

# RISUS

## IGRA ULOGA O BILO ČEMU

Napravio S. John Ross © 1993-2003

**Risus** je kompletna igra uloga ('Role-Playing Game' ili RPG) zamišljena kao 'lagana verzija' za one noći kad mozak postaje jednostavno preumoran za zahtjevnije detalje. Risus je naročito koristan za Voditelje Igre ('Game Mastere' ili GMove) koji moraju na brzinu smisliti igru na nekoj konvenciji ili bilo kojem slučajnom okupljanju povodom pive i pereca. Iako se radi u biti o univerzalnom sustavu za igranje komedija, jednako dobro funkcionira i za ozbiljnu igru (ako se baš morate igrati takvih stvari!). A što je najbolje, lik za Risus može se napraviti za 20 sekundi!

### ZAHVALE, TAMO GDJE SU POTREBNE

Inspiracija za ovu igru dolazi najvećim dijelom od klasične igre **Ghostbusters** od West End Gamesa, koju se više na žalost ne može nabaviti, križane s idejom (o klišejima) od **DC Heroesa**. Konačan izgled igre inspiriran je igrom **Over the Edge** od Atlas Gamesa. Ostali sustavi za igre uloga (prije svega **GURPS**, **FUDGE** i **Tunnels and Trolls**) pridonijeli su također svojim idejama. Prijatelji, drugi igrači, potpuni stranci na ulici i mnogi drugi pomogli su korisnim savjetima u razvoju igre, kao recimo Dan "Moose" Jasman, Frank J. Perricone, Jason Puckett, David Pulver, Sean "Dr. Kromm" Punch i igrači na mailing listi za Risus.

### KREIRANJE LIKA!

Likovi su definirani klišejima (ponekad i više njih). Klišeji su skraćenice koje opisuju što likovi znaju raditi. 'Klase' iz kamenog doba igara uloga bile su klišeji: Čarobnjak i Ratnik, Svemirski Marinac i Zvezdani Trgovac. Možete uzeti takve klišeje ili odabrati neke suvremenije, kao što su Motorist, Špijun, Haker, Supermodel ili William Shatner (nekada glumac – danas samo kliše). Voditelj Igre će odrediti koji su klišeji dopušteni.

Klišej se opisuje kockicama (pri čemu mislimo na one šesterostrane koje se može uzeti iz starog kompleta za **Jamb**). To je broj kockica koje bacate kad god je potrebno provjeriti vašu vještinu kao Ratnika, Supermodela ili Williama Shatnera (na primjer). Za detalje pogledajte malo dalje pod 'Sustav Igre'. Tri kockice je profesionalno. Šest kockica je majstorski. Jedna kockica je živi očaj.

Likovi se kreiraju tako da ih se opiše i nadjene im se ime, te im se popišu klišeji. Kad kreirate lik, imate 10 kockica kojima možete definirati klišeje (normalna osoba bi bila kreirana s 3 do 5 kockica). Standardni srednjevjekovni lik mogao bi izgledati ovako nekako:

#### **Grolfnar Vainsson, Viking**

**Opis:** Visok, plavokos i širokog osmjeha. Voli piti i tući se i piti i natjeravati vikinške žene i tući se i ploviti morima i pljačkati. Želi o sebi napisati velike sage.

**Klišej:** Viking (4), Ženskar (2), Kockar (3), Pjesnik (1)

Lik može imati klišeja koliko hoće, ali više od 10 različitih klišeja bi bilo čudno s obzirom na broj raspoloživih kockica. Likovi ne bi trebali započinjati karijeru s više od 4 kockice u bilo čemu, ali zato što danas kreirate likove ne znači da su na početku karijere! Voditelj Igre će vam reći traži li 'početnike'. To je vaša stvar.

