

**RISUS**  
**THE ANYTHING RPG**  
By S. John Ross © 1993-2001

**Risus** jest kompletną grą fabularną (RPG) przeznaczoną jako podstawowa mechanika na te noce, kiedy mózg jest zbyt zmęczony, żeby zajmować się detalami. Risus jest szczególnie przydatny dla MG przygotowującego szybką sesyjke lub luźną grę przy piwie i chrupkach. System sprawdza się zarówno w grach komediowych jak i zupełnie poważnych kampaniach. Najlepsze ze wszystkich jest to, że postać można stworzyć w 20 sekund!

### NALEŻNE PODZIĘKOWANIA

Inspiracją dla natury tej gry jest niestety niedostępny w sprzedaży **Ghostbusters** z West End Games, z iskrą pomysłu (Klisze!) z **DC Heroes**. Końcowy kształt i forma jest inspirowana przez **Over the Edge** z Atlas Games. Inne gry RPG (jak choćby **GURPS**, **FUDGE** i **Tunnels and Trolls**) także mają swój wkład. Przyjaciele, znajomi gracze, przypadkowi przechodnie i inni włożyli w rozwój tej gry wiele cennych komentarzy, a wśród nich Dan "Moose" Jasman, Frank J. Perricone, Jason Puckett, David Pulver, Sean "Dr. Kromm" Punch, i inni gracze z listy dyskusyjnej Risusa.

### TWORZENIE POSTACI!

Postać jest opisywana przez Klisze (czasem przez kilka). Klisza jest krótkim opisem tego, co bohater potrafi robić. "Klasy postaci" z pierwotnych czasów RPG są właśnie Kliszami: Wojownik i Mag, Space marine i Gwiezdny kupiec. Możesz wybrać tego rodzaju Klisze lub bardziej współczesne jak Rowerzysta, Szpieg, Informatyk, Modelka lub William Shatner (kiedyś był aktorem - teraz to tylko klisza). Jakie Klisze są dozwolone zależy od MG.

Klisze wyrażone są w ilości kości (sześciennych). Taką ilością kości rzuca się, gdy testowana jest twoja umiejętność związana z Kliszą. Zobacz "Mechanika gry" poniżej. Trzy kostki oznaczają profesjonalistę, sześć mistrza, a jedna kompletnego amatora.

Postać tworzymy opisując ją i wymieniając jej Klisze. Możemy pomiędzy nie rozdzielić dziesięć kości (Jasiu Przeciętniak miałby ich od trzech do pięciu). Standardowy wojownik średniowieczny mógłby wyglądać tak:

#### **Grolfnar Vainsson - Wiking**

**Opis:** Wysoki, uśmiechnięty blondyn. Lubi wypić i walczyć, wypić i uganiać za kobietami, walczyć i żeglować po morzach oraz napadać. Chce napisać o sobie wielką sagę.

**Klisze:** Wiking (4), Kobieciarz (2), Gracz (3), Poeta (1)

Bohater może mieć dowolną ilość Klisz, w dowolnej kombinacji, chociaż posiadanie ich więcej niż 10 przy ograniczeniu do 10 kości byłoby dziwne. Postać nie powinna rozpoczynać gry z więcej niż 4 kostkami w dowolnej Kliszy, co nie znaczy, że postać dopiero zaczyna swoją karierę. MG powinien zaznaczyć jeżeli potrzebuje w grze "nowicjuszy". To nie nasza sprawa.

