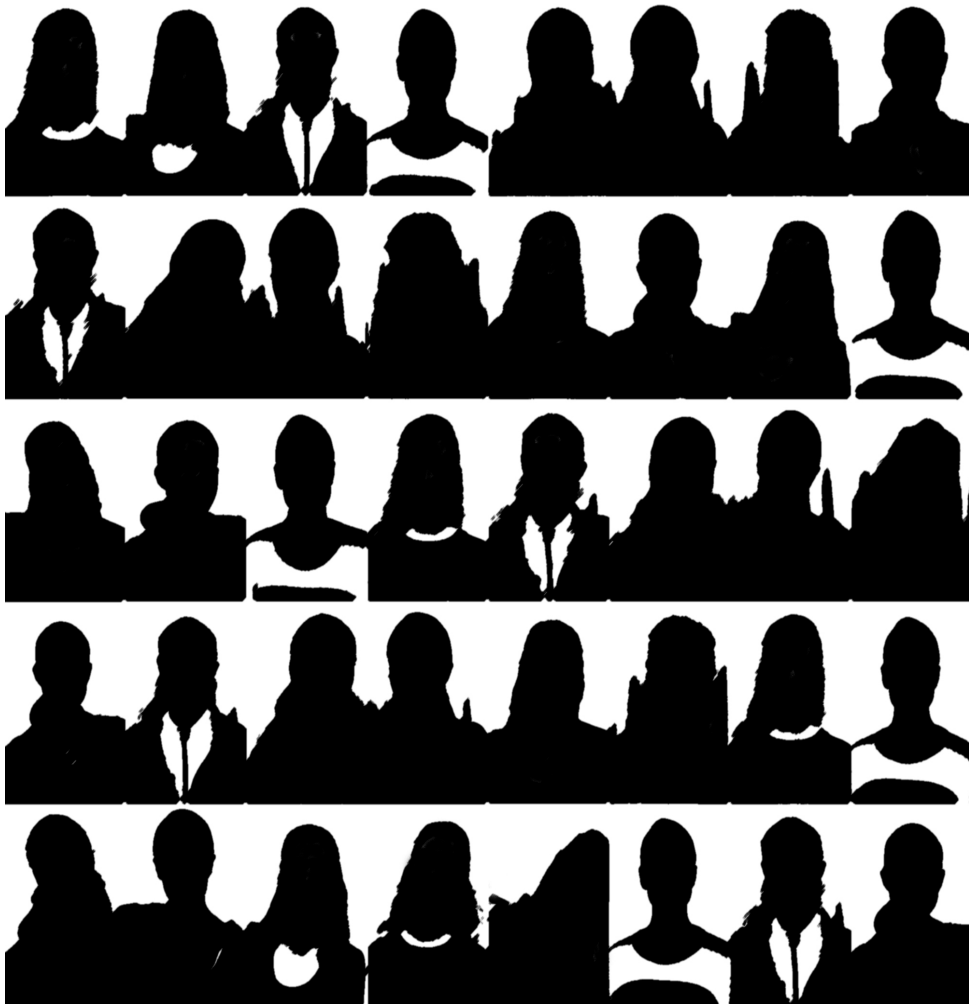


Risus

o rpg de tudo



S. John Ross



Risus - O RPG De Tudo

Bem-vindo a **Risus: O RPG De Tudo**, um RPG completo do tipo “papel-e-lápis”! Para algumas, Risus é um prático RPG de “emergência” para one-shots improvisadas e criação rápida de personagem. Para outras, é um sistema de campanha confiável que suporta anos de jogo. E, ainda, para outras, é um estranho panfletinho com pessoas-palito. Para mim é tudo isso, e com essa edição Risus celebra não apenas duas décadas de existência, Mas duas décadas de vida, impulsionadas por uma entusiástica comunidade global, devotada a expandi-lo, celebrá-lo e jogá-lo.