## PRIMJERI NEKIH KLIŠEJA (I U ČEMU SU DOBRI)

**Astronaut** (Pilotiranje svemirskim brodovima, nebljuvanje u bestežinskom stanju)

**Barbarin** (Premlaćivanje, opijanje, kurvanje, stenjanje, znojenje)

**Biker** (Vožnja Harleyem, tučnjava, nevidljivost za druge motoriste)

**Laka Žena** (Varijante za oba spola. Skretanje pažnje, zadirkivanje, nezadirkivanje...)

**Haker** (Hakiranje, programiranje, muka s upoznavanjima)

**Varalica** (Uvjeravanje ljudi da vam daju novac, izbjegavanje policije)

**Kauboj** (Jahanje, rukovanje lasom, označavanje stoke, pljuvanje i pucanje)

**Vojni Pilot** (Zračna borba, ne padanje u nesvijest pri visokim akceleracijama, hvalisanje)

**Izumitelj** (Gradnja radara iz savinute vilice i kaugume)

**Kockar** (Klađenje, varanje, pobjeđivanje, vrlo brzo trčanje)

**Gangster** (Pucanje, govor s naglaskom, zastrašivanje)

**Starac** (Kašljanje, psovanje, prizivanje gorkih uspomena, nerazumijevanje ovih današnjih klinaca)

**Frizer** (Friziranje frizura. Ako i to.)

**Klinac** (Pomaganje junacima, sklapanje prijateljstva s Velikim Čudovištima)

**Vitez** (Jahanje, probadanje kopljem, mahanje mačem, poznavanje grbova, čuvanje kreposti)

**Latino Ljubavnik** (Zavođenje, ljubljenje, bježanje od bijesnih muževa)

**Ludi Znanstvenik** (Trabunjanje, vladanje svijetom, pokušaji glumljenja Boga, nekontrolirano smijanje)

**Majstor Borilačkih Vještina** (Impresivna borba golim rukama, nesinkronizirani govor)

**Iluzionist** (Skrivanje stvari po rukama i odjeći, piljenje žena popola, govor u javnosti)

**Čarobnjak** (Bacanje čarolija, prizivanje demona, nerazumljivo govorenje)

**Pisac** (Opijanje, tučnjava, putovanje svijetom u pola cijene, introspekcija)

**Olimpijac** (Trčanje, plivanje, skakanje, skijanje, bacanje koplja)

**Izviđač** (Praćenje tragova, gradnja zaklona, nalaženje hrane u divljini)

**Policajac** (Jedenje krafni, pisanje kazni, pucanje u civile)

**Poltergeist** (Život nakon smrti, bacanje stvari, plašenje ljudi)

**Vojnik** (Pucanje, skrivanje, pijančevanje, skupljanje spolnih bolesti)

**Specijalac** (Praćenje zapovijedi, strog izgled, praćenje zapovijedi)

**Mušketir** (Probadanje stvari, ljuljanje na užetu, plovidba, romantika)

**Lopov** (Šuljanje naokolo uvlačeći se kamo ne treba i skupljajući stvari koje ne treba)

**Vampir** (Šarmiranje ljudi, pijenje krvi, pretvaranje u maglu ili šišmiše)

**Druga Vrsta Vampira** (Samosažaljenje, pisanje erotske poezije o krvi, nošenje crne odjeće)

Ovo su samo primjeri da vam bude lakše započeti – igrači mogu slobodno izmišljati vlastite klišeje (koje Voditelj Igre mora odobriti). Naročito je važno da Voditelj Igre 'fino podesi' sve klišeje koje smatra preopćenitima. Ako se u igri radi o čarobnjacima (na primjer), onda je 'Čarobnjak' preopćenit opis i bolji bi bili klišeji kao što su *Nekromant*, *Mentalist*, *Vatreni Čarobnjak* ili *Mudra Žena*.

## SUSTAV IGRE

Kad god netko želi nešto napraviti, a nitko ga u tome ne pokušava omesti, I Voditelj Igre ne misli da bi uspjeh trebao biti automatski, igrač baca kockice. Ako ukupni zbroj na kockicama bude jednak ili veći od Ciljane Težine koju određuje Voditelj, uspjeli ste! Ako ne bude, niste uspjeli!