#### **KILKA PROSTYCH KLISZ(I W CZYM SĄ DOBRE)**

**Astronauta** (pilotowanie statków kosmicznych, nie rzyganie w 0g)

**Barbarzyńca** (bicie, picie, chodzenie na dziwki, pomrukiwanie, pocenie)

**Czarodziej** (rzucanie czarów, przywoływanie demonów, gadanie od rzeczy)

**Dziecko** (pomocnik superbohaterów, zaprzyjaźnianie z Wielkimi Potworami)

**Fryzjer** (układanie włosów, jeśli cokolwiek)

**Gangster** (strzelanie, mówienie z akcentem, zastraszanie)

**Gracz** (obstawianie, oszukiwanie, wygrywanie, bardzo szybka ucieczka)

**Iluzjonista** (wrożenie z ręki, przecinanie kobiet wpół, przemawianie)

**Kowboj** (jazda konna, rzucanie lassem, plucie, strzelanie)

**Maniak komputerowy** (hakowanie, programowanie, ośmieszanie się przy dziewczynach)

**Mistrz Karate** (efektowna walka wręcz, zły dubbing)

**Motocyklista** (jazda na Harleju, brawura, bycie „niewidzialnym” dla innych motocyklistów)  
**Olimpijczyk** (bieganie, pływanie, skakanie, jeżdżenie na nartach, rzucanie oszczepem)  
**Oszust** (wyłudzenie pieniędzy, umykanie glinom)  
**Pilot myśliwca** (walka powietrzna, bycie odpornym na przeciążenia, przechwalanie się)  
**Pisarz** (picie, wdawanie się w bójki, introspekcje, tanie podróżowanie)  
**Policjant** (jedzenie paczków, wypisywanie mandatów, strzelanie do cywili)  
**Poltergeist** (bycie martwym, rzucanie przedmiotami, straszenie ludzi)  
**Rycerz** (jazda konna, walka na lance i miecze, heraldyka, bycie cnotliwym)  
**Siły specjalne** (słuchanie rozkazów, groźny wygląd, słuchanie rozkazów)  
**Stary pryk** (stękanie, przeklinanie, ciągle wspomnianie, nie rozumienie młodszych)  
**Szalony naukowiec** (bycie wariatem, pragnienie władzy, udawanie boga, chichotanie)  
**Tropiciel** (tropienie, budowanie schronienia, znajdowanie pożywienia)  
**Wampir** (oczarowywanie, picie krwi, zmiana w nietoperza lub mgłę)  
**Wampir innego rodzaju** (użalanie nad sobą, krwawa, erotyczna poezja, ubieranie się na czarno)  
**Włoski kochanek** (uwodzenie, miłość, ucieczka przed rozwścieczonymi mężami)  
**Zawadiaka** (napady, skoki na żyrandolu, żeglowanie, romansowanie)  
**Złodziej** (włamywanie się i zabieranie rzeczy, które do niego nie należą)  
**Złota rączka** (budowanie radaru z gumy i dobrych chęci)  
**Żołnierz** (strzelanie, chowanie się, nabywanie chorób wenerycznych)

To tylko przykłady, od których możesz zacząć – gracze mogą tworzyć swoje własne Klisze (za zgodą MG). Jeśli zajdzie potrzeba, MG może zażądać uściślenia każdej ze zbyt ogólnych Klisz. Jeżeli gra jest o np. czarodziejach, wtedy „czarodziej” jest zbyt szerokim pojęciem i lepiej jest je podzielić na nekromantę, elementalistę, psionika, wiedźmę i inne podobne.

## MECHANIKA GRY

Za każdym razem gdy ktokolwiek chce coś zrobić, gdy nikt go nie powstrzymuje, a sukces według MG nie może być uznany za automatyczny, gracz rzuca kośćmi. Jeżeli całkowita wyrzucona ilość oczek jest większa lub równa poziomowi trudności ustalonemu przez prowadzącego, czynność zakończona jest sukcesem, w przeciwnym wypadku niepowodzeniem!

### Poziomy trudności są następujące:

- 5:** Pestka. Wyzwanie dla przeciętniaka, rutynowe dla profesjonalisty.
- 10:** Wyzwanie dla profesjonalisty.
- 15:** Wyzwanie nawet dla Herosa. Dla wyczynów prawie kaskaderskich.
- 20:** Wyzwanie dla Mistrza. Prawie nadludzka trudność.
- 30:** Chyba żartujesz? Zdecydowanie nadludzka trudność.

Poziom trudności jest subiektywny i każdy może spróbować wszystkiego: Przekroczenie rozpadliny po rozbijanej linie lub czymś podobnym jest dziecinną igraszką dla (automatyczny sukces!) dla Zawadiaki i Króla Dżungli, łatwe (trudność 5) dla Archeologa i wymagające (trudność 10) dla Akrobata, Barbarzyńcy lub Złodzieja. Ekscentryczny Okultysta na Wózku Inwalidzkim również może próbować (trudność 15, ale wyrzucenie mniej niż 30 oczek oznacza utratę wózka inwalidzkiego)!