Criação de Personagem

O Clichê de personagem é o coração de Risus. Clichês são abreviações para tipos de pessoas, implicando em suas habilidades, experiência, papel social e mais. As “classes de personagens” dos RPGs mais tradicionais são clichês duradouros: Maga, Detetive, Piloto Estelar, Super Espiã. Você pode escolher clichês como esses para suas personagens, ou criar algo mais diverso, como uma Cozinheira Pirata Fantasmagórica, uma Fada Madrinha ou Bruce Lee (para um personagem que faz coisas tipo Bruce Lee) ou um Monstro Gigante Que Quer Ser Amado Por Seu Macramê (N.T.: trabalho manual bonitinho feito com nós) - ou seja, qualquer coisa da qual você possa convencer sua MJ (N.T.: Mestre do Jogo). Com uma GM muito permissi-

va você poderia ser tudo isso ao mesmo tempo. Cada Clichê tem um nível determinado por uma quantidade de dados (os comuns de 6 lados). Quando suas habilidades como Maga, Piloto Estelar ou Bruce Lee forem desafiadas, role a quantidade de dados correspondente ao nível do clichê. Três dados significa ser uma “Profissional”. Um dado significa que você é iniciante. Com 6 dados você é uma excelente Mestre. Exemplo de um personagem completo em Risus:

Grolfnar Vainsoon o Viking

Descrição: Alto, louro e sorridente. Gosta de beber e lutar e beber e perseguir mulheres vikings e lutar e navegar em alto mar e invadir outras terras. Quer escrever grandes sagas sobre si mesmo. Clichês: Viking(4), Jogador(3), Mulherengo(2), Poeta(1).

Tudo o que tivemos que fazer para criar Grolfnar foi dar-lhe um nome, descrevê-lo e escolher seus clichês. Você tem 10 dados para gastar nos clichês, distribuídos como quiser, e tantos clichês quantos quiser (no entanto mais do que 10 seria estranho, considerando que temos apenas 10 dados para gastar no início). O primeiro clichê da lista de sua personagem (“Viking”, no caso de Grolfnar) é seu Clichê Primário - o clichê que expressa como sua personagem vê a si mesma. Geralmente, personagens novas não podem ter Clichês com mais de 4 dados, portanto o clichê “Viking” de Grolfnar está com o número máximo permitido para uma nova PJ (N.T.: Personagem Jogadora). Sua MJ pode decidir expandir, maleabilizar ou mesmo transformar estes parâmetros para seu jogo (pergunte a ela em caso de dúvida).

Poderes, Ferramentas e Ferramentas de Poder

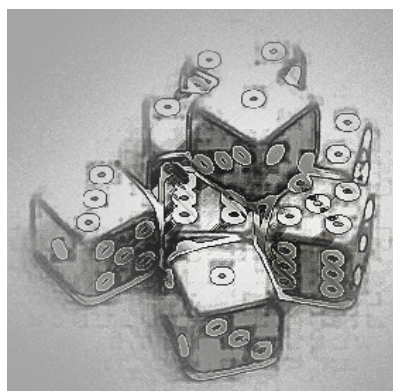
Cada Clichê diz muito sobre uma personagem, destacando principalmente suas habilidades e equipamento. Se você está jogando com uma

risus - o rpg de tudo

Bárbara de Cabelos Trançados (4), nós podemos assumir que sua personagem é familiarizada com lâminas e batalhas. Ela é provavelmente uma alpinista, uma corredora e adora festas pela noite afora. Ela provavelmente possui pelo menos uma arma de mão resistente e uma roupa suficiente para cobrir seu corpo (ou parte dele). Se você está jogando com uma Estudante Psiônica(4), provavelmente tem o poder de sentir (e talvez surtar por causa disso) o resíduo psicométrico vestigial em uma cena de crime, e pode também possuir uma mochila de pelúcia bonitinha cheia de materiais da escola. Se você for uma Pirata do Espaço Malandra(4), você pode fazer todos os tipos de coisas que piratas malandras do espaço fariam. E você deve ter uma arma de raios e talvez um cargueiro estelar de segunda mão. Quando houver qualquer dúvida sobre as habilidades e ferramentas de sua personagem discuta isso com sua MJ. Suas ferramentas vêm de graça juntas como parte de seu clichê, mas são vulneráveis a perdas ou danos, o que pode (às vezes) prejudicar ou limitar o poder do clichê. Uma Pirata do Espaço Malandra, privada de seu cargueiro estelar, perde sua habilidade de transportar saques para sóis distantes... enquanto uma Estudante Psiônica não perde sua habilidade de “surtar” em cenas de crimes se sua mochila de pelúcia for furtada. Uma Bárbara de Cabelos Trançados (4), forçada a lutar em um buraco sem sua lâmina favorita, ainda pode contar com suas mãos nuas, mas ela vai usar metade de seus dados - tornando-se uma mera Bárbara de Cabelos Trançados (2) - até que esteja devidamente armada outra vez. A Estudante Psiônica, privada de sua mochila de pelúcia bonitinha, terá penalidades similares quando precisar fazer sua lição de casa.

