

RISUS

a tetszőleges szerepjáték

Írta S. John Ross

Fordította: Fekete Márton (Lord Rufus, Mentálcsavar)

Üdv a Risus, a tetszőleges szerepjáték¹ oldalain! A Risus² néhányaknak egy praktikus “vésztartalék” a hirtelen kibontakozó, ötletszerű, egyalkalmas játékokhoz és gyors karakteralkotáshoz. Másoknak egy megbízható rendszer, amire évekig tartó játékokat lehet építeni. Számomra pedig mindkettő, és ezzel a kiadással nem csak a Risus két évtizedes létezését ünneplem, hanem két olyan évtizedet, amit a játék bővítésén, ünneplésén, megosztásán és használatán munkálkodó, lelkes, globális közösség éltet.

Karakteralkotás

A *Sablon* fogalma alkotja a Risus rendszerének gerincét. A Sablon röviden mindent elmond egy karakterfajtaról, vagyis utal képzettségére, hátterére, társadalmi szerepére és rengeteg egyébre. Varázsló, Detektív, Űrpilóta, Mesterkém. Ilyesmi Sablonokat is választhatsz a karakterednek, de kitalálhatsz sokkal különlegesebbet is, mondjuk Kísérteties Kalózsakács, Tündér Keresztanya, Bruce Lee (azon karakterek számára, akik Bruce Leehez hasonló dolgokat csinálnak) vagy Óriási Szörnyeteg, Aki Szeretné, Ha Makraméja Miatt Szeretnék; bármit választhatsz vagy kitalálhatsz, amiről meg tudod győzni a mesélődet. Igazán megengedő mesélő esetén az összes előző lehetsz *egyszerre*.

Minden Sablon rendelkezik egy értékkel, melyet *kockában* mérünk (a standard 6-oldalú fajtából). Amikor a karakter Varázslóként, Űrpilótaként vagy Bruce Leeként szerzett képességei kerülnek *megmérettetésre*, annyi kockával kell dobni, amekkora a Sablon értéke. Három kockával profi vagy. Egy kockával egy kis senki. Hat kocka maga a tökéj. Egy teljesen kigömbölyített Risus karakter így néz ki:

Grolfnar Vainsson, a Viking

Leírás: Magas, szőke és viczorog. Szeret inni és verekedni és inni és Viking asszonyokat hajtani és verekedni és hajókázni és fosztogatni. Szeretne magáról sagákat írni.

Sablonok: Viking (4), Szerencsejátékos (3), Nőcsábász (2), Költő (1)

¹ eredeti címén Risus: The Anything RPG

² latin szó, jelentése: nevetés (*ford.*)

Grolfnar megalkotásához elneveztük, elkészítettük a leírását és Sabonokat rendeltünk hozzá. 10 kockát oszthatunk el a Sablonok között, tetszőlegesen elosztva, annyi Sablon között, ahány közt csak szeretnénk (a 10-nél több viszont elég furcsa lenne, ugyebár). A karaktered első Sablonja (pl. a Viking, Grolfnar esetében) az *Elsődleges Sablon*; az a Sablon, ami a legjobban jellemzi, hogy a karakter *miként tekint magára*. Általában az a szabály, hogy az induló karaktereknek nem lehet 4 fölé emelni a Sablonjait, vagyis pl. Grolfnar kimaxolta a lehetőségeit a Vikinggel. A mesélő döntése szerint ezek a paraméterek bővíthetők, enyhíthetők vagy más módon átalakíthatók a saját játéka számára.