Ciljane težine izgledaju ovako:

**5:** Jednostavno. Lagano. Izazov za nesposobnog. Rutina za profesionalca.

**10:** Izazov za profesionalca.

**15:** Junački izazov. Za naročito maštovite ili komplicirane zahvate.

**20:** Izazov za majstora. Gotovo nadljudska težina.

**30:** ŠALITE SE. Stvarno nadljudska težina.

Ovo može biti subjektivno, i svatko može *pokušati* bilo što: Prijelaz preko ponora ljuljajući se na užetu, lijani ili nečemu sličnomu bilo bi dječja igra (automatski uspjeh!) za Mušketira ili Gospodara Džungle, lagano (Težina 5) za Arheologa Pustolova, a teško ali definitivno izvedivo (Težina 10) za Gimnastičara, Barbarina ili Lopova. Čak bi i Ekscentrični Okultist Vezan Za Invalidska Kolica mogao pokušati (Težina 15, ali su kolica izgubljena ako se na kockicama ne baci barem 30)!

## PRAVI ALATI

Pretpostavlja se da je svaki lik opremljen alatima za svoj posao (barem onima koji su prenosivi). Ratnici nose oklope i dobro oružje. Kauboji imaju kožne hlače, laso, par revolvera sa sedefastim drškama i duhan za žvakanje. Hakeri imaju skupe laptope i čudnu odjeću.

Ako lik tijekom pustolovine IZGUBI bilo koji simbol svoga zanata, kliše mu radi na pola normalnog broja kockica (ili ne radi uopće, ako Voditelj Igre odredi da je oprema NEOPHODNA) dok ga ne uspije nadoknaditi.

Barbarin(5), na primjer, može se boriti bez svoga mača kao Barbarin(3), ali Haker ne može ništa bez svog računala. Ako Haker uspije nabaviti drugo računalo za svoj posao a koje nije jednako modelu na koji je navikao, može raditi na pola kockica.

Neki specijalni alati (čarobni štapići, najnoviji modeli vojnih računala i tome slično) mogu davati dodatne kockice bonusa vašim klišejima. Likovi igru nikad ne započinju s opremom koja daje bonuse; njih se mora nabaviti tijekom pustolovina.

## SUSTAV BORBE

'Borba' je u ovoj igri definirana kao bilo koji sukob u kojem se suparnici bore za bolju poziciju, koriste napade, brane se i pokušavaju izmoriti protivnika kako bi postigli pobjedu. Doslovno ili metaforički! Neki primjeri borbe izgledaju ovako:

**RASPRAVA:** Ljudi koriste verbalna oružja kako bi dokazali da imaju pravo. Istina je prva žrtva.

**KONJIČKE UTRKE:** Ljudi na konjima trče u krug po zemljanoj stazi, pokušavajući prvi stići nikamo.

**ZRAČNA BORBA:** Ljudi u avionima ili svemirskim brodovima lete naokolo pokušavajući oboriti jedan drugoga.

**ASTRALNI/PSIHIČKI DVOBOJI:** Mistici/psionici izgledaju kao da im je dosadno ili spavaju, ali zapravo u Drugom Svijetu pokušavaju jedan drugome rastrgati osobnost na komadiće.

**ČAROBNAČKI DVOBOJI:** Čarobnjaci pokušavaju nadmašiti jedan drugoga korištenjem čudnih čarolija.

**DVOBOJ BANJIMA:** Svirači banja pokušavaju nadmašiti jedan drugoga korištenjem čudnih melodija.

**POKUŠAJI ZAVOĐENJA:** Jedan lik (ili više njih) pokušava (odnosno pokušavaju) zavesti neki drugi lik (ili više njih) koji se odupire (odnosno odupiru).

**DVOBOJ U SUDNICI:** Tužiteljstvo protiv obrane. Cilj je pobjeda. Pravda je slučajna.

**STVARNA FIZIČKA BORBA:** Ljudi pokušavaju ozlijediti ili ubiti jedan drugoga.

Voditelj Igre odlučuje kad je borba započela. U tom trenutku, igra se počinje odvijati u rundama, u krug oko stola, i u svakoj rundi svaki protivnik ima pravo napraviti jedan napad. Što se smatra 'napadom' ovisi o vrsti borbe, ali se UVIJEK mora odigrati (ako uključuje razgovor) ili opisati s puno zanimljivih pojedinosti (ako je borba fizička i/ili opasna i/ili obično zahtijeva kontracepcijska sredstva).