No curso de uma vida de aventuras, exploradoras sortudas podem descobrir equipamentos encantados ou de última geração ou especiais de algum modo. O tipo mais básico destes equipamentos é chamado de “Bonus-Dice Gear”, ou Equipamento de Dados-Bônus (quando utilizados, estes equipamentos permitem que você role um ou mais dados adicionais). Mas existem

outros tipos de equipamentos “especiais” a serem encontrados. Estes assumem a forma de alterações na mecânica de jogo (exemplo: “Com este software experimental de pilotagem, você pode rolar novamente caso role um 1.”), poderes inerentes ao mundo (“Apenas um Stradivarius pode ser usado para seduzir um Príncipe Vampiro”) ou benefícios misturados a restrições (“Enquanto empunhar a Espada da Misericórdia, você sempre rola um dado ao menos igual a de seu inimigo (N.T.: mesmo se for menor), mas você precisa poupar sua vida se vencer.”).



O Sistema de Jogo

Sempre que alguém quiser fazer alguma coisa, e ninguém estiver ativamente fazendo oposição, “e” a MJ julgar que não será um sucesso automático, a jogadora rola os dados. Se o total rolado for maior ou igual a um Número Alvo determinado pela MJ, é um sucesso! Se não, é um fracasso!

Os Números Alvo seguem a seguinte escala:

5: Moleza. Um desafio para uma palerma. É só o dia-a-dia para uma profissional.

10: Um desafio para uma profissional.

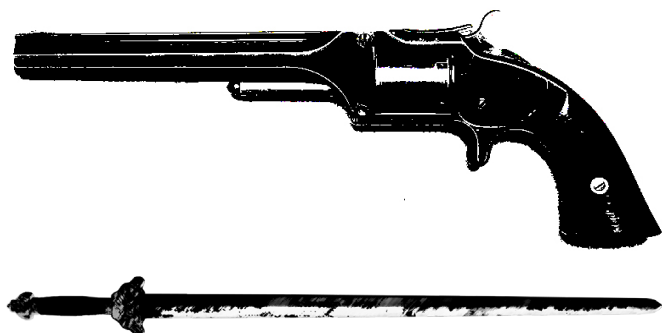
15: Um desafio Heróico. Para quem é inventiva ou capaz de proezas complexas.

20: Um desafio para uma Mestra. Uma dificuldade quase super-humana.

30: “Tá” de brincadeira! Dificuldade super-humana!!



O Número Alvo depende do Clichê, e qualquer uma pode tentar qualquer coisa. Cruzar um precipício balançando em uma corda ou cipó seria brincadeira de criança (sucesso automático!) para uma Mosqueteira ou uma Rainha da Selva, fácil (Número Alvo 5) para uma Arqueóloga Aventureira e desafiador, mas definitivamente realizável (Número Alvo 10) para uma Ginasta, Bárbara ou Ladina. Mesmo uma Ocultista Excêntrica Cadeirante poderia tentar (NA 15, mas a cadeira de rodas é perdida, a não ser que ela role 30 ou mais!).



