

# RISUS

## LA ĈIUSPECA ROLLUDO

Aŭtoris S. John Ross © 1993-2003

Esperantigis C. Gledhill

**Risus** estas "rolludo", tio estas, ludo kie vi ludas la rolon de aventuristo, heroo aŭ alia rolulo. Risus (latina por rideto) estas facila, "leĝera" ludo, specife verkita por tiuj okazoj, kiam via cerbo tro lacas por kompreni detalajn regulojn. Risus aparte taŭgas por Ludomajstro (LM), kiu deziras gvidi mallongan ludon dum ludo-ekspozicio, aŭ amikecan ludon dum tut-nokta drinko-festeno. Kvankam Risus estas efektive Universala Komedio-Sistemo, oni povas uzi ĝin por seriozaj ludoj (sed ĉu vere ekzistas seriozaj ludantoj?). Kontraste al seriozaj regelsistemoj, menciindas ke, en ĉi tiu ludo vi nur bezonas 20 sekundojn por krei vian rolulon !

### Citendaj influoj...

Ĉefe influis ĉi tiun ludon la nun-elĉerpita klasikaĵo **Ghostbusters** (rolludo pri fantomo-ĉasistoj, eldonita de *West End Games*), kaj ankaŭ la revolucia koncepto de "Kliŝoj" el **DC Heroes** (Komiks-Herooj). Ankaŭ influis la finan formon de la ludo **Over the Edge**, far *Atlas Games*. Aliaj ludoj (ĉefe **GURPS**, **FUDGE** kaj **Tunnels & Trolls**), ankaŭ kontribuis ideojn. Fine, multaj amikoj, kunludantoj, nekonatuloj en la strato kaj aliaj estaĵoj kontribuis utilajn komentojn dum la disvolviĝo de la ludo, kaj aparte menciindas Dan "Moose" Jasman, Frank J. Perricone, Jason Puckett, David Pulver, Sean "Dr. Kromm" Punch kaj la ludantoj kaj anoj de la Risus-retlisto.

### KIEL KREI ROLULON?

Rolulojn oni difinas per Kliŝoj. Kliŝo estas stereotipo aŭ frazeto, kiu priskribas pli-malpli ĉion, kion via rolulo scias aŭ povas fari. Antaŭ la komenco de la ludo, vi nur devas decidi la nomon de via rolulo, kaj vi skribas tion kun listo de ties kliŝoj sur paĝo. Dum la Pra-epoko de la unuaj rolludoj, la "klasoj" de roluloj korespondis al Kliŝoj: *Kavaliro*, *Sorĉistino*, *Spaco-soldato* aŭ *Interstela Komercanto*. Vi povas elekti klasikajn Kliŝojn kiel tiujn, aŭ vi povas inventi laŭvole pli modernajn versiojn, ekz. *Motorciklisto*, *Spiono*, *Komputiko-kapulo*, *Supermodelino* aŭ *William Shatner* (tiu ne nur estis Ŝipestro de la *USS Enterprise* en "Ŝtela Vojaĝo", sed ankaŭ ĉefrolanto en la abomeninda kliŝo-karambolo: "Incubus", la unua SF-filmo en Esperanto). Ĉiokaze, antaŭ la komenco de la aventuro, tiu kiu organizas la ludon (la Ludomajstro, Ludestro, Ludogvidanto, Ludomastro, aŭ pli simple LM) devas decidi, ĉu la Kliŝoj skribitaj sur via rolulo-folio taŭgas por tiu ludo aŭ ne.

Kliŝojn oni difinas per kubo (tipe, sesedraj ĵetkubo, kiujn vi trovos en via ludo-ŝranko). Por ĉiu Kliŝo oni skribas ciferon: tio estas la kvanto da kubo, kiujn vi ĵetas, se alia ludanto kontestas vian kapablecon kiel *Kavaliro*, *Supermodelo* aŭ *William Shatner* (ekzemple). Por pliaj detaloj, vidu la Regulsistemon, ĉi-sube. Ĝenerale, tri kubo signifas nivelon de profesiulo. Ses kubo signifas la nivelon de superspertulo. Unu kubo signifas la nivelon de idisto.

Komence de la ludo, vi normale disponas 10 kubo-poentojn por difini la Kliŝojn de via rolulo. Oni kutime donas al ĉiu Kliŝo inter 3 kaj 5 kubojn. Ekzemple, Kliŝo de mezepoka militisto havus la jenan priskribon:

**Grolfnar Fiŝingtuno, la Vikingo**

*Priskribo:* Alta, blonda, kun ridgrimaco. Ŝatas drinki kaj batali kaj drinki kaj ĉasi Vikinginojn kaj batali kaj navigi sur la altaj maroj kaj rabi. Deziras verki vastajn sagaojn pri si mem.

**Kliŝoj:** *Vikingo (4), Amoranto (2), Vetanto (3), Poeto (1)*

Via rolulo rajtas havi tiom da Kliŝoj, kiom vi deziras, sed evidente malkongruus pli ol 10 Kliŝoj, ĉar, kiel vi eble rimarkis, komence de la ludo ĉiu rolulo nur rajtas disdoni 10 kubo-poentojn! Cetere roluloj ne rajtas komenci sian karieron kun pli ol 4 kubo por Kliŝo. Tio ne signifas, ke ĉiu rolulo devas esti komencanto. La Ludomajstro povas decidi, ĉu li aŭ ŝi serĉas por sia aventuro komencantojn aŭ eksterordinarajn superheroojn. Ni lasas la finan decidon pri tiaj aferoj al la Ludomoŝto !

