

# R I S U S

## A MINDENES SZEREPJÁTÉK

Üdvözlünk a Risusban, ebben a teljes értékű asztali szerepjátékban! Egyesek számára a Risus a kéznél lévő „vész”-RPG az egylovétű, játsszunk-már-valamit kalandokra és a gyors karakter generálásra. Másoknak az a megbízható kampány rendszer, ami több évre szóló játékokat támogat. De vannak olyanok is, akiknek egy különös kis füzetecske a pálcikaemberkéekkel. Számomra mindhárom jelenti és ezzel a kiadással a Risus nem csak két évtizedes létezését ünnepli, hanem húsz évnyi, a lelkes közösség által támogatott, kibővített, ünnepeket, megosztott és játszott életét is.

### Karakter készítés

A karakter **Klisé** a Risus szíve. A Klisék gyors jellemzéssel szolgálnak arról, hogy miféle személyről van szó, utalnak a szakértelmeire, hátterére, szociális állapotára és még sok egyébire is. Például a legrégebbi szerepjátékok „karakter osztályai” egyben a legtartósabb Klisék is: **VARÁZSLÓ**, **NYOMOZÓ**, **ŰRVADÁSZ PILÓTA**, **SZUPERKÉM**. Választhatsz ilyen Kliséket is a karakterednek, vagy eszelj ki valami menőbbet, mint például **KÍSÉRTETIES KALÓZ SZAKÁCS**, **TÜNDÉRI KERESZTANYA**, **BRUCE LEE** (olyan karakternek, aki Bruce Lee-szerű dolgokat tesz), vagy **AZ ÓRIÁS SZÖRNYETEG AKI CSAK SZERETETRE VÁGYIK A MAKRAMÉ FIGURÁIVAL** - bármi, amire rá tudod beszélni a Mesélőt. Egy megengedőbb Mesélővel akár egyszerre mind-egyik is lehetsz egy személyben.

Minden Klisé rendelkezik egy kockaértékkel (a játék csak a szokásos hatoldalúakat használja). Amikor a karaktered **VARÁZSLÓ**, **ŰRPILÓTA**, vagy **BRUCE LEE** hozzáértése kihívás elé kerül, dobj annyi kockával, amennyi a Klisé értéke. Három kocka profinak számít. Egyetlen kocka kezdő. Hat kocka a legmagasabb kiválóság.

Egy kész Risus karakter valahogy így néz ki:

#### Grolfnar Vainsson, a Viking

**Leírás:** Magas, szőke, és viczorog. Szeret inni és harcolni és inni és viking nőket hajkurászni és harcolni és a tengereken hajózni és fosztogatni. Hőskölteményeket is akar írni magáról.

**Klisék:** Viking (4), Szerencsejátékos (3), Szoknyabolond (2), Költő (1)

Grolfnar megalkotásához csak annyit kellett tennünk, hogy adtunk neki egy nevet és leírást, és elosztottuk a Kliséit. Kezdetben 10 kockát kapsz, amit Klisékre költhetsz, tetszőleges elosztásban, annyi Klisére, amennyire csak szeretnéd (de furcsa lenne tíznél többre osztani, ugyebár). Az első Klisé, amit felsorolsz a karakterednél (Grolfnar esetében a „**VIKING**”), az ő **FŐ Kliséje** - az, ami a legtisztábban jellemzi, milyennek képzeled el a karakteredet. Általánosságban egy új karakternek nem lehet 4 kockánál magasabb értékű Kliséje, szóval Grolfnar, mint kezdő karakter, **VIKING**-je ki lett maxolva. A Mesélő kiterjeszthet, lazábbra vehet, vagy tetszés szerint átalakíthat

minden ilyen határértéket a játékához (kérdzd meg őt, ha nem vagy biztos benne).