Sistema de Combate

Em Risus, “combate” é qualquer enfrentamento no qual oponentes competem por uma posição, atacam, defendem-se, resistem, desgastam suas oponentes, etc, para conseguir a vitória, literalmente ou metaforicamente. Exemplos de “combate” incluem:

Discussões: Combatentes usando de lógica, teimosia e truques de retórica barata para vencer um argumento

Corrida de Cavalos: Pessoas em cavalos correndo ao redor de uma pista, tentando chegar primeiro em lugar nenhum.

Combates aéreos: Pilotos em aviões ou naves espaciais tentando explodir umas às outras.

Duelos Astrais/Psíquicos: Místicas/psiônicas parecendo entediadas ou sonolentas, mas tentando fazer em pedaços os egos umas das outras no “Outro Mundo”.

Duelos de Magas: Feiticeiras usando magias estranhas, tentando superar umas às outras.

Duelos de Banjos: Tocadoras de banjo usando

melodias estranhas tentando superar as outras.

Sedução: Uma ou mais personagens tentando “pegar” outras que por sua vez resistem.

Tribunal de Justiça: Promotoria versus Defensoria. O objetivo é a vitória. Justiça é incidental.

Combate Típico: Pessoas tentando ferir ou matar umas às outras.

A MJ decide quando um combate começou. A partir daí, as jogadoras se alternam, cada uma atacando em sua vez em um turno. O que constitui um “ataque” depende da natureza do combate, mas sempre deve ser interpretado (se envolver diálogo) ou descrito em detalhes divertidos (se for físico e/ou perigoso). A MJ determina que tipo de clichê é apropriado. Em combates abertos físicos, Clichês como Viking, Soldado, Mosqueteira e Ernest Hemingway são igualmente apropriados, enquanto Cabeleireira e Amante Latina não são.

Ataques precisam ser direcionados a uma oponente. Ambas as partes em um ataque (atacante e defensora) rolam os dados de acordo com seus clichês. Rolagens mais baixas perdem. Mais especificamente, quem rolou o menor valor perde um dos dados de seu Clichê até o final do combate - ou seja, ela foi enfraquecida, desgastada, desmoralizada ou, de algum modo, pressionada mais um passo na direção da derrota.

Eventualmente, um lado vai permanecer de pé, enquanto o outro não terá mais dados. Neste momento a vencedora vai decidir o destino da perdedora. Em uma luta física ou duelo mágico as perdedoras podem ser mortas (ou misericordiosamente poupadas). Em um Tribunal de Justiça, a perdedora é sentenciada pela Juíza, ou perde em alguns quesitos do processo. Em uma sedução, a perdedora passa vergonha em público ou é privadamente e delicadamente desencorajada, dependendo do resultado (N.T.: exemplos tiveram detalhes alterados para fazer mais sentido na descrição das consequências da perda, com ou sem a boa vontade da vencedora). A MJ rejeitará resultados de combate que não façam sentido no contexto (se você ganhar de alguém no tênis, você não tem o direito de decapitar a oponente e arrastar seu corpo pela

risus - o rpg de tudo

praça da cidade). Por outro lado, os espólios da vitória ficam à mercê das escolhas da vencedora.

Você não precisa usar o mesmo clichê todo turno. Se uma Viking/Mosqueteira quer cortar cabeças em um turno, e decepar velas em um candelabro, com precisão, no outro, isso é legal! No entanto, assim que uma personagem tem um clichê que chegue a zero dados em um combate, ela foi derrotada, mesmo se ela tiver outros clichês para usar.

Dados perdidos são restituídos quando o combate termina, seguindo uma taxa de recuperação determinada pela MJ (que se baseia na natureza dos ataques envolvidos). Se o combate for em veículos (caças espaciais, mecas, galeões de madeira, etc) então os próprios veículos provavelmente também sofrerão danos, e precisarão de reparos. Por vezes, a cura toma não apenas tempo mas também condições específicas determinadas pela MJ (“agora que você parece estar totalmente derrotada, você não conseguirá sequer olhar para seu banjo até que sua namorada cure seu ego”).