Erők és Eszközök

Minden Sablon rengeteget mond a karakterről, elsősorban pedig a valószínűsíthető *képességet és felszerelését*. Ha egy Bozontos Barbár (3) karaktered van, úgy feltételezhetjük, hogy jól bánik a pengékkel és szereti a harcot. Valószínűleg tud mászni, úszni és dorbézolni. Valószínűleg van legalább egy megbízható kézfegyvere és (remélhetőleg, ha kegyesek az istenek) egy rend öltözéke. Ha viszont egy Médiium Kisiskolás (3) a karaktered, úgy valószínűleg érzékeli a pszichometrikus lenyomatokat, amik egy gyilkosság helyszínén rejtőznek (és ki is akad ezektől) és szinte biztos, hogy van egy aranyos, pufi iskolatáskája, ami sulis cuccokkal van tele. Ha pedig egy Zsiványos Úrkalózzal (3) játszol, akkor mindenféle zsiványos, ürös, kalózos dolgokat tudsz csinálni és reméljük, van egy lézerfegyvered és egy bugázott csempészúrhajód is. Ha bármiféle kétséged merülne fel a karaktered képességeivel vagy Eszköztárával kapcsolatban, egyeztess a mesélőddel.

Az Eszköztár grátisz érkezik minden Sablon részeként, de sajnos el lehet őket hagyni, szét lehet őket verni, ami (olykor) megnyomorítja vagy korlátozza az adott Sablon erejét. A Zsiványos Úrkalóz sajnos egyáltalán nem tud zsákmányt csempészni távoli naprendszerbe, ha elveszíti az úrhajóját, viszont a Médiium Kisiskolás semmilyen módon nem befolyásolja a gyilkosság helyszíneinek érzékelésében az, ha elcsórják az aranyos, pufi iskolatáskáját. A Bozontos Barbár (3), ha veremharcra kényszerítik a megbízható pengéje nélkül, hasznosíthatja ugyan a puszta kezeit, de Sablonja csak fele értékkel működik – egyszerű Bozontos Barbár (2) értékkel, amíg vissza nem szerez egy tisztességes kézfegyvert. A táskájától megfosztott Kisiskolás viszont hasonló levonásokat szenved, amikor a gyilkossági helyszínek után végre hazamegy, hogy házit csináljon.

Különleges eszközök. Kalandos életük során a szerencsés karakterek mágikus vagy élvonalbeli, vagy más módon különleges felszerelésre bukkanhatnak. A legalapvetőbb különlegességet Bónuszkocka Cuccnak hívjuk (az ilyenek egy vagy több extra kockát adnak a dobáshoz, ha használod őket), de vannak másféle különlegességek is. Olyanok, amelyek megváltoztatják a szabályokat („Ezzel a kísérleti navigációs szoftverrel minden 1-es kockát újradobhatsz), világbeli képességekkel bírnak („Csak egy Stradivarius megszólaltatása elegendő, hogy elcsábíts egy Vámpír Herceget), vagy változatos előnyökkel és megkötésekkel is járhatnak („Amíg a Kegyelem Kardját forgatod, mindig legalább annyi kockával dobsz, mint az ellenfeled, de muszáj megkegyelmezned neki, ha legyőződ”).

Rendszer

Ha valaki csinálni szeretne valamit ÉS senki nem akarja akadályozni ÉS a mesélő szerint a siker nem automatikus, a játékos kockát dob. Ha a dobás összege eléri vagy meghaladja a célszámot, amit a mesélő megállapít, siker! Ha nem, bukás! A célszámok ezen a skálán mozognak:

- 5: Apróság. Kihívás egy kóklernek, rutin a profiknak.
- 10: Kihívás egy profinak is.
- 15. Hősies kihívás. Igazán újszerű vagy komplex mutatványok számára fenntartva.
- 20: Kihívás egy mester számára. Közel emberfeletti nehézség.
- 30: Na NE szórakozz velem! Ténylegesen emberfeletti nehézségét.

A célszám függ a Sablontól, de mindenki megpróbálhat mindent. Egy verem felett átlendülni egy kötélén vagy indán gyerekjáték (automatikus siker) egy Párbajhősnek vagy egy Dzsungel Urának, könnyű (célszám 5) egy Ponyva Archeológusnak és kihívást jelent, de mindenképp megoldható (célszám 10) egy Tornásznak, Barbárnak vagy Macskaügyes Betörőnek. Még egy Különc Tolószékes Okkultista is megpróbálhatja (célszám 15, de a tolószéknek annyi, ha nem dob legalább 30-at).