## WŁAŚCIWE NARZĘDZIA

Każda postać musi posiadać ekwipunek właściwy do jej profesji (przynajmniej część przenośną). Wojownik nosi broń i dzierży dobrą broń. Kowboj ma skórzane buty i lasso i dwa rewolwery z rękojeścią z masy perłowej. Haker ma kosztownego laptopa i fajne wdzianko.

Jeżeli w trakcie przygody bohater STRACI te niezwykle istotne przedmioty, jego Klisza będzie używana z połową normalnej wartości w ilości kostek, dopóki ich nie odzyska (lub wcale, gdy MG uzna, że ekwipunek ten jest WYMAGANY).

Barbarzyńca (5) na przykład, może walczyć bez swojego miecza jako Barbarzyńca(3), ale Haker bez komputera nic nie zdziała. Jeżeli jednak użyje innego typu komputera może działać na połowie kostek.

Niektóre specjalne narzędzia (czarodziejskie różdżki, wojskowe laptopy itp.) mogą dawać premię do Klisz, jeżeli są używane. Bohater nigdy nie zaczyna gry z takimi przedmiotami, może je zdobyć w trakcie przygód.

## MECHANIKA STARĆ

"Starcie" jest w tej grze zdefiniowane jako dowolna rywalizacja między stronami, w której walczymy o palmę pierwszeństwa, atakujemy, forsujemy obronę, próbujemy wydrzeć komuś zwycięstwo. Dosłownie i w przenośni! Oto kilka przykładów starć:

**KLÓTNIE:** Użycie dowolnych słownych metod i gestykulacji. Prawda jako pierwsza pada ofiarą.  
**WYŚCIGI KONNE:** Konna jazda na torze, gdy próbujemy nie dać się nikomu wyprzedzić.  
**WALKA POWIETRZNA:** Próby zestrzelenia przeciwnika w walce z użyciem maszyn latających.  
**POJEDYNKI ASTRALNE/PSYCHICZNE:** Mistycy, którzy wyglądają na znudzonych lub śpiących, ale tak naprawdę próbujący zniszczyć sobie nawzajem ego na planie astralnym.  
**POJEDYNKI MAGICZNE:** Czarodzieje używający dziwacznej magii i próbujący przewyższyć przeciwnika.  
**POJEDYNKI MUZYCZNE:** Muzycy próbujący przewyższyć się nawzajem kunsztem gry na np. gitarze.  
**UWODZENIE:** Jedna (lub kilka) osoba usiłująca zaliczyć inną(inne), która się opiera.  
**ROZPRAWY SĄDOWE:** Oskarżenie kontra Obrona. Zwycięstwo jest ważniejsze od sprawiedliwości.  
**STARCIE ZBROJNE:** Próby siłowego wyeliminowania przeciwnika (wliczając nawet uśmiercenie).

MG decyduje kiedy zaczyna się starcie. Od tego momentu wszystko rozgrywa się w turach i każdy może wykonać jeden atak w rundzie. Jak wygląda atak zależy od rodzaju "starcia" ale ZAWSZE musi być on odegrany (jeżeli wymaga dialogu) lub opisany w najdrobniejszych szczegółach (jeżeli jest fizyczny lub w normalnych warunkach wymaga użycia narzędzi niebezpiecznych i/lub środków antykoncepcyjnych).

Atak wymaga rzutu na odpowiednią Kliszę. MG na początku starcia decyduje jaki TYP Kliszy jest tu odpowiedni. W starciu zbrojnym będą to Klisze w rodzaju Barbarzyńcy, Wikinga, Żołnierza, Zawadiaki, czy Pisarza. Klisze takie jak Fryzjer, czy Latynoski Kochanek nie bardzo tu pasują (choć mogą być użyte – zobacz następny rozdział).

Atak musi być skierowany na wroga. Obaj uczestnicy starcia (atakujący i broniący się) rzucają równocześnie na swoje Klisze. Niższy wynik rzutu oznacza porażkę. Konkretniej przegrany traci jedną kostkę ze swojej Kliszy do końca walki – ulega osłabieniu wskutek spadku morale w wyniku porażki. W kolejnym rzucie ma do dyspozycji mniejsza ilość kostek.