### Hatalmak, Eszközök és Hatalmi Eszközök

Minden Klisé sok alapvető dolgot jelent a karakterről, különösen a jellemző képességeiről és felszereléséről. Ha egy **TORZONBORZ BARBÁR (3)** vagy, feltételezhetjük, hogy jól ért a pengékhez és a csatákhoz. Valószínűleg jól mászik és fut, és egész éjjel bír mulatozni. Jó eséllyel van legalább egy tartós kézfegyvere és (remélhetőleg, ő irgalmaz!) egy ágyékkötője is. Ha egy **SZELLEMLÁTÓ ISKOLÁSLÁNY (3)**-mat játszol, valószínűleg képes vagy érzékelni a gyilkossági helyszínek pszichometrikus maradványait (és gyakran meg is ijedsz ezektől), és biztosan van egy cuki plüss-hátizsákod tele iskolai holmikkal. Ha egy **ZSIVÁNY ŰRKALÓZ (3)** vagy, képes vagy mindenféle kalózos-zsiványos űr dolgokra, és feltehetőleg van egy sugárpisztolyod és talán egy leharcolt teherhajód is. Ha kétség merülne fel a karaktered képességeivel, vagy „mestersége eszközeivel” kapcsolatban, beszélj meg a Mesélőddel.

Az eszközök a Klisével jönnek „szabadon”, de a játék során elveszhetnek, vagy megsérülhetnek, ami (néha) legkorlátozhatja, vagy megbéníthatja a Klisé hatalmát. Egy **ZSIVÁNY ŰRKALÓZ**, ha megfosztják a teherhajójától, nem fogja tudni a zsákmányt elszállítani a távoli naprendszerekbe... miközben a **SZELLEMLÁTÓ ISKOLÁSLÁNY** egyetlen rémisztő halottlátó képessége sem csorbul, ha ellopják a hátizsákját. A **TORZONBORZ BARBÁR (3)**, ha megbízható fegyvere nélkül kényszerítik arénaharcra, is jó eséllyel támaszkodhat még az ökleire, de csak fél értéken - mint egy átlagos **TORZONBORZ BARBÁR (2)** -, míg újra fel nem fegyverezi magát. A hátizsákjától megfosztott **ISKOLÁSLÁNY** ugyanilyen hátrányokat szenvedhet el, ha itt az idő megcsinálni a házit.

A kalandozásaik során a szerencsés felfedezők találhatnak bűbajos és/vagy ultramodern és/vagy valamiképpen különleges eszközöket. A leggyakoribb ezek között a **Bónusz kocka Felszerelés** (ezek plusz kockát, vagy kockákat adnak, ha használod), de léteznek olyan „specialitások” is, amelyek alternatív szabályokra támaszkodnak („*ezzel a kísérleti repülőgép vezető szoftverrel minden 1-est újradohatsz*”), világbeli hatalmat adnak („*csak egy Stradivarival lehet elbűvölni egy vámpírherceget*”), vagy előnyöket és hátrányokat kevernek össze („*ha a Kegyelem Kardját forgotod, mindig legalább annyi kockával dobsz, mint az ellenfeled, de ha győzol, meg kell kímélned az életét*”).

### Az Alaprendszer

Ha valaki tenni akar valamit, és semmi nem szegül ezzel szembe aktívan, és a Mesélő nem gondolja azt, hogy a siker automatikus lehetne, a játékos dob a kockáival. Ha a dobott összeg nagyobb, vagy egyenlő, mint a Mesélő által meghatározott Célszám, sikert ért el. Ha nem, sikertelen volt. A célszámok az alábbi skálát követik:

- 5: Könnyű. Kihívás lehet egy amatőrnek, rutin a profinak.
- 10: Kihívás egy profinak.
- 15: Hősi kihívás. A trükkös, leleményes mutatóványokhoz.
- 20: Kihívás egy mesternek. Közel emberfeletti nehézség.
- 30: Ugye csak viccelsz. Valóban emberfeletti nehézség.