Harcrendszer

A Risusban harc mindenféle versengés, amelynek során az ellenfelek jobb helyzetért küzdenek, támadnak, védekeznek és kifárasztják az ellenfelet, hogy övék legyen a győzelem. Mindezt szó szerint, vagy metaforikusan. Harc például:

- ✓ **Vita:** A harcoló felek, logikával, csökönyösséggel és olcsó szónoki trükkökkel felszerelve próbálják meggyőzni a másikat.
- ✓ **Lóverseny:** Emberek lovakon koszos pályán futnak, hogy először érjenek sehová.
- ✓ **Légi közelharc:** Repülő- vagy úrhajópilóták próbálják kilőni a másikat az égről.
- ✓ **Asztrális/Pszichikus Párbaj:** misztikusok/pszionikusok unott vagy álmos fejjel próbálják széttépni a másik egóját a Túlvilágon.
- ✓ **Varázspárbaj:** Mágusok próbálnak felülkerekedni egymáson ősi igék megidézésével.
- ✓ **Lantpárbaj:** Lantosok próbálnak felülkerekedni egymáson ősi dallamok megidézésével.
- ✓ **Csábítás:** Egy (vagy több) karakter igyekszik meghódítani egy (vagy több) másik karaktert, aki(k) ezt nem akarja (akarják).
- ✓ **Tárgyalóterem:** Ügyészség a Védelem ellen. A cél a győzelem, az igazság és igazságosság csak másodlagos.
- ✓ **Valódi, Hagyományos Harc:** Emberek próbálják megsebesíteni vagy megölni a másikat.

A mesélő dönti el, hogy miikor kezdődik a harc. Ekkor az asztal körül mindenki támadást tesz. Az, hogy mi számít támadásnak, nagyban függ a harc természetétől, de mindig érdemes szerepjátékkal kijátszani (ha van benne párbeszéd) vagy szórakoztatóan leírni (ha testi és/vagy veszélyes és/vagy tartalmaz(hatna) fogamzástárlót). A mesélő dönti el, hogy milyen fajta Sablonok alkalmasak a harchoz. Egy hagyományos fizikai küzdelemben az olyan Sablonok, mint a Viking, Katona, Párbajhős és Ernest Hemingway egyaránt megfelelőek, ám a Fodrász és a Latin Szerető nem azok.

A támadást egy ellenfél ellen kell tenni. Mindkét fél (a támadó és a védekező) próbát tesz a kiválasztott Sablonnal. Amelyiküknek nagyobb a legnagyobb értékű kockája, nyer. A vesztes elveszít egy pontot a használt Sablonból a harc végéig – meggyengült, kimerült, demoralizálódott, vagy más módon került közelebb a legyőzetéshez.

Idővel az egyik fél állva, a másik pedig kocka nélkül marad. Ekkor a győztes dönt a vesztesek sorsa felől. Egy fizikai vagy mágikus küzdelemben a vesztes meghalhat (vagy kegyelmet kaphat). Egy tárgyalóteremben

a vesztes elítéli a bíró vagy visszautasítják a büntetési indítványát. Egy csábítás során a vesztesre hidegzuhanó vagy forró éjszaka vár, a helyzettől függően. Habár a mesélő elvet majd mindenféle, adott helyzetben értelmetlen kimenetelt (ha valakit megversz teniszben, általában nem engedik, hogy le is fejezd és a holttestét végighurcold a város főterén), ezt leszámítva a győzelemmel járó mindenféle döntés a győztes kezében van.

Nem szükséges minden körben ugyanazt a Sablont használni. Ha egy Viking/Párbajhős az egyik körben fejeket akarna nyesni, majd a következő körben inkább a csillárokon himbálózva kardozna, az is belefér. Ettől függetlenül amint egy karakter bármelyik Sablonja 0-ra csökken a harcban, legyőzték; még akkor is, ha egyébként lenne más Sablonja, amivel folytathatná a harcot.

Az így elvesztett kockák a mesélő meghatározta ütemben térnek vissza, amint a harc véget ért (a harc és a támadások természetétől függően). Ha járművekkel folyt a küzdelem (úrhajók, mecha, vitorlások), úgy maguk a járművek is valószínűleg megsérültek és muszáj lesz megjavítani őket. Olykor a gyógyulás nem csak időt, de bizonyos feltételeket is kíván, szintén a mesélő döntése szerint („most, hogy ilyen feltűnően legyőzték, rá sem tudsz nézni a lantodra, míg szíved hölgye nem kedveskedik az egódnak”).