Ostatecznie jedna ze stron utrzyma się na nogach, a druga utraci wszystkie kostki. W tym momencie zwycięzca decyduje o losie pokonanego. W zbrojnym starciu lub magicznym pojedynku pokonany może zostać zabity (lub oszczędzony). Na sali sądowej pokonany zostanie skazany lub uniknie kary. Dla uwodzenia będzie to albo zimny prysznic, albo bardzo przyjemny wieczór.

Nie trzeba używać tych samych Klisz w każdej rundzie starcia. Jeżeli Wiking/Zawadiaka ma takie życzenie, to może machać toporem w jednej rundzie, a w drugiej skakać na żyrandolu. Jednakże, jeśli jedna z nich osiągnie zero, postać przegrała, nawet jeśli w drugiej Kliszy zachowała jeszcze kostki.

Utracone kostki regenerują się po zakończonym starciu w stopniu określonym przez MG. Jeżeli w starciu używano pojazdów (gwiazdoloty, mechy, żaglowce) jest prawdopodobne, że uległy uszkodzeniu i wymagają naprawy.

## NIEODPOWIEDNIE KLISZE.

Jak wspomniano wcześniej MG decyduje, jakie Klisze są odpowiednie do podjętego typu starcia. NIEODPOWIEDNIE Klisze to wszystkie pozostałe.... W starciu zbrojnym Fryzjer jest nieodpowiednią Kliszą, podobnie jak w magicznym pojedynku jest nim Barbarzyńca.

Nieodpowiednie Klisze mogą być użyte w ataku, **POD WARUNKIEM, ŻE GRACZ OPISZE TO BARDZO, BARDZO, BARDZO ZABAWNY SPOSÓB.** Co więcej "atak" musi być do możliwy do wykonania w kontekście starcia i pasować do konwencji gry ustalonej przez MG. Ta reguła jest bardziej przydatna w komediowych grach niż w całkowicie poważnych.

Wszystkie zasady starcia działają normalnie z jednym wyjątkiem: jeżeli nieodpowiednia Klisza wygra z odpowiednią, gracz używający odpowiedniej Kliszy traci trzy kostki zamiast jednej. Gracz używający nieodpowiedniej Kliszy nie ponosi takiego ryzyka, tracąc jedną kostkę, jeżeli przegra.

Wykwalifikowany fryzjer może być niebezpieczny, gdy jest przyparty do muru. Uważaj.

Atakujący wyznacza typ starcia. Gdy czarodziej atakuje barbarzyńcę za pomocą magii jest to pojedynek magiczny! Gdy barbarzyńca atakuje czarodzieja swoim mieczem jest to starcie zbrojne! Jeżeli broniący się może wymyślić zabawny sposób użycia swoich umiejętności, zdobywa przewagę.

Opłaca się bronić!

**Uwaga:** Jeżeli czarodziej i barbarzyńca *obaj wyraźnie dążą do walki*, obaj są napastnikami i mamy do czynienia z "walką fantasy", gdzie zarówno miecz jak i magia mają równe prawa.

## ZESPOŁOWO

Dwie lub więcej postaci może zdecydować się na stworzenie ZESPOŁU w starciu. Przez czas gdy stanowią drużynę (zazwyczaj całe starcie) traktowani są jak pojedyncza jednostka i są atakowani jak pojedynczy wróg. Istnieją dwa rodzaje zespołów: Zespół Bohaterów i Zespół NPC-ów, czyli bohaterów niezależnych ("Paczki").

**Paczki:** To tylko efekt specjalny. Gdy chcesz aby bohaterów zaatakowała horda 700 szczurów w pieczarze Podłego Nekromanty(5), a nie masz ochoty rzucać 700 razy dla każdego szczurzego szkieletu, stwórz z nich zespół walczący jako Horda Szczurzych Szkieletów(7). Z punktu widzenia mechaniki jest to samo co pojedynczy wróg, ale mający więcej kostek! Paczka może dowolny poziom Kliszy zaaprobowany przez MG. Paczka pozostaje zespołem tak długo, aż zostanie pokonana, w tym momencie pozostali przy życiu rozpraszają się (choć jedna z nich powinna pozostać, żeby cierpieć los wymyślony im przez zwycięzców).

