

# RISUS

Het "Alles" Rollenspel

*Door S. John Ross © 1999 -- Versie 1.4 Vertaald door B.Snabilie 2001*

Risus is een compleet Rollenspel(RPG), een "lichte RPG", ontworpen voor die avonden dat de hersenen te moe zijn voor details. Risus is vooral handig voor GMs die snel iets leuks van die meeting willen maken of voor het late-avond-bier-en-snacks vermaak. Ondanks dat het voornamelijk een Universal Comedy Systeem is, is het ook zeer geschikt voor het serieuzere werk (als je het echt wilt!). Bovendien kost het maken van een Risus karakter slechts 20 seconden!

## WOORDEN VAN DANK, WAAR NODIG

Inspiratie voor het maken van dit spel komt voornamelijk van het jammer genoeg niet meer gedrukte klassieke spel Ghostbusters van West End Games, naar een idee van DC Heroes. De uiteindelijke vorm van het spel is geïnspireerd door Over the Edge, van Atlas Games. Andere RPGs (voornamelijk GURPS, FUDGE en Tunnels and Trolls), hebben ook voor de nodige inspiratie gezorgd. Veel vrienden, medespelers, totale vreemden op straat, en anderen hebben nuttig commentaar geleverd naarmate het spel zich ontwikkelde, waaronder Dan "Moose" Jasman, Frank J. Perricone, Jason Puckett, David Pulver, en Sean "Dr.Kromm" Punch.

## KARAKTER CREATIE!

Karakters worden gevormd met Clichés (meestal meerdere). Clichés staan kortweg voor de omschrijving van hoe een karakter iets weet te doen. De "karakter klassen"(classes) uit de Neolithische Periode van de RPGs waren Clichés: Fighter en Magie Gebruiker, Space Marine en Ruimte Huurling. Je kunt dat soort Clichés gebruiken, of je kunt wat meer van deze tijd Clichés gebruiken zoals een Motorrijder, Spion, Computer Nerd, Supermodel, of William Shatner (voorheen een acteur, nu alleen nog maar een Cliché). Welke Clichés gebruikt mogen worden bepaald de GM.

Clichés worden aangeduid met Dobbelstenen (waarmee we de ordinaire zes zijdige dobbelstenen bedoelen die je uit je oude Yahtzee spel kunt stelen). Dit nummer is het aantal dobbelstenen wat je rolt wanneer je skill een Fighter, Supermodel, of William Shatner (bijvoorbeeld) is uitgedaagd. Zie "Spel Systeem" hieronder. Drie dobbelstenen is professioneel. Zes dobbelstenen is meester. Eén dobbelsteen is een kneus.

Karakters maak je door ze een naam te geven en ze te beschrijven, en door ze Clichés te geven. Wanneer je jouw karakter ontwerpt, heb je beschikking over tien dobbelstenen om te verdelen over zijn Clichés (een Normale Gozer zal uit 3 tot 5 dobbelstenen bestaan). Een doodgewoon middeleeuws Fighter karakter zou er zo uit kunnen zien:

### **Grolfnar Vainsson de Viking**

*Beschrijving:* Lang, blond, grijnzend. Houd van drank en vechten en drank en achter vrouwen aan zitten en vechten en de hoge zeeën bevaren en overvallen.

Wil grote sages over zichzelf schrijven.

**Clichés:** Viking (4), Rokkenjager (2), Gokker (3), Poëet (1)

Een karakter mag elk aantal of elke combinatie aan Clichés hebben dat gewenst is, maar meer dan 10 verschillende Clichés zou raar zijn, gezien het aantal dobbelstenen wat je dan krijgt. Karakters kunnen beter niet hun carrière beginnen met meer dan 4 dobbelstenen in welk Cliché dan ook. Maar dat je een karakter maakt wil natuurlijk nog niet betekenen dat je karakter zijn carrière begint. De GM zegt wel of hij 'beginners' nodig heeft voor het spel. Dat is niet onze zaak.