Napadi se izvode provjerom klišeja lika koji napada. Voditelj Igre mora na početku borbe odrediti koje VRSTE klišeja se mogu koristiti za tu borbu. U fizičkoj borbi, prikladni su klišeji kao što su Viking, Barbarin, Vojnik, Mušketir ili Pisac. Neprikladni klišeji mogli bi biti Frizer ili Latino Ljubavnik (ali ih se ipak može koristiti; vidi sljedeće poglavlje).

Napad mora biti usmjeren na protivnika. Obje strane u napadu (napadač i branitelj) provjeravaju svoje odabrane klišeje. Tko baci manje, gubi. Odnosno, tko baci manje, gubi jednu kockicu svoga klišeja za vrijeme dok borba ne bude gotova – oslabljen je, izmoren ili na neki drugi način korak bliže gubitku borbe. U sljedećim rundama, bacat će manje brojke.

Prije ili kasnije, jedna strana će ostati na nogama, a druga bez kockica. U tom trenutku, pobjednici obično imaju priliku odlučiti o sudbini poraženih. U fizičkoj borbi ili dvoboju, poraženi mogu biti ubijeni (ili milostivo pošteđeni). U sudničkom dvoboju, gubitnik bude osuđen ili ne uspije u svojoj tužbi. U zavodjenju, gubitnik dobiva hladni tuš ili vruću noć, ovisno o tome tko pobijedi.

Ne mora se u svakoj rundi koristiti isti kliše. Ako Viking/Mušketir želi u jednoj rundi sijeći glave, a u drugoj se ljuljati na lusteru, i to je zgodno. Ali, svaki put kad se liku kliše spusti na nula kockica, izgubio je, iako su mu ostali drugi klišeji s kojima bi nešto mogao napraviti.

Kockice izgubljene u borbi vraćaju se nakon borbe, brzinom 'ozdravljenja' koju odredi Voditelj Igre. Ako se borba izvodila vozilima (svemirski brodovi, golemi roboti, drveni jedrenjaci) vjerojatno su i vozila oštećena i treba ih popraviti.

## NEPRIKLADNI KLIŠEJI

Kako je već rečeno, Voditelj Igre određuje kakvi će klišeji biti prikladni za neku borbu. Ono što ostane su NEPRIKLADNI klišeji... U fizičkoj borbi, Frizer nije prikladan. U čarobnjačkom dvoboju, nije prikladan Barbarin.

Neprikladni klišeji mogu se koristiti za napade, **POD UVJETOM DA IGRAČ OPIŠE NAPAD NA STVARNO, STVARNO, STVARNO ZABAVAN NAČIN.** Nadalje, 'napad' mora imati smisla s obzirom na vrstu borbe, žanr i općenito ugođaj igre. Ova mogućnost ima više smisla u šašavim pustolovinama nego u ozbiljnim.

Sva pravila borbe vrijede kao normalno, s jednom iznimkom: ako neprikladni kliše pobijedi u borbi, 'prikladni' igrač gubi iz svog klišeja TRI kockice umjesto jedne! 'Neprikladni' igrač nije u takvoj opasnosti, i ako izgubi rundu izgubit će kao i inače samo jednu kockicu.

Na taj način, vješt Frizer postaje opasan kad ga se stjera u kut i napadne na nepravedan način. Čuvajte se.

Ako postoji ikakva sumnja, pretpostavite da napadač određuje vrstu borbe. Ako čarobnjak napadne barbarina čarolijom, onda se radi o čarobnjačkom dvoboju! Ako barbarin napadne čarobnjaka mačem, onda se radi o fizičkoj borbi! Ako branitelj smisli zabavan način korištenja svojih vještina, bit će u prednosti. U mnogim se žanrovima isplati braniti!

**Pazite:** Ako se čarobnjak i barbarin *obojica očitó žele boriti*, obojica su napadači, i radi se o *'borbi u stilu epske fantastike'* gdje su i mačevi i magija podjednako upotrebljivi.