**Zespoły graczy:** Gdy postacie graczy (lub postacie graczy sprzymierzone z bohaterami niezależnymi) tworzą zespół, wyłania się "Przywódca Zespołu" – postać o najwyższej Kliszy w zespole (nawet pomimo remisu tytuł musi zostać komuś przyznany). Wszyscy rzucają kośćmi, ale tylko Przywódca Zespołu liczy *wszystkie swoje wyniki* na kościach. Inni członkowie zespołu doliczają tylko swoje szóstki (W przypadku użycia Opcji Zmiany Kości, członkowie zespołu mogą dodać pojedynczy najwyższy wynik powyżej sześciu lub swoje szóstki, jak wolą). Członek zespołu, który nie wyrzucił nic powyżej pięciu, nie dolicza nic do całkowitego wyniku Przywódcy Zespołu.

Klisze łączone w zespole nie muszą być identyczne, ale muszą być wszystkie albo odpowiednie, albo nieodpowiednie. Oznacza to, że połączenie pięciu Wikingów w bandę przy starciu zbrojnym nie stanowi żadnego problemu. Oznacza to także, że Fryzjer, Treser Papug i Notariusz mogą stworzyć zespół do starcia zbrojnego, o ile mają **NAPRAWDĘ** dobry opis jak używają swoich umiejętności w przeciwdziałaniu laniu jakie chcą im sprawić Wikingowie!

Kiedy zespół przegrywa rundę walki, pojedynczy członek zespołu traci jedną (lub trzy!) kości zgodnie z normalnymi zasadami starcia. Każdy członek zespołu może "wystąpić naprzód" i dobrowolnie wziąć na siebie te "obrażenia". Jeśli tak się stało, szlachetny ochotnik traci dwukrotnie większą niż normalnie ilość kości (czuli dwie lub sześć kości), a *Przywódca Zespołu* może w następnym ataku użyć *dwukrotnie większej liczby kostek* w wyniku tymczasowej chęci pomsty za swojego bohaterskiego towarzysza. Jeżeli nie mam ochotnika, wszyscy rzucają jeszcze raz na swoje Klisze (te same co poprzednio): najniższy wynik wyznacza postać tracącą kości (nie podwojone), a zespół nie otrzymuje premii "za zemstę".

**Rozwiązywanie zespołu:** Zespół może się dobrowolnie rozwiązać w dowolnym momencie pomiędzy rzutami kośćmi. Powoduje to natychmiastowe zmniejszenie użytych Klisz każdego członka zespołu o jeden (to nie jest stała zmiana – należy ją traktować jak "obrażenia" otrzymywane po przegranej rundzie). Członkowie rozwiązanego zespołu mogą utworzyć nowy pod warunkiem, że "obrażenia" za rozwiązanie poprzedniego nie eliminują ich z walki. Pojedyncze osoby mogą również opuścić zespół, ale redukuje ich to do zera kości jako uciekinierów. Są zdani na łaskę zwycięzcy!

**Utrata przywódcy:** Zawsze gdy przywódca zespołu opuszcza go z jakiegokolwiek powodu (obojętnie, czy z własnej woli, czy z powodu zredukowania kostek do zera), każdy z członków zespołu otrzymuje jedną kostkę "obrażeń", ponieważ zespół się rozpada (bez swojego lidera nie jest już tym, czym był). Oczywiście można natychmiast utworzyć nowy zespół (z nowym przywódcą) i jeżeli poprzedni przywódca odszedł z powodu dobrowolnego przejęcia obrażeń, nowy przywódca ma podwojoną premię za pomszczenie swojego poprzednika!

## KONFLIKTY NIE BĘDĄCE WALKĄ

Pewna część konfliktów zdarzających się w grze nie może być uznana za "starcie", za to można je uznać za pojedynczą akcję. Typowy pojedynek strzelecki nie jest starciem – dwaj strzelcy odwracają się pociągają za spust i to wszystko. Skok dwóch postaci po ten sam pistolet leżący na podłodze nie jest starciem. Dwaj kucharze przygotowujący chili na przyjęcie nie prowadzą starcia, gdyż nie ma tu próby zgwałcenia przeciwnika, ani rywalizacji bez przebiegania w środkach.