Ugyanígy nincs standardizált idő- vagy távolságskála a Risusban, hisz minden a kontextustól függ. Kézítésában minden kör néhány másodpercet jelent, ám egy házastársak közötti forrongó harc minden köre 1-1 napot is reprezentálhat (1. nap: Férfi véletlenül elégeti Feleség kedvenc ruháját a sütőben, Feleség véletlenül lefolyótisztítóval eteti meg Férfi díjnyertes aranyhalát stb).

Alkalmatlan Sablonok

Mint fentebb írtuk, a mesélő dönti el, hogy milyen Sablonok megfelelőek a küzdelemben. Minden további Sablon alkalmatlan. Egy testi küzdelemben a Fodrász alkalmatlan. Varázspárbajban pedig a Barbár.

Az alkalmatlan Sablonokat senki nem tiltja el a küzdelemtől. Ugyanúgy használhatók támadásra, amennyiben a játékos kijátssza vagy fantasztikusan igazán nagyon szórakoztató módon leírja azt. Természetesen a támadásnak illeszkednie kell a harc és a mese műfajába, hagulatába (ezért az ilyen támadások általában jobban illeszkednek a ponyvaszagú/párbajhősös játékokhoz és az igazán kretén darabokhoz).

Mindenféle szabály ugyanúgy érvényesül ilyenkor is, kivéve, hogy ha az alkalmatlan Sablon nyeri a kört egy megfelelő Sablonnal szemben, a vesztes 1 helyett 3 kockát veszít saját Sablonja értékéből! Az alkalmatlan Sablon játékosja nincs ilyen veszélyben, tehát ha veszít, csak egy kockát veszít értékéből. Egy Kreatív Fodrász igen veszedelmes tud lenni, ha sarokba szorítják – legyetek óvatosak!

Ha kétség merülne fel, feltételezzük, hogy az agresszor határozza meg a harc típusát. Ha egy varázsló mágiával hat egy barbárra, az varázspárbaj, viszont ha a barbár támad a varázslóra karddal, az testi küzdelem. Ha viszont a védekező fél ki tud találni egy szórakoztató módot a képességei használatára, előnye lesz a másikkal szemben. Sok helyzetben megéri védekező félnek lenni. Ezzel együtt, ha a varázsló és a harcos is nagyon akarnak harcolni a másikkal, úgy mindketten agresszorok és fantasy harc kezdődik, ahol a kard és a mágia egyenlő alapokkal rendelkezik.

Csapatok

Két vagy több karakter csapatot alkothat a harcban. A csapat idejére (mely általában a harc idejére vonatkozik) egy egységként harcolnak és egy ellenfélként támadhatók meg csak. Kétféle csapatot

különböztetünk meg: konkrét Játékos Csapatot (játékosoknak és kellően érdekes mesélői karaktereknek) és Tömeget (névtelen-arctalan mellékszereplő-hordáknak).

Tömegek: Ez csak special effect. Ha a Gonosz Nekromanta (5) otthonában 700 patkánycsontváz támadja meg a csapatot, a mesélőnek nem valószínű, hogy lesz kedve 700 apró csontváz után számolgatni a kockákat. Ehelyett Tömegnek nyilvánítja őket, mely egyetlen ellenfélként küzd, így megszületik a Csontvázpatkány Horda (7). Technikailag a horda egyetlen ellenfél – csak éppen több kockával rendelkezik. A Tömeg együtt marad, míg le nem győzik. Ekkor páran elmenekülnek (de legalább egy mindig megmarad, hogy elszenvedje a győztes által ráért csapást). Ha ezt a logikát folytatjuk, egész hajók legénységét, sőt, akár erdőket, kazamatákat, városokat vagy akár egész országokat is jelképezhet egyetlen Sablon.