### EEN AANTAL VOORBEELD CLICHÉS (EN WAAR ZE GOED VOOR ZIJN)

**Astronaut** (Besturen van ruimteschepen, niet overgeven in G kracht nul)  
**Barbaar** (Dingen in elkaar slaan, drinken, hoerenlopen, grommen, zweten)  
**Motorrijder** (Rijden op een Harley, lawaai maken, onzichtbaar voor andere motorrijders zijn)  
**Druktemaker** (Verkrijgbaar in beide geslachten, afleiden, treiteren, niet treiteren...)  
**Computer Gek** (Hacken, programmeren, vermijden van introducties)  
**Conversatie Persoon** (Mensen overtuigen je geld te geven, politie ontduiken)  
**Cowboy** (Paardje rijden, lassootje werpe, brandmerke, spuge, en schiete)  
**Vechthond Piloot** (Hondengevechten, niet bewusteloos raken bij hoge G krachten, bluffen)  
**Knutselaar** (Bouwen van een radar met een omgebogen vork en wat kauwgom)  
**Gokker** (Wedden, vals spelen, winnen, heel hard rennen)  
**Crimineel** (Schieten, spreken met een accent, intimidatie)  
**Kneus** (Astmatisch, vloeken, slechte herinneringen, falen bij het begrijpen van kinderen)  
**Kapper** (Kappen, als er niets anders is)  
**Kind** (Hulpje van helden, vriendschap sluiten met Reusachtige Monsters)  
**Ridder** (Paardrijden, lansvechten, zwaaien met zwaard, heldendom, kuis zijn)  
**Latin Lover** (Verleiden, houden van, wegrennen van woedende echtgenoot)  
**Gekke Wetenschapper** (Raaskallen, wereld heersen, zich een god wagen, kakelen)  
**Oosterse Vechtmeester** (Knappe vuistgevechten, toonloze stem)  
**Magiër** (Dingen verbergen, vrouwen in tweeën zagen, publiek toespreken)  
**Tovenaar** (Spreuken opzeggen, demonen oproepen, brabbeltaal spreken)  
**Romanschrijver** (Drinken, tieren, de wereld bezichtigen met zo weinig mogelijk geld, over zichzelf schrijven)  
**Olympisch Atleet** (Rennen, zwemmen, springen, skiën, speerwerpen)  
**Buitenmens** (Sporen volgen, schuilhutten bouwen, wild eten vinden)  
**Politieman** (Donuts eten, bonnen uitdelen, burgers beschieten)  
**Klopgeest** (Dood zijn, gooien met dingen, mensen afschrikken)  
**Soldaat** (Schieten, verstoppen, feesten, venerische ziekten oplopen)  
**Speciale Eenheden** (Bevelen opvolgen, streng kijken, bevelen opvolgen)  
**Vechtersbaas** (Steken, aan touwen zwaaien, zeilen, romantisch doen)  
**Dief** (Rondsluipen en toegang en objecten verkrijgen wat niet toegestaan is)  
**Vampier** (Charmeren van mensen, bloed zuigen, in mist of vleermuizen veranderen)  
**Ander soort vampier** (Zelfmedelijden, erotisch en bloederig dichten, zwarte kleding dragen)

Dit waren slechts voorbeelden om je een beetje op weg te helpen - de spelers zijn vrij om hun eigen Clichés te bedenken (goedkeuring van onderwerp door GM).  
Let wel dat de GM genooddaakt is om een Cliché dat te 'breed' is aan te passen. Als het spel bijvoorbeeld over tovenaars gaat, dan wordt 'Tovenaar' als Cliché té overkoepelend voor het spel, en zijn Clichés als Geestenbezweerder, Gedachtenbezweerder, vuurtovenaar en wijze vrouw logischere Clichés.

## HET SPELSYSTEEM

Wanneer iemand iets wil doen, en niemand dit met opzet de ander wil beletten, EN de GM vindt dat er niet automatisch succes is, rolt de speler dobbelstenen. Als het totaal van de geroelde dobbelstenen de door GM gezette Target Nummer zet verslaat (gelijk is of hoger is), succes! Zo niet, mislukt!

