanjoissa on omia sääntöjä.
- Mekanistinen tasapaino: Hahmot ovat periaatteessa samalla tasolla.
Hahmonluonti: Peruspelissä on kolme statsia – Body, Mind ja Soul. Arvot ovat 1-6, poikkeustapauksissa 7. Niihin saa tietyn määrän pisteitä kampanjasta riippuen. Samoja pisteitä käytetään myös kykyjen nostamiseen tai etujen hankkimiseen.
- Hahmon kehittyminen: Seikkailuista saa bonuspisteitä, joilla voi nostaa kykyjä. Kyvyn nostaminen vaatii statsiheettoa ja sen vaikeustaso on nykyinen kykytaso.
- Hahmon kuolevaisuus: Hahmoilla on viisi tasoa vahingonkestoa. Haavoittunut hahmo saa miinuksia ja on täysin mahdollista, että yhdestä iskusta voi päätyä tasoon, jossa on kuolemaisillaan ja tarvitsee pikaista hoitoa. Onnekkailta toipuminen kestää kuukausia.
- Tarvikkeet: Pelaajat saavat valita, millaisia esineitä omistavat, kunhan se sopii hahmon luonteeseen ja yhteiskuntaluokkaan. Joissakin maailmoissa on omiakin kapineita.

- Taikuus: Riippuu taustamaailmasta. Joissakin hahmot voivat käyttää "weird science" -kapineita, kuten sähköisiä pentagrammeja, harjoittaa spiritismiä tai käyttää esineitä, jotka nykyisen tieteen kannalta ovat mahdottomia. Magic-stats tuli myöhemmissä versioissa kampanjoihin, joissa hahmot voivat käyttää loitsuja ja rituaaleja.
- Roolipelaamista tukevia mekanisme: Joissakin versioissa on sääntöjä melodramaattiseen käytökseen tarinoiden ajan tavan mukaisesti.
- Muuta erityistä: Kampanjamaailmat perustuvat eri kirjoittajien tarinoin, joiden maailmaa Marcus Rowland on laajentanut pelitarkoituksiin.

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- Pelistä oli myös Heliograph-firman lyhyt versio silloin, kun firma oli vielä olemassa.
- Kampanjamaailmoin kuuluu: Rudyard Kiplingin The ABC Files (ilmalaivautopia) George Griffithin Log of the Astronef (tutkitaan aurinkokuntaa, jossa on elämää) Arthur Conan Doyleen Professori Challengerin seikkailut (mukana alkuperäinen The Lost World) William Hope Hodgsonin Carnacki Cylinders (jota on myöhemmin sekoitettu Cthulhu-tarinoihin), George Griffithin Tsar Wars, Stanley Weybaumin Planets of Peril, modernina poikkeuksena Jo Waltonin The Tooth and Claw (lohikäärmeiden maailmasta) ja eri versioita Lontoon tuhosta
- Pelin sivustolla on paljon materiaalia 1800-luvun ja 1900-luvun alun historiallisiin maailmoin; kaiken voi ladata yhtenä isona tiedostona.

Gurps

Mikko 'Necronocomedian' Hellemaa ja Rope-Laku

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: GURPS eli Generic Universal Role-Playing System on nimensä mukaisesti geneerinen ja universaali, eli käsittelee mitä tahansa aihetta halutaan.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Gurps tarjoaa hyvän ja laajan pohjan tuottaa erilaisia genrejä, ja lähdeaineisto erilaisiin historiallisiin ja fantastisiin genreihin on valtava.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Gurpsissa väkivalta ja vaaralliset temput ovat väkivaltaisista ja vaarallisista eli hahmo on haavoittuva (toki supersankarit yms. genret erikseen). Se ohjaa oman kokemuksen mukaan hahmot väkivallattomiin ratkaisuihin helpommin kuin, jos riski hahmon vahingoittumisesta on pieni.

- Mitä hahmot tekevät?: Geneerinen systeemi eli hahmojen tekeminen on kiinni ryhmän omasta tavasta tehdä asioita. Olen vetänyt kaikkea mahdollista Gurpsilla, mutta lähtökohtaisesti se ei sovellu 'odota-noppa-kertoo-mitä-tapahtuu'-tyyliseen peliin.
- Mitä pj tekee?: PJ on Gurpsissa isossa roolissa. Sääntöjä on paljon, etenkin jos niitä haalii kaikkine optioineen mukaan. PJ huolehtii vastustajista, eph-entiteeteistä ja lukuisten muuttujien laskemisesta oikein. Toki tämä vastuu voidaan jakaa, jos mukana on pelaajia, jotka ymmärtävät säännöt hyvin.
- Mitä pelaajat tekevät?: Pelaajat minimissään kertovat hahmonsa aikeen ja pj asettaa heiton vaikeuden.

Tarkemmin

- julkaisuvuosi: 1. laitos 1985 ja viimeisin, 4. laitos 2004
- julkaisija: Steve Jackson Games
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Säännöt Gurpsissa eivät itsessään ole järin monimutkaiset: 3n6 heitto alle ominaisuus- ja taitoarvojen summan, kertoo onnistuuko vai eikö. Kompleksisuus nousee sääntöjen lisävalinnoista, esim. taistelukierros on 1s ja toiminta voidaan pilkkoa todella pieniin osiin. Tämä lisää realismin tuntua, mutta tekee helposti toiminnasta jähmeän oloista. Jos pj on hyvin perehtynyt sääntöihin ja pelaajat nopeasti reagoivia, tämä toimii hyvin. Ryhmässä, jossa on analyysiin taipuvaisia pelaajia, ja systeemin ollessa fataali, usein perustellusti, mietitään jokaista toimintoa hetki.
- pelaajien roolit: Pelaajat ovat vastuussa oman hahmonsa ominaisuuksien esille tuomisesta ja hahmonsa pelaamisesta.
- keskeinen satunnaistamisen väline: 3n6 nopat. Gurps ei suoraan tarjoa muita satunnaisvälineitä, mutta mikään ei estä käyttämästä kohtaamistauluja tms.
- ketkä noppaavat?: pj ja pelaajat
- mistä nopataan?: Kun pitää nähdä, onnistuuko jokin tekeminen: pelastusheitto, riski manööveri autolla, kirveenisku örkin takaraivoon, tietokonejärjestelmän hakkerointi tms.
- perusmekanismi: 3n6 alle
- muita mekanismeja: 3n6 korkea reaktioheitossa, lukuisa määrä erilaisia heittoja aseiden vahingoissa.
- mekanistinen tasapaino: Gurps mallintaa erinomaisesti ihmistaustaista toimintaa. Se on hahmoluokaton ja taitotasolla 10 oleva tavis eroaa suuresti taitotason 18 kaverista. 3n6 alle tuottaa suhteellisen tasaista tulosta, ja fumble/kriittinen on harvinaisempaa.
- hahmonluonti: Tässä makaa Gurpsin suurin vahvuus monen mielestä - ja samalla sen suurin heikkous. Pisteostosysteemillä voidaan luoda todella koheesivinen kuva hahmosta kuin hahmosta, mutta se on lähes mahdoton urakka pelaajalle, joka ei taivu luomaan konseptia hahmosta ensin. Mekaanisesti Gurpsissa voi luoda aika erikoisia tekeleitä, joten jottei "munchkin" pilaa peliä, yleensä PJ ohjaa hahmonluontia rajoitteilla ja

suosituksilla. PJ voi myös tarjota valmiita taitopaketteja, ammattilinssejä ja filtteriä taitolistoja helpottamaan hahmonluontia. Pohjimmiltaan hahmonluonti Gurpsissa on helppoa, mutta vaihtoehtojen ja taitojen älytön määrä tekee siitä haastavaa.

- hahmon kehittyminen: Gurps hahmo saa kokemuspisteinä hahmopisteitä, joita käytetään kuin hahmonluonnin hahmopisteitä, PJ:n sallimissa tilanteissa.
- hahmon kuolevaisuus: Hahmo on Gurpsissa haavoittuva, kirves päähän, tai varsijousen vasama kitusiin, on mitä luultavimmin hahmon loppu. Hahmo voi myös tukehtua, hukkua, jäädä huumekoukkuun, sairastua vakavasti ja kuolla kirurgiassa. Henkiinherätykseen en ole törmännyt suoraan vielä.
- tarvikkeet: Gurps pohjimmiltaan odottaa, että kaikki hahmolla olevat tarvikkeet ovat listattuna, muttei pakota sitä mitenkään. Tarvikkeilla on paino, ne voivat hajota ja mennä pahaksi yms.
- taikuus: Gurps tarjoaa monenlaisia tapoja tuottaa taikuutta, säännöt ovat laajat enkä ole tutustunut niihin kuin päällisin puolin, mutta ainakin ritualistinen taikuus löytyy ja Fantasy- ja Dungeon Fantasy -lisäosat tarjoavat DnD henkistä taikuutta.
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: Ei nyt suoraan. Hahmoilla on tosin lukuisia ominaisuuksia, jotka käytettäessä kyllä toimivat tässä.

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- lukuisia maailma- ja genrelisäosia - Gurpsin säännöillä voi pelata miltei mitä tahansa!
- sääntöversioita: Gurps Dungeon Fantasy (powered by Gurps), Gurps Light, Gurps Ultra Light

Heimot

Elfbiter

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Synkkä kaukainen tulevaisuus, jossa ihmiset ovat laajentuneet avaruuteen ja jakautuneet moniin heimoihin ja geneettisiin kasteihin.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Jokaisella hahmolla on kastista riippuvainen geenivain-arvo, joka rajoittaa hänen toimintaansa taustamaailmassa. Vain tietyt geenivaimet antavat mahdollisuuden käyttää nanokoneita, päästä tiettyjen turvatoimien läpi ja hallita keinotodellisuuksia.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Säännöt eivät ohjaa toimintaa, mutta hahmojen yhteiskunnallinen asema ohjaa enemmän hämäreperäisempiin hommiin.

- Mitä hahmot tekevät?: Pelaajahahmot ovat karkotettuja tai klaanittomia, jotka ovat syystä tai toisesta pudonneet kastijärjestelmän ulkopuolelle ja päätyneet seikkailijoiksi.
- Mitä pj tekee?: Kuten pelinjohtajat yleensä.
- Mitä pelaajat tekevät?: Kuten pelaajat yleensä.

Tarkemmin

- Julkaisuvuosi: 2008
- Tekijä ja julkaisija: Miska Fredman / Ironspine
- Sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Säännöt eivät ole kovin monimutkaiset, mutta hahmoluonnissa on melkoisesti vaihtoehtoja.
- Pelaajien roolit: Pelaajahahmot ovat syystä tai toisesta kastijärjestelmän ulkopuolelle päätyneitä ihmisiä, jotka voivat toimia hieman vapaammin. Samalla heidän oletetaan olevan tärkeässä osassa ihmiskunnan tulevaisuudessa.
- Keskeinen satunnaistamisen väline: 1d10, 1d100. Muunnoksina on lisänoppa, joka voi vaikeuttaa tai helpottaa. Lisänoppa häiritsee joko hyvää tai huonoa noppatulosta. Tavoitearvon ja noppatuloksen erotuksella on väliä.
- Ketkä noppaavat?: Kaikki.
- Mistä nopataan?: Taitotestit, kykytestit, tuuritestit.
- Perusmekanismi: Nopanheitto, johon lisätään taito, statsi tai molemmat.
- Muita mekanismeja: Kokemuksena saadut karmapisteet, joilla voi vähentää kärsittyä vahinkoa tai saada myönteisiä juonenkäänteitä ja äkillisiä taitoja.
- Mekanistinen tasapaino: Hahmonluonti on periaatteessa pistepohjainen, mutta hahmot voivat olla mistä tahansa taustasta.
- Hahmonluonti: Hahmolle määritellään konsepti, ruumiinmuoto, heimo ja kasti, joiden kautta määritellään aloitusarvot, aloituskyvyt, geenivain ja taustapiirteiden määrä.
- Hahmon kehittyminen: Kerätyillä karmapisteillä voi parantaa taitoja tai taipumuksia.
- Hahmon kuolevaisuus: Taistelu on vaarallista ja haavat täytyy hoitaa tai muuten ne saattavat tulehtua ilman hoitoa. Ruumiillisten vammojen lisäksi jotkut avaruuden olennot tai ilmiöt voivat vielä mielen mennessään.
- Tarvikkeet: Aloittelevan hahmon varallisuus riippuu hänen entisestä kastistaan. Ostettavista varusteista on hyvä pitää kirjaa.
- Taikuus: Taustalla on Prana-ominaisuus, jolla voi vahvistaa hahmon luonnollisia kykyjä. Jokainen pelaajahahmo saa ominaisuuden Sankarin Sielu, joten he aloittavat vähintään yhdellä prana-pisteellä. Ordo Verogenuksen sisarkunta opettaa vahvempia taitoja, joilla voi vaikkapa hallita toisten mieliä tai nähdä tulevaisuuteen. Maailmassa on myös paljon paranormaaleja ilmiöitä.
- Roolipelaamista tukevia mekanismeja: Hahmoilla on kolme luonteenpiirrettä; motiivi, kunnia ja heikkous. Nämä piirteet liittyvät hahmon Karmaan ja

kokemuspisteisiin. Kun pelaaja pelaa hahmoa noudattaen näitä piirteitä, hän saa kokemuksena karmapisteitä.