**EKZEMPLAJ KLIŜOJ (KAJ KIEL ILI UZEBLAS)**

**Barbaro** (Batadi kaj bataladi, drinki, bordelumi, grunti, ŝviti)  
**Bubaĉino** (Butikumi, distri, enuigi, inciteti, mal-inciteti)  
**Ekskursemulo** (Sekvi spurojn, konstrui fuĝejon, trovi sovaĝajn nutraĵojn)  
**Fantomo** (Esti morta, brue ĵeti objektojn, vekti dormantojn)  
**Freneza Sciencisto** (Deliri, superregi la mondon, kluki paroksisme)  
**Fripono** (Persvade akiri la monon de aliaj homoj, eviti policanojn)  
**Gadĝetemulo** (Konstrui eĥlokalizilon el tordita forko kaj gumo)  
**Galaksia petveturisto** (Vojaĝi tra spaco senpage, ne perdi sian mantukon)  
**Gangstero** (Pafi, paroli kun stereotipa itala akĉento, ridigi aliajn gangsterojn)  
**Harstilisto** (Frizi harojn, malutili pri ĉio alia)  
**Infano** (Akompani heroojn, amikiĝi kun Gigantaj Monstroj)  
**Kavaliro** (Rajdi, lanci, svingi spadon, koni heraldikon, resti ĉasta)  
**Komputiko-kapulo** (Haki, programi, fuŝe enkonduki sin)  
**Kosmonaŭto** (Piloti spaco-ŝipojn, paroli la rusan, ne vomi pro malalta gravito)  
**Latina amanto** (Ĉarmi, amori, kuri for de indignitaj edzoj)  
**Magiisto** (Kaŝe enmanigi objektojn, prelegi, duonigi virinojn per segilo)  
**Motorbiciklisto** (Rajdi Harley-Davidsojn, batalemi, ne videbli far aŭtistoj)  
**Ninĝa luktisto** (Lerte batali mane-al-mane, paroli nesinkrone)  
**Oldulino** (Citi saĝajn proverbojn, amikiĝi kun katoj, ne kompreni maljunulojn)  
**Olimpika Atleto** (Kuri, naĝi, salti, skii, ĵeti lancojn)  
**Piloto de ĉasaviadilo** (Dueli en la ĉielo, ne sveni pro alta gravito, fanfaroni)  
**Pirato** (Ponardi, svingiĝi de ŝnuroj, veli, romantiki)  
**Policano** (Trinki kafon, disdoni punpagojn, mortpafi civitanojn)  
**Romanisto** (Drinki, barakti, eskapi hotelĉambrojn senpage, introspekti)  
**Soldato** (Pafi, kaŝiĝi, festeni, kontaĝi dubindajn malsanojn)  
**Sorĉisto** (Krei sorĉojn, aperigi demonojn, diri sensencaĵojn)  
**Ŝtelisto** (Ŝteliri kaj havigi al si objektojn, kiujn ĝi ne rajtas havi, Baginzo!)  
**Trompartisto** (Veti, trompi aliajn ludantojn, gajni prezojn, forkuri fulmorapide)  
**Vakerino** (Rajdaĉi, bovordaĉi, ŝnurkapti, pafaĉi kaj kraĉaĉi)  
**Vampiro** (Ĉarmi homojn, suĉi sangon, malaperi iĝante fumo aŭ vesperaro)  
**Vampirino alternativa** (Sin kompati, verki erotajn poemojn, vesti sin nigre)

Tiuj estas ekzemploj por helpi vin krei vian rolulon – sed vi povas libere elpensi

viajn proprajn Kliŝojn, kondiĉe ke ilin aprobas la Ludomajstro. La LM ankaŭ rajtas demandi, ke ludanto reverku Kliŝon, kiu estus tro vasta. Ekzemple se la aventuro temas pri *Sorĉistoj*, la Kliŝo *Sorĉisto* estas tro banala. Pli taŭgus tiukaze Kliŝoj kiel *Nekromanciisto*, *Mensomanipulisto*, *Fajrosorĉistino*, *Orakolo*, kaj simile.

## LA REGULSISTEMO

Jen la baza regulo de ĉiu rolludo: dum aventuro vi povas dekari, ke via rolulo faras agon. Tiu ago ĉiam sukcesas, krom se (a) alia ludanto kontraŭas vin, aŭ (b) la Ludomajstro ne pensas, ke la ago povas sukcesi senprobleme. Por vidi, ĉu via ago sukcesas senprobleme, vi devas "testi" unu el viaj Kliŝoj: tio estas, ĵeti unu aŭ plurajn kubojn, depende de la cifero, kiun vi donis al la rilata Kliŝo. Se la rezulto egalas aŭ superas Testo-Nivelo decidita de la LM, la ago sukcesas. Se la rezulto ne egalas aŭ superas la celon, la ago malsukcesas!

La jenaj Testo-Niveloj korespondas al diversaj niveloj de malfacileco:

- 5:** Facila por profesiulo. Facilega por heroo. Defio por superstultulo.
- 10:** Defio por profesiulo.
- 15:** Defio por heroo. Nivelo de imagoplenaj aŭ malfacilegaj efikoj.
- 20:** Defio por superheroo. Preskaŭ superhoma malfacileco.
- 30:** Devas esti blago, ĉu ne? Absolute pretersuperheroa malfacileco.