Não há tempo padrão ou escala de distâncias em Risus; tudo depende do contexto. Em uma briga, cada “round” representa poucos segundos... enquanto em uma longa discussão de um casal cada “round” pode durar um dia inteiro (Dia um: Marido “acidentalmente” queima o vestido favorito da Esposa no forno; Esposa “acidentalmente” alimenta o ralo da pia com o peixe dourado premiado do Marido, e assim por diante).

Clichês não apropriados

Como declarado anteriormente, a MJ determina quais tipos de clichês são Apropriados para um combate. Qualquer clichê deixado de lado é Não Apropriado. Em uma luta física, Cabeleireira é um Clichê Não Apropriado. Em um duelo mágico, Bárbara é Não Apropriado. Clichês Não Apropriados não são proibidos em

uma luta. Eles ainda podem ser usados para atacar, desde que o jogador interprete a cena de um modo muito, muito, muito divertido. Além disso, o ataque deve ser plausível dentro do contexto do combate, do gênero e do tom que a MJ escolheu para o jogo (executar este tipo de ataque é mais comum em jogos com um estilo mais cômico ou pulp, ou mesmo pastelão).

Todas as regras de combate se aplicam normalmente, com uma exceção: se um Clichê Não Apropriado vence um turno de combate contra um Clichê Apropriado, o perdedor perde três dados de seu clichê ao invés de um! O Clichê Não Apropriado não corre esse risco, e perde apenas um dado se perder o turno. Portanto uma Cabeleireira é perigosa se for encurralada e atacada deslealmente. Cuidado!

Na dúvida, assuma que a agressora determina o tipo de combate. Se uma Maga ataca uma Bárbara com magia, configura-se um duelo mágico! Se a Bárbara ataca a Maga com sua espada, então é um combate físico! Se a defensora puder encontrar um meio divertido de usar suas habilidades, ela terá a vantagem. Em vários gêneros de jogo é bom ser a defensora! Mas...se ambas, a Maga e a Bárbara, quiserem, claramente, lutar uma com a outra, então são ambas agressoras o que configura um “Combate de Fantasia”, onde tanto espadas quanto magias têm igual peso.



Formando Times



Duas ou mais personagens podem formar um Time no combate. Enquanto o Time durar (normalmente durante toda a luta), seus membros batalham como uma unidade, e só podem ser atacadas como se fossem uma única oponente. Há dois tipos de Time: 1) Times Completos de Personagens (para PJs, e PNJs - personagens não jogadoras - que sejam suficientemente interessantes); 2) Hordas (Hordas de PNJs sem nome).

Hordas: Trata-se apenas de efeitos especiais. Quando uma Horda de 700 ratos-esqueleto ataca as PJs dentro do lar da Necromântica Maligna (5), a MJ provavelmente não vai querer controlar 700 pequenos e esqueléticos conjuntos de dados. Ao invés disso, ela pode declará-los como uma Horda, que luta como se fosse um único oponente: uma Horda de Ratos Esqueleto (7). Mecanicamente, a Horda-Rato funciona como um oponente simples - exceto por, algumas vezes, ter mais dados (tantos quantos a MJ quiser). Membros de Hordas ficam juntas como um time até serem derrotados, quando então algumas sobreviventes podem se espalhar (embora ao menos uma sempre vai ficar para sofrer o destino que a vencedora decidir). Levada a extremos lógicos (ou por capricho), uma tripulação inteira, ou mesmo toda uma floresta, masmorras, cidades ou nações podem ser representadas por um simples Clichê.

Times de Personagens: Quando PJs (e/ou PNJs que valerm a pena) formam um Time, a Líder do Time será a personagem com o mais alto clichê aplicável à situação (se houver um empate, o Time precisa designar um Líder de Time). Todas rolam os dados, mas apenas a rolagem da Líder do Time conta. As outras pessoas do time

contribuem apenas seus “6”s, se rolarem algum.