Target Nummers volgen deze schaal:

**5:** Een makkie, een eitje. Een uitdaging voor een beginnening. Routine voor een pro.

**10:** Een uitdaging voor een Professional.

**15:** Een heroïsche uitdaging. Voor echte inventieve of gevaarlijke stunts.

**20:** A uitdaging voor een Meester. Bijna bovenmenselijke moeilijkheidsgraad.

**30:** Je maakt een grapje! Bovenmenselijke moeilijkheidsgraad.

Dit hangt van het onderwerp af, en iedereen kan alles proberen: een afgrond overbruggen met een touw, stok of iets dergelijks zou kinderspel (automatisch succes!) zijn voor een Vechtersbaas of een Heer van de Jungle, makkelijk (Moeilijkheidsgraad 5) voor een Amateur Archeoloog, en uitdagend maar zeker mogelijk (Moeilijkheidsgraad 10) voor een Gymnast, Barbaar, of Dief. Zelfs een Rolstoel Gebonden Excentrieke Occultist zou het kunnen proberen (Moeilijkheidsgraad 15, maar de rolstoel is verloren behalve als de rol een 30 verslaat)!

## DEGELIJKE HULPMIDDELEN

Van elk karakter wordt verwacht dat hij uitgerust is met de juiste gereedschappen voor zijn professie (tenminste, de draagbare dan). Krijgers dragen bescherming en zijn goed bewapend. Cowboys dragen leer, lasso's, een paar met parels versierde zes loops geweren en wat te kauwen. Netrenners hebben een dure jack-in laptop en rare kleren. Als, in de loop van een avontuur, een karakter één van deze vitale objecten verliest, opereert zijn Cliché op de helft van zijn normale waarde (of helemaal niet, als de GM heeft vastgesteld dat het object VEREIST was) totdat ze vervangen zijn.

Een barbaar(5), bijvoorbeeld, kan vechten zonder zwaard als een barbaar(3), maar een Netrenner kan niet op het net rennen zonder zijn cyberdeck. Als de Netrenner het lukt om een andere computer te vinden om mee te spelen in plaats van degene die hij gewend is, kan hij opereren met de helft van de dobbelstenen.

Speciale hulpmiddelen (toverstaffen, geheime militaire cyberdecks, enzovoorts) kunnen bonus dobbelstenen aan je Clichés toevoegen als ze gebruikt zijn. Karakters beginnen nooit een avontuur met bonus hulpmiddelen; ze moeten verkregen worden tijdens het spelen van het avontuur.

## HET STRIJD SYSTEEM

"Strijd" in dit spel is gedefinieerd als elke vorm van competitie waar tegenstanders hun plaatsen verdringen, aanvallen, zich verdedigen, en trachten hun vijanden uit te schakelen om te overwinnen. Letterlijk óf figuurlijk! Een aantal voorbeelden van strijd is:

**ONENIGHEDEN:** Spelers gebruiken wat voor vorm van verbale wapens dan ook om zich een positie te eigenen. Waarheid is het eerste slachtoffer.

**PAARDENRACE:** Spelers op paarden die rondrennen over een smerig parcours, probeerend als eerste nergens te komen.

**HONDENGEVECHTEN:** Spelers die in vliegtuigen of ruimteschepen rondvliegen en elkaar uit de lucht proberen te schieten.

**STERREKUNDIG/SPIRITUALISTISCH DUEL:** Mystiek/parapsychologie wat er saai en onbewegelijk uit ziet, maar de spelers proberen de ander zijn ego uit elkaar te rukken in een

hogere dimensie.

**TOVENAARS DUELLEN:** Tvenaars die door vreemde toverspreuken elkaar proberen te overtreffen.

**BANJO DUELLEN:** Banjo spelers die vreemde melodieën gebruiken en elkaar proberen te overtreffen.

**POGINGEN TOT VERLEIDEN:** Eén (of meer) karakter(s) probeert(proberen) te scoren bij één (of meer) andere karakter(s) die zich probeert(proberen) te verzetten.

**GERECHTZAAL CAPRIOLEN:** Vervolging vs. Verdediging. Het doel is overwinning. Gerechtigheid is incidenteel.

**WERKELIJK LICHAMELIJK GEVECHT:** Spelers proberen elkaar te verwonden of te doden.

De GM beslist wanneer een gevecht is gestart. Dan ga je de tafel rond in rondes, en laat je elke betrokkene omstebeurt een aanval maken. Wat er met 'aanval' bedoelt wordt hangt van het soort strijd af, maar het moet ALTIJD geroleplayed worden (als er een dialoog in voorkomt) of worden beschreven in amuserend detail (als het lichamenlijk en/of gevaarlijk is en/of voorbehoedsmiddelen vereist).