Notu, ke Testo-Niveloj estas relativaj, kaj se vi deziras, via rolulo ĉiam rajtas provi agon, eĉ la plej fantazian. Tial la Ludomajstro devas decidi Testo-Nivelon laŭ la Kliŝo de la rolulo, kiu provas la agon. Ekzemple, transiri fendegon per pendolanta liano estas triviala por *Pirato* aŭ *Mastro de la Ĝangalo* (aŭtomata sukceso!), facila por *Arkeologiisto de Aventuro-romano* (nivelo 5), sed tikle malfacila, kvankam farebla, por *Atleto*, *Barbaro*, aŭ *Ŝtelisto* (nivelo 10). Eĉ *Rulseĝo-kondukanta Kultano* povus provi tion (nivelo 15, sed tiu bezonus nivelon 30 por atingi la alian flankon ankoraŭ sidante).

## LA MATERIALO DE LA METIO

En ĉi tiu rolludo, vi ne devas skribi amason da informoj pri la aliaj detaloj de via rolulo. Ekzemple, vi povas supozi, ke via rolulo jam havas ĉiujn objektojn, kiujn tiu bezonas por fari sian metion (nu, almenaŭ se la rolulo povas porti ilin). *Militisto* do portas kirason kaj fortikajn armilojn. *Vakerino* havas larĝan ledan pantalonon, longan belan lazon, paron da revolveroj kun perlaĵ teniloj, kaj maĉtabakon. *Retmastro* posedas multekostan ekstra-konekteblan porteblan superkomputilon, kaj strangajn vestaĵojn. Kaj simile.

Tamen, se dum la aventuro, rolulo perdas la varojn, kiuj rilatas al ties Kliŝo, tiu Kliŝo perdas duonon de sia valoro en kubo ĝis la momento, kiam oni retrovos la materialon.

Tamen, eĉ tio ne sufiĉas se via Ludomajstro decidas, ke la materialo estas nepre necesa. Ekzemple, *Barbaro* (5) jes ja povas batali sen sia spado, sed nur kiel *Barbaro* (3), dum *Retmastro* nepre ne povas programi la reton sen sia ciberklavaro. Se la *Retmastro* sukcese trovas novan klavaron, sed la klavoj ne korespondas absolute ĝuste al ties kutima maŝino, la Kliŝo nur funkcias je duono de la kutimaj kubo!

Kelkaj apartaj objektoj (magiaj bastonoj, nov-fabritaj cibermaŝinoj, ktp) povas doni pliajn kubo al Kliŝoj. Sed via rolulo tamen ne rajtas komenci la ludon kun tiaj objektoj: prefere, meritantaj roluloj nur akiru valorajn objektojn dum la

aventuro, laŭ la bonvolo de la Ludomajstro.

## LA KONFLIKTOSISTEMO

En ĉi tiu rolludo oni distingas Testojn (kun Testo-Nivelo, kiel ni jam vidis) kaj Konfliktojn. Konflikto estas konkurso inter du aŭ pluraj konkurantoj, kiuj iom post iom luktas por atingi iun avantaĝon, serĉas la plej bonan atakan kaj defendan pozicion, kaj fine klinas iom post iom la malamikon (metafore aŭ proprasence!) Jen kelkaj ekzemploj de Konfliktoj:

**ARGUMENTOJ:** Debatantoj disputas per ĉiaj verbaj armiloj, ĝis la venko de unu aŭ alia konkuranto. Kompreneble, antaŭ ĉio estas venkita la vero...

**ASTRAJ/PSIKAJ DUELOJ:** Mistikuloj kaj Psikomastroj ŝajne dormas aŭ enuas, sed fakte dispecigas la Menson de ties malamikoj en alia dimensio.

**BESTO-KONKURSOJ:** Antikvaj Romianoj vetas dum ĉevaloj kuras vane ĉirkaŭ kaĉo-plena cirko.

**DUELOJ EN LA AERO:** Homoj en flugmaŝinoj ĉirkaŭ-flirtas kaj klopodas eksplodigi la aliajn el la ĉielo.

**DUELANTAJ SORĈISTOJ:** Sorĉistoj provas superi la konkurantojn per envultantaj magioj.

**DUELANTAJ BANĜOJ:** Banĝistoj provas superi la konkurantojn per envultantaj melodioj.

**STURMO DE ĈARMO:** Rolulo provas amindumi iun, kiu provas rezisti.

**TRIBUNALA KONFLIKTO:** Advokato de procesanto kontraŭ advokato de akuzito. Nur gravas la venko, ne justeco.

**VERA FIZIKA BATALO:** Roluloj provas damaĝi, mortigi, aŭ tikli unu la alian.

La Ludomajstro decidas, kiam situacio iĝas Konflikto. De tiu momento, horloĝo-direkte ĉirkaŭ la tablo, ĉiu ludanto deklaras, ĉi li aŭ ŝi faras atakon aŭ alian agon. La preciza naturo de la Konflikto dependas kompreneble de la intrigo, sed en ĉiu okazo, se vi decidas, ke via rolulo estas konkuranto, vi devas aŭ priskribi vian agon laŭvorte (se temas pri dialogo), aŭ priskribi ĝin kun kun buntaj detaloj (se temas pri ago fizika, danĝera, aŭ kiu eble bezonas protektilon kontraŭ kontraŭo...).