Honey Heist

Juzzma

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Honey Heist on yksinkertainen peli: hahmot ovat karhuja JA rikollisia. Pelaajahahmojen tehtävä on ryöstää mehiläisten hunajavarannot, jonka lisäksi tarjolla on myös lisäpalkinto, joka määritellään peliä ennen heittämällä
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Pelissä jokaiselle hahmolle joko heitetään tai valitaan omanlaiset karhu- ja rikollisroolinsa. Nämä antavat etua noppaheittoihin. Hahmoilla on kaksi taitoa: karhu ja rikollinen. Arvot ovat numeeriset 1-6, ja molemmat ovat pelin alussa arvossa 3. Pelin heitot määrittyvät aina joko rikollis- tai karhuarvon mukaan. Tavoitteena on heittää arvoa vastaava luku tai sen alle. Onnistuminen ja epäonnistuminen liikkuvat arvoa suuntaan tai toiseen.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Koska pelin säännöt ovat sisällytetty yhdelle (joissain tapauksissa kahdelle!) sivulle, peli ohjaa oikeastaan käyttäytymään karhurikollisen tavoin. Peliä pelataksaan tarvitaan tietynlaista improvisointitaitoa, koska tarkkoja sääntöjä ei mihinkään toimintaan anneta.
- Mitä hahmot tekevät?: Erilaisia toimintoja. Mikäli toiminta määritellään karhumaiseksi toiminnaksi, heitetään 6-sivuista noppaa karhuarvoa vastaan. Mikäli puolestaan tehdään rikollista toimintaa, tehdään sama rikollisarvoa vastaan
- Mitä pj tekee?: Pelin valmistelussa heitetään nopalla muun muassa tapahtumapaikan tiedot, mikä lisäpalkinto on, ja esimerkiksi skenaarioon liittyvä salaisuus. Karhut voivat esimerkiksi mennä ansaan!
- Mitä pelaajat tekevät?: Pelaajien tehtävä on toimia pelinjohtajan kanssa yhteistyössä, ja kuvailla toimintaansa karhumaisena hahmona

Tarkemmin

- julkaisuvuosi: 2017
- tekijä: Grant Howitt
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Säännöt ovat simppelit - ne mahtuvat yhdelle sivulle. Howitt on julkaissut peleistään laajemmat versiot, ja tässä Honey Heistin pelaajahahmot saavat erilaisia loitsuja.
- pelaajien roolit: PJ+pelaajat

- keskeinen satunnaistamisen väline: 6-sivuinen noppa.
- ketkä noppaavat?: Pelkästään pelaajat
- mistä nopataan?: Pelaajahahmojen onnistumisesta toiminnassa
- perusmekanismi: 6-sivuinen noppa, heitetään arvoa tai sen alle
- muita mekanisme: Yllä mainitut loitsut
- mekanistinen tasapaino: Onnistuminen ja epäonnistuminen määrittävät heiton vaikeusasteen
- hahmonluonti: Heitetään 3 kpl 6-sivuista noppaa
- hahmon kehittyminen: Hahmon arvot liikkuvat pelin mukana riippuen onnistumisista.
- hahmon kuolevaisuus: Pelissä ei ole kuolemamekaniikkaa, vaan hahmojen pelistä "poistuminen" on määritetty joko jommankumman ominaisuuden täydeksi voitoksi. Eli jos karhuarvo on 6, niin hahmo muuttuu täysin karhuksi, eikä häntä voi enää kontrolloida pelissä
- tarvikkeet: Rikollisrooli antaa edun sitä tukeviin heittoihin
- taikuus: Taikuus tulee mekaanisesti esille, mikäli haluaa ostaa pelikirjan, jossa tuo taikamekaniikka tuodaan esille.
- roolipelaamista tukevia mekanisme: Suppeat säännöt antavat tilaa pelin mielikuvitukselle
- muuta erityistä: Pelin "perusversio" on saatavilla vapaaehtoisista maksua vastaan

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- Honey Heistista ei ole suoraa rinnakkaisversiota, mutta erilaisia versiointeja on tehty, muun muassa Dracula Owes You Money
- Grant Howitt on tehnyt myös useita Pay What You Want - eli PWYW-pelejä, joihin kannattaa tutustua. Muun muassa Witch is Dead noudattaa samanlaista yhden sivun logiikkaa ja keveyttä

Into the Odd

Arttu (Wuggy)

"Kolme" isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee? Tutkimusretket oudossa teollis-fantasia/kauhumaailmassa
- Kuinka peli ilmentää tätä? Yksinkertaiset säännöt taistelulle ja pelastusheitoille vaarojen välttämiseksi, painottaen pelaajan valintoja ja merkityksellisiä seurauksia

- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia? Riskien huolelliseen harkintaan ja suorien taisteluiden ulkopuolisiin ratkaisujen etsimiseen, sillä taistelu on hyvin vaarallista
- Mitä hahmot tekevät?: Tutkivat vaarallisia paikkoja etsien aarteita ja Arcana-esineitä (outoja maagisia kaluja)
- Mitä pj tekee?: Hallinnoi pelimaailmaa, muita hahmoja, esittelee mielenkiintoisia tilanteita ja paikkoja sekä toimii sääntöjen ja pelimaailman seurausten neutraalina sovittelijana
- Mitä pelaajat tekevät?: Tekevät päätöksiä siitä, miten heidän hahmonsa lähestyvät vaaroja ja ovat vuorovaikutuksessa maailman kanssa

Tarkemmin

- julkaisuvuosi: 2015
- tekijä: Chris McDowall
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Hyvin kevyet säännöt painottaen nopeaa ratkaisua
- pelaajien roolit: PJ + pelaajat
- keskeinen satunnaistamisen väline: Erilaiset nopat (d4-d20)
- ketkä noppaavat?: Pelaajat heittävät pelastukset ja vahingot, tuomari heittää maailmaan ja muihin hahmoihin liittyvät heitöt
- mistä nopataan?: Pelastusheitot vaarojen/riskin välttämiseksi, vahinko taistelussa ja satunnaisten maailmaelementtien satunnaistaminen
- perusmekanismi: Heitetään alle ominaisuuspisteiden pelastusheitoissa. Suorat vahinkoheitot ilman hyökkäysheittoja taistelussa
- muita mekanismeja: Kriittinen vahinko, moraalien tarkistukset, reaktioheitot
- mekanistinen tasapaino: Perustuu hahmonluonnissa heitettyihin ominaisuuspisteisiin ja osumien suojaukseen, ei sisäistä painotusta tasapainoon hahmojen välillä tai hahmojen ja maailman välillä
- hahmonluonti: Heitetään 3d6 kolmelle ominaisuudelle (Strength, Dexterity, Willpower), d6 suojauspisteitä (Hit Protection), määritellään aloitusvarustepaketti heitettyjen ominaisuuspisteiden perusteella
- hahmon kehittyminen: Edistyminen kokemustasoja pitkin selviytymällä tutkimusmatkoista, HP:n kasvu ja mahdolliset ominaisuuspisteiden nostot
- hahmon kuolevaisuus: Korkea - taistelu on vaarallista ja kuolema on pysyvää
- tarvikkeet: Yksinkertaiset aseiden ja esineiden kategoriat suoraviivaisilla vaikutuksilla
- taikuus: Löydettyjen Arcanan (artefaktien) kautta, joilla on ainutlaatuisia ja usein voimakkaita vaikutuksia
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: Minimaalinen mekaaninen tuki - roolipelaaminen syntyy ensisijaisesti ympäristöstä ja tilanteista eikä niinkään tietyistä säännöistä

Pelin perillisiä ja/tai rinnakkaisversioita

- pelillä on kaksi suoraa seuraajaa (jatko-osaa?): ItO:n sähköajalle sijoittuva Electric Bastionland ja myyttiseen menneisyyteen sijoittuva Mythic Bastionland
- peliin perustavaa mekaanista moottoria käyttää monet pelit, muun muassa:
 - Brighter Worlds (tekijä: AwkwardTurtle)
 - Cairn & Cairn 2e (Yochai Gal)
 - Liminal Horror (Goblin Archives)
 - Mausritter (Isaac Williams)
 - QZ (Jason Tocci)
 - Runecairn (Colin Le Sueur)
 - Weird North (Jim Parkin)

Ironsworn

Rope-Laku

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: seikkailuja vaarallisessa maailmassa
- Kuinka peli ilmentää tätä?: peli tarjoaa pelipaikaksi Ironlands-nimisen niemimaan vaarallisine olentoineen ja paikkoineen (tosin kartta on tarkoitettu täytettäväksi yksityiskohtien osalta pelin kautta)
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: tutustumaan maailmaan ja kohtaamaan siellä erilaisia haasteita
- Mitä hahmot tekevät?: tutkivat, seikkailevat ja pyrkivät selviytymään
- Mitä pj tekee?: peliä voi pelata pj-vetoisena, yhteistoiminnallisena tai soolona; pj-vetoisessa pj vastaa maailmasta ja luo hahmoille tilanteet ja niihin liittyvät haasteet
- Mitä pelaajat tekevät?: ohjaavat hahmoaan ja heittävät noppaa tämän puolesta; muissa pelitavoissa luovat myös maailmaa ja kohtauksia pelin “oraakkeli”-taulukoiden avulla

Tarkemmin

- julkaisuvuosi: 2019
- tekijä: Shawn Tomkin
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: kevyehkö
- pelaajien roolit: peliä voi pelata pj-vetoisena, yhteistoiminnallisena ilman pj:tä tai soolona
- keskeinen satunnaistamisen väline: nopat; erityisesti d6+2d10
- ketkä noppaavat?: vain pelaajat
- mistä nopataan?: hahmojen onnistumisesta

- perusmekanismi: hahmolle heitetään d6+ominaisuusplussat; lisäksi heitetään haastenoppia 2d10: jos hahmon noppa on molempia haastenoppia suurempi, onnistuminen; jos vain toista, osittainen onnistuminen; jos ei kumpaakaan, epäonnistuminen
- muita mekanismeja: hahmojen tehtävät (vows) ja suhteet (bonds) sekä momentum-mekanismi; jos haastenopilla sama silmäluku, yllättävä käänne
- mekanistinen tasapaino: hahmojen toiminta sinänsä vaikuttaa tasapainotetulta; hahmojen kohtaamien haasteiden taso määrittää pistelaskurilla ja haasten tason mukaisella onnistumisten edistymisillä
- hahmonluonti: ominaisuuslähtöisesti; erilaiset lisäpiirteet (kumppanit, tausta, taistelutaidot ja riittitaiat) tuovat sävyä hahmoon ja muuttavat tämän pelimekaniikkaa
- hahmon kehittyminen: tehtäviä/valoja ratkomalla
- hahmon kuolevaisuus: aito uhka, jota voi yrittää viivyttää muilla uhrauksilla
- tarvikkeet: vapaamuotoisesti; lisäksi abstrakti tarvike-resurssi
- taikuus: lisäpiirteiden erikoiskykyinä; rituaalitaikuutta, jossa omat vaaransa
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: erityisesti lisäpiirteet ja mahdolliset omat tehtävät tekevät hahmoista persoonallisia
- muuta erityistä: mahdollisuus pelata pj-vetoisen pelin ohella yhteistoiminnallisesti tai soolona; sisältää useita oraakkeli-satunnaistaulukoita

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- on kiistanalaista, voiko tätä peliä pitää PbtA-pelinä: se on saanut siitä vaikutteita ja siinä on paljon samaa (mm. apokalyptinen maailma, kohtalaisen selkeä pelillinen fokus, ominaisuusbonukset ja heiton lopputulokset), mutta myös keskeisiä eroja (esim. erilaiset nopat ja ei pelikirjoja)
- peliin on tehty useita lisäosia, kuten virallinen jatko-osa Ironsworn: Delve (2020) sekä scifi-versio Ironsworn: Stafforged (2022) ja merirosvo-versio Sundered Isles (2024); lisäksi monenlaista fanituotantoa

Microscope

Rope-Laku

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Pelaajat luovat yhdessä historiaa, eivät pelaa perinteisellä tavalla omia hahmojaan.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Pelissä luodaan aikakausia ja tapahtumia sekä roolipelataan kohtauksia.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Luomaan mielenkiintoisia historian tapahtumia.