Aanvallen moeten worden uitgevoerd door tegen karakter Clichés te rollen. De GM moet, aan het begin van het gevecht, aangeven welk TYPE Clichés geschikt zijn voor het gevecht. In een lichamenlijk gevecht zijn Clichés als Viking, Barbaar, Soldaat, Vechtersbaas, en Schrijver logisch. Clichés als Kapper en Latin Lover niet (maar mogen nog steeds worden gebruikt; zie volgende onderdeel).

Een aanval moet gericht zijn op een vijand. Beide partijen in de aanval (aanvaller en verdediger) rollen tegen hun gekozen Cliché. Lage rol verliest. Ook verliest de lage roller één van zijn Cliché dobbelstenen voor de rest van het gevecht - hij is verwond, uitgeput, of anders een stap richting een nederlaag gedwongen. In volgende rondes zal hij lagere getallen rollen.

Uiteindelijk zal één partij op zijn voeten blijven staan, terwijl de andere zijn dobbelstenen kwijt is. Nu beslissen de winnaars het lot van de verliezers. In een lichamenlijk gevecht of magisch duel, mogen de verliezers worden vermoord (of genadig worden gespaard). In Gerechtsaal Capriolen wordt de verliezer veroordeeld door de rechter, of zijn vervolging wordt afgewezen. In een Verleiding krijgt de verliezer óf een koude douche óf een warme avond, afhankelijk van degene die wint.

Je hoeft niet elke ronde hetzelfde Cliché te gebruiken (tenzij je deel uitmaakt van een team; zie hieronder). Als een Viking/Vechtersbaas een ronde hoofden wil snoeien, en de volgende ronde aan kroonluchters zwaaien, is dat ook gaaf. Echter, elke keer dat een karakter zijn Cliché is uitgeput tot nul dobbelstenen in het gevecht, heeft hij verloren, zelfs als hij nog andere Clichés over heeft die geschikt zijn om mee te spelen.

Dobbelstenen die verloren zijn in het gevecht worden herwonnen als het gevecht is afgelopen, met een "genees" tempo aangegeven door de GM. Als de strijd zich in voertuigen afspeelde (ruimte vechtschepen, mechs, houten zeilschepen) dan zijn de voertuigen zelf ook waarschijnlijk beschadigd, en moeten worden gerepareerd.

## ONGESCHIKTE CLICHÉS

Zoals hierboven aangegeven, geeft de GM aan wat voor soort Clichés geschikt zijn voor elke gegeven strijd. Een ongeschikt Cliché is alles wat overblijft . . . In een lichamenlijk gevecht is Kapper ongeschikt. In een Tvenaars duel is Barbaar ongeschikt.

Ongeschikte Clichés mogen gebruikt worden om mee aan te vallen, MAAR DAN MOET DE SPELER HET WEL OP EEN ERG, ERG, ERG AMUSERENDE WIJZE WEERLEGGEN. Verder moet de "aanval" aannemelijk zijn in de context van de strijd, en het genre en de toon die de GM heeft vastgesteld voor het spel. Deze optie is van grotere waarde in maffe spellen dan in dood serieuze spellen.

Alle gevecht regels worden normaal toegepast, met één uitzondering: Als een ongeschikt Cliché een gevecht ronde wint tegen een geschikte, verliest de "geschikte" speler DRIE dobbelstenen, in plaats van één! De "ongeschikte" speler neemt geen enkel risico, en verliest daarom gewoon één dobbelsteen als hij de ronde verliest.

Een gedreven kapper is dus gevaarlijk als hij zich betrokken voelt en oneerlijk is aangevallen. Wees op je hoede.

In geval van twijfel, neem dan aan dat de aanvaller het type strijd bepaalt. Als een tovenaars een barbaar aanvalt met magie, dan is het een Tovenaars duel! Als de barbaar de tovenaars aanvalt met zijn zwaard, dan is het een Lichamelijke Strijd! Als de verdediger op een amuserende wijze zijn kunsten kan vertonen, dan is hij de baas. In veel genres is het nadelig om de verdediger te zijn!

Let op: Als de tovenaars en barbaar beiden klaarblijkelijk willen vechten, zijn ze beiden aanvallers, en is het "Fantasy Strijd", waar zowel zwaarden als magie aan elkaar gelijkstaan.