Komence de Konflikto, la LM devas decidi, kiun tipon de Kliŝo plej taŭgas por tiu situacio. En fizika batalo, Kliŝoj kiel *Vikingo*, *Barbaro*, *Soldato*, *Pirato* kaj *Romanisto* evidente validas. Kliŝoj kiel *Harstilisto* kaj *Latina amanto* evidente ne taŭgas (sed oni tamen rajtas uzi ilin, kiel ni vidos en la suba sekcio).

Atakojn kaj aliaj agojn oni direktas kontraŭ defendanto. Ambaŭ konkurantoj (atakanto kaj defendanto) ĵetas nombron da kubo laŭ la elektita Kliŝo. La plej malalta rezulto perdas. Pli specife, la konkuranto kun la plej malalta rezulto perdas unu kubon (aŭ nivelon de kubo) de la rilata Kliŝo dum la daŭro de la Konflikto. Oni konsideras, ke tiu konkuranto estas vundita aŭ alimaniere proksimiĝas al la fina malvenko. Dum la venontaj rundoj, tiu konkuranto ĵetos malpli da kubo.

Fine de la Konflikto, unu konkuranto daŭre batalas, dum la alia ne plu havas kubojn. Tiumomente, la venkinto decidas la destinton de la perdinto. En fizika batalo, aŭ magia duelo, la venkito povas esti mortigita aŭ, pro kompato, savita. En tribunala konflikto, perdinta konkuranto estas punita de la juĝisto, aŭ perdas sian monon. Kiam temas pri sturmo de ĉarmo, la atakinto aŭ partoprenas sian venkon kun la venkito, ... aŭ devas preni fridan duŝon.

Vi rajtas ne uzi la saman Kliŝon por la aliaj rundoj de la Konflikto. Ekz. Se *Vikingo* aŭ *Pirato* deziras fortranĉi kapojn dum la unua rundo, sed dum la dua rundo ili volas svingiĝi de la plafono per lustraro, tio estas en ordo. Tamen, se via rolulo ne plu havas kubojn por la Kliŝo, kiu rilatas al tiu Konflikto, vi perdas la Konflikton, eĉ se

restas kuboĵ por la aliaj Kliŝoj de via rolulo.

Kuboĵ perditaj dum Konflikto revenas nur post kiam la Konflikto finiĝas, kaj je grado elektita de la Ludomastro. Veturiloj kaj aliaj apartaj objektoj ankaŭ povas esti damaĝitaj kaj perdi kuboĵn pro Konflikto. Sed tiuj kuboĵ ne aŭtomate revenas, ĉar oni supozas, ke oni devas ripari la difektitan objekton dum la aventuro.

## MALTAŬGAJ KLIŜOJ

Kiel dirite, la Ludomastro decidas, kiujn Kliŝojn oni povas uzi por specifa Konflikto. Dum tiu Konflikto, ĉiu alia Kliŝo estas maltaŭga. En fizika Konflikto, la Kliŝo *Harstilisto* estas do maltaŭga. En duelo de Sorĉistoj, *Barbaro* estas maltaŭga. Notu tamen ke, vi povas uzi maltaŭgan Kliŝon dum Konflikto, sed NUR SE VI BONE KAJ AMUZE PRISKRIBAS LA EFIKON. Cetere, ĉiu "atako" de la rolulo devas esti kredebla en la kunteksto de la Konflikto, kaj laŭ la stilo kaj tono, kiun la Ludomajstro deziras por tiu aventuro. Uzi maltaŭgan Kliŝon dum Konflikto do pli ofte eblas, kiam la ludo estas komika, sed malplie, kiam ĝi estas pli serioza.

La kutimaj reguloj pri Konfliktoj ankaŭ aplikiĝas al maltaŭgaj kliŝoj, krom unu escepto. Se ies maltaŭga Kliŝo venkas dum unu rundo kontraŭ alies taŭga Kliŝo, la konkuranto kun taŭga Kliŝo perdas TRI KUBOJN DE TIES KLIŜO ANSTATAŬ OL UNU. Jes, vi bone legis: la perdinto kun taŭga Kliŝo perdas tri kuboĵn! La "maltaŭga" konkuranto ne riskas tion, kaj nur povas perdi unu kubon se tiu estas venkita dum rundo.

Do, atentu, ĉar kompetenta *Harstilist(in)o* povas estiĝi tamen danĝera kiam li / ŝi troviĝas en angulo, kaj maljuste atakita...

Se du konkurantoj ne konsentas, pri kiu tipo de Konflikto estas, la atakanto rajtas elekti la rilatan Kliŝon. Do, se *Sorĉistino* atakas *Barbaron* per magio, temas pri duelo de *Sorĉistoj*! Se *Barbaro* atakas *Sorĉistinon* per klingo, temas pri fizika batalo! Kompreneble, se la defendanto povas inventi interesan manieron por uzi sian (maltaŭgan) kapablon, tiu do havas avantaĝon. En inventemaj genroj de aventuroj, imagopovaj defendantoj havas taktikan superecon!

Krome, se iĝas evidente, ke la *Sorĉistino* kaj la *Barbaro* deziras interbatali, ambaŭ estas atakantoj, kaj plej taŭgas la Kliŝo "Fantazia Batalo", kie spadoj kaj sorĉoj havas egalan utilon.