- Mitä hahmot tekevät?: Pelissä on ainoastaan vaihtuvia hahmoja kohtaauksissa.
- Mitä pj tekee?: Pelissä ei erillistä pelinjohtajaa.
- Mitä pelaajat tekevät?: Pelaajat määrittelevät vuoronperään joko aikakauden, tapahtuman tai kohtauksen.

Tarkemmin

- julkaisuvuosi: 2011
- tekijä ja julkaisija: Ben Robbins; Lame Mage Production
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: yksinkertaiset; erityisesti vuorojen vaihtuminen pelaajien välillä sekä lyhyet ohjeet siitä, mitä eri vaihtoehtoissa tehdään
- pelaajien roolit: luovat vuoronperään aiemmin keksityn päälle lisää historiaa
- keskeinen satunnaistamisen väline: ei ole, peli perustuu pelaajien vuorottelevaan ja aiemman päälle keksimiin uusiin kuvauksiin
- ketkä noppaavat?: ei nopata
- perusmekanismi: jokainen päättää vuorollaan sen, luoko uuden aikakauden, tapahtuman vai kohtauksen; aikakausi liittyy johonkin tapahtumaan ja kohtaus johonkin tapahtumaan; uuden aikakauden tai kohtauksen kohdalla pelaaja yksinomaan kuvailee; kohtauksia sen sijaan roolipelataan pelaajien kesken yhdessä vauhtivilla hahmoilla aina siihen saakka, kunnes kohtaukselle asetettuun kysymykseen on riittävässä määrin vastattu
- muita mekanismeja: ennen peliä raamitetaan genre ja pelimaailma, pelin historian alku ja loppu sekä kyllä- (toiveita) ja ei-asiat (kieltoja); kulloisellakin kierroksella raamittajana oleva pelaaja luo muita enemmän aikakausia, tapahtumia ja/tai kohtauksia
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: kohtaukset edellyttävät roolipelaamista, mutta pelissä ei ole erityisiä mekanismeja tämän tueksi
- muuta erityistä: kiinnostavan erilainen peli, jota voi käyttää myös perinteisemmän pelin maailman luomiseen

The One Ring, TOR

Twistor (Reko)

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Korkeafantasiaseikkailua Keski-Maassa (kaanonisesti Hobitin ja TSH:n välissä)
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Sisältää säännöt matkustukselle, toivolle ja sen menetykselle (varjoturmellus)
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: etenkin sankaruuteen, mutta potentiaalisesti kartan tutkimiseen ja aarrejahtiin

- Mitä hahmot tekevät?: ratkaisemaan pelinjohtajan tarjoamia pulmia, seikkailuja ja tärppejä
- Mitä PJ tekee?: eli Loremaster (LM), vastaa maailmasta, seikkailuista, pelaa ja kuvailee hahmojen ympärillä olevaa maailmaa ihmisine ja muine olentoineen, pitää yllä karttaa ja vastaa Silmän (Sauronin) vaikutuksesta
- Mitä pelaajat tekevät?: kertovat, mitä heidän hahmonsaa LM:n kertomissa tilanteissa tekevät ja heittävät noppaa hahmojen puolesta, päättävät matkareitit ja -roolit sekä mihin tärppeihin tarttavat

Tarkemmin

- laitos ja julkaisuvuosi: 2. laitos, 2022
- julkaisija: Free League
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: kevyehkö; sääntöjä tulkitaan laveasti, tarkemmat säännöt matkustukseen, taisteluun ja "neuvostoon" (council, sosiaaliset tilanteet)
- pelaajien roolit: (perinteinen) PJ + pelaajat, pelaaja voi osallistua ja muuttaa narratiivia "saattuevaiheessa" (Fellowship Phase)
- keskeinen satunnaistamisen väline: nopat, erityisesti mukautettu d12 ja d6
- ketkä noppaavat?: sekä pelaajat että PJ
- mistä nopataan?: hahmon tai eph:n ja hirviöiden toimien onnistumisesta, matkan tapahtumista ja toisinaan muista satunnaistapahtumista
- perusmekanismi: mukautettu d12+Xd6 vs. ylittää ominaisuudesta riippuva kohdeluku vaikeusmuutoksella, d12- eli feat-noppa heitetään aina ja 12 on hyviksille aina onnistuminen (Gandalf-riimu) ja 11 on 0 (Sauronin silmä), joka epäonnistuessa voi myös kömmähtää ja tehdä muuta pahaa
- muita mekanisme: toivopooli; toivolla saa ylimääräisen d6 tai voi tukea toista d6:lla, kaksi, jos on sopiva tukeva piirre tai erikoistaito tai toinen on saattue fokuksena; jos etu/haitta, niin heitetään 2d12 ja valitaan parempi/huonompi; pahiksille feat-nopan 11 ja 12 merkitykset kääntyvät
- mekanistinen tasapaino: ominaisuudet ovat pysyvät, jokainen on luonnostaan hyvä ja huono jossain
- hahmonluonti: valitaan kulttuuri ja kutsumus, heitetään tai valitaan ominaisuussetti, valitaan piirteet ja pisteluonnilla loput kyvyt
- hahmon kehittyminen: kaksi eri poolia kokemuspisteitä eli kyky- ja seikkailupisteet, kp peruskykyihin, sp asekykyihin ja varusteiden ja erikoisominaisuuksien kehittämiseen
- hahmon kuolevaisuus: mahdollista, mutta harvinaista, tarvitsee kaksi vakavaa vammaa tai kuolettavat olosuhteet
- tarvikkeet: abstrahoitu hahmon varallisuuden mukaan, aseilla (ja joskus haarniskoilla ja muilla esineillä) yksilöityjä kehitettäviä ominaisuuksia
- taikuus: vähäistä, kulttuurisidonnaisia erikoiskykyjä voi ostaa seikkailupisteillä
- roolipelaamista tukevia mekanisme: erityispiirteet, kulttuuri, kutsumus ja sen varjopolku, toinen PH saattuefokuksena

- muuta erityistä: Cubicle 7:n tekemän pelin pohjalta uudistettu laitos; vaikka kyse on Free Leaguen pelistä, sen säännöt eivät perustu Year Zero Engineen

Pelin edeltäjiä ja rinnakkaisversioita

- Edeltäjä Cubicle 7:n tekemästä 1. laitoksen peli oli tietyin osin yksityiskohtaisempi
- DnD5e-pohjainen rinnakkaisversio Lord of the Rings Roleplaying Game
- 1. laitoksesta myös DnD5e-pohjainen rinnakkaisversio Adventures in Middle Earth

Outgunned

Juzzma

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Outgunnedia voisi parhaiten kuvata kunnianosoitukselle klassisille toimintaelokuville
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Kaikki, kirjojen visuaalisesta ilmeestä lähtien, tukee tätä teemaa. Pelin “hahmoluokat” on otettu klassikkoelokuvista ja kuvaa vahvistetaan esimerkkien avulla.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia? Peli itsessään antaa oikeastaan kuvauksen toimintaelokuvasta, joten peli kannustaa lähestymään itseään suoraviivaisen toiminnan kautta.
- Mitä hahmot tekevät?: Lähtökohtaisesti hahmot pyrkivät estämään tarinan pahiksen juonen. Pelin ideana on, että hahmot ovat elokuvan ”hyviksiä”.
- Mitä pj tekee?: PJ kuvailee tapahtumia ja ympäristöä. Pelin aikana pj ei heitä noppia, vaan hänen toimintaansa vastataan tarvittaessa pelaajien reaktioheittolla
- Mitä pelaajat tekevät?: Pelaajat kuvaavat toimintaansa. Mikäli toiminnassa on epäonnistumisen mahdollisuus, niin kuvaamisen perusteella valitaan attribuutti ja taito, joiden avulla määritellään heitettävien noppien lukumäärä

Tarkemmin

- julkaisuvuosi: 2023, toinen laitos on käsittääkseni mennyt läpi joukkorahoituksessa
- julkaisija: Two Little Mice
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Sääntöihin kannattaa suhtautua enemmän ohjeistuksena ja pelinjohtajalla on oikeudet hyödyntää mekaniikkaa, mikäli pelaajat keksivät hienoja, ja peliä tukevia, ideoita
- pelaajien roolit: PJ+pelaajat

- keskeinen satunnaistamisen väline: 6-sivuiset nopat. Noppia heitetään 2-9 riippuen taidoista
- ketkä noppaavat?: Pelaajat
- mistä nopataan?: Toiminnan onnistumisesta
- perusmekanismi: Attribuutin ja taidon lukumäärä lasketaan yhteen ja se kertoo heitettävien noppien lukumäärän
- muita mekanisme: Pelaajahahmot voivat altistua erilaisille olosuhteille, jotka joko lisäävät tai vähentävät heitettävien noppien määrää
- mekanistinen tasapaino: Pelaajahahmot ovat luokasta riippumatta ihan tasapainossa. Tiettyjä heittoja heitetään useammin sessiosta riippuen, jolloin osa taidoista menee ikään kuin hukkaan
- hahmonluonti: Looginen. Hahmo rakennetaan kohta kerrallaan iästä, roolista, ja tropesta (arkkityyppi, kuten "yksinäinen susi" - toim.huom.) lähtien, jonka jälkeen jää hieman vapaata pohdintaa
- hahmon kehittyminen: Hahmot kehittyvät kerran tehtävän aikana. Omasta mielestäni peli on omimmillaan 2-3 session tehtävärakenteen aikana. Mahdollisuus useammalle kehitykselle on siis olemassa
- hahmon kuolevaisuus: Toimintaelokuvissa hahmojen kuoleminen ei ikinä ole varmaa, joten pelissä on kirjattu, että "hahmot jätetään kuolemaan"
- tarvikkeet: Pelissä on varusteita, jotka vaikuttavat taitoihin
- taikuus: Perusversiossa ei ole taikuutta, mutta lisäosissa ne tuodaan käytettäväksi
- roolipelaamista tukevia mekanisme: Hahmolomakkeessa on selkeästi esillä arvot ja miten ne vaikuttavat mihinkin taitoon. Esimerkiksi, jos hahmo on peloissaan, on näytetty mihin heittoihin tulee haittavaikutusta

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- Outgunnediin on tehty lisäosana Action Flicks. joka vie pelaajat suoraan toimintaklassikoiden maailmaan. Nämä tuovat uusia elementtejä peliin, esimerkiksi taikuuden merkeissä
- Aikaisemmin TLM on julkaissut Broken Compass:in, johon ilmeisesti uusi Outgunnedin versio tullaan yhdistämään
- Julkaisijalta on tullut samaa noppamekaniikkaa käyttävä Household, joka kuvailee itseään maailman pienimmäksi roolipeliksi
- Toimintaelokuvamaailmaan pääsee muun muassa Action 12 Cineman parissa, jossa yhteispelillä luodaan b-luokan toimintaelokuva

Over the Edge

Elfbiter

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Al Amarja on saari Välimerellä, jossa kaikenlaiset maailmankuvat, salaliitot ja omituisuudet kohtaavat. Vastaa voi tulla mitä tahansa kaupparatsuista kommandoihin, yliluonnollisiin olentoihin, toisten maailmojen tai ulottuvuuksien asukkaisiin ja hahmoihin, jotka ovat tuossakin maailmassa peräisin jostain telkkarisarjasta.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Hyvin abstrakti järjestelmä tekee mahdolliseksi tehdä aivan kaikenlaisia hahmoja.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Abstrakti järjestelmä kannustaa yritysten tarkkaan kuvailuun.
- Mitä hahmot tekevät?: Pelaajahahmot päätyvät sekaantumaan saaren eri ryhmien välisiin kiistoihin. Tahtoen tai tahtomattaan.
- Mitä pj tekee?: Kuten tavallista. Systeemin abstraktius vaatii, että pelinjohtajan pitää tulkita tilanteita aika lailla, mutta tausta antaa mahdollisuuden aivan omalaatuisiin lopputuloksiin. Pelikirja korostaa, että pelinjohtaja voi tehdä kampanjamaailmalla aivan mitä haluaa.
- Mitä pelaajat tekevät?: Kuten tavallista.

