

RISUS

Risus je kompletní hra na hrdiny (RPG) vytvořená jako - odlehčená verze - pro takové večery, kdy je mozek příliš unavený než aby byl schopen tvořit přesné detaily. Risus je obzvlášť hodnotný na sestavení rychlé smluvené hry, například u pivka a preclíků. Zatímco se může zdát, že vše je stvořeno jen pro komediální hry, stejně dobře to funguje i pro vážnější hraní (pokud o to někdo stojí!). Nejlepší ze všeho je, že Risus umožní vytvořit postavičku během cca 20 sekund!!!

VYTVOŘENÍ POSTAVY

Postavy jsou definovány profily (někdy vícero). Profily označují co postava umí udělat. Povolání v dřevních dobách her na hrdiny byly profily: bojovník a uživatel magie, kosmický mariňák a mezihvězdný obchodník. Můžete si zvolit profily jako již byly zmíněny nebo si zvolit více soudobé jako třeba motorkář, špión, počítačovej pitomec, supermodel(ka) nebo Karel Gott (současný zpěvák - pro nás jen figurka). Které profily jsou povoleny záleží na pánu hry.

Profily jsou definovány pomocí kostek (kterými máme na mysli obyčejné šestistěnné kostky, které můžete vypůjčit z vašeho oblíbeného Člověče nezlob se). Jedná se o počet kostek, kterými se hází kdykoli soupeří jako bojovník, supermodel(ka) nebo i ten Gott ve svých dovednostech. Mrkněte na herní systém (někde dolejš). Tři kostky značí profíka, šest mistrovství, jedna lempla ;-)

Postavy jsou vytvořeny pojmenováním a slušným popisem s seznamem jejich profilů. Když vytváříte svou postavu máte k dispozici 10 kostek, kterými definujete své profily (Obyčejný čípek by měl mít něco kolem 3 až 5 kostek). Klasický válečník by měl vypadat takto:

Viking Vik

Charakteristika: vysoký, blondatý a usměvavý. Má rád chlast a bitky a chlast a prohánění vikingských děvčat a bitky a plavbu po velkých mořích a plenění. Chce psát rozsáhlé ságy hlavně o něm samém.

Profily: Viking (4), Děvkař (2), Gemblér (3), Poeta (1)

Postava může mít jakékoli kombinace profilů, ale více než 10 odlišných profilů bude asi vypadat zvláště, vzhledem k počtu kostek, které jsou k dispozici. Postavy nemohou zahájit svou kariéru více než se 4 kostkami v čemkoli, ale jen proto, že se dnes vytváří neznámá, že jsou na začátku své kariéry! Pán hry vám sdělí jestli požaduje začátečníky pro svou hru. Do toho nám už vůbec nic nejní.

Toto jsou jen ukázky jak začít - hráči si mohou svobodně zvolit své profily, které si domluví s pánem hry. Pán hry může v jistých případech vyžadovat „doladění“ zaměření profilu, které je příliš široké. Jestliže je hra o kouzelnících (například), pak je kouzelník příliš nekonkrétní. Profily jako nekromant, vyvolávač nebo ohnivý magus a horákyně jsou přesnější.

HERNÍ SYSTÉM

Kdykoli se někdo pokusí něco udělat a nikdo se mu v tom nepokouší zabránit a pán hry nemyslí, že by úspěch byl automatický, hází hráč kostkami. Pokud součet hozených čísel překročí cílové číslo dané pánem hry, uspěl. Když ne, prohrál.

Některé příklady na ukázkou (a na co jsou dobré)