Játékos Csapatok: Ha a játékosok (és a kellően érdekes mesélői karakterek) csapatot alkotnak, az lesz a Vezető, akinek a legmagasabb alkalmazott Sablonja van (egyenlőség esetén a csapattagok választanak egy Vezetőt). Mindenki hozzáadja a saját Sablonja értékét a Vezető értékéhez, majd a Vezető dobja a kockákat.

A csapatba tartozó Sablonok lehetnek különbözők, sőt, ha a mesélőt meg lehet róla győzni, akár megfelelő és alkalmatlan Sablonok gyűjteménye is lehet (pl. egy csapatnyi Harcos és egy Zengőtorkú Templomi Tenor); ettől függetlenül nem háromszorozzák az okozott veszteséget, hacsak az egész csapat nem hasonlóan alkalmatlan (vagyis a játékosoknak meg kell magyarázni mesélőjüknek, hogy pontosan hogy működik együtt egy Fodrász, egy Papagájdómár és egy Életvezetési Tanácsadó annak érdekében, hogy legyőzzék a rettegett Darth Viraxist).

Ha a csapat elveszíti a kört, az egyik csapattag Sablonja csökken. Bármelyik csapattag (beleértve a Vezetőt is) feláldozhatja magát és vállalhatja ezt a sérülést. Ebben az esetben a jelentkezőt kétszeres levonás sújtja (2 vagy 6), viszont a Vezető kétszer annyi kockával dob a következő körben. Ez jelképezi a morális pluszt, amit hősies társuk megbosszulása jelent. Ha senki nem jelentkezik a sérülésért, úgy a Vezető dönti el, hogy ki sérül (nem kétszerezett értéket) és nincs bosszú-bónusz sem.

Győzelem és vereség: Csapatok esetén, ahogy egyéni esetben is, a győztesek határoznak a vesztes felől... de ha a vesztes egy csapat része, úgy a sorsa egész addig nincs eldöntve, amíg a csapat még egyben van (vagyis attól, hogy őt legyőzték, a harc dúl tovább). Így, ha az ő csapata nyer, úgy ők, és nem az ellenfelek, döntenek sorsokról. Bizonyos harci esetekben ez sajnos nem így lesz, de általában egy csapat tagjának lenni – főleg, ha ti nyertek – elég jó biztosítás.

Feloszlás: A csapat bármikor feloszlathatja magát két dobás között. Ilyenkor minden csapattag veszít a hasznosított Sablon értékéből, mintha a harcban szenvedte volna el (1 vagy 3 pontot). Az ex-csapattagok ezután szabadon formálhatnak új csapatot, hacsak a feloszlásból származó sebzés nem győzi le őket. Egyének szintén kihullhatnak a csapatból, de ez automatikusan 0 kockára csökkenti a Sablonjuk értékét, ahogy gyáván a háttérbe futnak. Innentől kezdve az határoz felőle, aki megnyeri a harcot (akár korábbi csapata is).

Elveszett Vezető: Ha a Vezető bármilyen okból elhagyja a csapatot (kiesik vagy a Sablonja értékét 0-ra csökkentik), a csapat azonnal fel kell, hogy oszlassa magát a fenti következményekkel. Azonnal

formálhatnak új csapatot is (új Vezetővel), és ha az előző Vezető úgy esett ki, hogy feláldozta magát, úgy az új Vezető megkapja a kétszeres bónuszt, amivel megbosszulhatja elődjét.

Egycselekedetes konfliktusok

A harc magában foglalja, hogy több körön keresztül próbálkoznak a felek és lassan kifárasztják egymást – viszont túl sok helyzet van, ami sokkal hirtelenebb ennél (pl. két karakter egyszerre nyúl ugyanazért a fegyverért). Az ilyen helyzeteket egyetlen, a megfelelő (vagy alkalmatlan, jó magyarázattal) Sablonnal tett próbával modellezhetjük; a magasabb összeg győz.