## **SAMENWERKEN**

Twee of meer karakters kunnen beslissen om een TEAM te vormen in een gevecht. Gedurende het bestaan van het team (meestal het hele gevecht), vechten ze als een eenheid, en worden aangevallen als één tegenstander. Ze rollen het aantal dobbelstenen van het hoogste Cliché in het team (de "Team Leider" - een titel die moet worden aangewezen als het aantal gelijk is), plus één dobbelsteen voor elk team lid.

Clichés die bij elkaar worden gevoegd hoeven niet hetzelfde te zijn, maar wel allen geschikt óf ongeschikt. Dit betekent dat vijf Vikingen zonder enkel probleem een team kunnen vormen voor een lichamenteel gevecht. Dit betekent ook dat een Kapper, een Parkiet Trainer, en een Decaan een groep kunnen vormen voor een fysiek gevecht als ze een ERG goede beschrijving geven over hoe ze met hun gezamenlijke bekwaamheden de Vikingen uit gaan schakelen!

Wanneer een team een ronde verliest, wordt het aantal dobbelstenen verminderd met één (of drie!). Speler Karakter teams krijgen een extra effect: één teamlid zijn dobbelstenen worden ook nog verminderd! Eén (wie dan ook) team lid mag naar "voren stappen" en vrijwillig deze persoonlijke "schade" aan zijn dobbelstenen toekennen. Als dit gebeurt, wordt de nobele vrijwilliger met het dubbele aantal verminderd (twee dobbelstenen óf zes!), en mag het team bij de volgende aanval twee keer zoveel dobbelstenen rollen, een tijdelijke krachtige bevordering als ze hun heroïsche kameraad wreken. Als er geen vrijwilliger naar voren stapt, moet elk team lid tegen zijn Cliché rollen dat hij gebruikt in het team: Degene met de laagste rol krijgt de (niet verdubbelde) klap, en er is geen "wraak" bonus.

Uiteengaan: Een team mag vrijwillig uit elkaar gaan op elk moment tussen het gooien van de dobbelstenen door. Dit verlaagt het Cliché wat elk teamlid gebruikte direct met één (geen permanente reductie - behandel het gewoon als "schade" opgelopen door het verliezen van een ronde in een gevecht). Uiteengegane teamleden mogen gerust nieuwe teams vormen, waarbij de uiteenga-"schade" hen echter niet uit het gevecht haalt. Individuelen mogen ook uit een team "afvallen", maar dit zorgt ervoor dat hun Cliché meteen tot nul gereduceerd wordt als zij weghollen. Hun lot ligt in de handen van wie dan ook het gevecht wint!

Kwijtgeraakte leden: Als er een lid het team om wat voor reden dan ook verlaat (hij is uit het team gegaan of zijn persoonlijke dobbelstenen zijn gereduceerd tot nul), wordt de waarde van het team direct gereduceerd met één dobbelsteen vanwege het verlies. Als de team leider ooit het team verlaat om wat voor reden dan ook, wordt de team waarde niet aangetast: echter, ze moeten meteen uiteengaan (of na hun volgende aanval, als de team leider gereduceerd was tot nul vanwege het vrijwillig de persoonlijke schade nemen!).

## **CONFLICTEN DIE GEEN GEVECHT ZIJN**

Veel conflicten die ontstaan in het spel kunnen niet worden gedefinieerd als "schade;" ze zijn te snel voorbij, beëindigd door één enkele actie. Een klassiek pistool duel is geen gevecht - de twee duellisten draaien zich simpelweg om en schieten, en dan is het al voorbij. Twee karakters die

duiken naar het zelfde pistool op de grond is geen gevecht. Twee koks die chili voor een kookwedstrijd maken is geen gevecht; er is geen "probeer elkaar te slopen" en geen positie toe-eigenen.

Zulke "enkele actie conflicten" worden besloten met een enkele rol tegen geschikte Clichés (of ongeschikte Clichés, met goed rollenspel). Hoogste rol wint.