## UDRUŽIVANJE

Dva ili više likova mogu se odlučiti za borbu u TIMU. Dokle god postoji tim (obično do kraja borbe), bore se kao jedna jedinica i napada ih se kao jednog protivnika. Postoje dvije vrste timova: timovi likova koje vode igrači i timovi likova koje ne vode igrači ('hrana za topove')

**Hrana za topove:** Ovo su samo specijalni efekti. Ako želite da likove napadne horda od 700 štakorskih kostura u leglu Zlog Nekromanta(5), ali ne da vam se voditi papirologiju za 700 malih kosturskih kockica, proglasite ih timom koji se bori kao Horda Štakorskih Kostura(7). Čisto mehanički gledano, horda štakora jednaka je bilo kojem pojedinačnom protivniku – osim što ima više kockica! Hrana za topove može imati bilo koju razinu klišeja koju Voditelj Igre smatra odgovarajućom. Hrana za topove drži se skupa dok ne budu pobijeđeni, a u tom trenutku će se preživjeli jednostavno razbježati (iako će uvijek ostati barem jedan kako bi pretrpio sudbinu koju mu odredi pobjednik)

**Timovi igračkih likova:** Kad likovi koje vode igrači (ili igrački likovi i njihovi neigrački saveznici) formiraju tim, po klišeju najviše razine u timu definira se 'Vođa Tima' (titula koju se mora dodijeliti nekome ako više klišeja ima istu razinu). Svatko baca kockice, ali se samo Vođa Tima *sve kockice uzimaju u obzir*. Ostali članovi tima dodaju samo svoje šestice (ako se koristi pravilo o Nekockastim Kockicama, članovi tima mogu priložiti ili najviši iznos veći od šest dobiven na jednoj kockici ili svoje šestice, kako žele). Članovi tima koji ne dobiju ništa veće od petice ne pomažu u toj rundi iznosu koji dobije Vođa Tima.

Klišeji koji se koriste u timu ne moraju biti jednaki, ali moraju biti podjednako prikladni ili neprikladni. To znači da se petorica Vikinga mogu udružiti za potrebe fizičke borbe bez problema. To znači, isto tako, da se Frizer, Trener Papigica i Konzultant mogu udružiti za potrebe fizičke borbe ako imaju STVARNO dobar opis kako će zajedno upotrijebiti svoje vještine za svladavanje Vikinga!

Kad god tim izgubi rundu u borbi, kockice jednog člana tima smanjuju se za jedan (ili tri!) kao i u normalnoj borbi. Bilo koji član tima može 'istupiti' i namjerno primiti osobnu 'štetu' svojim kockicama. Kad se ovo dogodi, plemeniti dragovoljac gubi *dvostruki* broj kockica (dvije ili šest!), a *Vođa Tima* u svom sljedećem napadu baca *dvostruki* broj kockica, kao privremeni poticaj zbog osvete junačkog člana tima. Ako se ne javi ni jedan dragovoljac, svaki član tima provjerava svoj kliše koji koristi u toj borbi: tko baci najmanje prima štetu (neudvostručenu), a Vođa Tima nema nikakvog bonusa za 'osvetu'.

**Razlaz:** Tim se svojevolumeno razilazi u bilo kom trenutku kad ne treba bacati kockice. Razlaz smanjuje, odmah, svakom članu tima za jednu kockicu kliše koji je korišten u timu (kao da se dogodila 'šteta' od izgubljene runde u borbi). Članovi tima koji se razilažao mogu se slobodno udruživati u nove timove, pod uvjetom da ih primljena 'šteta' od razilaženja nije izbacila iz borbe. Pojedinci mogu isto tako 'ispasti' iz tima, ali ih to odmah smanjuje na nula kockica dok bježe na sigurno. Njihova će sudbina biti na milost i nemilost onome tko pobijedi u borbi!

**Izgubljeni vođa:** Ako vođa tima ikad napusti tim iz bilo kojeg razloga (izlaskom ili smanjivanjem kockica klišeja na nulu), svaki član tima odmah dobiva jednu kockicu 'štete' kao da se tim raspao (što se zapravo i dogodilo kad su ostali bez vođe). Novi tim se može odmah formirati, a ako je stari vođa ispao zato što je na sebe dragovoljno uzeo štetu, novi vođa tima dobiva dvostruke kockice kako bi osvetio svog prethodnika!

## SUKOBI KOJI NISU BORBA

U igri će se pojaviti mnogi sukobi koji se ne mogu opisati kao 'borbe'; prebrzo su gotovi, definirani samo jednom akcijom. Klasični dvoboj pištoljima nije borba – suparnici

jednostavno pucaju i stvar je gotova. Dva lika koji pokušavaju dohvatiti pištolj s poda nisu u borbi. Dva kuhara koji spremaju chili za natjecanje u kuhanju nisu u borbi; nema 'nagrizanja protivnika' ili borbe za poziciju.