Érdemes megjegyezni, hogy a mesélő váltogathat a három próbatételi módszer között (célszámos, harc, egycselekedetes) hogy az megfelelően illeszkedjen az általa megkívánt tempóhoz és hangulathoz. Egy szkanderbajnokságot sokszor a legjobb harcként mesélni, máskor viszont lehet egyszerű, egycselekedetes konfliktus, megint máskor (pl. valami vásári, érmével működő szkandergép ellen) elég a célszámos megoldás is.

Ha valaki nem tud részt venni

Olykor megesik, hogy a karakterek olyan harci vagy egycselekedetes szituációban találják magukat, ahol még képzeletük megerősítésével sem tudnak használni Sablonnal előállni. A csapat egy tagja mondjuk benevez egy piteevő versenyre Gusztustalanul Falánk (2) Sablonjával, csapattársai viszont úrhajósok és könyvelők, akik közül egyik sem szokott tradicionálisan pitét zabálni versenyszerűen. Az ilyen helyzetekben a mesélő úgy határozhat, hogy mindenki két extra kockát használhat az alkalomra. Példánkban ez azt jelenti, hogy a Gusztustalanul Falánk (2+2), a többiek pedig Átlagemberek a Piteevő Versenyen (2) értékkel vesznek részt ebben a küzdelemben. Habár a Falánk továbbra is megőrzi előnyét, a többiek is nyakig merülhetnek a pitében. Ez a szabály soha nem vonatkozik célszámos kihívásokra, hiszen ott maga a célszám változik aszerint, hogy az adott Sablon mennyire kapcsolódik a feladathoz.

Kiegészítő szabályok

Mázli- és küldetés-kockák

Ez a szabály lehetővé teszi a játékosoknak, hogy kezdeti 10 kockájukat valami másra költse, mintsem Sablonokra.

Egy Sablonkocka 3 Mázlit vehet a karakternek (2 kocka pedig 6 Mázlit és így tovább). A Mázli egy extra kockát jelent egyetlen, tetszőleges Sablon próbájához. A Mázli játékülésenként frissül. A Mázli a játéktól függetlenül tényleg véletlen mázlit, egy isten figyelmét, hirtelen jött ravaszságot stb. egyaránt jelképezhet.

De egy Sablonkocka 5 Küldetés-kockát is vehet. A Küldetés-kocka a Mázli egyfajta fókusszal. Kevésbé rugalmasak, mivel a karakter személyes céljához vannak kötve; egy olyan misszió, ami vezeti az egész életét, egy szerelem, ami meghatározza őt vagy egy felemésztő gyűlölet. Azok a karakterek, akik nem valamilyen egyértelműen meghatározható céllal születnek nem vehetnek Küldetés-kockát. A

Küldeteskockák felhasználhatók bármilyen dobás megerősítésére, ami szoros kapcsolatban van a kiválasztott céllal.

Csatlósok és élőpajzsok

A legtöbb esetben a csatlósok az Eszköztárhoz tartoznak, ami a karakter Sablonjához tartozik, de ez a szabálymódosítás lehetővé teszi, hogy a karakter előhúzzon az Eszköztárból egy (vagy egy csapatra való) barátságos mellékszereplőt, így biztosan megjelenik a játékban mint lojális (akár szolgálalkú) követő, szövetséges, testőr vagy bármi más, aki a karakterekkel utazik és az életét kockáztatva segíti őket.

A csatlósok úgy születnek, hogy a kezdeti 10 Sablonkockából erre áldozunk néhányat. Minden felhasznált kocka, amit erre költ a játékos, egy 3-pontos mellékszereplőt teremt, így például lehetséges egy 8-kockás hős kialakítása egy 6-kockás szövetséggel az oldalán. Általános szabály, hogy a csatlós egyetlen Sablonja sem lehet magasabb, mint a karakter legmagasabb Sablonjának értéke.