## **ALS IEMAND NIET KAN DEELNEMEN**

Het zal regelmatig voorkomen dat karakters zichzelf in een gevecht of korter conflict verweekt vinden waar ze simpelweg geen toepasbare Clichés voor hebben, zelfs door heel erg hun fantasie te gebruiken. Of misschien heeft slechts ÉÉN karakter een geschikt Cliché, terwijl anderen zich buitengesloten voelen. Een voorbeeld zou een taartjes eten wedstrijd kunnen zijn. Eén karakter was slim (of juist dom) genoeg om het Cliché "Walgelijke Gulzigaard(2)" te nemen. De andere karakters zijn astronauten of boekhouders, die in geen van beide gevallen zich uit zichzelf op taart storten.

In situaties zoals deze geef je iedereen twee dobbelstenen om mee te spelen gedurende het conflict. Dit INCLUSIEF karakters die AL een geschikt Cliché HEBBEN. In het bovenstaande voorbeeld zouden de astronauten en boekhouders Taart Eten(2) , terwijl de Walgelijke Gulzigaard tijdelijk verhoogd zou worden naar Walgelijke Gulzigaard(4). De Gulzigaard staat natuurlijk aan de winnende kant, maar iedereen kan nu PROBEREN heel veel taart te eten. Deze "tijdelijke promotie" is alleen voor strijd conflicten, niet voor uitdagingen die gebaseerd zijn op Target Nummers.

## **IETS OVER SCHAAL**

Er is geen standaard tijd of afstand schaal voor Risus; het hangt er echt van af wat er gebeurt. Echter, de GM moet consequent blijven met een bepaald conflict. In een fysiek gevecht zou iedere ronde zich in een paar seconden moeten afspelen, en karakters moeten zich daar dan ook toepasselijk naar gedragen. In een gevecht dat zich over een lange termijn afspeelt tussen een getrouwd stel zou elke ronde een Dag voor kunnen stellen (Dag één: Echtgenoot verbrand "per ongeluk" echtgenotes favoriete jurk in de oven, Echtgenote geeft Echtgenoot zijn prijswinnende goudvis gootsteenontstopmiddel te eten, enzovoorts totdat er een winnaar is).

## **KARAKTER BEVORDERING**

Aan het eind van elk avontuur moet elke speler tegen elk Cliché rollen dat (veel) is gebruikt tijdens het spel (tegen het aantal dobbelstenen op dat moment). Als de dobbelstenen uitkomen op alleen maar EVEN getallen mag dat Cliché worden verhoogd met één dobbelsteen. Bevordering gaat dus steeds moeilijker na verloop van tijd. Een Cliché mag niet hoger gaan dan Cliché(6), maar als Pompen is toegestaan (zie beneden), kunnen ze voorbij (6) gepompt worden.

Elke keer als je iets heel, heel, heel geweldig spectaculairs uithaalt dat de hele tafel laat juichen, mag de GM beslissen dat je direct mag rollen(in het midden van het spel!) voor mogelijke bevordering, in plaats van aan het einde van het avontuur.

Nieuwe Clichés Toevoegen: Er zou een moment kunnen komen dat een karakter zo is gegroeid en verbeterd dat hij kan wettigen dat hij een geheel nieuw Cliché kan toevoegen aan zijn lijst. Als de speler en de GM toestemmen dat dit het geval is, en wat het nieuwe Cliché is, rolt de speler voor Karakter Bevordering zoals normaal, maar elk van de nieuw verdiende dobbelstenen mogen aan het nieuwe Cliché worden gegeven in plaats van degenen die ze eigenlijk verdienen. Dit kan ook worden toegepast op "tijdens het spel" bevorderingen, als de situatie het toestaat.

## **UITGEBREIDE OPTIE: VERSLAVINGEN en PRAATJES**

Gewoonlijk wordt een karakter gemaakt met 10 dobbelstenen. Met deze Uitgebreide Optie kunnen spelers extra begin dobbelstenen verdienen door hun karakter een Verslaving en/of een Praatje te geven.

Een verslaving is zoiets als een zwak punt van een karakter - een obsessie, een gebrek, een gezworen eed, een permanent kreupelgemaakte aandoening - waarvan de GM het er over eens is dat het zo'n sappig exemplaar is dat de speler het kan gebruiken om het karakter zijn leven een stuk interessanter te maken (wat meestal minder gemakkelijk betekent). Een karakter met een Verslaving krijgt een extra dobbelsteen om mee te spelen.