Tarkemmin

- Laitos ja/tai julkaisuvuosi: Ensimmäinen laitos 1992, toinen laitos 1997, kolmas laitos 2019
- Tekijä(t) ja/tai julkaisija: Jonathan Tweet & Robin Laws / Atlas Games (kolmas laitos Trident Inc)
- Sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Säännöt ovat melkoisen abstraktit, mutta perustaltaan yksinkertaiset.
- Pelaajien roolit: Ihan mitä tahansa, mutta usein pelaajat päätyvät tekemään jotain jonkun saaren ryhmän hyväksi tai tätä vastaan. Tai pelastamaan todellisuuden.
- Keskeinen satunnaistamisen väline: d6-nopat
- Ketkä noppaavat?: Kaikki.
- Mistä nopataan?: Mikä arvo voittaa toisen.
- Perusmekanismi: Heitetään jonkin hahmon arvon antama määrä d6-noppia. Jos hahmolla ei ole tilanteeseen sopivaa arvoa, heitetään 2d6. Tulosta verrataan joko vaikeusasteeseen tai vastustajan heiton tulokseen. Kolmannessa laitoksessa käytetään 2d6-heittoa ja vaikeudesta riippuen nopan joko voi tai on pakko heittää uudelleen kerran tai kaksi. Tilanteesta riippuen joko 7 tai 8 tai enemmän onnistuu. Onnistuminen riippuu hahmon kyvyn ja haasteen tason erosta.

- Muita mekanisme: Kolmannessa laitoksessa koko hahmoporukalla on karmapiste ja vain yksi kerrallaan ja tekstissä sanotaan, että pitää lähettää kymppi rahaa Jonathan Tweetille saadakseen lisää karmaa kerralla.
- Mekanistinen tasapaino: Hahmot ovat periaatteessa samalla viivalla, mutta koska ominaisuudet voivat olla aivan mitä tahansa, ne eivät välttämättä sovi kaikkiin tilanteisiin.
- Hahmonluonti: Kahdessa ensimmäisessä laitoksessa hahmolle määritellään yksi pääpiirre, kaksi sivupiirrettä ja heikkous. Pääpiirre saa arvon 4d6, sivupiirteet 3d6 ja heikkous 1d6. Piirteet voivat olla aivan mitä tahansa tavallisesta ammatista ylliluonnolliseen olentoon ja luonteenpiirteestä osattuun taikuuteen. Ne myös näkyvät tavalla tai toisella. Hahmolle määritellään myös esikuva, salaisuus ja motivaatio. Kolmannessa laitoksessa hahmolle määritellään kysymysmerkki, pääpiirre, sivupiirre, kyvykkyys ja mikä motivoisi sekaantumaan asioihin.
- Hahmon kehittyminen: Hahmo saa jo alussa yhden nopan, jota voi käyttää bonuksena johonkin kerran pelikerrassa, kunhan käytön selittää jollakin tavalla. Kampanjan aikana näitä noppia saa lisää ja keräämisen sijasta niitä voi myöhemmin käyttää arvojen parantamiseen. Kolmannessa laitoksessa kehittyminen tapahtuu ”narratiivisesti sopivissa paikoissa”.
- Hahmon kuolevaisuus: Hahmolle määritellään kestopisteet, jotka voivat määräytyä jonkin piirteen perusteella 7 pistettä per noppa (tai heittämällä 2d6 per noppa). Al Amarjassa vain poliisilla pitäisi olla tuliaseita, mutta julkisesti saa heiluttaa vaikka hilparia. Kun hahmo on menettänyt kestopisteet, hän on käytännössä tajuton. Jos hän menettää kaksinkertaisen määrän pisteitä, hän on ainakin kuolemaisillaan ja pelaajan täytyy perustella, että hahmolla on jokin syy elää. Jos se ei onnistu, hahmo siirtyy tuonpuoleiseen. Kolmannessa laitoksessa käytännössä pelinjohtaja päättää, kuoleeko hahmo johonkin vai ei.
- Tarvikkeet: Tarvikkeita saa rahalla, mutta niillä ei ole kovin tarkkoja merkityksiä. Painolla ei ole minkäänlaista merkitystä, jollei pelinjohtaja päättää että kamaa on aivan naurettava määrä.
- Taikuus: Erilaiset paranormaalit kyvyt ja vaikutukset ovat niin yleisiä, että Al Amarjan viranomaisilla on omat osastot niiden vahtimiseen. Psi-kykyisten pitäisi lain mukaan rekisteröityä, mutta useat eivät halua tai vaivaudu. Vastaa voi tulla mitä tahansa telepaateista ja velhoista todeliisuutta muuttaviin olentoihin. Saarella on julkisesti toimivia okkultisteja.
- Roolipelaamista tukevia mekanisme: Hahmon piirteisiin voi kuulua kaikenlaista, mukaan lukien luonteenpiirteitä, syitä ja suhteita toisiin ihmisiin.
- Muuta erityistä: Hahmot voivat periaatteessa olla hyvinkin voimakkaita alusta lähtien mutta vahvat hahmot herättävät huomiota, tuppaavat saamaan vihollisia ja toiset voivat nähdä heidät mahdollisina kilpailijoina.

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- Pelin ranskalaisversio Conspirations on siirtänyt Al Amarjan Karibialle.
- Atlas Games on myös julkaissut säännöt geneerisensä Warp-systeeminä.

Praedor

Elfbiter

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Petri Hiltusen sarjakuvien miekka-ja-magia-fantasiamaailman seikkailijoita. Praedorissa on kuolevaisten maa Jaconia, jota ympäröi suunnaton rauniokaupunki, Borvaria, täynnä ”villiä magiaa”, hirviöitä ja aarteita.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Raadollisella tyyllillä ja verisillä taistelusäännöillä
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Säännöt eivät sinänsä ohjaa käyttäytymistä, mutta taustamaailma kannustaa tietynlaisiin asenteisiin ja toimintaan.
- Mitä hahmot tekevät?: Praedorit ovat muun yhteiskunnan ulkopuolella toimivia palkkasotureita ja seikkailijoita, jotka myös uskaltavat Borvariaan etsimään muinaisia aarteita. Jollei joku velho tai aatelin palkkaa heitä tekemään jotain salamyhkäistä Jaconian puolella.
- Mitä pj tekee?: Antaa haasteita ja lähettää hirviöitä pelihahmojen kimppuun.
- Mitä pelaajat tekevät?: Yrittävät pitää pelaajahahmonsa hengissä tarpeeksi pitkään, että hahmo voi vetäytyä eläkkeelle saatuaan kylliksi saalista.

Tarkemmin

- Laitos ja/tai julkaisuvuosi: Ensimmäinen laitos 2000. Toinen laitos kahtena erillisenä kirjana 2020.
- Tekijä ja julkaisija: Ville Vuorela / Burger Games
- Sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Säännöt mallintavat lähinnä fyysistä maailmaa, taisteluita ja Borvarian vaaroja. Kaikessa käytetään kuusisivuisia noppia.
- Pelaajien roolit: Pääoletus on, että kaikki hahmot ovat praedoreita, jotka ovat päätyneet seikkailijoiksi monista eri syistä. He käyvät Borvariassa etsimässä aarteita (tai menevät muihin paikkoihin, joihin tavalliset ihmiset eivät tavallisesti uskaltaudu) ja tekevät satunnaisia pimeitä töitä.
- Keskeinen satunnaistamisen väline: Kourallinen d6-noppia. On myös erikseen saatavilla seikkailukortit, joista voi satunnaisesti kääntää, minkälainen vaara nyt tulee Borvariassa vastaan.
- Ketkä noppaavat?: Kaikki.
- Mistä nopataan?: Kykyheitoista, taisteluheitoista, vauriosta, tuurista. Kokemusheitto, jos sitä sääntöä käytetään. Joskus siitä, millaisia aarteita löytyy.
- Perusmekanismi: Noppia heitetään hahmon kykyä tai arvoa vastaan. Mitä vaikeampaa, sitä enemmän noppia täytyy heittää. Jos tulos on pienempi kuin

arvo, yritys onnistuu. Jos tulee tasatulos, voi tulla joku ei niin kiva sivuvaikutus vaikka muuten onnistuikin.

- Muita mekanismeja: Monia heittotaulukoita aarteista ja siitä, mitä Borvariassa voi tulla vastaan. Voi myös käyttää kolikoita (joita on erikseen myynnissä) joilla voi heittää jonkin nopan uudestaan, kunhan tulos ei ollut 6.
- Mekanistinen tasapaino: Pelihahmot aloittavat melkein samalta tasolta ja saavat kokemuspisteitä melkein samaan tahtiin. Hahmojen kuolleisuus voi vaikuttaa siihen, että kokeneempien praedorien porukkaan tulee kokemattomia.
- Hahmonluonti: Statsit voi heittää tai jakaa niihin 75 pistettä (on myös välimuoto). Hahmot saavat alkukykynsä ja -rahansa sen mukaan, mistä ihmisryhmästä ja/tai yhteiskuntaluokasta ovat kotoisin. Syntyperän voi joko heittää tai valita. Hahmolle voi valita korkeintaan kuusi etua ja haittaa ja sitten jakaa 100 pistettä taitoihin.
- Hahmon kehittyminen: Hahmot saavat kokemuspisteitä, joilla he voivat nostaa kykyarvoja, hankkia uusia kykyjä ja nostaa statsejaan. Jos selviävät hengissä kyllin pitkään. Käytetyistä säännöistä riippuen kykyjen nousu on joko heiton takana (heitto maksaa tietyn määrän pisteitä per noppa) tai maksat vain pisteet. 1000 pisteellä voi hankkia edun tai poistaa haitan, kunhan sille keksii syyn.
- Hahmon kuolevaisuus: Taistelusysteemi on varsin tappava, jos hahmo ei osaa hommaansa. Vaurio lasketaan veripisteinä ja kun ne vähenevät kylliksi tulee ensin heikkoutta ja sitten kuolettava shokki. Parantava liemi ei herätä ketään henkiin ja velhojen taikuus vain pahentaisi asiaa. Borvariaan ei kannata mennä yksin ja sitä ei turhan takia kutsuta kuoleman valtakunnaksi, varsinkin kun luonnonlait voivat mennä siellä uusiksi. Ja Jaconian puolella selkäänpuukotus ei ole harvinaista. Vuorelan itse pelauttamissa yleisöpeleissä kuolleisuus on näemmä ollut varsin suurta.
- Tarvikkeet: Varusteet saa aluksi sen perusteella, mitä kykyjä hahmolla on. Sen jälkeen uudet varusteet pitää hankkia rahalla tai viedä vastustajilta. Liian suuri taakka vaikeuttaa heittoja ja hidastaa kulkemista.
- Taikuus: Pelin perusoletus on, että pelaajahahmot eivät koskaan ole velhoja. Heillä voi olla korkeintaan jostain löytyneitä taikaesineitä tai he voivat oppia alkemiaa ja tehdä erilaisia taikaliemiä. Hahmot eivät edes ymmärrä taikuudesta mitään, jolleivät ole jonkun velhosuvun kuolevaisia karkulaisia. Erään lisäosan taikuutta käsittelevät säännöt eivät ole enää "kaanonia".
- Roolipelaamista tukevia mekanismeja: Hahmoille voi ottaa etuja ja haittoja (vihollisia, liittolaisia, erilaisia asenteita, jne). Hahmoilla on myös tavallisesti syy, miksi he ylipäättään ryhtyivät praedoreiksi – suvun vihat tai velkojat, kielletty rakkaus, kerettömyys, lääninherran epäsuosio, verikosto, kapinaan osallistuminen, tarve saada paljon rahaa johonkin ja niin edelleen.
- Muuta erityistä: Praedor-maailmalla on omat kotisivut: <https://praedor.net/>