A Célszám a Kliséből függ és bárki megpróbálhat bármit. Egy szakadék felett átlendülni egy kötélben, vagy liánon gye-  
rekjáték lehet (automatikus siker) egy **KALANDOR**, vagy a **DZSUNGEL URA** számára, könnyű (5-ös Cél) egy **PONYVAHŐS RÉGÉSZ**nek, és nehéz, de megcsinálható (10-es Cél) egy **TORNÁSZ**nak, **BARBÁRN**ak, vagy **BESURRANÓ TOLVAJ**nak. Akár még egy **TOLÓSZÉKBE KÉNYSZERÜLT KÜLÖNC OKKULTISTA** is megpróbálhatja (15-ös Célszám, de a tolószék elveszik, hacsak a dobás el nem éri a 30-at!).

## A Harcrendszer

A Ríusban a „harc” minden olyan helyzet, ahol az ellenfelek egy pozícióért versenyeznek, támadnak, felhúzzák a védelmeiket, és kifárasztják az ellenfelüket a győzelemhez. Szó szerint, vagy átvitt értelemben. Néhány „harc” példa:

**Vita:** A felek logikát, makacsságot, és piszkos szónoki trükköket vetnek be, hogy nekik legyen igazuk.

**Lóverseny:** Emberek körülvágtatnak egy poros pályán, hogy végül esélyük se legyen győzni.

**Légipárbaj:** Repülőben, vagy űrhajóban ülő pilóták megpróbálják leradírozni a másikat az égről.

**Asztrális/Pszionikus párbaj:** Álmosnak, vagy unatkozónak látszó misztikusok/pszíki, akik éppen a Másvilágon tépik szét egymás egóját.

**Varázspárbaj:** Varázslók különös mágiákat idéznek meg, hogy lenyomják a többieket.

**Bendzsóverseny:** Bendzsósok különös dallamokat idéznek meg, hogy lenyomják a többieket.

**Csábítás:** Egy (vagy több) karakter próbál ágyba vinni egy (vagy több) más karaktert, aki(k) próbál(nak) ellenállni.

**Törvényszéki tárgyalás:** Az ügyész a védelem ellen. A cél a győzelem. Az igazság mellékes.

**Valódi közönséges harc:** Emberek próbálják megsebesíteni, vagy megölni egymást.

A Mesélő dönti el, mikor kezdődik a harc. Ekkor az asztal körül mindenki sorra kerül és egymás után végrehajthat egy támadást. Hogy mi számít „támadásnak”, az a küzdelem természetén múlik, de lehetőleg ki legyen játszva (ha párbeszéd kap szerepet), vagy érzékletes részletességgel legyen leírva (ha fizikai és/vagy vakmerő és/vagy fogamzástáplálóhoz is van / lehetne köze). A Mesélő dönt arról, hogy milyen Klisé használható a harcban. Egy kutyaközönséges fizikai bunyóban az olyan Klisék, mint a **VIKING**, a **KALANDOR**, vagy **ERNEST HEMINGWAY** egyformán megfelelőek, míg a **FODRÁSZ**, vagy a **LATIN SZERETŐ** nem igazán.

A támadásnak valamilyen ellenfélre kell irányulnia. Mindkét résztvevő fél (a támadó és a védő) dob a választott Kliséjével. A kisebb érték veszít, pontosabban az alacsonyabb érték érték elveszít egy Klisé kockát a harc hátralévő idejére – legyengül, fárad, veszít a lelkesedéséből, vagy valami más módon egy lépéssel közelebb kerül a vereséghez.

Végül az egyik fél marad állva és a másikkal nem marad egy kockája sem. Ekkor a győztes dönt a vesztesek sorsáról. Fizikai harcban, vagy mágikus párbajban a veszteseket akár meg is ölhetik (de lehet, hogy megkönyörülnek rajtuk). Egy törvényszéki tárgyaláson a vesztes elítéli a bírót, vagy kénytelen felmenteni. Egy csábítás során a vesztes hidegzuhanyt ér, vagy forró éjszaka, attól függ. Habár a Mesélő elvethet

minden olyan harci kimenetelt, aminek nincs értelme (ha valakit legyőzöl teniszben, általában nem teheted meg, hogy levágod a fejét és végigvonszolod a testét a város főterén), a jutalom bármi lehet, amit a győztes választ.