Takvi 'konflikti jedne akcije' rješavaju se jednom provjerom prikladnih klišeja (ili neprikladnih klišeja, uz dobru igru uloga). Tko baci više, pobjeđuje.

## KAD NETKO NE MOŽE SUDJELOVATI

Često će se likovi naći u borbi ili nekom brzom konfliktu gdje jednostavno nemaju primjenjivih klišeja, čak ni uz puno mašte. Ili možda JEDAN lik ima prikladan kliše, dok se drugi osjećaju zapostavljenima. Primjer za to je natjecanje u jedenju kolača. Jedan igrač je bio dovoljno mudar (ili lud) i uzeo 'Odurni Proždrljivac(2)' kao kliše. Ostali igrači su astronauti ili knjigovođe, od kojih se nitko obično ne prežderava kolačima.

U ovakvim situacijama, dajte svakome dvije besplatne kockice s kojima se mogu igrati tijekom konflikta. To UKLJUČUJE likove koji već IMAJU prikladne klišeje. U navedenom primjeru, astronauti i knjigovođe bi dobili Jedenje Kolača(2), a Odurni Proždrljivac postao bi privremeno Odurni Proždrljivac(4). Proždrljivac je, naravno, još uvijek u prednosti, ali svatko može POKUŠATI pojesti puno kolača. Ovo 'privremeno unapređenje' odnosi se samo na konflikte s protivnicima, a ne na izazove koji se temelje na Ciljanoj Težini.

## RIJEČ-DVIJE O SKALIRANJU

Za Risus ne postoji standardna skala za vrijeme ili udaljenosti; to ovisi o onome što se događa. Ipak, Voditelj Igre bi trebao biti konzistentan na razini pojedinog konflikta. U fizičkoj borbi, svaka runda predstavlja par sekundi. U dugoročnoj borbi bračnih drugova, svaka runda može predstavljati čitav dan (Dan jedan: muž 'slučajno' u pećnici spali ženinu najdražu haljinu, a žena 'slučajno' nahrani muževe zlatne ribice sredstvom za čišćenje, i tako dalje dok netko ne pobijedi)

## NAPREDAK LIKOVA

Na kraju svake pustolovine, svaki igrač provjerava svaki svoj kliše koji je značajnije korišten tijekom igre (koristeći trenutnu količinu kockica). Ako se na svim kockicama pojave parni brojevi, taj kliše se može povećati za jednu kockicu. Na taj način, napredovanje se usporava što su klišeji bolji. Ni jedan kliše ne može biti veći od šest kockica, iako ih se može napumpati preko (6) ako je pumpanje dozvoljeno (vidi dalje u tekstu).

Svaki put kad napravite nešto stvarno, stvarno, stvarno fantastično zabavno što zadivi sve za stolom, Voditelj može odmah dopustiti provjeru (usred igre!) za moguće napredovanje, pored redovite provjere na kraju pustolovine.

**Dodavanje novih klišeja:** Može se dogoditi da lik dovoljno uznapreduje da bi se moglo opravdati dodavanje mu sasvim novih klišeja. Ako se igrač i Voditelj sporazumiju oko toga, i dogovore se koji će novi kliše biti upotrijebljen, igrač provjerava napredovanje svojih klišeja kao i obično, ali novo zaslužene kockice mogu se uložiti u novi kliše umjesto u onaj kojim su zarađene. To se može upotrijebiti i za napredovanje 'usred igre', ako situacija to dopušta!

## NAPREDNA MOGUĆNOST: KVAKE i PRIČE

Normalno, lik se kreira od 10 kockica. S ovom naprednom mogućnošću, igrači mogu kupiti dodatne početne kockice tako što svoj lik opreme Kvakama i/ili Pričama.

Kvaka je ozbiljan nedostatak lika – opsesija, slabost, prisega, trajna invalidnost – toliko zanimljiv da ga Voditelj Igre može koristiti kako bi život liku učinio zanimljivijim (što obično znači manje ugodnim). Lik s Kvakom dobiva jednu dodatnu kockicu.