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- Praedorin tarina alkoi Hiltusen sarjakuvista ja sen jälkeen on tullut romaaneja, novellikokoelma ja jopa keittokirja.
- Pelin lisäosia: Salaisuuksien Kirja (ei enää kaanonina), Kirottu kirja (tietoja Borvariasta), Varjojen kirja (Jaconian mystiset paikat), Kielletyn Rakkauden Kirja (seksi ja sukupuolivähemmistöt), Tarinoiden kirja (seikkailuja) ja Kavala Kirja (juonittelua ja selkäänpuukotusta Jaconiassa)

QuestWorlds, QW

Rope-Laku ja alitur

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aiheetta peli käsittelee?: pelin keskeisenä tavoitteena on tuottaa kiinnostavaa tarinaa ja saada siihen aaltoilua; peli on yleiskäyttöinen, ei tiettyyn maailmaan tai genreen sitoutunut
- Kuinka peli ilmentää tätä?: pelissä heitetään pikemminkin tarinan suunnasta kuin hahmojen onnistumisista; lisäksi peli ohjeistaa pelinjohtajaa säätämään haasteiden tasoa niin, että pelissä tulee sekä onnistumisia että epäonnistumisia
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: luomaan kiinnostavaa tarinaa hahmon onnistumisen tai epäonnistumisen murehtimisen sijasta
- Mitä hahmot tekevät?: ajautuvat pelinjohtajan esittelemiin seikkailuihin ja haasteisiin
- Mitä pj tekee?: luo seikkailut sekä vastaa tarinan ohjailusta; raamittaa selkkaukset ja määrittää niiden vaikeustason
- Mitä pelaajat tekevät?: määrittelevät hahmojensa tavoitteet ja teot, valitsevat näiden käyttämät kyvyt ja heittävät noppaa hahmojen kohtalon selvittämiseksi

Tarkemmin

- julkaisuvuosi: 2025
- julkaisija: Chaosium (uusin versio Ian Cooper; alun perin Robin D. Laws)
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: yksinkertaiset ja kevyet (vaikka säännöistä löytyy myös useampia vaihtoehtoisia malleja eri tilanteisiin)
- pelaajien roolit: perinteinen pj + pelaajat
- keskeinen satunnaistamisen väline: d20-noppa (alle kykyarvon, suurempi parempi; tasan kykyarvon = iso onnistuminen)
- ketkä noppaavat?: pj ja pelaajat
- mistä nopataan?: pikemminkin tarinan suunnasta kuin onnistumisista sinänsä

- perusmekanismi: verrataan pelaajan ja pj:n heittojen onnistumisten lukumääriä; yli 20:n kykyarvot ovat mestaruuksia, joista yksi automaattinen onnistuminen
- muita mekanisme: tarinapisteet, heikkoudet ja jatketut selkkaukset
- mekanistinen tasapaino: "tasapainon" huomion kohteena tarina ja pelistä nauttiminen, ei niinkään hahmojen voimataso
- hahmonluonti: yksinkertainen; hahmolle määritellään maailmaan ja taustaan sopivia sekä hahmoa määritteleviä kykyjä vapaasanaisesti; myös heikkouksia ja tarinakoukku
- hahmon kehittyminen: kokemuksella voi vahvistaa kykyjä ja hankkia uusia
- hahmon kuolevaisuus: tarinavetoisesti, ei suoraa mekaniikkaa tähän
- tarvikkeet: pääosin ei kirjata yksityiskohtaisesti, vaan hahmon kyvyt perustelevat tämän käytössä olevat tarvikkeet
- taikuus: riippuu pelimaailmasta, mutta jos on, niin muiden kykyjen tavoin
- roolipelaamista tukevia mekanisme: tarinaan keskittyminen sekä vapaasanaiset kyvyt, heikkoudet ja tarinakoukku

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- QuestWorlds on uusi versio aiemmasta HeroQuest-roolipelistä eikä sitä pidä sotkea Chaosiumin aikoinaan julkaisemaan QuestWorldiin (ilman lopun s-kirjainta) tai HeroQuest-lautapeliin
- HeroQuestista on useita versioita: HeroWars (2000), HeroQuest 1e (2003), HeroQuest 2e (2009) ja HeroQuest Glorantha (2015); lisäksi siitä tehtiin suomennos (Kalikos 2016) ja myös Wille Ruotsalaisen Roudanmaa-peli (2016) perustuu HeroQuestin sääntöihin; nykyisten sääntöjen SRD-versio julkaistiin jo 2020
- QuestWorldsiin luvataan erillinen genre- ja maailmapaketti, Quests & Worlds, ja lisäksi siihen on olemassa erilaista fanituontoa

RuneQuest, RQ (BRP)

Rope-Laku ja Fun Guy from Yuggoth

"Kolme" isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: sankarillista seikkailua Gloranthan myyttisessä ja pronssikautisessa fantasiamaailmassa
- Kuinka peli ilmentää tätä?: pelin aikana pelataan siitä, millaisia sankareita pelaajien hahmoista tulee, vai tuleeko lainkaan; sankaruus on yhdistelmä vahvuutta ja haurautta (kuoleman riskin jatkuvaa läsnäoloa)
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: ylittämään kohdattuja haasteita mm. riimujen voimia, taikuutta ja intohimoja hyödyntämällä

- Mitä hahmot tekevät?: pyrkivät ratkaisemaan pj:n seikkailun haasteineen
- Mitä pj tekee?: vastaa maailmasta ja seikkailuista sekä pelaa ja kuvailee hahmojen ympärillä olevaa maailmaa ihmisine ja muine olentoineen
- Mitä pelaajat tekevät?: kertovat, mitä heidän hahmonsa pj:n kertomissa tilanteissa tekevät ja heittävät noppaa hahmojen puolesta

Tarkemmin

- nykyisen version koko nimi: RuneQuest - Roleplaying in Glorantha
- julkaisuvuosi: 2018; laskutavasta riippuen joko 4. tai 7. laitos; jatkaa käytännössä 2. (1978) ja 3. (1984) laitoksen perinnettä, vaikka välissä RQ:sta on julkaistu myös muita versioita (esim. Mongoosen RQ:t 2006-2010)
- julkaisija: Chaosium; Gloranthan alkuperäinen luoja Greg Stafford ja alkuperäisten sääntöjen tekijänä mm. Steve Perrin
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: melko monipuoliset ja yksityiskohtaiset, taisteluja painottavat
- pelaajien roolit: (perinteinen) pj + pelaajat
- keskeinen satunnaistamisen väline: nopat, erityisesti d100
- ketkä noppaavat?: sekä pelaajat että pj
- mistä nopataan?: hahmon tai eph:n ja hirviöiden toimien onnistumisesta
- perusmekanismi: d100:lla alle prosentuaalisen kykyarvon, esim. 55%
- muita mekanismeja: kriittiset ja erikoisonnistumiset, kompuroinnit sekä lisäbonukset kykyihin riimuista ja intohimoista
- mekanistinen tasapaino: hahmojen välillä eroja mm. kykyihin, osumapisteyksiin ja taikuuteen perustuen; erityisesti kriittiset osumat tekevät pelistä ennalta-arvaamattoman
- hahmonluonti: ammatti- ja kulttiperusteisesti, sukuhistoria huomioiden; melko pitkä ja monivaiheinen
- hahmon kehittyminen: onnistumisista saatavat kokemusmerkinnät sekä (usein maksullinen) harjoittelu mahdollistavat kykyjen kehittymisen
- hahmon kuolevaisuus: erityisesti kriittisten osumien vuoksi aina todellinen uhka, minkä on tarkoitus ohjata siihen, että kuoleman riski otetaan aina tietoisesti
- tarvikkeet: yksilöidään hahmolomakkeelle ja aseilla yksilöityjä ominaisuuksia
- taikuus: valmiit taikaluettelot; taioilla yksilöidyt ominaisuudet; kolmenlaista taikuutta: henki-, riimu- ja velhotaikuutta
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: hahmon tausta, riimujen luonteet, intohimot sekä pelin ajatus siitä, että hahmo nähdään osana pelimaailman yhteisöjä
- muuta erityistä: pelimaailma Glorantha on erityisen laaja ja syvälinen, ja siinä jumalilla, riimuilla ja magialla on keskeinen rooli

Pelin rinnakkaisversioita

- samaan Basic Roleplaying (BRP) -systeemiin perustuvia pelejä ovat myös mm. Basic Roleplaying - Universal Game Engine, Call of Cthulhu (lovecraftilaista kauhua yleensä 1920-luvun Yhdysvalloissa) ja Pendragon (arthuriaanista keskiaikafantasiaa)
- Mythras (2016) on käytännössä uudelleen nimetty versio aiemmasta, RuneQuestin 6. laitoksesta; uusia piirteitä erityisesti taisteluun, mutta myös taikuuteen
- lisäksi ns. fanituotantona on julkaistu virtaviivaistettu versio säännöistä; SpeedRune (2022)
- Gloranthaan on ollut erikseen omat sääntöversionsa niin HeroQuestiin (2015; QuestWorldsin edeltäjä) kuin 13th Ageen (2018; D&D-henkiset säännöt)

Savage Worlds

Alis72

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: geneerinen sääntösysteemi erillaisiin genreihin ja maailmoihin
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Sisältää monipuoliset, mutta keskenään samankaltaiset säännöt toimintaan, taisteluun, sosiaaliseen kanssakäymiseen, taikuuteen jne. Lisäksi sääntöihin kuuluu meta-resurssi 'benny' (=benefits), jolla saa esim heittää nopat uudelleen tai yrittää välttää ikäviä seurauksia (mm. hahmon vaurioita). Toimii hyvin miniatyyreillä ja taktisilla kartoilla muttei niitä vaadi.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: säännöt tuottavat Hollywood-leffojen tyylistä räjähtävää toimintaa ja elämää suurempia sankaritarinoita
- Mitä hahmot tekevät?: toimivat pelijohtajan määrittelemässä maailmassa sankareina (tai antisankareina)
- Mitä PJ tekee?: Vastaa maailmasta, seikkailuista, pelaa ja kuvailee hahmojen ympärillä olevaa maailmaa ihmisine ja muine olentoineen, pitää yllä karttaa ja ohjaa vastapuolen toimintaa
- Mitä pelaajat tekevät?: kertovat, mitä heidän hahmonsensa pelinjohtajan kertomissa tilanteissa tekevät ja heittävät noppaa hahmojen puolesta, päättävät hahmojensa reaktiot pelinjohtajan heittämiin haasteisiin.