## SKIPOJ

Dum Konflikto, vi kaj viaj kunludantoj povas decidi, ke viaj roluloj fariĝas SKIPO. Dum la daŭro de Konflikto, skipo atakas kaj defendas kiel unu konkuranto. Ekzistas du tipoj de skipo: Ludanto-skipoj, kaj Neludanto-skipoj (aŭ "Taĉmentoj")

**Taĉmentoj:** Temas pri efiko por simpligi la ludon. Kiam la Ludomajstro deziras sendi kontraŭ la herooj hordon da 700 skeletaj ratoj en la Rifuĝejon de la Malica Nekromanciisto, kaj tiu ne deziras ĵeti 700 kuboĵn, oni simple konsideras, ke ili fariĝas Taĉmento, kun la Kliŝo: *Skeleta Rato-Hordo (7)*. Laŭ la reguloj, la *Rato-hordo (7)* similas al aliaj konkurantoj, krom ĝi havas pli da kuboĵ! Taĉmentoj povas disponi tiom da kuboĵ kiom deziras la LM. Taĉmentoj agas kiel unuo kaj restas unuo, ĝis kiam oni venkas ilin. Tiam la travivantoj disiĝas kurante (kvankam oni povas supozi, ke unu restas, por suferi la destinton decidota de la venkinto.)

**Ludanto-skipoj:** Kiam ludantoj (aŭ ludantoj kaj ties helpantoj) fariĝas skipo, oni devas elekti Skipestron (kutime, estas la rolulo kiu havas la plej altan nivelon de la plej taŭga Kliŝo, kiu rilatas al la Konflikto. Se hazarde du roluloj havas egalajn Kliŝo-nivelojn, oni devas voĉdoni por la estro). Ĉiu konkuranto kiel kutime ĵetas kuboĵn, sed nur la kuboĵ de la Skipestro valoras, kaj la aliaj skipanoj nur kontribuas siajn rezultojn de 6 (Notu, ke se oni uzas la opcion 'Kuriozaj Kuboj', la skipanoj rajtas kontribui sian plej altan rezulton super 6, laŭ elekto). Skipanoj, kiuj ne havas

rezulton super 5, nenion kontribuas al la totalo de la skipestro por tiu rundo.

Skipanoj ne devas havi la saman Kliŝon, sed ĉiu Kliŝo devas esti same taŭga aŭ same maltaŭga. Tio signifas, ke kvin *Vikingoj* povas senprobleme fariĝi skipo dum fizika Konflikto. Ankaŭ signifas, ke *Harstilisto*, *Papagotrejnisto*, kaj *Karierkonsilisto* povus fariĝi skipo, sed nur se ili povus VERE bone priskribi, kiel ili kunmetus siajn kapablojn por privenki la *Vikingojn*!

Se skipo perdas rondon de Konflikto, unu skipano, kiel en la kutimaj reguloj, perdas unu kubon (aŭ tri, se temas pri maltaŭga konkuranto!). Unu el la skipanoj povas deklari sin volontulo por perdi la "damaĝon" de sia kubar. Se tio okazas, la nobla volontulo perdas *du-foje* la kutiman nombron da kubo, dum la skipesto rajtas ĵeti *du-foje* la nombron de ties kubo la venontan rondon. Jen provizora pluso, por ke la skipo venĝu tiun heroon. Tamen, se neniuj deklaras sin volontulo, ĉiu skipano devas individue ĵeti la kubo, kiuj rilatas al la Konflikto: la plej malalta rezulto prenas la (normalan, ne duobligitan) damaĝon.

**Disiĝi:** Skipo povas vole disiĝi inter kuboĵetoj. Tiu ago tuj malaltigas la nivelon de Kliŝo de ĉiu eks-skipano de unu kubo. Tiu damaĝo estas provizora; kiel damaĝo, kiun oni perdas kutime post malvenko. Eks-skipanoj povas libere fari novajn skipojn, se ili havas sufiĉe da kubo por reveni al la Konflikto. Individuaj anoj rajtas ankaŭ forlasi la skipon, sed forfuĝantoj tuj perdas ĉiujn siajn rilatajn kubo. Ilia destino dependas de la venkontoj de la Konflikto.

**Perdita skipestro:** Se la skipestro forlasi la skipon, pro ajna kialo (ĉu pro rezigno, ĉu pro perdo de ĉiuj ties kubo), ĉiu skipano tuj perdas unu kubon de damaĝo, kvazaŭ la skipo disiĝis (ĉar sen estro, ili efektive tion faris). Ili tamen tuj povas refariĝi nova skipo (kun nova skipestro), kaj la nova estro havas duobligitan pluson por venĝi sian antaŭulon.

## SITUACIOJ, KIUJ NE ESTAS KONFLIKTOJ

Okazas multaj konfliktaj situacioj, kiuj ne estas difineblaj kiel Konfliktoj, ĉar ili finiĝas tro rapide, post unu sola rundo. Klasika duelo kun pistoloj tial ne estas "Konflikto" – ambaŭ konkurantoj simple turniĝas, ekpafas, kaj punkto. Nek batalas du roluloj kiuj plonĝas planken por preni la saman pafilon. Nek la kazo de du ĉefkuiristoj preparantaj paprikosaŭcon por kuirkonkurso. En tiuj ekzemploj, neniuj iom post iom klinas la konkuranton, aŭ serĉas avantaĝajn poziciojn.