Priča je pisana 'biografija' lika koja opisuje njegov život prije početka događanja pustolovine. Priča ne mora biti dugačka (dvije ili tri stranice su obično dovoljne); samo mora čitatelju objasniti odakle lik dolazi, što voli ili ne voli, kako je postao to što je, koje su mu motivacije. Neke priče je najbolje ispričati sa sveznajućeg gledišta igrača; ostale su zabavnije ako ih se napiše kao odlomke iz dnevnika samog lika. Lik koji se na početku igre pojavi s pričom dobiva jednu dodatnu kockicu.

## NAPREDNA MOGUĆNOST II: PUMPANJE KLIŠEJA

U slučaju potrebe, svaki lik može pumpati svoje klišeje. Ako se Ninja(3) nađe oči u oči s Čudovištem(6), možda mu zatreba i ta mogućnost.

Kad se kliše pumpa, dobiva privremeno povećanje broja kockica. Povećanje traje jednu rundu u borbi, ili za jednu provjeru izvan borbe. Ali nakon što se ta runda ili provjera završe, lik gubi broj kockica jednak broju koji se je dodao pri pumpanju. Ovo se tretira kao 'ozljeda' klišeja zadobivena u borbi, i mora se 'liječiti' na isti način.

**Na primjer:** *Ninja Rudolf se našao oči u oči s Čudovištem koje ga napada. Rudi nema baš neke šanse protiv toliko jakog protivnika, pa se odlučuje za vrlo opasnu taktiku: Budući da ga Čudovište napada fizički, Rudolf odlučuje u prvoj rundi koristiti svoju vještinu kao Kuhara(3) – definitivno neprikladan izbor! Isto tako, odlučuje ga napumpati za dvije kockice, na pet... STVARNO se jako trudi skuhati nešto za ovu borbu.*

*I tako, događa se prva runda. Čudovište baca šest kockica, a Ninja (zakuhavši na brzinu ukusan gulaš začinjen prahom za uspavljivanje i nudeći ga čudovištu) baca pet kockica.*

*Ako Ninja izgubi, odmah je pobijeđen. Njegov kliše Kuhara pada za dva na Kuhar(1) samo zbog pumpanja, plus jednu dodatnu kockicu za izgubljenu rundu. Čudovište odlučuje pojesti Rudolfa umjesto gulaša.*

*Ali ako Ninja POBIJEDI, Čudovište(6) pada na Čudovište(3), a njegov Kuhar(3) pada na Kuhara(1). Pri sljedećem napadu, Rudolf će se vratiti normalnoj Ninjinoj taktici – i biti ravnopravan pospanom Čudovištu!*

Rizičan potez, ali vrijedan pokušaja.

Napumpani klišeji su dozvoljeni u svakoj prilici osim u konfliktima koji se rješavaju jednom akcijom.

## NAPREDNA MOGUĆNOST III: DVOSTRUKO PUMPANJE

Ako se koristi ova mogućnost, likovi se mogu kreirati s klišejima za dvostruko pumpanje. Takvi klišeji, kad ih se pumpa, dodaju DVIJE kockice za svaku kockicu koju ćete izgubiti na kraju uporabe. Na taj način, Čarobnjak(5) može postati Čarobnjak(11) tijekom jedne runde borbe, po cijeni od tri kockice. Ova je mogućnost prikladna za klišeje koji se temelje na natprirodnim sposobnostima, kao što su čarobnjaci, telepati i superheroji koji naokolo idu u obliku ljudske baklje. A može ih se koristiti i za druge klišeje koje vam dozvoli Voditelj Igre.

Klišeji za dvostruko pumpanje imaju dvostruko veću cijenu u kockicama u trenutku kreiranja lika. Ovo bi, recimo, bio ispravan početni lik:

### **Sinsibilus Čarobnjak**

**Opis:** Mršav, krakat i tajanstven, nosi na ramenu umornu mačku. Voli njuškati po Mjestima Gdje Čovjek Ne Bi Trebao, pretvarati ljude u krastače i tome slično. Voli drveće.