Nem kell minden körben ugyanazt a Klisé használnod. Ha egy **VIKING/KALANDOR** az egyik körben fejezet akar lenyisszantani, majd a következőben csilláron akarna átlíbbenni, az klasszul is hangzik. Viszont, ha bármikor egy karakter egy Kliséje nullára csökken egy harcban, vesztesnek számít, akkor is, ha még lenne más Kliséje, amivel folytathatná.

A harcban elvesztett kockák visszatérnek a küzdelem végén., olyan tempóban, amit a Mesélő meghatároz (a támadások természetétől függően). Ha a harc járműben zajlott (űrvadások, mechák, vitorlášhajók), akkor a járművek maguk is megsérülhetnek, amelyeket ki kell javítani. Néha a gyógyulás nem csak időbe, hanem valamilyen, a Mesélő megszabta feltételbe is kerül („*most, hogy ilyen csúnya vereséget szenvedtél, még csak rá sem tudsz nézni a bendzsódra, míg a barát-nőd le nem nyugtatja az egőd*”).

Nincs megszabott idő, vagy távolság mértékegység a Ríusban, minden a helyzettől függ. Egy verekedés alatt minden kör néhány másodpercet jelenthet, míg egy házaspári perpatvar során a körök akár egy egész napot is magukba foglalhatnak (Első nap: a férj „véletlenül” megégeti neje kedvenc ruháját a sütőben, a feleség „véletlenül” lefolyótisztítóval eteti meg ura értékes aranyhalát, és így tovább).

## Alkalmatlan Klisék

Ahogy fentebb említve volt, a Mesélő döntése, milyen Klisé használható fel egy harc során. Minden kimaradó Klisé alkalmatlannak számít. Egy fizikai harcban a **FODRÁSZ** alkalmatlan. Egy varázspárbajban a **BARBÁR** alkalmatlan.

Az alkalmatlan Klisék nincsenek teljesen kilitva a harcból. Továbbra is felhasználhatók támadásokra, ha a játékos nagyon-nagyon-nagyon szórakoztató módon eljátszsa, vagy leírja a módját, továbbá a cselekvésnek hihetőnek kell lennie a harc helyzetén belül, és illeszkednie kell a Mesélő által a játékra megszabott stílushoz és hangulathoz (az ilyesfajta támadások ezért elsősorban pulp-kalandoros, vagy bolondozós játékokban hasznosak leginkább).

Minden harci szabály ugyanúgy érvényes rájuk, egyet kivéve: ha egy alkalmatlan Klisé nyer egy harci kört egy megfelelővel szemben, a vesztes játékos karaktere nem egy, hanem három kockát veszít a Kliséjéből! Az „alkalmatlan” játékost nem fenyegeti ilyen veszély, ő csak egy kockát veszít, ha kikap egy körben. Vagyis vigyázz, egy ötletes fodrász nagyon is veszélyes lehet, ha sarokba szorítják és előnytelen helyzetbe kerül!

Ha kétséged támadna, tekintsd úgy, hogy a támadó fél dönti el a harc típusát. Ha egy varázsló megtámad egy barbárt a mágiájával, az egy varázspárbaj. Ha a barbár a kardjával támad a varázslóra, az fizikai harc. Ha a védő kitalál valami szórakoztató módot a szakértelmei használatára, könnyen előnybe kerülhet. Sok játéktílusban kifizetődő lehet védőnek lenni! De, ha a varázsló és a barbár nyilvánvalóan harcolni akar, akkor mindketten támadó felek és ez egy „fantasy harc” lesz, ahol a kardok és a mágia egyformák.