- Kosmonaut** (pilotuje kosmické lodi, nezvrací ve stavu bez tíže)
- Barbar** (rozbíjí co mu přijde do cesty, kurví se, bručí, potí se)
- Motorkář** (jezdí na harleyi, pere se, ztrácí se mezi ostatními motorkáři)
- Bimbo** (dostupné pro obé pohlaví :-)) vyrušuje, tykavka a netykavka...)
- Počítačovej kejklíč** (hakink, programuje, mumlá nad úvody)
- Podfukář** (nutí jiné lidi aby mu dali peníze, vyhýbá se policii)
- Kaubojo** (jezdí na koni, hází lasem, cejchuje kravky, plive a střílí)
- Vojenský pilot** (letecky soubojí, nevadí mu přetížení a vychloubá se)
- McGyver** (postaví radar ze lžice a prgumy)
- Gembling** (sází, podvádí, vyhrává a zdrhá dost rychle)
- Gangster** (střílí, má ruskej přízvuk, zastrašuje)
- Důchodce** (sípe, kleje, vzpomíná na mládí a křičí na děti)
- Kadeřnice** (stříhá vlasy pokud jsou)
- Dítě** (jsou pomocníci hrdinů, přátelí se s velkými příšerami)
- Rytíř** (jezdí na koni, štouhá kopím, máchá mečem, libuje si v erbech a bývá panic)
- Brazilejský milenec** (svádí, miluje, utíká před rozlobenými manželi)
- Šílený vědec** (fantazíruje, ovládá svět, hraje si na boha, chichotá se)
- Mistr Fu** (fantasticky všechny zbouchá, je špatně nadabovanej)
- Magik** (tahá věci z klobouku, přeřezává pani na půl, kecá s publikem)
- Čaroděj** (sesílá kouzla, vyvolává demony, mluví divnou řečí)
- Romanopisec** (pije, pere -se-, zas až tak moc necestuje, pozoruje)
- Olympijský atlet** (běhá, plave, skáče, lyžuje, pózuje)
- Zálesák** (hledá cesty, staví sruby, hledá divoký jídlo)
- Policajt** (žere koláčky, sází pokuty, střílí civilisty)
- Poltergeist** (je mrtvej, hází věci a děsí lidi)
- Voják** (střílí, schovává se, flámuje a sbírá pohlavní nemoce)
- Specnas** (poslouchá rozkazy, vypadá vážně, poslouchá rozkazy)
- Dobrodruh** (bodá, houpe se na laně, plaví se na lodi a šeptá slečnám do ouška)
- Zloděj** (chodí okolo a kouká, kde by co ukrad)
- Upír** (obloužňuje lidi, saje krev a mění se v mlhu nebo netopýrka)
- Jiný vampírek** (sebelítostí se, píše harlequinky s krvavou tematikou a nosí černou)

Cílová čísla mají tuto stupnici:

5: tutovka. štek. výzva pro moulu. brnkačka pro profíka.

10: výzva pro profíka.

15: hrdinský kousek. pro sebevědomé a vyčůrané kaskadéry.

20: výzva pro mistra. téměř nadlidský úkol.

30: děláte si šoufky. nadlidský úkol.

Správné náčiní

U každé postavy se předpokládá, že je vybavena nástroji, které jsou mu typické (nebo alespoň těmi, které unese). Válečníci nosí brnění a ovládají štíty a dobré zbraně. Kaubojo-

vé mají kožené kalhoty, laso a pár revolverů s perleťovými rukojeťmi a žuvačku. Hekři mají drahé otvírací laptopy a směšné oblečky.

Jestliže v průběhu dobrodružství postava ztratí některý z těchto důležitých předmětů, jeho profil je funkční jen na polovinu kostek (nebo nejní funkční vůbec - záleží na pánu hry, zda-li usoudí, že předmět je opravdu důležitý) a to do té doby, než je nahrazen.

Například barbar(5), může bojovat bez svého meče jako barbar(3), ale pro hekra je jeho kyberdeck nepostradatelný. Pokud najde nějaký podobný může použít polovinu kostek.

Některé speciální náčiní (magické hůlky,

prototypy vojenských počítačů atd) mohou dávat bonusové kostky do patřičných profilů. Postavy nikdy nemají z počátku přístup k tomuto bonusového vybavení - musí být získáno v průběhu dobrodružství.

SOUBOJOVÝ SYSTÉM

Souboj je v této hře definován jako soupeření, ve kterém soupeři bojují o pozici, různé útočí, různě se brání a snaží se porazit své soupeře a vyhrát. Ať už doslova nebo metaforou! Některé příklady souboje:

Hádka: Lidičky používají různé verbální zbraň, které mají po ruce. Pravda není podstatná.

Dostihy: Lidičky na koních běhají dokola po špinavé dráze, snažíc se o prvenství v cíli.

Letecké souboje: Lidičky v letadlech létají okolo a snaží se sestřelit jeden druhého z oblohy.

Astrální a psychické souboje: Mystici nebo psionici vypadající nudně a ospale se pokouší zdolat ego toho druhého v trošku jiném světě.

Kouzelnické souboje: Kouzelníci používají podivnou magii a pokouší se sundat jeden druhého.