Clichês juntos em um time não precisam ser idênticos, e (desde que a MJ possa ser convencida) podem ser misturados mesmo Clichês Apropriados e Não Apropriados para a luta (um grupo de guerreiras pode ser ajudado por seu Menestrel, por exemplo). Contudo, eles não triplicam as perdas de dados dos inimigos, a não ser que o time inteiro seja igualmente “Não Apropriado” (o que significa que as jogadoras terão de explicar à MJ como uma Cabeleireira, uma Treinadora de Papagaios e uma Personal Trainer estão coordenando seus talentos para fazer Darth Viraxes beijar a Iona.

Sempre que um time perde um turno de combate, apenas o Clichê de um membro do time é reduzido (N.T.: de 1 ou 3). Qualquer membro do time (incluindo a Líder do Time) pode “dar um passo à frente” e sofrer a perda voluntariamente. Neste caso, a nobre voluntária é reduzida pelo dobro do número normal de dados (2 ou 6), mas a Líder do Time pode rolar o dobro dos dados no seu próximo ataque, o que é uma espécie de reforço temporário para que o time possa vingar sua camarada heróica. Se nenhuma voluntária se apresentar, a Líder do Time precisa direcionar o ataque (não duplicado) para um membro, e não há bônus de “vingança”.

Vitória e Derrota: em combates de times ou individuais, quem vence determina o destino de quem perde... mas quando a perdedora é parte de um time, seu destino é adiado até o fim da existência do time (mesmo que a perdedora seja derrotada enquanto a luta ainda estiver acontecendo). Assim, se seu time ganhar, é o seu time - e não o time oponente - que decide. Em algumas lutas não será assim, caso as PJs estiverem em uma situação tão precária que seus destinos precisem ser decididos imediatamente. Mas, na maioria dos casos, ser parte de um time - especialmente um time vencedor - é um excelente seguro de vida.

Dissolução: Se a Líder de Time deixa seu time por qualquer motivo (através de sua saída voluntária ou se seu próprio clichê chegar a zero), o time precisa ser dissolvido imediatamente, com as consequências que foram descritas anteriormente. Os membros podem optar por formar um

risus - o rpg de tudo

novo time (com uma nova líder), e, além disso, se a antiga Líder foi removida, sendo voluntária para receber o dano, a nova Líder de Time recebe a rolagem com seu número de dados duplicado para vingar sua predecessora!



Quando alguém não pode participar

Às vezes, as personagens se encontram diante de um Combate ou Conflito de Ação Individual para o qual não têm nenhum clichê aplicável, nem mesmo através de um exercício de imaginação. Talvez uma personagem no grupo entre em uma competição de comer tortas

com seu clichê Glutona Nojenta(2), mas o resto das personagens são astronautas ou contadoras, e nenhuma delas está acostumada a se empanturrar de tortas. Em situações como essas, a MJ pode conceder dois “dados extras” a todas para jogar durante a duração do conflito. Isto significa que a Glutona Nojenta(2) se tornaria, temporariamente, uma Glutona Nojenta(4), enquanto todas as outras se transformariam no clichê Pessoa Normal Convencida A Entrar Em Uma Competição de Comer Tortas(2), que lhes foi “emprestado” até que a última migalha desça goela abaixo! A Glutona, naturalmente, têm a vantagem, mas mesmo assim todo o resto ainda pode enterrar seus narizes nas tortas. Esta regra se aplica apenas a Combates e aos CAS (Conflitos de Ação Simples), nunca para rolagens contra um Número Alvo (uma vez que, os próprios NAs (Números Alvo) são alterados, de acordo com a necessidade, para qualquer clichê tentando qualquer ação).