## Összefogás

Két, vagy több harcoló karakter összeállhat egy csapatba. Amíg összefognak (gyakran az egész harc idejére), egy egy-

ségeként harcolnak és egyetlen ellenfélként támadhatók. Kétféle összefogás van: a csak karakterekből álló Csapat (a JK-nak és a megfelelően érdekes NJK-knak), illetve a Csorda (az arctalan NJK hordáknak).

**Csorda:** Az egész csak egy filmes hatás. Ha 700 csontpatkány támad a karakterekre a **GNOSZ NEKROMANTA (5)** fészkében, a Mesélő valószínűleg nem érzi szükségét annak, hogy mind a 700 apróság külön-külön kockáit nyilvántartsa. Ehelyett Csordának nevezheti őket, ami egyetlen lényként harcol, mint **CSONTPATKÁNY HORDA (7)**. Játéktechnikailag ez a Horda ugyanolyan, mint bármilyen más ellenfél – kivéve, hogy néha több kockájuk van (ahogy a Mesélő jönnek látja). A Csordák együtt maradnak, míg le nem győzik őket, amikor is az utolsó néhány túlélő szétszalad (de legalább egy a helyszínen marad, hogy elszenvedje, mit ró ki rá a győztes). Logikus, vagy szélsőséges mértékig egy hajó teljes legénysége, vagy akár teljes erdők, kazamata-rendszerek, városok, vagy nemzetek is képviselhetők egyetlen Klisével.

**Karakter Csapat:** Amikor a JK-k (és/vagy az említésre méltó NJK-k) egy csapatot formálnak, a Vezér az a karakter lesz, akinek a legmagasabb értékű megfelelő Kliséje van (vagy egyenlőségnél a csapatnak kell eldöntenie). Mindenki dob a kockáival, de csak a Vezér kockái számítanak teljes értéken. A többi csapattag csak a 6-osait adja bele ebbe, ha egyáltalán sikerül ilyet elérniük.

Az egy csapatba összefogott Klisék nem feltétlenül kell meg egyezzenek, és (ha a Mesélő is meggyőzhető erről) akár a harcra „megfelelő” és „alkalmatlan” Klisék keveréke is lehet (például egy csapatnyi harcos segítséget kaphat egy tehetséges lantosuktól). Viszont nem triplázzák meg az ellenfél kocka veszteségét, hacsak az egész csapat nem alkalmatlanokból áll (ami azt jelenti, hogy a játékosok el kell magyarázzák a Mesélőnek, pontosan hogyan is tudja összehangolni a képességeit egy **FODRÁSZ**, egy **PAPAGÁJDOMÁR**, és egy **ÉLETMÓD TANÁCSADÓ**, hogy a földbe döngölgjék Darth Viraxis-t).

Ha egy összefogás elveszít egy harci kört, az egyik tagjának Kliséje csökken. Bármely csapattag (a Vezért is beleértve) „előléphet”, hogy önként magára vállalja ezt a veszteséget. Ha ez megtörténik, a nemeslelkű önkéntes duplán kapja a veszteséget (ami vagy kettő, vagy hat lehet), viszont a Vezér a következő támadására dupla kockával számolhat ideiglenes bónuszként, ahogy a csapat megbosszulja bajtársát. Ha egyetlen önkéntes sem lép előre, a Vezérnek kell kiválasztania egy csapattagot (a veszteség ilyenkor nem duplázódik) és utána nem jár a „bosszú”-bónusz sem.

**Győzelem és Vereség:** Mint ahogy személyek esetén, csapatoknál is a győztes dönt a vesztes sorsáról – de ha a vesztes egy csapat tagja, a sorsa általában elhalasztódik a csapata létezése végéig (még akkor is, ha őt már legyőzték, miközben a harc még tovább tombol). Vagyis, ha a csapata győz, ők – és nem az ellenfél – dönthetnek róla. Van néhány olyan csata, amikor nem így történik, mert a JK-k olyan különleges körülmények között vannak, hogy a sorsukról azonnal dönteni kell.

De a legtöbb esetben egy összefogás részének lenni – különösen, ha egy nyerő csapatról van szó – kitűnő életbiztosítás.