Hudební soutěž: Hráči na banjo používají divných melodií k přehlušení toho druhého :-)

Svádění: Jeden (nebo více) postav se pokouší zabodovat u jedné (nebo více) jiných postav, které se pokouší odolat.

Soudní pře: Žalobce proti obhajobě. Cílem je vítězství. Spravedlnost není rozhodující.

Vlastní fyzický boj: Lidé se pokouší zranit nebo zabít toho druhého.

Pán hry rozhoduje kdy začíná boj. V takovém případě hra odvíjí kolem stolu a každý hráč provede svůj útok. Co se myslí útokem záleží na typu boje, ale vždy by to mělo být sehráno (vždy by měl alespoň následovat dialog) nebo popsáno vše do nejmenších detailů (tehdy je-li to životu nebezpečné nebo jinak neproveditelné).

Útok vyžaduje hod oproti profilu postavy. Pán hry musí na začátku boje určit který TYP profilu je přípustný pro zápolení. Při rvačce se hodí profily barbara, vikinga, vojáka, dobrodruha nebo romanopisce. Profily jako kadeřník nebo brazilský milovník jsou ale na jiné věci

(ale přesto může být použit; viz další sekce).

Útok musí být směřovaný k nepříteli. V útku obě party (útočník a obránce) hází proti vybranému profilu. Nízký hod prohrává. Přesněji, kdo hodí méně ztrácí profilové kostky pro zbytek souboj - je oslaben, otupen nebo jinak blíž a blíž porážce. V budoucích kolech bude házet nižší čísla.

Jeden nakonec bude v pohodě a druhý bez kostek. V takovém případě vítězové rozhodují o osudu poražených. V bitce nebo magickém duelu mohou být poražení zabiti (nebo milosrdně ušetřeni). V antické soudní při je poražený odsouzen soudcem nebo naopak zmařena jeho obžaloba. Při svádění poražený patrně utrpí studenou sprchu nebo horkou noc, záleží kdo vyhraje :-).

Není povinností používat stejný profil v každém kole (dokud nejste součástí týmu; viz níže). Jestliže viking/dobrodruh chce sekát hlavy jedno kolo a houpat se na lustru v dalším je to fajn. Nicméně, kdykoli postava má profil na nula kostkách v boji, je poražena i když má k dispozici ještě kostky v ostatních profilech.

Ztráta kostek v boji se obnovuje když boj skončí v takové míře, kterou určí pán hry. Jestliže boj probíhal na dopravních prostředcích (vesmírných stíhačkách, mechwarrioři, dřevěné lodi) pak i tyto prostředky jsou poškozeny a musí být opraveny.

NEVHODNÉ PROFILY

Jak již bylo zmíněno dříve, pán hry rozhoduje, který typ profilu je vhodný pro daný souboj. Nevhodný profil je cokoli co je mimo... Ve fyzickém boji, kadeřník je nevhodný. V kouzelnickém duelu, barbar je nevhodný.

Nevhodné profily mohou být použity na útok, ale HRÁČI MUSÍ POSKYTNOUT NÁVOD, KTERÝ BUDE OPRAVDU OPRAVDU A OPRAVDU ZÁBAVNÝ. Mimoto, útok musí být přijatelný způsobu útoku a žánrem a způsobem, kterým pán hry ustanovil hru. Tato volba je hodnotnější při NENÁROČNÝCH hrách, než při vážnějším žánru.

Všechna pravidla pro boj se užívají normálně s jednou výjimkou: Jestliže nevhodný profil vyhraje jedno bojové kolo se soupeřem, který má vhodný profil - vhodný profil přijde o TŘI

kostky a ne o jen o jednu. Hráč s nevhodným profilem, nic takového neriskuje a ztrácí maximálně jednu kostku, jestliže je v kole poražen.

Tedy zručný kadeřník je dost nebezpečný, když je zahrán do kouta a útočí nefér. Je lepší si na něj dávat bacha!

Při pochybnostech, lze využít toho, že agresor vlastně určuje typ souboje. Jestliže útočí kouzelník na barbara svou magií, pak se jedná o kouzelnický boj! Když barbar útočí na mága svým mečem, jedná se o fyzický boj! Když se obránce dostane k vtipnému použití vlastních dovedností, bude mít navrh. Pro obránce to platí v mnohých žánrech!

Pamatujte: Když oba, kouzelník i barbar chtějí bojovat, pak jsou agresoři oba a patrně se jedná o „fantasijní bitku“, kde obé - meče i magie mají stejnou moc.