Takie "pojedyncze starcia" są rozstrzygane pojedynczym rzutem kośćmi na odpowiedni Klisza (lub nieodpowiedni Klisza przy dobrym opisie). Wyższy wynik wygrywa.

## GDY KTOŚ NIE MOŻE UCZESTNICZYĆ

Często bohaterowie są uwikłani w walkę lub szybszy konflikt, gdy nie posiadają odpowiedniej Kliszy, nawet gdy użyjemy wyobraźni. Może się też zdarzyć, że JEDEN z bohaterów posiada odpowiedni Klisza, podczas gdy pozostali go nie mają. Wyobraźmy sobie konkurs w jedzeniu ciasta. Jeden z bohaterów był tak mądry (lub głupi), żeby wybrać Kliszę Straszny Obżartuch (2). Pozostali bohaterowie to astronauta i księgowy, więc żaden z nich nic wspólnego z obżeraniem się ciastami nie ma.

W takiej sytuacji dajemy każdemu bohaterowi dwie wolne kostki, aby można było rozstrzygnąć konflikt. DOTYCZY to także bohatera POSIADAJĄCEGO odpowiednią Kliszę. W naszym przykładzie astronauta i księgowy otrzymują Jedzenie Ciast(2) podczas gdy Straszny Obżartuch ma tymczasowo poziom Kliszy równy 4. Oczywiście Straszny Obżartuch powinien wygrać konkurs, ale każdy może PRÓBOWAĆ zjeść ciasto. To "tymczasowe podwyższenie" dotyczy tylko konfliktów przeciwstawnych, a nie testów bazujących na Poziomie Trudności.

## **SŁOWO LUB DWA ODNOŚNIE SKALI**

Risus nie definiuje jednolitej skali upływu czasu. Skala zależy od rodzaju rozgrywającej się akcji. Oczywiście MG może spróbować ujednolicić skalę dla pojedynczego konfliktu. W walce fizycznej runda może trwać kilka sekund. W długoterminowym konflikcie małżeńskim runda może trwać np. jeden dzień (dzień pierwszy: mąż "przypadkowo" przypala w piekarniku ulubiony dres żony, dzień drugi: żona "przypadkowo" karmi psa ulubioną złotą rybką męża i tak do ostatecznego zwycięstwa).

## **ROZWÓJ POSTACI**

Na koniec każdej przygody każdy z graczy powinien wykonać rzut na aktualną wartość każdej Kliszy wykorzystywanej w znaczący sposób podczas gry. Jeżeli na kościach wypadną same parzyste wartości poziom Kliszy podnosimy o jeden. W ten sposób przyrosty maleją wraz z zaawansowaniem postaci. Żadna Klisza nie może mieć wartości większej niż sześć, chociaż jeżeli stosujemy Podbicia (opisane dalej), Klisza może być podbita powyżej sześciu.

Zawsze gdy zrobisz coś na prawdę wyjątkowo spektakularnego, MG może pozwolić ci na wykonanie takiego rzutu w trakcie gry, niezależnie od rzutu przysługującego ci po zakończeniu przygody.

**Dodawanie nowych Klisz:** Może się zdarzyć, że bohater dojrzeje wystarczająco, żeby dodanie nowej Kliszy było usprawiedliwione. Jeżeli MG i gracz zgadzają się w tym względzie i ustalili wspólnie jaki miałyby być to być Klisza, gracz wykonuje zwykły rzut na rozwój postaci, ale może uzyskany w ten sposób poziom przeznaczyć na nową Kliszę zamiast na rozwój już posiadanego. Można tę zasadę stosować także podczas rozwoju w grze o ile jest to uzasadnione sytuacją!

## **ZASADA ZAAWANSOWANA: HAKI I OPOWIEŚCI**

Normalnie postać tworzy się rozdysponowując 10 kości pomiędzy Klisze. Korzystając z tej Zasady Zaawansowanej gracz może wytargować dodatkowe kości dodając bohaterowi Haka i/lub Opowieść.

Hak to jakaś znacząca wada bohatera – obsesja, słabość, przysięga, kalectwo – wszystko co MG uzna za wystarczająco ciekawe (co zwykle oznacza utrudniające życie postaci). Bohater z Hakiem zyskuje dodatkową kość.