Tarkemmin

- laitoksen nro ja/tai julkaisuvuosi: Adventure Edition (SWADE) 2018
- tekijät ja/tai julkaisija: Pinnacle Entertainment Group
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: kevyehköt, mutta monipuoliset säännöt hahmojen tekoon ja toimintojen toteuttamiseen. Geneerisenä systeiminä sisältää säännöt ja perusvarustelistat eri aikakausien ja genrejen maailmoihin.
- pelaajien roolit: (perinteinen) PJ + pelaajat
- keskeinen satunnaistamisen väline: nopat (d4, d6, d8, d10 ja d12) sekä pokerikorttipakka
- ketkä noppaavat?: sekä pelaajat että PJ
- mistä nopataan?: pelaajahahmojen tekemisten onnistumisista, pelinjohtajan hahmojen toimista
- perusmekanismi: pelaajat (ja pelinjohtajan nimekkäät hahmot) heittävät taitonoppaa (d4, d6, d8, d10 tai d12) ja d6-noppaa, suurin silmäluku "räjähtää" ja heitetään uudestaan+lisätään lopputulokseen (d6 heitetään rinnalla ja sekin voi räjähtää mutta summat lasketaan erillisinä, parempi jää voimaan). Yleensä onnistuminen vaatii loppusummaksi 4 ja jokainen sen ylittävä 4 (8, 12, 16 jne.) antaa erikoisonnistumisen. Bennyillä heiton voi uusia ja parempi loppusumma jää voimaan. Taisteluvuorot vedetään jokeripakasta, erikoisominaisuuksilla saa vetää useamman kortin tai vetää uuden kortin, jos edellinen 6 tai pienempi. Jokeri voittaa muut ja antaa kyseiselle vuorolle plussaa kaikkeen.
- muita mekanisme: Bennyillä saa heittää nopat uudestaan, ottaa uuden aloitekortin tai yrittää pienentää hahmoon kohdistuvaa taisteluvauriota.
- mekanistinen tasapaino: taitojen parantuessa keskimääräinen onnistumistodennäköisyys kasvaa, mutta räjähtävät nopat pitävät huolen siitä että tuurin osuus on suuri ja tilanteet voivat sen ansiosta kääntyä pääläelleen.
- hahmonluonti: Hahmot rakennetaan hahmopisteillä (ostetaan ominaisuudet, taidot jne). Mahdollistaa hyvin erilaisten hahmojen luonnin juuri haluamansa laiseksi
- hahmon kehittyminen: hahmot saavat kehittyessään lisää hahmopisteitä; osa taidoista ja ominaisuuksista vaatii pisteiden lisäksi tiettyä taitotasoa ja pohjaominaisuuksia (eräänlaiset taito-tikapuut)
- hahmon kuolevaisuus: hahmot ovat keskimäärin melko kestäviä, mutta räjähtävät nopat voivat aiheuttaa jopa äkkikuoleman. Tähän vastavoimana on bennyt joilla voi tuurilla jopa selvitä tappavasta osumasta naarmuitta. Bennyit toimivatkin ikäänkuin "varakestopisteinä"
- taikuus: geneerinen joustava systeemi, jossa jokaisen yksittäisen loitsun voi voimapisteillä (=resurssi joka kuluu loitsiessa) muuttaa tai lisätä loitsun vaikutusta, tehoa ja toimintaa
- roolipelaamista tukevia mekanisme: erilliset säännöt esim. takaa-ajolle, sosiaalisille konflikteille (esim oikeissalidraama), narratiiviselle 'pika-encounterille', pitemmän ajan kestäville dramaattisille tehtäville (esim. pommin purku) jne.

Pelin rinnakkaisversioita

- Julkaistu alunperin v. 2003. Savage Worldsille on julkaistu kasoittain valmiita pelimaailmoja, kuten Deadlands (Steampunk/horror/western), East Texas University (yliluonnollinen kauhu meets opiskelijaelämä), The Last Parsec (High-tec Scifimaailma), 50 Fathoms (fantasia-piraattimaailma) sekä konversioita muista tunnetuista maailmoista kuten Savage Pathfinder (Pathfinder maailma), RIFTS... (löytyy myös epäviralliset Star Wars konversiot)

Stalker

Elfbiter

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Maailma perustuu Arkadi ja Boris Strugatskin romaaniin, joka julkaistiin suomeksi nimellä Stalker (WSOY 1982). Maapallolle on ilmestynyt ilmeisesti alienien pikavierailun jäljiltä Vyöhykkeitä, joissa luonnonlait ovat menneet sekaisin ja joista löytyy omituisia esineitä, joita ihmiset eivät todellisuudessa kunnolla ymmärrä mutta uskovat voivansa hyödyntää.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Taustamaailmalla.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Kuvailuun panostamiseen.
- Mitä hahmot tekevät?: Pelaajahahmot ovat stalkereita eli hiippailevat näille Vyöhykkeille sen toivossa, että löytäisivät jotain arvokasta.
- Mitä pj tekee?: Hallitsee muuta maailmaa.
- Mitä pelaajat tekevät?: Yrittävät parhaansa mukaan kuvailla mitä hahmot tekevät.

Tarkemmin

- julkaisuvuosi: 2008
- Tekijä ja julkaisija: Ville Vuorela / Burger Games
- Sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Suhteellisen yksinkertaiset keskittyen kuvailuun ja ideoiden järkevyyteen.
- Pelaajien roolit: Pelihahmot ovat stalkereita eli hiipivät nyt eristetyille Vyöhykkeille etsimään muukalaisten jälkeensä jättämiä ja ehkä uudelleenkin ilmestyviä esineitä, jotka he myyvät eteenpäin.
- Keskeinen satunnaistamisen väline: Ei ole.
- Ketkä noppaavat?: Noppia ei varsinaisesti tarvita, mutta pelinjohtaja voi käyttää niitä, jos jokin tilanne vaatii täyttää satunnaisuutta.
- Mistä nopataan?: Kts. yllä.

- Perusmekanismi: Käyttää Vuorelan Flow-systeemiä, joka perustuu roolipelaamiseen - siihen, onko pelihahmolla lainkaan kykyä tiettyyn tilanteeseen, miten pelaaja kuvailee tilanteen ratkaisemisen ja pakkotilanteessa arvopisteiden käyttämiseen. Pelinjohtaja antaa ratkaisuehdotukselle arvon sen perustella, onko siinä jotain järkeä, onko se edes mahdollinen ja niin edelleen.
- Muita mekanismeja: Ei.
- Mekanistinen tasapaino: Ei ehkä sovi pelaajille, joille kuvailu tuottaa vaikeuksia.
- Hahmonluonti: Pelaajahahmo luodaan tietyn stalkerporukan jäseneksi, jolla on tietty rooli. Tämä voi olla kuski, neuvottelija, taistelija jne. Hahmon kyvyt perustuvat hänen menneisyyteensä ja statseihinsa.
- Hahmon kehittyminen: Useamman pelisession jälkeen pelaaja ja pelinjohtaja voivat keskustella siitä, mitä hahmo olisi näiden seikkailujen aikana oppinut. Ehkä hän on päässyt yli jostain tai hankkiutunut jostain haitasta eroon. Ehkä hänen täytyy mennä opiskelemaan saadakseen uusia taitoja.
- Hahmon kuolevaisuus: Taisteluissa systeemi välittää vain lopputuloksesta, voitosta tai häviöstä. Häviön seuraukset riippuvat käytetyistä aseista joten, jos hahmo saa luodista, hänen täytyy kuluttaa statsipisteitä pysyäkseen hengissä. Jos hoitoa ei ole saatavilla, hahmo voi kuolla.
- Tarvikkeet: Tarvikkeille on annettu hinta, mutta ei painoa eikä hahmon kantokyvyllä ole väliä. Taistelussa ei tarvitse välittää ammuksista.
- Taikuu: Pelihahmot itse eivät pysty mihinkään yliluonnolliseen mutta Vyöhykkeet ovat täynnä omituisia alueita ja vaikutuksia, joista monet ovat ihmisjärjen käsittämättömissä.
- Roolipelaamista tukevia mekanismeja: Flow-systeemi kannustaa kuvailuun ja roolipelaamiseen.
- Muuta erityistä: Kotisivu: <http://www.burgergames.com/stalker/>. Pelin oletuskampanjan Vyöhyke on Ranskan Toulousessa (romaanin Vyöhyke on Kanadassa).

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- Stalkerista on myös Burger Gamesin julkaisema englanninkielinen versio ja De Cezar Capaclen ranskankielinen laitos.

Tivoli (PbtA)

Rope-Laku

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Eriaisuutta, ystävyyttä, yhteistyötä ja ja hahmojen muutosta.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Pelissä pelataan kiertelevän sirkuksen tai tivolin outoa, taianomaista väkeä ja hahmojen pelaamisessa on oleellista kohdata näiden heikkoudet, käsitellä niitä ja muuttaa ne vahvuuksiksi.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Kuunnella yhteistä tarinsaa, seurata sääntöjä ja uskaltaa haastaa hahmon heikkoudet.
- Mitä hahmot tekevät?: Ovat kiertelevän sirkuksen tms. jäseniä. Saattavat ratkoa ongelmia ja kohdata ulkoisia vastuksia, mutta tärkein konflikti on sisäinen.
- Mitä pj tekee?: Kuten yleensäkin, vastaa pelimaailmasta ja sivuhahmojen pelaamisesta. Tosin peli kannustaa jakamaan vastuuta tavanomaista tasaisemmin ja tarjoaapa se vaihtoehtoksi kiertävän pelinjohtajan roolitusta.
- Mitä pelaajat tekevät?: Ohjaa hahmoaan ja tutkii tämän sisäistä maailmaa.

Tarkemmin

- julkaisuvuosi: 2022
- tekijä(t) ja/tai julkaisija: Kristel Nyberg / GlassAngel Games & Stories
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: kevyet, ohjaavat pelaamaan pelin tavoitteiden mukaista peliä
- pelaajien roolit: perinteinen pj + pelaajat, joskin peli kannustaa jakamaan vastuuta
- keskeinen satunnaistamisen väline: 2d6 + ominaisuusarvo
- ketkä noppaavat?: pelaajat
- mistä nopataan?: kun pelaaja kuvailee hahmonsa tekevän sellaista, joka aktivoi toiminnon
- perusmekanismi: 2d6+omaisuusarvo; 10+ onnistuminen, 7-9 osittainen onnistuminen, 6- epäonnistuminen
- muita mekanismeja: uskomukset (kielteisiä käsityksiä itsestä), uskomuksen haastaminen ja uskomusten muuttaminen kokemuksen avulla vakaumuksiksi (myönteinen käsitys itsestä)
- mekanistinen tasapaino: hahmojen pelikirjat vaikuttavat tasapainoisilta ja peli perustuu hahmojen kyvykkyyksiin
- hahmonluonti: nopea; pelikirjojen (akrobaatti, avustaja, kummajainen, mekaanikko, silmänkääntäjä ja tirehtööri) mukaan; jaetaan ominaisuuspisteet, määritellään uskomukset
- hahmon kehittyminen: kokemuksella, jota saa etupäässä epäonnistumisesta; uskomus vakaumukseksi, ominaisuuspisteen nosto tai uusi pelikirjan erikoistoiminto; pelikirjoissa vaihtoehtoja taustoisiksi ja silmien kuvauksiksi

- hahmon kuolevaisuus: ei oleellinen osa peliä, ei mahdollista, sillä vammojen tullessa täytteen tulee uusi uskomus
- tarvikkeet: tarvikkeiden yksilöinti ei merkityksellinen osa peliä
- taikuus: kaikkien hahmojen yksi ominaisuus on taika, jonka avulla hahmo voi olla yhteydessä maailman taikuuteen; taikuus voi olla “esimerkiksi jokin yliluonnollinen aisti [...], selvännäkökyky tai kyky nähdä aaveita.” (s. 21)
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: pelin selkeä lähtöastelma kiertelevistä “kummajaisista” sekä sen perusoletus hahmon sisäisen muutoksen pelaamisesta; pelinjohtajan toiminnot, joista useat kannustavat roolipelaamiseen
- muuta erityistä: suomalainen Powered by the Apocalypse -peli

Tribe 8

Elfbiter

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Tuhonjälkeistä maailmaa, jossa ihmiset ovat jakautuneet seitsemään heimoon ja muihin ryhmiin ja ovat kylmässä sodassa tuhon aiheuttaneiden mystisten hirviöiden kanssa. Jokaisella heimolla on oma suojelusolentoa, ”Fatima” joilla on omat tavoittensa ja salaisuutensa.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Fatimat johtavat heimoja ja antavat tiettyjä ominaisuuksia – ainakin ennen kuin hahmo potkitaan pois.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Pelaajahahmot ovat hylkiöitä, jotka yrittävät rakentaa uutta yhteiskuntaa. Kokemuspistesysteemi kannustaa yhteistoimintaan.
- Mitä hahmot tekevät?: Kamppailevat zbri-hirviöitä tai elementtejä tai vihamielisiä heimolaisia vastaan.
- Mitä pj tekee?: Kuten tavallisesti.
- Mitä pelaajat tekevät?: Kuten tavallisesti.