Een praatje is een geschreven 'biografie' van het karakter waarvan het leven wordt beschreven voordat de gebeurtenissen van het spel plaatsvinden. Het Praatje hoeft niet lang te zijn (twee of drie pagina's is meestal genoeg); het moet alleen wel de lezer vertellen waar het karakter vandaan komt, wat hij leuk en niet leuk vindt, hoe hij geworden is zoals hij is, wat zijn motieven zijn. Sommige Praatjes zijn het best geschreven vanuit alwetend perspectief; anderen zijn leuker als stukjes uit het karakter zijn eigen dagboek. Een karakter met een Praatje bijgeleverd voordat het spel begint krijgt een extra dobbelsteen om mee te spelen.

## **UITGEBREIDE OPTIE II: CLICHÉS OPPOMPEN**

In een noodsituatie mag een karakter zijn Clichés oppompen. Als de Ninja(3) oog in oog komt met een Monster(6), kan het noodzakelijk zijn.

Als een Cliché is opgepompt heeft het een tijdelijke boost aan dobbelstenen gekregen. Deze boost duurt een enkele gevechtsronde, of anders een enkele gelijksoortige rol. Als die ronde of rol is opgelost, verliest het karakter een aantal dobbelstenen gelijk aan het aantal dobbelstenen dat hij zichzelf gaf als boost. Dit word behandeld als 'verwonding' aan de Clichés die worden aangehouden gedurende het gevecht, en moeten worden 'geheeld' op de zelfde wijze.

Voorbeeld: Rudolf de Ninja staat oog in oog met een Monster, dat hem aanvalt. Rudie heeft niet veel kans tegen zo'n sterke vijand, dus Rudolf waagt zich aan een gevaarlijke tactiek: Omdat het Monster fysiek aanvalt, besluit Rudolf zijn antwoord in de eerste ronde te laten gebruiken met zijn vaardigheden als een Cajun Chef(3) - een opzettelijk ongeschikte keuze! Hij pompt zijn Cliché op met twee dobbelstenen naar vijf... Hij zet ALLES op ALLES met zijn kookkunsten voor dit gevecht.

Aldus vindt de eerste ronde plaats. Het Monster rolt zes dobbelstenen, en de Ninja (die heel snel een verleidelijke vette puntige kreeft met Ninja slaapmiddel het Monster aanbiedt) rolt vijf dobbelstenen.

Als de Ninja verliest, is hij onmiddellijk verslagen. Zijn Cajun Chef Cliché wordt verminderd met twee naar Cajun Chef(1) alleen al voor de boost, plus nog een dobbelsteen voor het verliezen van de ronde. Het Monster besluit toch Rudolf op te eten in plaats van de kreeft.

Als de Ninja echter WINT, valt Monster(6) naar Monster(3), en zijn Cajun Chef(3) wordt Cajun Chef(1). In Rudolfs volgende aanval zal hij weer gebruik maken van zijn normale Ninja tactieken - en gelijkstaan met het slaperige Monster!

Een gewaagde actie, maar het is het zeker waard.

Opgepompte Clichés zijn legaal in elke situatie behalve "enkele actie conflicten."

## **UITGEBREIDE OPTIE III: DUBBEL OPPOMPEN**

Als deze optie word gebruikt mogen karakters worden gemaakt met dubbel opgepompte Clichés. Deze Clichés geven je, als ze opgepompt zijn, TWEE dobbelstenen in de opgepompte rol voor elke dobbelsteen die je kwijt zal rijken aan het einde ervan. Een Tovenaar(5) zou een Tovenaar(11) kunnen zijn gedurende een enkele gevechtsronde, wat hem drie dobbelstenen kost. Deze optie is geschikt voor alle Clichés die gebaseerd zijn op bovennatuurlijke krachten, zoals tovenaars, telepathische personen, en het menselijke fakkelt type superhelden. Ze zijn ook geschikt voor andere Clichés onder goedkeuring van de GM.

Dubbel opgepompte Clichés kosten twee keer zoveel als begin dobbelstenen. Het volgende zou dus een correct startend karakter zijn:

### Verstandigus de Tovenaar

*Beschrijving:* Dun, spichtig en mysterieus, met een luie kat op zijn schouder. Vindt het leuk om rond te snuffelen waar Men Niet Zou Mogen, mensen omtoveren in padden en dat soort dingen. Houd van het bos.