**Feloszlás:** Egy csapat bármikor önként feloszlathatja magát két kockadobás között. Ebben az esetben minden tag azonnal elveszít egy kockát abból a Kliséből, amit felajánlott a csapat részére (ugyanúgy, mintha a harcban „szembőlnének”). A felosztott csapatok szabadon formálhatnak új összefogást, amennyiben az előző feloszlásból származó kockavesztés nem győzi le őket. Egyes személyek is kiválhatnak a csapatból, de ez azonnal nulla kockára csökkenti őket, ahogy hátravonzolják magukat. A sorsuk ezután már a győztesek kegyelmétől függ!

**Vezér elvesztése:** Ha egy Vezér bármilyen okból elhagyja a csapatot (akár mert elmenekült, akár mert a saját Kliséje nullára esett), az összefogásnak fel kell oszlatnia magát, ahogy az előzőekben írva volt. Viszont rögtön lehetőségük van új csapatot formálni (egy új vezetővel), és ha a korábbi vezérük önként vállalt sebesülés miatt esett ki, az új Vezér még a dupla dobásos bosszú bónuszt is megkapja, hogy megtorolja elődje kiesését!

## Egylövetű konfliktusok

A „harc” több körig tartó helyezkedés és az ellenfelek kifárasztása, de több konfliktus túl rövid idejű ahhoz, hogy ilyen módon legyenek lejátszva (például két karakter vetődik ugyanarra a fegyverre). Az ilyen „egylövetű konfliktusok” egyetlen dobással eldőlnék a megfelelő (vagy szerepjátékkal az alkalmatlan) Klisék között. A magasabb dobás nyer. Megjegyzendő, hogy a Mesélő szabadon válthat a háromféle döntési metódus (Célszám, Harc, Egylövetű konfliktus) között, a tempónak és a hangulatnak megfelelően. Gyakran egy szkander párbajra a legjobb egy harc, de máskor jobb lehet egy Egylövetű konfliktus, és néha (különösen, ha például egy pénzbedobós gép ellen zajlik) egy egyszerű Célszám.

## Amikor valaki kimarad

Néha a karakterek olyan harci, vagy egylövetű konfliktussal találják magukat szemben, amelyre egyszerűen nincs megfelelő Kliséjük, még ha megfeszülnek sem. Mondjuk egy **FÖRTELMESEN FALÁNK (2)** Kliséjű karakter benevez egy tortaevő versenyre, de a többi karakter úrhajós, vagy könyvelő, egyikük sem egy hagyományosan tortaifaló szakma. Az ilyesfajta szituációkban a Mesélő mindenkinek adhat két ingyen „címetes kockát” az esemény idejére. Ez azt jelenti, hogy a **FÖRTELMESEN FALÁNK (2)** ideiglenesen **FÖRTELMESEN FALÁNK (4)** lesz, míg mindenki más **ÁTLAGOS SZEMÉLY AKIT RÁBESZÉLTEK EGY TORTAEVŐ VERSENYRE (2)** Kliséjét kap „kölcson”, míg az utolsó morzsát is el nem pusztítják. A Falánk így természetesen megtartja az előnyét, de mindenki más is beletemetkezhet a tortákba.

Ez a szabály csak Harcra és Egylövetű konfliktusokra érvényes, soha ne használd Célszám ellen (mivel a Célszám olyan értékre áll be, amire kell, a bármely Klisével tett bármely próbához igazodik).

## Haladó lehetőség: Mázli

A játékosok ezzel az opcióval elkölthetnek a kezdő 10 kockájukból néhányat Klisék helyett valami másra. Egy Klisé kocka árán három Mázlit lehet venni (két kockáért hatot, és így



tovább). Egy Mázli felhasználásával bármilyen egyszeri Klisé dobást fel lehet javítani plusz egy kockával. Az elhasznált Mázlik újratermelődnék két játékalkalom között. A Mázli lehet véletlen szerencse, egy istenség kegye, leleményesség, satöbbi.