Tarkemmin

- Laitos ja/tai julkaisuvuosi: 1998, toinen laitos 2004
- Tekijä(t) ja/tai julkaisija: Phil Bouille, Josh Mosqueira & Stephane Brochu / Dream Pod 9
- Sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Säännöt säätelevät hahmojen alkuperää ja asemaa maailmassa.
- Pelaajien roolit: Pelaajahahmot ovat hylkiöitä, jotka syystä tai toisesta on potkittu pois entisestä heimostaan. Samalle he ja heidän kaltaisensa muodostavat tulevan Kahdeksannen Heimon, jolla ei ole omaa ”Fatimaa” mutta tulevaisuuden kohtalo käsissään.

- Keskeinen satunnaistamisen väline: d6-nopat
- Ketkä noppaavat?: Kaikki.
- Mistä nopataan?: Kykyheitot, statsiheitot, heitot muista arvoja vastaan.
- Perusmekanismi: Heitetään tietty määrä d6-noppia. Noppien määrä riippuu kyvystä, statsista tai muusta arvosta. Vain suurin noppatuloks merkitsee, mutta jokainen lisäkutonen lisää summaa yhdellä. Tähän lisätään bonukset ja miinukset. Jos kaikki nopat ovat ykkösiä, tulos on fumble. Jos heiton tulos on enemmän kuin tavoitearvo, heitto onnistuu. Heiton ja tavoitearvon erolla on merkitystä.
- Muita mekanismeja: Kokemuspisteillä voi myös saada lisänoppia heittoihin.
- Mekanistinen tasapaino: Hahmot saattavat saada eri määriä kokemuspisteitä sen mukaan mitä tekevät tai jättävät tekemättä
- Hahmonluonti: Hahmot luodaan tulevan heimon solun jäseniksi, joilla on yhteisiä tavoitteita. Heille määritellään tausta, mukaan lukien mistä heimosta he ovat kotoisin, missä hylkiöiden nykyisessä ryhmässä he ovat aktiivisia ja minkälaisen näyn he ovat saaneet kun entisen heimon Fatima veti heiltä pois henkisen tuensa.
- Hahmon kehittyminen: Hahmo saa kampanjan aikana kokemuspisteitä, joilla voi korottaa kykyjä ja statseja.
- Hahmon kuolevaisuus: Vahinko vähentää toimintakykyä ja antaa miinuksia ja jos niiden arvo menee tuplasti yli System Shock-arvon (HLT+5), hahmo on kuolemaisillaan mutta voidaan vielä elvyttää. Jos vahinko menee yli Instant Death-arvon (Stamina*2), vain tietynlainen taikuus voi auttaa. Henki on höllässä.
- Tarvikkeet: Joillakin ryhmillä on kehittyneempää tekniikkaa ja lähinnä he voivat oppia niihin liittyviä kykyjä. Tyypilliset kamalistat.
- Taikuus: Fatimat, jotka pelastivat ihmiset Zbrien orjuudelta, antoivat ihmiselle synteesi-voimat, yhteyden Unen Virtaan. Minkälaisia voimia hahmo voi käyttää riippuu siitä, mihin heimoon he syntyivät ja mihin ryhmään he nyt kuuluvat. Synteesi-kyky maksaa paljon pisteitä, joten siihen keskittyvällä hahmolla on vähemmän muita kykyjä.
- Roolipelaamista tukevia mekanismeja: Osa kokemuspisteistä tulee hahmon roolipelaamisesta, yhteistoiminnasta ja hahmon taustan mukaisesta käyttäytymisestä.
- Muuta erityistä: Pelin kampanjalle on metaplot, jossa Kahdeksas Heimo sekaantuu moniin asioihin, kamppailee joidenkin fatimojen valtaa vastaan ja lopulta johtaa ihmiset voittoon hirviöistä ja vihamielisistä yhteisöistä, mukaan lukien valloittamalla Capal-kaupungin, josta tulee toisen laitoksen näyttämo.
- Pelin maailma sijoittuu alueelle, jossa meidän maailmassamme on Kanadan Montreal.

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- Toisessa laitoksessa on annettu myös d20-säännöt.

Twilight: 2000 (YZE)

Jermi

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Perusmuodossaan sotilaiden selviytymistä kolmannen maailmansodan jälkeen. Muita vaihtoehtoja on esim Merc 2000, jossa pelaajat ovat palkkasotureita nykypäivän maailmassa.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Pelaajahahmot ovat jonkin sotilasorganisaation henkiinjääneitä. Kansallisvaltiot ovat pääosin romahtaneet, suurimmat kaupungit ja sotilaskohteet ovat ottaneet osumaa ydinaseista. Ihminen kuitenkin edelleen elossa, siellä täällä, ja on se vastustaja, tai ystävä. Kuka on kuka, ja mistä seuraava ateria, autoon polttoaine, aseisiin ammuksen? Ketä autat, ketä vastustat.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Miettimään selviytymistä maailmassa, jossa tuliaseilla ja varsinkin raskaammilla aseilla hengen saa pois helposti. Joten jos tulitaistelua voi välttää, se yleensä kannattaa.
- Mitä hahmot tekevät?: Valintoja post-apokalyptisessä maailmassa.
- Mitä pj tekee?: Perinteiset pelinjohtajan tehtävät.
- Mitä pelaajat tekevät?: Perinteiset pelaajan tehtävät.

Tarkemmin

- laitoksen nro ja/tai julkaisuvuosi: 4th edition, 2021
- tekijät ja/tai julkaisija: Fria Ligan
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Monimutkaisuus lienee noin keskitasoa
- pelaajien roolit: Peli antaa mahdollisuuden pelata hyvin erilaisen taustan omaavia hahmoja, sinällään ei suoranaisia luokkia tms.
- keskeinen satunnaistamisen väline: YZE-systeemi eli nopat d6, d8, d10 ja d12, mutta niin, että silmäluku 6 tai enemmän on yksi onnistuminen, 10 tai enemmän kaksi onnistumista. 1 on epäonnistuminen.
- ketkä noppaavat?: Pelaajat ja PJ
- mistä nopataan?: Taitojen käytöstä lähinnä.
- perusmekanismi: Jokainen taito kuuluu jonkin neljästä ominaisuudesta alle, ominaisuudet ja taidot on määritelty tasoille D:stä A:han. Heitettäessä kumpikin antaa tasonsa määräämän noppia pooliin, haetaan onnistumisia, kaksi tai useampi onnistuminen on kriittinen onnistuminen.
- muita mekanismeja: Osumapisteet, stressi. Coolness under fire. Osumapisteet määrittelee hahmon kestävyyttä, stressi henkistä rasituksen tilaa. Coolness under fire taas sitä, kuinka herkkä hahmo on menemään

toimintakyvyttömäksi eli esim. paniikkiin tulitaistelussa lähelle tulevien luotien tai räjähdysten takia.

- mekanistinen tasapaino: Pelissä pääasiassa kaikki on ihmisiä, ehkä joskus jotain eläimiä, joten suurelta osalta se, kuka on pelissä kova, riippuu taidoista ja käytettävissä olevista asioista.
- hahmonluonti: Urapolkusysteemi, jossa hahmo on aina d6 vuotta jossakin “ammattissa”, joka opettaa hänelle ammatille tyypillisiä taitoja. Joillakin ammattiteilla on vaatimuksena se, että on aiemmin ollut toisessa määrättyssä ammatissa. Starttipisteet heitetään, pelaaja saa kuitenkin valita sen, mihin ne laittaa. Sitä miten pitkä ura on sattuman varassa, hahmonluonti päättyy sodan alkamiseen. Ura myös vaikuttaa alussa oleviin varusteisiin.
- hahmon kehittyminen: Kokemuspistepohjainen systeemi, jossa kokemuksella saa ostaa korotuksia taitoihin.
- hahmon kuolevaisuus: Perusihmisen kestävyys, kriittinen osuma saattaa päättää päivät kerrasta.
- tarvikkeet: Aseita on, ja paljon erilaisia. Niitä voi tuunata erilaisin lisävarustein. Patruunoista pidetään lukua. Samoin on kaikkea muuta ammisasioita mitä sotilailla ja siviileillä nyt voi olettaa olevan. Erilaisia sotilasajoneuvoja, Ladoja, jne. Kaikella on käyttönsä, ilman niitä on vaikeaa.
- taikuus: Ei ole
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: -
- muuta erityistä: Hyvä systeemi kaikenlaisen nykyaikaisen sotilas/paramilitary yms pelin pohjaksi.

Pelin rinnakkaisversioita yms. (Jermi ja Rope-Laku)

- Aikaisemmat painokset, alkaen vuodesta -84. Ennen 4th editionia systeemi oli d100-pohjainen.
- Pelin sääntöjen taustalla on Fria Liganin (Free Leaguen) ns. Year Zero Engine -sääntöjärjestelmä (yhtymäkohdistaan huolimatta säännöt myös poikkeavat toisistaan eri peleissä); ks. esim. Alien RPG tässä tiedostossa

Twist and Turn, TNT

Misamet ja Rope-Laku

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Ei aihetta, universaali eli yleiskäyttöinen systeemi.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: Keskenään eri tyyliset esimerkkiseikkailut, vapaasti keksittävät hahmojen ominaisuudet.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Kekseliääseen improvisointiin.

- Mitä hahmot tekevät?: Hahmot koittavat selvittää kunkin seikkailun tilanteet ja haasteet.
- Mitä pj tekee?: PJ ohjaa peliä, ehdottaa Vetoja ja päättää niiden vaikeuden, tulkitsee korttien tulokset
- Mitä pelaajat tekevät?: Pelaajat käyttävät hahmon taitoja, vetävät kortteja ja valitsevat niistä tuloksen.

Tarkemmin

- julkaisuvuosi: 2022
- tekijä: Mika Metsätähti
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Kevyt. Sääntöjen tarkoitus on lähinnä antaa jokin kehys hahmojen toiminnalle sekä tuottaa jännitystä ja erilaisia tuloksia. Säännöt soveltuvat eri tyylin peleihin ja mahdollistavat tyyli edellä toimimisen.
- pelaajien roolit: (perinteinen) pj + pelaajat
- keskeinen satunnaistamisen väline: Tavallinen pelikorttipakka.
- ketkä pelaavat kortteja?: Sekä pelaajat että pelinjohtaja.
- mistä pelataan?: Saavuttaako pelaaja haluamansa tavoitteen, onnistuuko hahmo.
- perusmekanismi: Pelaaja valitsee hahmon ominaisuuksista riippuen 1-3 korttia ja valitsee niistä. Kortin maa määrää tuloksen. PJ voi vetää vaarakortteja ja korvata pelaajan kortin korkeammalla kortilla (ja näin vaihtaa maata eli tulosta).
- muita mekanisme: Eriasteisia kriittisiä tuloksia (kuvakortit ja parit). Hahmojen erikoisvoimat, joiden käyttö kuluttaa Sisupisteitä.
- mekanistinen tasapaino: hahmoilla lähtökohtaisesti keskenään sama määrä taitoja, voimia ja sisua, mutta itse keksittyjen taitojen ja voimien hyödyllisyys voi vaihdella. Peli keskittyy enemmän siihen, mitä hahmot päättävät tehdä, kuin voimatasapainoon.
- hahmonluonti: hahmojen taustat, taidot ja voimat voi keksiä vapaasti (pelityylin rajoissa)
- hahmon kehittyminen: valinnainen
- hahmon kuolevaisuus: riippuvainen seikkailusta ja pelityylistä
- tarvikkeet: hahmolla muutama esine/apulainen/muu + yksi tärkeä erikoislisuke
- taikuus: riippuvainen seikkailusta ja pelityylistä, perustuu erikoisvoimiin
- roolipelaamista tukevia mekanisme: pelaaja saa itse määrätä, millaista lopputulosta tavoittelee vedoissa, ja miten
- muuta erityistä: suomenkielinen, yhteistyö Suomen Roolipeliseura ry:n kanssa; peliin on tarjolla oma korttipakkansa, joka voi olla hyödyksi myös muissa peleissä

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- Takavasen (2023), salaisen peilimaailman lavastekaupunkeihin ja satukäytävälle sijoittuva pelimaailma.