Néhány példa, amiket ki lehet hozni a dologból:

- ✓ Intelligens Robot Kereskedőhajó (3) egy űrkereskedő birtokában
- ✓ Vad Nagymacska (3) egy dzsungellord társaként
- ✓ Helyes Titkárnő (1), aki ráadásul Pofátlanul Flörtöl (2) egy magánnyomozó mellé
- ✓ Vidám Pajzstestvérek Csapata (3), akik együtt harcolnak egy barbárral

Nem fontos, hogy a csatlósok emberek legyenek, de még csak az sem, hogy egyedül legyenek. Az utolsó fentebbi példában szereplő csapat egy Tömegre való hangos, névtelen fickó szakállal és fonott hajjal, akik alig várják, hogy szétverjenek és kiraboljanak dolgokat. A mesélő és a játékosok is dönthetnek úgy, hogy nevet adnak nekik, de páran meghalhatnak közülük, mások pedig csatlakozhatnak a csapathoz a játék folyamán. Rendszer szinten egyetlen, egységes csapatidentitást őriznek.

A csatlósok a végsőig lojálisak és engedelmeseek, hacsak el nem árulják őket. Onnantól kezdve viszont olyan mellékszereplők, akiket a mesélő úgy hasznosít és fordít a játékosok ellen, ahogy annak idején az őket eláruló játékos is tette.

A csatlósok jellemzően nem növelik Sablonjaik értékét és nem is szereznek újakat.

Hátrány és Háttér

Ez a szabály lehetővé teszi a játékosoknak, hogy extra kockákat érdemeljenek ki a mesélőtől azáltal, hogy Hátrányt vagy Háttérrel adnak a karakternek.

A Hátrány valamilyen jelentős karakterbeli hiba – lehet átok, megszállottság, gyengeség, eskü vagy maradandó, életet nyomorító sérülés –, amire a mesélő azt mondja, hogy a hiba annyira izgalmas, hogy ki tudja használni arra, hogy érdekesebbé (vagyis, általában, kellemetlenebbé) tegye vele a karakter életét. A Hátrány egy extra kockát jelent a karakternek, amivel elszórakozhat.

A Hátter a karakter írott előtörténete, ami bemutatja az életét mielőtt a játék elkezdődne. Nem kell, hogy hosszú legyen (1-2 oldal már bőven sok), de el kell, hogy mesélje, hogy honnan jön a karakter, mit szeret és mit utál, hogyan vált azzá, aki, mik a motivációi stb. Esetenként a Hátteret a karakter szemszögéből írják, másokat a játékos mindenre kiterjed nézőpontjából. Akárhogy legyen, egy Hátterrel rendelkező karakter egy extra kockát kap, amivel elszórakozhat.

Megerőltetés

Ezen szabály lehetővé teszi a karakterek számára, hogy megerőltessék magukat; némi sérülést vállalnak be, cserébe keményebben dolgoznak. Egy megerőltetett Sablon egy körre (vagy lényeges próbadobás erejéig) megnövekedett értékkel érvényesül. A kör után a Sablon visszatér hagyományos állapotába, majd azonnal annyi kockát veszít az értékéből, amennyit előzőleg növekedett. Ez a sérülés megegyezik a harci sérüléssel és ennek megfelelően kell gyógyulnia.

Például: Rudolf a Ninja (3) szembekerül egy Szörnyel (6). Nem sok esélye van egy ilyen erős ellenféllel szemben, így alternatív megoldáshoz fordul: mivel a szörny testközelben támad, Rudy úgy dönt, hogy inkább Cajun Szakács (3) készségeit használja a szörny ellen, vagyis szándékosan alkalmatlan Sablonhoz fordul! Ráadásul meg is erőlteti magát 2 kockáért, így Cajun Szakács (5) képességekkel néz szembe a szörnyel.

Az első körben a Szörny 6, Rudy pedig (gyorsan összedobva egy csábító gumbot, benne titkos altatóméréggel és azt felajánlva a Szörnynek) 5 kockával dob. Ha a Ninja veszít, azonnal legyőzik: Cajun Szakács képessége a megerőltetéstől 1 pontra csökken, a vereség pedig 0-ra csökkenti. A Szörny inkább a Rudy-t eszi meg a gumbo helyett. Ha viszont Rudy nyer, a Szörny (6) máris Szörny (3) értékre csökken, miközben Rudy Cajun Szakács (3) Sablonja (1) értékre. Viszont a második körben Rudolf visszaválthat Ninja (3) Sablonjára, így máris egyenlő esélyekkel nézhet szembe az álmatag, jóllakott Szörnyel.