**Clichés:** Tovenaar [3], Alchemist (2), Buitenmens (2)

De [vierkante haakjes] geven dubbel opgepompte Clichés aan. Omdat het dubbel zoveel kost, bestaat Verstandigus evengoed uit 10 dobbelstenen.

Als de GM Clichés té machtig vind, mag hij EISEN dat het Cliché op deze manier gekocht wordt, om een soort balans vast te stellen. Dubbel opgepompte Clichés zijn minder bruikbaar als gewone dobbelstenen in het begin, maar omdat ze met de zelfde snelheid verbeteren als gewone dobbelstenen, zijn ze een goede "investering."

### UITGEBREIDE OPTIE IV: FUNKY DOBBELSTENEN

Oké, dit is de LAATSTE uitgebreide optie.

Met de Funky Dobbelsstenen optie wagen wij ons verder dan de standaard zeszijdige dobbelstenen, en betreden we de wereld van de d8, d10, d12, d20 en (god behoeft ons) d30. Deze dobbelstenen geven ons de mogelijkheid om superhelden of demigoden te zijn, zonder grote aantallen dobbelstenen te gebruiken. Met dit systeem krijgen karakters punten om hun karakters mee te maken, en elke type dobbelsteen kost punten:

<b>d6:</b> 6 punten	<b>d10:</b> 10 punten	<b>d20:</b> 20 punten
<b>d8:</b> 8 punten	<b>d12:</b> 12 punten	<b>d30:</b> 30 punten

Normale karakters worden gemaakt met 60 punten. Superhelden en godachtigen mogen worden gemaakt met meer (200 is een mooi nummer), als de GM een machtiger spel wil. Dubbel oppomp dobbelstenen kosten het dubbele, uiteraard, en 4 dobbelstenen zijn nog steeds het limiet voor beginnende spelers . . . maar ze kunnen wel 4 heel grote dobbelstenen zijn. Punten die over zijn na het maken van karakters gaan verloren. Zeszijdige dobbelstenen zijn het minimum, en dertigzijdige het maximum.

Wanneer deze optie wordt gebruikt mag een karakter met Cliché(6) nog steeds voor verbetering rollen! Als de rol succesvol is zakt hij naar (5) dobbelstenen, maar van het VOLGENDE HOGERE TYPE. Je Astronaut(6) wordt dus een Astronaut(5d8).

Als de GM Verslavingen en Praatjes heeft toegestaan, zullen deze voor een verhoging van de begin punten met 10 procent zorgen (omdat normale Risus karakters zes extra punten krijgen, elk voor een Verslaving of Praatje).

Dat zijn de enige veranderingen aan de regels. Dobbelsstenen blijven nog steeds dobbelstenen - als een Viking(3) een gevechtsronde tegen een Vechtersbaas(3d10) wint, verliest de Vechtersbaas een hele d10. Aan het einde van het spel heeft de Vechtersbaas de zelfde kans een d10 aan zijn Clichés toe te voegen als de Viking heeft met het toevoegen van een d6 aan zijn Clichés.

Een voorbeeld van een superheld, gemaakt met 200 punten (4 waren er over, en zijn verloren gegaan):



### Brandend Rubber

*Beschrijving:* Vermomd als Barry Parker, een welgemanierde NASCAR coureur, kan Brandend Rubber heel heel hard rennen, in vlammen uitbarsten, en zijn lichaam tot vreemde vormen uitrekken.

**Clichés:** Snelheidsmaniak [2d10], Vlammenvent [2d20], Uitrekgoezer (4d10), Opslagauto Chauffeur(3), Voetbal Fan(3)

Een uitgebreide Target Nummer lijst voor supermensen, vergeleken met mate van fysieke kracht:

**30:** Gooien van een motorfiets

**50:** Gooien van een tank

**70:** Gooien van een volgeladen trein

**85:** Gooien van een berg met 15,000 volgeladen treinen . . .

**100:** De Aarde anderhalve meter uit zijn baan schoppen.

Zie de nonlineariteit! Dit is geen raketwetenschap.

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

<http://www.io.com/~sjohn/blueroom.htm>

Vertaald door Bas Snabilie: [snabilie@multiweb.nl](mailto:snabilie@multiweb.nl)

<http://snabilie.cjb.net>