Vampire: The Masquerade

Jermi

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: Henkilökohtaista kauhua, yliluonnollisia olentoja "meidän" maailmassamme.
- Kuinka peli ilmentää tätä?: You are the monster: pelaajat pelaavat vampyyreja, vampyyrit metsästävät ihmisiä elääkseen. Vampyyrit myös taistelevat toisiaan vastaan, usein epäsuorasti, mutta myös suorasti. Tasapainoilu ihmisyyden ja Pedon välillä.
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: Koska pyritään välttämään paljastumista vampyyrinä ihmisille, ja pysymään "elossa", pelaajat oppivat luovimaan tilanteissa, arvioimaan mahdollisuuksiaan, jne. Selviytyminen on voitto.
- Mitä hahmot tekevät?: Elävät maailmassa. Se mitä tekevät riippuu konseptista, ja pelaajien valinnoista, mutta paletti on erittäin laaja; poliittista juonittelua, salapoliisitoimintaa, harkittua väkivaltaa, jne.
- Mitä pj tekee?: Pelin nimitys pj:lle on Storyteller, eli pitkälti hänen kehrittelemäänsä laajaa tarinaa seurataan. Määrittelee millasta nopanheittoa heitetään jos heitetään.
- Mitä pelaajat tekevät?: Kertovat oman hahmonsa tarinaa

Tarkemmin

- laitos ja julkaisuvuosi: 5e, 2018
- tekijät ja/tai julkaisija: WoD-ydintiimi + Renegade Game Studios. WoD:n IP oli alunperin White Wolfin, nykyisin Paradoxin omistuksessa.
- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: Säännöt tukevat tarinankerrontaa, suuri osa säännöistä on enemmänkin ehdotuksia kuin kovia sääntöjä, kaikkea kehoitetaan tuunaamaan omaan tarinaan sopivaksi. Perusmekaniikat ovat melko selkeät.
- pelaajien roolit: Ei sääntöjen määrittämiä rooleja, tai classeja.
- keskeinen satunnaistamisen väline: d10, pelin oma malli, jossa karkeasti kuvaillen puolet onnistumisia, puolet ei.
- ketkä noppaavat?: pj ja pelaajat
- mistä nopataan?: kykyheitot, voimien käytöt osin
- perusmekanismi: stat+skill/discipline muodostaa poolin, heitetään onnistumisia pelinjohtajan määrittelemää targettia vasten, tai vastustajan onnistumisia vastaan.
- muita mekanismeja: Osumapistee, nollassa ei kuolla, vaan mennään vain tavallista elottomammaksi, ellei sitten vaurio ole erityisesti vampyyriä

tappavaa, esim tulta; Willpower, joka on käytännössä henkiset osumapistheet, myös mahdollistaa checkeissä noppien rerollaamista, nolliha hahmo on “dazed”, ei kykene selkeään ajatteluun; Hunger, eli vampyyrin nälän taso, 0-5, vaikuttaa moneen asiaan, tarinankerronnallinen väline myös; Ihmisyys, skaalalla 0-10, tätä mahdollisesti menetetään, jos tehdään asioita, jotka sotivat yhdessä sovittua moraalikoodistoa vastaan, esim viattoman ihmisen tappaminen; Frenzy, määrättyissä tilanteissa vampyyri voi menettää hallinnan hetkeksi Pedolle, joka elää hänen sisällään, ja asioita tapahtuu.

- mekanistinen tasapaino: Pelaajat keskenään melko samalla viivalla, toki riippuen valinnoista; jokaisella on vahvuuksia ja heikkouksia eri paikoissa. Maailma sisältää koko skaalan olentoja heikoista puolijumalallisiin muinaisiin. Maailma ei välttämättä ole “reilu”.
- hahmonluonti: Statit, kyvyt, edut/haitat, ja disciplinet, eli vampyyrivoimat, ovat pelaajan valittavissa, ei sisällä satunnaisuutta, kaikilla sama määrä “palloja” jaettavissa eri asioihin.
- hahmon kehittyminen: PJ määrittämään tahtiin tulee expaa, mahdollisuus korottaa monia asioita kun on tarpeeksi
- hahmon kuolevaisuus: lätön, kestää tavallista ihmistä paremmin iskua, muttei kuolematon. Hahmo voi myös “kuolla” jos hänen ihmisyytensä laskee nolnaan.
- Tarvikkeet: Määrätty taso Resourcesia hahmolla tarkoittaa, että pelaaja voi suoraan olettaa hahmolla olevan määrättyjä asioita hallussaan (asunnot, autot, kamat); myöskään rahaa ei suoraan seurata. Toki PJ discretion.
- Taikuus: World of Darkness, eli pelin maailma, sisältää taikuuden, alkaen hyvin simppelistä aina todellisuutta muokkaavaan, ja siten erittäin voimalliseen.
- roolipelaamista tukevia mekanismeja: Pelaajahahmot kuuluvat klaaneihin, jotka antavat määrätyn flavorin hahmolle. Pelaajahahmojen on otettava hyötyjä ja haittoja hahmonluonnissa, nämä ovat pääasiassa roolipelaamista muokkaavia. Sen, ettei säännöt tiukasti määritä asioita, voidaan katsoa antavan laajemman mahdollisuuden hahmon roolipelaamiseen pelinjohtajan kanssa yhteistuumin

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- Pelin aikaisemmat versiot, pääasiassa Vampire 20th anniversary edition. Vampire the Requiem. Löytyy myös LARPeja varten tehty sääntöedikka, Mind's Eye Theatre.
- Jakaa maailman muiden WoD- eli Wolrd of Darkness -pelien kanssa; Werewolf the Apocalypse, Mage the Ascension, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming jne. Näistä on helppo siirtää asioita Vampire-peliin.

Lisäksi: lyhytkuvauksia

Kauhupelejä

Rope-setä

- Alien: Elokuvien maailmaan sijoittuvat kauhupeli hektisellä noppajärjestelmällä. Pelipöydässä kukaan ei kuule marinaasi siitä, että nopat eivät ole puolellasi.
- Call of Cthulhu: Tutkimuspeli, jossa pelihahmot selvittävät mysteerejä, jotka johtavat ihmiskuntaa vanhempien olentojen jäljille. Tämä on se roolipeli, jossa hahmot tulevat hulluiksi hirviöiden näkemisestä. Se ei estä pelaajia hamstraamasta aseita hirviöiden tuhoamiseksi.
- Deadlands reloaded: Länkkäriroolipeli, jossa epäkuolleet skoopparit ja hullut tiedemiehet on lisätty outoihin villin lännen maisemiin. Vaatii Savage Worlds-sääntökirjan toimiakseen.
- Delta Green: Salaisen järjestön agentit tutkivat kauheita asioita ja käyvät tapausten välillä psykiatrien juttusilla painajaisten vuoksi.
- Kult, Divinity lost: Mitä jos kertoisin, että maailma, jonka tiedät, on vale? Pimeät voimat hallitsevat kaikkia ja kaikkea tässä seksuaalisväritteisessä roolipelissä. Vain aikuisille.
- Locus: Kummittelevat paikat kutittelevat pelihahmojen kaapeissa olevia luurankoja.
- Trail of Cthulhu: Cthulhu-peli, jossa tutkimus pääsee isompaan osaan. Trailissa täytyy vähän miettiä mihin johtolangat johtavat.
- Vaesen: 1800-luvun Skandinaviaan sijoittuva peli, jossa kansantarinoiden peikkoja ja muita olentoja päihitetään ottamalla selville rituaaleja, joilla ne voidaan voittaa. Mukana myös tukikohtasäännöt tutkijoiden nukkekodin rakentamiseksi.
- Vampire: Nykyajan kaupunkien varjoissa piileskelevät vampyyrit käyvät salaista kamppailuaan tulevaisuudesta. Varaa paljon 10 tahoisia noppia, ja unohda voimafantasiointi!
- World of Walking dead: Zombimaailmanloppuroolipeli kertonee kaiken olennaisen?

Muita pelejä

Rope-setä

- Warhammer Fantasy Roleplay: Wanhan miniatyyrisotapelin maailmaan sijoittuva roolipeli, joka plagioi ideoita Michael Moorcockilta ja Pyhän saksalaisroomalaisen keisarikunnan historiasta.
- Blades in the Dark: Synkässä fantasiakaupungissa pelaajat pelaavat rikollisjengiä, joka haluaa kukoksi tunkiolle.

Lisäksi: soolopelaaminen

Rope-Laku

“Kolme” isoa kysymystä

- Mitä aihetta peli käsittelee?: kyse ei ole yksittäisestä pelistä, vaan siitä, että henkilö pelaa itsekseen jotain valitsemaansa roolipeliä
- Kuinka peli ilmentää tätä?: soolopelaamisessa käytetään yleensä apuna erilaisia, tavallaan pelinjohtajan korvaavia satunnaistamisen välineitä
- Millaiseen käyttäytymiseen peli ohjaa pelaajia?: yleisiä soolopelaamisen muotoja ovat joko haasteita selviäminen (mm. dungeon crawling) ja/tai tarinan luominen ja sen ilmentäminen joko kirjallisesti (ns. solo journaling) tai vaikkapa kuvallisesti
- Mitä hahmot tekevät?: pelaajalla voi olla yksi tai useampia hahmoja ja nämä hahmot toimivat samalla tavalla kuin ryhmäpeleissäkin
- Mitä pelaaja tekee?: soolopelaamisessa pelaaja on myös tavallaan pelinjohtaja, mutta pelin säännöt ja pelinjohtajan korvaavat satunnaiselementit pitävät huolen pelin yllätyksellisyydestä

Tarkemmin

- sääntöjen monimutkaisuus ja merkitys: soolopelata voi käytännössä millä tahansa pelillä yhdistämällä varsinaisen pelin sääntöjä ja soolopelaamista tukevia apuvälineitä; tämän lisäksi on olemassa erityisesti soolopelaamiseen tarkoitettuja pelejä ja useihin peleihin on olemassa erillisiä soolosääntöjä; ks. tarkemmin alta
- keskeinen satunnaistamisen väline: usein nopat, mutta myös mm. kortit
- mistä nopataan?: soolopelaamisen tukivälineiden osalta usein erilaisista täkyistä (prompeista) sen osalta, mitä pelissä tapahtuu; esim. millaisia asioita hahmo pelissä kohtaa
- perusmekanismi: esim. satunnaistaulukko, joka kertoo joko konkreettisemmin (mm. satunnaiskohtaamiset) tai abstraktimmin (mm. inspiraatio sanat) siitä, mitä uutta pelissä tapahtuu
- hahmonluonti, kehittyminen, kuolevaisuus, tarvikkeet ja taikuus ja roolipelaamista tukevia mekanismeja: varsinaisen pelin sääntöjen mukaan, joskin osassa soolopelaamista tukevissa mekanismeissa on myös tarinan muodostumista - ja tätä kautta myös roolipelaamista - tukevia mekanismeja
- muuta erityistä: joskus soolopelaamiseksi kutsutaan pelinjohtajan ja yhden pelaajan kokoonpanoa, mutta tälle parempi nimitys voisi olla esim. duo- tai duettopelaaminen

Pelin rinnakkaisversioita yms.

- soolopeleiksi tarkoitettuja pelejä esim. Thousand Year Old Vampire, Be Like a Crow, Alone Among the Stars, Into the Woods ja Four Against Darkness
- soolopelaamista tukevia apuvälineitä esim. Mythic Game Master Emulator, The Gamemaster's Apprentice, DM Yourself ja Radiance Adventure Engine
- pelejä, joihin löytyy erilliset soolosäännöt, esim. Ironsworn ja Ironsworn: Starforged, Worlds without Number, Scarlet Heroes, The One Ring Strider Mode ja Mörk Borg Solo Rules
- lisäksi useisiin peleihin on yksittäisiä sooloseikkailuja mm. starter seteissä