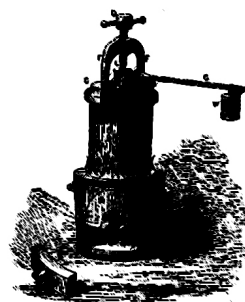
Conflitos de Ação Simples

Em um “Combate” pessoas se atacam e se desgastam... mas muitos conflitos são mui-

to repentinos para funcionarem desta maneira (duas personagens tentando alcançar uma arma, por exemplo). Tais Conflito de Ação Simples (CAS) são resolvidos com uma simples rolagem contra Clichês Apropriados (ou Clichês Não Apropriados, com uma boa interpretação). A maior rolagem ganha. Note que, em praticamente qualquer caso, a MJ pode escolher entre três métodos de resolução (Número Alvo, Combate e Conflito de Ação Simples) de modo a combinar com o ritmo e o tom da aventura. Algumas vezes, uma competição de queda-de-braço funciona melhor como um Combate, outras como um Conflito de Ação Simples, e ainda outras (no caso da competição ser contra uma espécie de máquina de queda-de-braço onde se insere moedas) como um Número Alvo.

Opção Avançada: Tiros de Sorte

Esta opção permite às jogadoras gastar alguns de seus dados iniciais em algo diferente de clichês. Um simples Dado de Clichê pode, ao invés disso, comprar três Tiros de Sorte (gaste dois dados para seis Tiros de Sorte, etc). Usar Tiros de Sorte melhora qualquer rolagem de clichê em um dado a mais, mas apenas por uma rolagem. Tiros de Sorte reiniciam entre sessões de jogo. Tiros de Sorte podem representar uma sorte aleatória, o favor de uma deidade, um surto de criatividade, etc.



Opção Avançada Defeitos e Histórias

Com esta Opção Avançada, as jogadoras podem barganhar por dados extras na criação de personagens através da criação de Defeitos e/



ou Histórias para elas. Um Defeito é uma falha significativa de caráter - uma maldição, uma obsessão, uma fraqueza, um voto, um ferimento permanentemente limitante - que a MJ concorda ser tão peculiar a ponto de permitir que a jogadora o use para tornar a vida da personagem mais interessante (o que normalmente significa “menos agradável”). Uma personagem com um Defeito ganha um dado extra para jogar.

Uma História é a “biografia” escrita da personagem descrevendo sua vida antes dos eventos do jogo. A História não precisa ser longa (uma página ou duas é o suficiente); só precisa esclarecer de onde a personagem é, o que ela gosta e detesta, como ela se tornou quem é, quais são suas motivações. Algumas histórias são melhor escritas a partir da perspectiva da jogadora onisciente; outras são mais divertidas se forem escritas como trechos do diário da própria personagem. Uma personagem com uma história preparada antes do jogo começar, ganha um dado extra.



Opção avançada: Bombar

As jogadoras podem bombar seus clichês, gastando um esforço extra ao custo de algum dano (perda de dados). Um clichê bombado recebe dados extras que duram um único turno de combate(ou uma rolagem simples, dependendo do caso). Depois que o turno ou a rolagem é resolvida, o clichê retorna ao normal, e então sofre uma perda de dados imediato igual ao número de dados extra que utilizou. Essa perda é comparável a perdas em combate, e, do mesmo modo pode ser curada.

Exemplo: Rata a Ninja(3) é atacada por um Monstro(6)! Rata não tem chance contra um

inimigo poderoso como esse, então ela opta por uma técnica arriscada: como o Monstro está atacando fisicamente, Rata resolve usar sua perícia como Chef de Cozinha Cajun(3) - que é uma escolha decididamente Não Apropriada! Ela também opta por bombar esse clichê em dois dados adicionais para Chef de Cozinha Cajun(5), colocando todas as suas esperanças em suas habilidades culinárias!

No primeiro turno, o Monstro rola seis dados, e Rata (rapidamente batizando um delicioso Guisado apimentado com uma droga de sono Ninja e oferecendo-o ao Monstro) rola 5 dados. Se a Ninja perde, é derrotada imediatamente: sua Chef de Cozinha Cajun(3) cairia para Chef de Cozinha Cajun(1) por ter bombado a rolagem em 2, e então para Chef de Cozinha Cajun(0) por perder o turno. O Monstro devoraria Rata ao invés do Guisado. Se a Ninja ganha, contudo, o Monstro(6) cai para Monstro(3), e a Chef de Cozinha Cajun(3) de Rata cai para Chef de Cozinha Cajun(1) devido a pagar os dois dados por ter bombado. No segundo turno, Rata pode mudar novamente para seu clichê Ninja(3), quando então estará em pé de igualdade com o drogado, mas bem alimentado, Monstro.