## Haladó lehetőség: Kapocs és Mese

Ezzel a lehetőséggel a játékosok kérhetnek egy extra karakteralkotási kockát úgy hogy a karakterüknek egy Kapcsot és/vagy Mesét készítenek. A **Kapocs** egy valamilyen jelentős karakter hiba – egy átok, egy megszállottság, egy gyengeség, egy eskü, egy maradandóan hátrányos sérülés –, ami a Mesélő számára annyira fincsi, hogy fel tudja használni a karakter életének érdekesebbé (azaz gyakran kevésbé kellemessé) tételére. Ha a karakter rendelkezik egy Kapocccsal, egy extra kockát kap kezdetben.

A **Mese** egy írott „biográfia” a karakterről, ami az élete eseményeit tartalmazza a játék kezdete előtt. A Mese nem kell, hogy hosszú legyen (egy, vagy két oldal bőven elég), de el kell mondja az olvasónak, honnan jött a karakter, mit kedvel és mit utál, hogyan lett belőle az, aki, és mik a motivációi. Néhány Mese a karakter mindentudó nézőpontjából írva a legjobb, mások sokkal szórakoztatóbbak, ha a karakter saját naplójából tartalmaznak részleteket. A játék kezdete előtt Mesével rendelkező karakter extra kockát kap.

## Haladó lehetőség: Felpumpálás

A karakterek felpumpálhatják a Kliséiket, azaz extra erőfeszítést tehetnek bizonyos sérülés (kockavesztés) árán. Egy pumpált Klisé egy harci kör (vagy egy fontos teszt) hosszâig tartó kockabónuszt kap. A kör után, vagy ha a teszt megtörtént, a Klisé visszaáll alapállapotba, majd azonnal a bônusszal egyező mértékű sérülést szenved. Ez a veszteség hasonló a harci sérülésekhez és ugyanúgy kell gyógyítani.

**Példa:** Rudolfot, a **NINJA (3)**-mat megtámadja egy **SZÖRNY (6)**: Rudinak nincs sok esélye egy ilyen erős ellenféllel szemben, szóval egy trükkös taktikához folyamodik: mivel a Szörny fizikailag támad, Rudolf úgy dönt, az első körös válasza a **CAJUN SZAKÁCS (3)** szakértelme lesz – egy szándékosan alkalmatlan választás! Emellett fel is pumpálja még két kockával **CAJUN SZAKÁCS (5)**-re, mindent a főzötudományára feltéve!

Az első körben a Szörny 6 kockát dob, Rudi pedig (fürgén összekever egy Ninja altatószerrel megfűszerezett szeletelt gombót és felajánlja a Szörnynek) öttel. Ha a Ninja veszít, azonnal vereséget szenved: a **CAJUN SZAKÁCS (3)** Kliséje leesik **CAJUN SZAKÁCS (1)**-re a felpumpálás, majd **CAJUN SZAKÁCS (ZÉRÓ)**-ra a vereség miatt. A Szörny inkább Rudolfot fogja megenni a gombó helyett. Viszont, ha a Ninja nyer, a **SZÖRNY (6)** leesik **SZÖRNY (3)**-ra és Rudi **CAJUN SZAKÁCS (3)**-ja pedig **CAJUN SZAKÁCS (1)**-re. A következő körben Rudolf visszaválthat **NINJA (3)**-ra, ahol már egyenrangú ellenfele lesz a kótyagos, jóllakott Szörnynek.

A felpumpálás érvényes bármilyen Klisé dobásra, amennyiben a Mesélő beleegyezik, hogy a „feltolás” illik a kapcsolódó cselekvéshez.