Tiaj unuopaj konkursoj simple estas Testoj, kiujn oni solvas per samtempa ĵeto de kubo, rilate al taŭga Kliŝo (aŭ maltaŭga Kliŝo, se ludanto bone argumentas por tio). La plej alta rezulto venkas.

## KIAM ROLULO NEPOVAS PARTOPRENI

Ofte okazas, ke rolulo en pli-malpli longa Konflikto ĉerpas sian imagopovon sed absolute ne povas trovi taŭgan Kliŝon. Foje ankaŭ okazas, ke nur unu rolulo havas taŭgan Kliŝon, dum la aliaj sentas sin ekster la ludo. Ni prenu la klasikan ekzemplon de konkurso por pasteĉo-manĝantoj. Antaŭ la ludo, sagaca ludanto elektis la Kliŝon *Avida Glutemulo* (2). Bedaŭrinde, la aliaj roluloj estas *Kosmonaŭtoj* aŭ *Kontistoj*, kiuj tradicie ne konkuras por malaperigi pasteĉojn en sin.

En tiaj situacioj, ĉiu rolulo, kiu havas maltaŭgan Kliŝon rajtas havi du kubo dum la Konflikto. Notu, ke ĉi tiu regulo ankaŭ inkluzivas la rolulojn, kiuj jam havas taŭgajn Kliŝojn. En la supra ekzemplo, la *Kosmonaŭtoj* kaj *Kontistoj* estus provizore konsiderataj *Avidaj Glutemuloj* (2), dum la *Avida Glutemulo* provizore estus *Avida Glutemulo* (4). La pli sperta *Glutemulo* evidente havas avantaĝon, sed almenaŭ ĉiu nun povas partopreni kaj provi manĝi multe da pasteĉoj. Notu, ke tia "provizora promocio" nur aplikiĝas dum Konflikto, kaj ne aplikiĝas al testoj kun Testo-Niveletoj.

## UNU-DU VORTOJ PRI SKALO

En la ludo **Risus** oni ne detalias pri tempo aŭ distancoj, ĉar ĉio dependas de la tipoj de agado, kiu okazas. Tamen, la LM foje devas decidi daŭro-skalojn. Ekz. dum fizika batalo, rundo tipe daŭras nur kelkajn sekundojn. Sed dum longdaŭra Konflikto, ekz. inter geedzoj, ĉiu rundo povas daŭri tutan tagon (Tago Unu: la edzo "akcidente" en-fornigas kaj bruligas la robon de sia edzino..., la edzino "akcidente" nutras per detergo-fluido la premiitan ornamo-fiŝon de sia edzo... ĝis kiam unu "venkas").

## PROMOCIO DE ROLULOJ

Via rolulo povas iĝi pli sperta kaj akiri novajn kapablojn. Fine de aventuro, vi povas identigi la Kliŝojn, kiujn vi ofte uzis dum la ludo, kaj tiam vi ĵetas kvanton da kubo, kiuj korespondas al la nivelo de la rilata Kliŝo. Se la kubo nur montras parajn nombrojn, vi rajtas plialtigi la nivelon de tiu Kliŝo per unu kubo. Tiumaniere, oni pli malfacile promocias altnivelajn Kliŝojn. Notu, ke neniun Kliŝon vi rajtas promocii pli alte ol Kliŝo (6), kvankam se la Ludomastro permesas "Ŝveligon" (vidu sube); Kliŝoj povas esti provizore pli altaj ol (6).

Aldone, se dum aventuro, vi bonege ludas vian rolon kaj rezulte multege amuzas viajn kunludantojn, la LM povas decidi, ke vi rajtas tuj testi la rilatan Kliŝon por promocio (ĝuste tiam, meze de la ludo!). Se vi sukcesas, la Kliŝo ricevas unu plian nivelon. Poste, vi rajtas testi kiel kutime viajn Kliŝojn fine de la aventuro.

**Aldoni novajn Kliŝojn:** Foje okazas, ke rolulo tiel maturiĝas, ke oni povas skribi novan Kliŝon sur ties rolulo-folion. Se vi kaj LM konsentas pri tio, vi rajtas post la fino de la aventuro testi viajn ofte-uzitajn Kliŝojn, kaj rajtas doni nove gajnitajn kubojn al la nova Kliŝo, anstataŭ al la ekzistantaj Kliŝoj. Kliŝon oni ankaŭ povas krei dum la aventuro, depende de la situacio kaj la aprobo de la LM.

## SPERTA OPCIO I: MANKOJ kaj MEMBIOGRAFIO

Oni kutime kreas rolulon kun maksimume 10 kubo. Se oni elektas ĉi tiun opcion, oni uzas Mankojn kaj Membiografion por aĉeti pliajn Kliŝojn aŭ pliajn kubo. Manko estas negativa karakteriza trajto – ekzemple, deviga kvesto, stranga fizika aŭ psika karaktero... Ĉiu manko devus permesi al la Ludomastro igi la vivon de la rolulo pli interesa (sed tio foje signifas pli malagraba !). Por ĉiu Manko elektita antaŭ la ludo, via rolulo rajtas havi unu plian kubon, donebla al unu el ties Kliŝoj.