**Klišeji:** Čarobnjak [3], Alkemičar (2), Izviđač (2)

[Uglate zgrade] pokazuju da se radi o klišeju za dvostruko pumpanje. Budući da ima dvostruku cijenu, Sinsibilus je zapravo lik od 10 kockica.

Ako Voditelj Igre smatra neki kliše općenito prejakim, može TRAŽITI da ga se kupuje na ovaj način, kako bi osigurao koliku-toliku ravnotežu. Uglavnom, kockice za dvostruko pumpanje su manje korisne od običnih kockica na početku igre, ali budući da se poboljšavaju jednakom brzinom kao i obične, predstavljaju dobru 'investiciju'. Klišeji za dvostruko pumpanje moraju se kupiti pri kreiranju lika.

## NAPREDNA MOGUĆNOST IV: NEKOCKASTE KOCKICE

Ok, ovo je ZADNJA napredna mogućnost.

S mogućnošću Nekockastih Kockica, odmičemo se od standardnih šesterostranih kockica i ulazimo u svijet d8, d10, d12, d20 i (jadna nam majka) d30.

Ove kockice omogućuju u Risusu prikaz, recimo, superheroja ili polubogova, a da se ne pribjegava velikom broju kockica. U ovom sustavu, likovi dobivaju bodove za kreiranje likova, a svaka vrsta kockice ima svoju cijenu. Konkretno:

**d6: 6 bodova**

**d8: 8 bodova**

**d10: 10 bodova**

**d12: 12 bodova**

**d20: 20 bodova**

**d30: 30 bodova**

Normalni likovi kreiraju se sa 60 bodova. Superheroje ili polubogove može se kreirati s više bodova (200 je dobar broj), ako Voditelj Igre želi igru na visokim razinama. Kockice za dvostruko pumpanje imaju dvostruku cijenu, naravno, a 4 kockice su i dalje ograničenje za početne likove... ali to mogu biti 4 vrlo velike kockice. Bodovi koje se ne upotrijebi pri kreiranju lika gube se. Šesterostrane kockice su najmanje dozvoljene kockice, a trideseterostrane su najveće.

Pri korištenju ove mogućnosti, lik s Klišejom(6) može i dalje napredovati! Ako uspije pri provjeri za napredovanje, spušta se na (5) kockica, ali SLJEDEĆE VELIČINE. Tako će Astronaut(6) postati Astronaut(5d8).

Ako Voditelj Igre dozvoljava Kvae i Priče, svaka od njih povećava početni broj bodova za 10 posto (normalni likovi za Risus dobili bi tako po šest dodatnih bodova za svaku Kvaku ili Priču).

Kad likovi s različitim vrstama kockica u borbi formiraju Tim, Vođa Tima je još uvijek onaj s klišejom najvišeg ranga: Mačevalac(4) ima viši 'status' od Mačevaoca (3d10), na primjer.

To su jedine promjene u pravilima. Kockice su još uvijek kockice – ako Viking(3) pobijedi u borbi Mušketira(3d10), Mušketir gubi čitavu d10. Isto tako, na kraju igre, Mušketir ima jednaku priliku dodati d10 svojim klišejima kao i Viking svojim d6.

Evo primjera superheroja, napravljenog s 200 bodova (4 boda su bila višak pa su izgubljeni):

### **Goruća Guma**

*Opis:* Prerušen u Barrya Parkera, dobroćudnog vozača NASCARa, Goruća Guma može trčati jako, jako brzo, zapaliti se i razvlačiti svoje tijelo u neobične oblike.

**Klišeji:** Velikobrzinac [2d10], Gorući Momak [2d20], Rastezljivi Momak (4d10), Vozač Trkačeg Auta(3), Nogometni Navijač(3)

Prošireni popis Ciljanih Težina za nadljudе, uspoređen s odgovarajućim fizičkim naporima:

**30:** Bacanje motocikla.

**50:** Bacanje tenka.

**70:** Bacanje natovarenog vlaka.

**85:** Bacanje hrpe od 15,000 natovarenih vlakova . . .

**100:** Izbijanje Zemlje metar i pol izvan orbite.

*Email: [sjohn@io.com](mailto:sjohn@io.com)*

*<http://www.cumberlandgames.com>*

*Risus je zaštićeni naziv koji S. John Ross koristi za svoju Igru Uloga O Bilo Čemu.*