Bombar é permitido para qualquer tipo de rolagem de clichê, deste que a MJ concorde que “forçar” desta maneira combina com a ação envolvida.

Clichês Duplamente Bombados: Se a MJ permitir Bombar pode também permitir Bombar Duplamente um Clichê, que toma apenas “metade do dano” por bombar. Assim uma Feiticeira(5) poderia rolar onze dados em um turno de combate simples (seis dados extra!) mas ter uma perda de apenas 3 dados pelo esforço extra. Clichês Bombados Duplamente custam o dobro dos dados para a criação da personagem, e são especialmente apropriados para clichês que representem habilidades sobrenaturais (de fato, algumas MJs podem exigir que clichês sobrenaturais sejam comprados desta maneira). O uso de [colchetes] ao invés de (parênteses) indica um Clichê Duplamente Bombado. Por exemplo: se quiser criar uma Feiticeira[2] você paga 4 dados pelo clichê; em combate você pode usá-la com apenas dois dados,

risus - o rpg de tudo

mas, se quiser, pode escolher deixá-la duplamente bombada durante um combate. (N.T.: incluí este exemplo que não consta no original).

Opção Avançada Avanço de Personagens

Ao final de cada aventura, cada jogadora rola contra cada Clichê desafiado durante o curso do jogo (ignorar “sequelas” permanentes neste caso; role como se o Clichê estivesse incólume). Se todos os dados rolados resultarem em números pares, o Clichê avança ganhando um dado a mais (aumentando-o permanentemente). Nenhum Clichê avança além de Clichê(6).

Avanços no meio-jogo: Se em qualquer momento fizer algo muito, muito, muito, espetacularmente divertido que espante a todas na mesa, a MJ pode permitir que você role um avanço imediatamente (mesmo no meio do jogo), além das rolagens de avanço ao fim da aventura.

Adição de novos Clichês: Pode chegar um momento quando um personagem se desenvolveu e amadureceu o suficiente para justificar a adição de um novo Clichê a sua ficha de personagem. Se a jogadora e a MJ concordarem que é o caso, e também sobre o que seria o novo clichê, a jogadora rola o avanço como de costume, mas os dados novos ganhos nessa aventura serão adicionados ao novo clichê ao invés dos clichês já existentes que os ganharam. Isto também pode ser aplicado a melhorias durante o “meio-jogo”, se a situação exigir isto!

Variante a longo-prazo: ao invés de rolar contra todos os Clichês desafiados, role contra um Clichê simples de sua escolha.

Créditos aonde forem devidos

Risus cresceu de inspirações recebidas do clássico **Ghostbusters** (1ª Edição, West End Games), infelizmente já fora de catálogo, e desencadeadas também pelas idéias em **DC Heroes** da Mayfair. Outras influências dignas de nota são **GURPS**, **TWERPS**, **Fudge**, **Tunnels & Trolls**, **Over the Edge**, e **DragonQuest**. A lista de pessoas das quais RISUS depende é muito grande para considerar colocar-se em espaço tão pequeno, mas eu estaria sendo negligente caso não mencionasse alguns deles: Guy Hoyle, Spike Y. Jones, Dan “Moose” Jasman, Frank J. Perricone, Jason Puckett, David Pulver, Sean “Dr. Kromm” Punch, Liz Rich, Dan Suptic, Brent Wolke, Renée Vernon, e muitos incríveis jogadores, antigos e novos, que populararam e deram vida à comunidade RISUS.

Risus: O RPG de Tudo é marca registrada de **S. John Ross**. Esta é a versão 2.01 de **Risus**, Copyright ©1993-2013 por **S. John Ross**. Todos Os Direitos Reservados. Permissão concedida para fazer cópias ilimitadas para uso particular, não-comercial, e lembre-se: *Não Há Jeito Errado de Jogar!*

Tradução para o português e (a pobre) diagramação:
Silas Marques de Lima