Opowieść to spisana "biografia" opisująca postać i jej życie przed wydarzeniami z początku gry. Opowieść nie musi być długa (dwie lub trzy strony wystarczą). Powinna mówić czytelnikowi skąd bohater pochodzi, co lubi, a czego nie, co chce osiągnąć, jakie kierują nim motywacje. Historia może być spisana z pozycji wszechwiedzącego gracza lub jako pamiętnik postaci. Bohater z Opowieścią otrzymuje przy tworzeniu postaci dodatkową kość.

## **ZASADA ZAAWANSOWANA II: PODBIJANIE KLISZY**

W razie potrzeby, każdy bohater może podbić swoją Kliszę. Użycie tej zasady może być konieczne w przypadku walki Wojownika Ninja(3) z Potworem(6).

Gdy Klisza jest podbijana, tymczasowo zwiększa swoją wartość. Trwa to jedną rundę lub do rozstrzygnięcia rzutu. Po zakończeniu rundy lub rozstrzygnięciu rzutu bohater traci ilość kości równą ilości kości przeznaczonej na podbicie Kliszy. Utracone kości są traktowane jak "obrażenia" i w ten sam sposób należy je "leczyć".

**Przykład:** Rudolf – Wojownik Ninja(3) staje naprzeciwko atakującego go Potwora(6). Rudi nie ma żadnych szans z tak potężnym przeciwnikiem, więc stosuje podstęp: Ponieważ Potwór atakuje go fizycznie, Rudolf decyduje się w pierwszej rundzie odpowiedzieć swoją umiejętnością Szef Kuchni(3) – co oznacza zdecydowanie nieodpowiedni wybór! Dodatkowo decyduje się podbić ją o dwie kości do



pięciu... **RZECZYWIŚCIE** postawił wszystko na gotowanie w tej walce.

Mamy pierwszą rundę. Potwór rzuca sześcioma kośćmi, a Ninja (szybko ubija kuszący kleik z środkiem z środkiem nasennym i proponuje potworowi) rzuca pięcioma.

Jeżeli Ninja przegra jest całkowicie pokonany. Jego Klisza SzeF Kuchni spada o dwa do SzeF Kuchni (1) za podbicie i dodatkowo o jeden za przegraną rundę. Potwór zjada Wojownika Ninja zamiast kleiku.

Jeżeli Ninja WYGRAŁ rundę, Potwór(6) spada do Potwora(3), a jego SzeF Kuchni(3) do SzeFa Kuchni(1). W odpowiedzi na atak potwora Rudolf może wrócić do zwyczajnej taktyki Ninja – jest równie niebezpieczny, co śpiący Potwór!

Manewr ryzykowny, ale opłacalny.

Podbijanie jest dozwolone w każdej sytuacji poza konfliktami bazującymi na pojedynczej akcji.

### **ZASADA ZAAWANSOWANA III: PODWÓJNE PODBIJANIE**

Jeżeli używamy tej reguły postać może zostać stworzona z Kliszami podwójnie podbijalnymi. Taka Klisza przy podbijaniu daje DWIE dodatkowe kości za każdą traconą na końcu rundy.

Czarodziej(5) może być przez jedną rundę Czarodziejem(11) poświęcając tylko trzy kostki. Tę regułę można stosować do każdego Kliszy bazującej na mocach nadnaturalnych jak choćby czary, telepatia itp., lub innych Klisz, które MG zaakceptuje do takiego stosowania.

Podwójne podbijanie Kliszy podwaja jej koszt w kościach przy tworzeniu postaci. Tak wygląda poprawnie stworzony bohater:

#### **Sinsibilus - Czarownik**

**Opis:** Szczupły, wysoki, tajemniczy, z kotem siedzącym mu na ramieniu.

Lubi kręcić się Tam, Gdzie Człowiek Nie Powinien Przebywać.

Lubi lasy.

**Klisze:** Czarodziej [3], Alchemik (2), Tropiciel (2)

Nawiasami kwadratowymi oznaczono podwójnie podbijalną Kliszę. Dublując koszt tej Kliszy widzimy, że Sinsibilus jest postacią 10-kostkową.