A megerőltetés bármiféle Sablon próbájához hozzáadható, amennyiben a mesélő szerint is lehetséges az adott helyzetben a megerőltetés.

Keményen Megerőltethető Sablonok: Ha a mesélő megengedi a megerőltetést, akár a Keményen Megerőltethető Sablont is engedélyezheti, aminek használatával a karakter csak fele sebést szenved el a megerőltetéstől. Így egy Mágus [5] akár 11 kockával is dobhat egy körre (6 extra kocka!), viszont csak 3 kockányi sebést szenvedne el a megerőltetéstől. A Keményen Megerőltethető Sablonok kétszer annyi kockába kerülnek karakteralkotáskor, mint az értékük és kimondottan alkalmasak a természetfeletti képességek megjelenítésére. Sőt, a mesélő meg is szabhatja, hogy a természetfeletti képességeket így kell felvenni! A [szögletes zárójel] utal rá, hogy ez egy Keményen Megerőltethető Sablon.

Karakterfejlesztés

A játékosok minden kaland végén próbát dobnak minden egyes Sablonnal, amivel kapcsolatban kihívással találkoztak a játék során (mindeközben elfelejtik bármiféle sérüléseiket a dobás erejéig). Ha a kockák mindegyike páros számot mutat, a Sablon egy ponttal nő (maradandóan). 6 fölé egyik Sablon sem növelhető.

Ugrás játék közben: Ha valamilyen fantasztikusan elképesztően csodálatosan szórakoztatót csinálsz, amit az egész asztal megélt, a mesélő megengedheti, hogy azonnal dobj az adott Sablonra egy fejlesztéspróbát. Ettől függetlenül a játék végén a többiekhez hasonlóan te is dobsz (ismét) fejlesztésre.

Új Sablon hozzáadása: Eljöhet az idő, amikor a karakter már eleget nőtt és fejlődött ahhoz, hogy egy teljesen új Sablont adjunk a repertoárjához. Ha a játékos és a mesélő is egyetértenek ebben és meg tudnak állapodni az új Sablonnal kapcsolatban, a játékos fejlesztésre dob mint általában, viszont bármilyen növekmény, amit kap, a fejlesztés helyett az új Sablon 0-ról való növelésére fordítódik. Ezt a játék közbeni ugrás során is alkalmazhatjuk, ha a helyzet alkalmas rá!

Hosszútávú változat: Minden használt Sablon helyett csak egy, általa választott Sablonnal teszel fejlesztéspróbát.

Fordítói megjegyzések

Az eredeti angol nyelvű Risusban itt-ott különböző szabályokkal találkozhattok. Ennek nem az az oka, hogy nem tudtam jól lefordítani azokat vagy nem értettem meg – hanem figyelembe vettem néhány további kiegészítőt is. Ugyanez az oka, hogy néhány szabályt viszont nem fogtok megtalálni az eredeti angolban, azonban itt igen!

További felhasznált könyvek: Risus Companion (copy 2003) és Uresia: Grave of Anything ().

Köszönetnyilvánítás

A Risust a sajnós már nyomtatásban nem kapható **Ghostbusters** (1. kiadás, West End Games) inspirálta, no meg egy kevés **Mayfair DC Heroes** játékból. Egyéb hatások közé tartozik a GURPS, TWERPS, **Fudge**, **Tunnels & Trolls**, **Over the Edge**, és **DragonQuest**. Azon emberek listája, akiktől a Risus függ túlságosan hosszú, hogy egyáltalán megkíséreljük felírni egy ilyen kis helyre, de nem érezném jól magam, ha nem említenék meg párat: 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 azon király játékosok ezrei, beleértve régieket és újakat, akik benépesítik és élettel töltik meg a Risus közösséget.

Risus: The Anything RPG S. John Ross bejegyzett védjegye. Ez a Risus 2.01. verzió, © copyright 1993-2013. Minden jog fenntartva. Tetszőleges számú másolat készítése engedélyezett magán, nem üzleti célra, de csak mindig szem előtt tartjátok: Nem tudtok rosszul játszani!