TÝMOVÁNÍ

Dvě nebo více postav se může rozhodnout sformovat se v boji do TÝMu. Po dobu fungování týmu (obvykle po dobu celého boje) bojují jako jedinec a brání stejně tak. Házejí tolika kostkami, jako je hodnota profilu největšího jedince z týmu (velitele týmu) a za každého člena týmu se ještě počet kostek zvýší o jedna.

Profily, které formují tým, nemusí být identické, ale musí být buď všechny vhodné nebo naopak všechny nevhodné. To znamená, že šest vikingů může vytvořit bandu bitkařů docela bez problémů. Stejně tak již zmíněný kadeřník, parašutista a advokát se mohou „stýmovat“ ve fyzickém boji, pokud podají dostatečně dobré vysvětlení toho, jak chtějí svých dovedností použít při boji s krvelačnými vikinky!

Jakmile tým prohraje jedno kolo boje, jeho hodnota (počet kostek) se sníží o jedna (nebo tři!) normálním způsobem. Navíc počet kostek konkrétního jedince z týmu se skutečně také sníží! Jakýkoli člen může udělat statečné gesto a nést poškození ztrátou svých kostek. Pokud se tak stane, tento dobrovolník nepřijde jen o jednu, ale hned o dvojnásobný počet kostek a tým získává možnost házet dvakrát (počet kostek) při dalším útoku, dočasný doping na pomstu svého hrdinného

kamaráda. Když se dobrovolník nenajde, každý člen týmu musí házet svým profilem, který používají v týmu. Nejnižší hod bere zásah a žádný bonus na odplatu se nekoná.

Rozpuštění: Tým se může dobrovolně rozpustit kdykoli mezi hody. To snižuje každému členu týmu jeho profil, který v něm používal a to okamžitě (ne na pořad, jen jako jakési zranění ze ztráty kola boje). Rozpuštění členové týmu mohou formovat nové týmy, dokud je poškození za rozpuštění nevyčerpá a nedostane mimo boj. Individua mohou odpadnout, ale to je okamžitě sníží na NULA kostek. Jejich osudy pak závisí na milosti či nemilosti vítěze!

Padlí členové: Když nějaký člen opustí svůj tým z určitého důvodu (ať už je to úprk nebo nula kostek v profilu), hodnota týmu je okamžitě snížena o jednu kostku. Když velitel týmu opustí tým, hodnota týmu se tím nemění: spíš se musí okamžitě rozpustit (nebo po dalším útoku, když velitel klesl na nulu v důsledku dobrovolně přijatých zranění!)

KONFLIKTY, KTERÉ NEJSOU BOJ

Mnohé konflikty, které vznikají při hře se nemohou považovat za boj, buď se jedná o okamžiky vymezené jednou akcí. Klasický pistolnický souboj není boj - dva duelníci se prostě otočí a vypálí a a a je po všem. Dvě postavy snažící se dosáhnout po jedné zbrani na podlaze, to také není boj.

Takovéto situace se řeší jediným hodem vhodného profilu (nebo nevhodného s dobrým roleplayingem). Ten s vyšším hodem vyhrává.

POKUD SE NĚKDO NEMŮŽE ÚČASTNIT...

Často se může stát, že postavy se shledají „nepoužitelní“ v daném souboji nebo při rychlejším konfliktu, kde zkrátka nenajdou a nedokáží vhodně aplikovat své profily s použitím veškeré fantasmie. Neb možná JEDNA z postav bude mít vhodný profil a ostatní se budou cítit mimo. Dobrým příkladem může být soutěž o jedení koláče. Jedna z postav byla dostatečně chytrá (nebo hloupá), aby zahrnovala profil nechutného žrouta(2). Jiní hráči jsou zase astronauti a účetní a ti se běžně neládují koláčem takovým způsobem.

V situacích jako jsou tyto lze každému dát dvě volné kostky na hraní po dobu trvání takového souboje. To však ZAHRNÚJE i postavy, které MAJÍ vhodné (žroutské) profily. V příkladu výše, astronauti a účetní získají koláčojedlíky(2), zatímco nechutný žrout(2) bude na chvíli nechutný žrout(4). Žrout má neustále navrh, ale ostatní také mohou zkusit sníst kus koláče. Tato částečná podpora se užívá v souměřích mezi profily nikoli v souboji proti cílovým číslům!