Membiografio estas skriba historio, kiu rakontas la vivon de rolulo. Antaŭ la komenco de la ludo, vi povas verki mallongan historion por via rolulo (du-tri paragrafoj sufiĉas). Ĝi devas rakonti la originon aŭ familion de via rolulo, ties preferojn, motivojn, ktp. Tipaj Membiografoj adoptas la perspektivon de la ludanto, kiu scias ĉion, dum aliaj amuze adoptas la vidpunkton de la rolulo, aspektante kiel elĉerpaĵo de ties agendo! Por Membiografio verkita antaŭ la ludo, via rolulo rajtas havi unu plian kubon, donebla al unu el ties Kliŝoj.

Membiografio estas skriba historio, kiu rakontas la vivon de rolulo. Antaŭ la komenco de la ludo, vi povas verki mallongan historion por via rolulo (du-tri paragrafoj sufiĉas). Ĝi devas rakonti la originon aŭ familion de via rolulo, ties preferojn, motivojn, ktp. Tipaj Membiografoj adoptas la perspektivon de la ludanto, kiu scias ĉion, dum aliaj amuze adoptas la vidpunkton de la rolulo, aspektante kiel elĉerpaĵo de ties agendo! Por Membiografio verkita antaŭ la ludo, via rolulo rajtas havi unu plian kubon, donebla al unu el ties Kliŝoj.

## SPERTA OPCIO II: ŜVELIGI SIAJN KLIŜOJN

En kazo de urĝo, rolulo povas ŝveligi unu el ties Kliŝoj. Do se *Ninĝo* (3) renkontas *Monstron* (6)... estas eble la momento por desperaj rimedoj.

Kiam vi ŝveligas Kliŝon, vi ricevas provizore pli altan nombron da kubo. La ŝvelado rajtas nur daŭri unu rondon. Post tiu momento, vi perdas de la rilata Kliŝo tiom da kubo, kiom vi aldonis por la ŝveligo. Tiu perdo de kubo korespondas al damaĝo de batalo, kaj ĝi povas resaniĝi sammaniere.

**Ekzemple:** *Rudolfo la Ninĝo renkontas Monstron, kiu atakas lin. Rudĉjo probable ne venkos tian potencon malamikon, do li elektas desperan taktikon. Ĉar la*

*Monstro atakas lin fizike, Rudolfo decidas dum la unua rundo de la Konflikto uzi la Kliŝon: Kaĵuna ĉefkuiristo (3), kiu estas, teme de ĝismorta lukto, iomete maltaŭga! Rudolfo ankaŭ decidas tuj ŝveligi tiun Kliŝon, aldonante du kubojn por fina totalo de kvin kubo...* Rudolfo efektive decidis ĉion ĵeti en la fajron por venki la malamikon ...

*Sekvas do la unua rundo. La Monstro atakas kun ses kubo, kaj la Ninĝo (arte preparante apetitan Gumbo-pladon kun insida porcio da dormiga pocio) defendas kun kvin kubo.*

*Se la Ninĝo perdus la kubo-teston, li tuj estus venkita, ĉar lia Kliŝo: "Kaĵuna ĉefkuiristo (3)" falus de du kubo al "Kaĵuna ĉefkuiristo (1)", pro la ŝveligo, kaj ankaŭ falus de unu kubo, pro tio, ke li estus perdinta la rondon. Tiukaze, la Monstro decidus manĝi lin, prefere al la Gumbo.*

*Sed feliĉe la Ninĝo gajnas la rondon, kun pli alta kubo-rezulto. La Monstro voras la Gumbon, la pladon, kaj la pocion. La Monstro (6) iĝas Monstro (3), ĉar ĝi batalas kontraŭ maltaŭga Kliŝo, dum la Kaĵuna ĉefkuiristo (3) falas al Kaĵuna ĉefkuiristo (1). Dum la sekvanta rundo, Rudolfo povas ataki, kaj elektas siajn kutimajn Ninĝajn taktikojn por esti egala al la dormema Monstro! Estas risiko-plena manovro, sed eble ĝi valus la penon.*

Notu fine, ke oni rajtas ŝveligi Kliŝojn kiam ajn oni deziras, krom en la kazo de Testoj.

## **SPERTA OPCIO III: DUOBLE ŜVELIGI SIAJN KLIŜOJN**

Se oni elektas ĉi tiun opcion, oni komence de la ludo rajtas difini rolulojn kun "duoble ŝveligeblaj Kliŝoj". Tio signifas, ke kiam oni ŝveligas tian Kliŝon, oni havas por tiu rundo du pliajn kubojn po kubo perdota je la fino de la rundo. Ekzemple, *Sorĉisto (5)* povus iĝi *Sorĉisto (11)* dum unu rundo de Konflikto, je kosto de tri kubo. Ĉi tiu opcio aparte taŭgas por supernaturaj Kliŝoj, uzebaj de *Sorĉistoj*, *Telepatiuloj*, kaj *Duonhomo-duontorĉaj Superherooj*. Oni ankaŭ povas uzi ĉi tiun opcion por ordinara Kliŝoj, kondiĉe ke la LM akceptas tion.

Duoble ŝveligeblaj Kliŝoj kostas duoble pli multe dum la kreado de roluloj. Tial la sekvanta profilo validas kiel komencanta rolulo:

### **Sensiabiblio la Sorĉisto**

*Priskribo:* Maldika, magra, kaj mistera, kun laca kato sur la ŝultro. Emas sondi tie, kie Homoj Ne Devus, kaj mutigi homojn en buojn, kaj simile. Ŝatas arbustojn.