Jeżeli MG uzna jakkolwiek Kliszę za zbyt uniwersalną, może wymagać, by została kupiona w ten właśnie sposób, by zachować równowagę. Ogólnie podwójnie podbijalne kości są początkowo mniej użyteczne niż zwykłe kości, ale rozwijane tak samo jak zwykłe kości są dobra "inwestycją". Podwójnie podbijalne Klisze muszą być zakupione przy tworzeniu postaci.

### **ZASADA ZAAWANSOWANA IV: ZMIANA KOŚCI**

No dobrze. To OSTATNIA zasada zaawansowana.

Z regułą Zmiany Kości wykraczamy poza zakres sześcianników i wkraczamy w świat k8, k10, k12, k20 i (Boże uchroni) k30.

Takie kości używane są w Risus dla np. superbohaterów lub półbogów, aby uniknąć ogromnych ilości kości sześciennych. W tym przypadku do kreacji bohatera używane są punkty, za które kupujemy odpowiednie kości. Konkretnie:

**k6: 6 punktów**

**k8: 8 punktów**

**k10: 10 punktów**

**k12: 12 punktów**

**k20: 20 punktów**

**k30: 30 punktów**

Zwykły bohater tworzony jest z 60 punktów. Superbohaterowie i półbogowie mogą ich mieć więcej (np. 200) jeśli MG uważa to za słuszne. Podwójnie podbijalne kości kosztują oczywiście podwójnie. Limit czterech kości wydaje się być uzasadniony dla początkującego bohatera..., ale mogą to być dowolnie duże kości. Niewykorzystane punkty kreacji przepadają. Najmniejszy dopuszczalnym rodzajem kości są sześciennie, a największym trzydziestościenne.

Jeżeli używamy tej reguły Klisza o wartości 6 może być rozwinięta! Jeżeli rzut był udany zmniejszamy ilość kości, ale od tej pory stosujemy kości NASTĘPNEGO WIĘKSZEGO TYPU. Nasz Astronauta(6) staje się Astronautą (5k8).

Jeżeli MG dopuszcza Haki i Opowieści, każde z nich zwiększa ilość początkowych punktów o 10 procent (zwykły bohater otrzymuje 6 punktów za Hak lub Opowieść).

Gdy bohaterowie o różnych rodzajach kości tworzą Zespół w walce, Przywódcą Zespołu zostaje bohater z najwyższą Kliszą: Szermierz(4) ma np. wyższą "rangę" niż Szermierz (3k10).

To jedyne zmiany w zasadach. Kostka nadal pozostaje kostką i jeżeli Wiking(3) zwycięży w

rundzie Pirata(3k10), to Pirat traci 1k10. Z drugiej strony na końcu gry Pirat ma takie same szanse na dodanie k10 do Kliszy jak Wiking na zwiększenie swojego o k6.

Prosty przykład superbohatera stworzonego z 200 punktów (4 niewykorzystane punkty zostały utracone):

**Palona Guma**

**Opis:** Ukrywający się pod nazwiskiem Barry Parker, przeciętny kierowca rajdowy, Płonąca Guma potrafi bardzo szybko biegać, zapłonąć żywym ogniem i wygiąć swoje ciało w wymyślne kształty.

**Klisze:** Rajdowiec [2d10], Człowiek-Pochodnia [2d20], Rozciągliwy Facet (4d10), Kierowca Ciężarowy (3), Fan Futbolu(3)

**Rozszerzona lista poziomów trudności...**

...dla superbohaterów w porównaniu z osiągnięciami dla siły fizycznej:

**30:** Rzut motocyklem.

**50:** Rzut czołgiem.

**70:** Rzut załadowanym pociągiem.

**85:** Rzut stertą 15.000 załadowanych pociągów...

**100:** Wykopnięcie Ziemi półtora metra z orbity.

*Zwróć uwagę na nieliniowość skali! To nie nauki ścisłe..*

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

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

*Risus jest znakiem handlowym S. Johna Rossa dla jego Anything RPG.*

*Tłumaczenie: Sławomir "Zuhar" Wrzesień*

*Email: [zuhar@poczta.fm](mailto:zuhar@poczta.fm)*

*<http://aleja.fantasy.prv.pl>*