**Duplapumpált Klisék:** Ha a Mesélő engedi a pumpálást, megengedheti a duplapumpált Kliséket is, amelyek csak „fél sebzést” kapnak a pumpálástól. Vagyis egy **VARÁZSLÓ [5]** akár tizenegy kockával is dobhat (hat extra kocka!), de csak háromat veszít az extra erőfeszítéstől. Ezek a Klisék duplaannyi kockába kerülnek a karakteralkotáskor és különösen megfe-

lelők olyan Klisékre, amelyek természetfeletti képességeket reprezentálnak (sőt, több Mesélő előírja, hogy természetfeletti Kliséket csak ilyen módon lehet venni). A [szögletes zárójelek] használata a (zárójelek) helyett mutatja, hogy duplapumpált Kliséről van szó.

## Haladó lehetőség: karakter fejlődés

Minden kaland végén minden játékos dob a karaktere minden Kliséjére, ami kihívás elé került a játék során (ekkor ne vedd figyelembe az esetleges „sérüléseket”, dobj úgy, mintha a Klisé teljes lenne). Ha a dobott kockák csak páros értékeket mutatnak, a Klisé értéke permanensen nő egy kockával. A Klisék nem fejlődhetnek **KLISÉ (6)** fölé.

**Játék közbeni előrelépés:** Bármikor, amikor valami nagyon-nagyon-nagyon nagyszerűt csinálsz, ami lenyűgözi az egész asztalt, a Mesélő megengedheti, hogy azonnal dobj (játék közben) egy fejlesztési lehetőségért, azon túl, hogy a kaland végén is dobhatsz még az előzőek szerint.

**Új Klisék felvétele:** Eljöhet az az idő, amikor egy karakter fejlődött és megért annyit, hogy igazolhatja egy teljesen új Klisé felírását a karakterlapra. Ha a játékos és a Mesélő egyetért ebben, és a megfelelő Klisé is ki tudják választani, a játékos a fentiek szerint dob fejlődésre, de a kalandért kapott új kocka az új Kliséjére költethető ahelyett, hogy arra tenné, amellyel kiérdemelte. Ez a játék közbeni fejlesztésre is igaz, ha a körülmények megengedik!

**Hosszú távú változat:** Ahelyett, hogy minden kihívás elé került Klisére dobnál, csak az egyik, általad választottra dobhatsz.

## Megemlítések, ahol szükséges

A **RISUS** a sajnálatosan már rég nem forgalmazott klasszikus, a *Ghostbusters* (1. kiadás, *West End Games*) ötleteiből inspirálódott és a *Mayfair*-féle *DC Heroes* gyűjtotta lángra. Más, említésre méltó inspirációk származnak a *GURPS*-ből, a *TWERPS*-ből, a *Fudge*-ből, a *Tunnels&Trolls*-ből, az *Over the Edge*-ből és a *DragonQuest*-ből. Azon személyek listája, akik a **RISUS** sorsa nyugszik, túl hosszú lenne, hogy beprésem erre a kis helyre, de hanyag lennék, ha nem említenék meg néhányat közülük: Guy Hoyle, Spike Y. Jones, Dan „Moose” Jasman, Frank J. Perricone, Jason Puckett, David Pulver, Sean „Dr. Kromm” Punch, Liz Rich, Dan Suptic, Brent Wolke, René Vernon, és mindazon ezernyi nagyszerű játékos, régiek és újak egyaránt, akik benépesítették és élővé tették a **RISUS** közösségét.

**RISUS: THE ANYTHING RPG** is S. John Ross' trademark for his Anything RPG. This is Risus Version 2.01, Copyright ©1993-2013 by S. John Ross, All Rights Reserved. Permission granted to make unlimited copies for private, non-commercial use, and remember: There's No Wrong Way To Play!

Cumberland Games & Diversions

[www.cumberlandgames.com](http://www.cumberlandgames.com)

**RISUS: A MINDENES SZEREPJÁTÉK** magyar nyelvű fordítását Tóth „Petrus” Péter végezte 2017-ben.

Ez a dokumentum az 1.1, formázott verzió. A mindenkori legfrissebbet és további **RISUS** kiegészítéseket a <https://peterpghu.blogspot.com/2017/04/risus-minden-eszerepjatek.html> címen található.