**Kliŝoj:** *Sorĉisto [3], Alkemiisto (2), Ekskursemulo (2)*

La rektaj parentezoj [ ] signifas duoble ŝveligeblan Kliŝon. Pro tio, ke tiu Kliŝo kostas duoble, *Sensiabiblio* estas ankoraŭ "ordinara" rolulo kun 10 kubo.

Se la LM konsideras, ke la Kliŝo kreita de ludanto estas tro potenca, tiu povas insisti, ke oni konsideru ĝin kiel duoble ŝveligebla Kliŝo, kun duobla kosto. Tion ni sugestas por gardi iom da ekvilibro en la ludo. Notindas, ke duoble ŝveligeblaj Kliŝoj probable ne tiom utilas dum la unuaj aventuroj de rolulo, sed ĉar ili estas samrapide promociebaj kiel normalaj Kliŝoj, ili reprezentas "bonan investaĵon". Notu fine, ke oni nur rajtas akiri duoble ŝveligeblajn Kliŝojn antaŭ la komenco de la ludo.

## **SPERTA OPCIO IV: KURIOZAJ KUBOJ**

Finfine, la lasta opcio!

Kun ĉi tiu opcio, ni forlasas la ordinaran mondon de la 6-edra kubo, kaj eniras la dimension de la poliedraj kubo d8, d10, d12, d20 kaj (ĉielo protektu nin) d30.



Tiuj kuboĵ pli facile donas al ludantoj de **Risus** la eblecon ludi la rolon de *Superherooj*, *Duondioj* kaj tiel plu, sen bezono por siteloj da kuboĵ. Laŭ ĉi tiu sistemo, vi havas poentojn por akiri kuboĵn de diversaj tipoj por ĉiu Kliŝo de via rolulo, laŭ la suba tabelo:

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

Oni kreas ordinarajn rolulojn kun 60 poentoj. Se la Ludomajstro volas estri preter-naturan ludon *Superherooj* kaj *Duondioj* rajtas ricevi pli da poentoj (ekz. 200 ŝajnas taŭga kvanto). Laŭ la kutimaj reguloj menciataj supre, duoble ŝveligeblaj Kliŝoj ankoraŭ kostas duoble, kaj la limo por krei rolulon estas 4 kuboĵ... tamen, nun, vi povas elekti pli grandajn kuboĵn! Sesedraj kuboĵ estas la plej malgrandaj permesitaj, kaj tridekedraj kuboĵ estas la plej grandaj (kaj plej ekstravagancaj).

Krome, se oni uzas la poliedran opcion, rolulo kun Kliŝo (6) nun povas esti promociita! Se la promociita testo sukcesas, la Kliŝo perdas nivelon, falante al (5), sed gajnas tipon de kubo: *Kosmonaŭto* (6d6) iĝas *Kosmonaŭto* (5d8).

Se vi uzas la opcion de Mankoj kaj Membiografio, ambaŭ donas avantaĝon de komencaj poentoj (+10%). Ekzemple, normala rolulo havos ses pliajn poentojn por ĉiu Manko kaj Membiografio.

Se roluloj kun malsimilaj kubo-tipoj aliĝas al skipo dum Konflikto, la skipestro ankoraŭ estas tiu, kiu havas la plej altan nivelon de Kliŝoj: ekz, Klingomastro (4d6) pli alte rangas ol Klingomastro (3d10).

Jen, tiuj estas la solaj regulo-modifoj. La kuboĵ ankoraŭ funkcias same: se *Vikingo* (3) gajnas rondon kontraŭ *Klingomastro* (3d10), la *Klingomastro* perdas unu d10-kubon. Kontraste, fine de la ludo la *Klingomastro* havus ŝancon por aldoni unu d10 al sia Kliŝo, samkiel la *Vikingo*, kiu aldonus unu d6.

Jen ekzemplo de superheroo, kreita kun 200 poentoj (restas 4 poentoj, kiujn oni devas forlasi).

### **Brulanta Kaŭĉuko**

**Priskribo:** - Portas la maskon de Barry Parker, milda kondukanto de la NASCAR (Nacia Asocio por Varaŭta Kurado).

- Brulanta Kaŭĉuko povas kuri rapidege, ekflamiĝi, kaj streĉigi sian korpon en kuriozajn formojn.

**Cliĉés:** Konduki superaŭtojn [2d10], Ekflamiĝi [2d20], Streĉiĝi (4d10), Konduki Var-aŭtojn (3), Fanatikulo pri usona futbalo (3)

Fine, por superherooj, oni ankaŭ povas uzi la jenan Testo-tabelon:

**30:** Ĵeti motorciklon.

**50:** Ĵeti tankon.

**70:** Ĵeti ŝarĝitan trajnon.

**85:** Ĵeti amason da 15 000 ŝarĝitaj trajnoj.

**100:** Kiki la teron, por movi ĝin 1,70 metrojn for de sia orbito.

*Nu, jes, ni scias, ke tio ne estas lineara skalo : ni ne estas raketosciencistoj!*

*Ret-poŝto: [sjohn@io.com](mailto:sjohn@io.com)*

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

*Risus is S. John Ross' trademark for his Anything RPG. /*

*Risus estas la varmarko de S. John Ross por lia Ĉiuspeca Rolludo.*