SLOVO NEBO DVĚ O STUPNICI

Žádný standard času nebo vzdálenosti není zahrnut v Risusu obličejových svalů. Skutečně závisí na typu akce, která se zrovna koná. Nicméně Pán hry by měl vyvinout úsilí a zůstat důsledný při jednotlivých potyčkách. Při fyzických bojích každé kolo reprezentuje několik sekund a postava musí jednat podle toho. V dlouhých bitkách mezi manželi každé kolo může trvat třeba celý den (Den první: manžel „náhle“ spálí manželčiny nejoblíbenější šaty v troubě, žena „náhle“ nakrmí Rexíka manželovovo nejcennějším exotickou rybkou a tak do doby, než jeden vyhraje.)

ZLEPŠOVÁNÍ POSTAV

Na konci každého dobrodružství si každý hráč může hodit proti každému profilu, který použil během daného dobrodružství (s použitím stávajícího počtu kostek). Když na kostkách padnou jen lichá čísla, znamená to zvýšení profilu o jednu kostku. Tímto způsobem se zlepšování neustále zpomaluje tak jak se pokračuje. Žádný z profilů nemůže být větší než profil(6), ačkoli je-li povoleno pumpování (viz níže), mohou být přes (6).

V každém případě se podaří něco vsutku, vsutku a opravdu okázale zábavného, co pozvedne celý stůl, Pán hry může povolit hod ihned (uprostřed hry!) pro možné vylepšení navíc, aniž by odňal hod na konci dobrodružství.

Přidávání nových profilů: Může nastat čas, kdy postava může dospět do stádia, že se jí povolí přidat nový profil do osobního deníku. Jestliže se hráč a Pán hry shodnou, že takový čas nastal a mají podobnou představu o jaký profil by se mohlo jednat, hází se standard-

ním postupem (s velkým počtem kostek!), ale nepřidá je k profilu, kterým házel, ale k profilu, který chce zavést jako nový. Pravidlo pro zlepšování uprostřed hry lze úspěšně aplikovat i zde, nastane-li taková situace!

POKROČILÁ MOŽNOST I:

HÁKY a PŘÍBĚHY

Normálně je postava tvořena z 10 kostek. S tímto pokročilejším pravidlem si hráč může vypomoci a rozšířit svůj počáteční počet kostek dá-li postavě HÁK a/nebo PŘÍBĚH.

HÁK znamená nějakou významnější vadu postavy - šílenství, slabost, závažný slib nebo trvalé zmrzačení - se kterým Pán hry souhlasí, a které může postavu udělat zajímavější (ale o poznání více odpudivou). Postava s HÁKem získává jednu extra kostku na vytváření.

PŘÍBĚH je psaná biografie postavy popisující jeho život před herními událostmi. Příběh nemusí být dlouhý (dvě nebo tři stránky jsou docela prima) - je potřeba zachytit čtenáři odkud postava přichází, co má ráda a co nerada, jak se stal tím, čím je a jaké jsou jeho záměry. Některé příběhy jsou více zábavné, když jsou psané z hráčova vševědoucí perspektivy, jiné neméně dobré mohou být, jako útržky, přímo z deníku postavy. Postava, která přijde do prvního dobrodružství s vypracovaným PŘÍBĚHEM smí začít s extra kostkou navíc.

POKROČILÁ MOŽNOST II: PUMPOVÁNÍ PROFILŮ

V případě nouze může postava využít pumpování profilu. Když se ninja(3) potká tváří v tvář s příšerou(6) bude to patrně zapotřebí.

Když je profil napumpovaný, získává dočasně více kostek. Tato podpora trvá jedno kolo boje nebo jiný jeden hod. Leč po takovém kole postava ztrácí takový tolik kostek, o kolik si profil napumpovala. Toto je vyhodnoceno jako zranění profilu a stejně tak musí být vyléčeno.

Příklad: Ninja Ruda se ocitne tváří v tvář příšerákovi, který jej napadl. Ruda nemá příliš šancí proti tak silnému nepříteli, takže se rozhodne pro trikovou taktiku: Zatímco příšera útočí fyzicky, Ruda si vybírá v prvním kole využít své dovednosti jako šéfkuchař(3) - což vypadá jako nevhodná volba! Rozhodne se také, že tento profil napumpuje o dvě kostky a je

ted' pětkovým... Dává vše do svého kuchtění před zápasem.

První kolo uběhne. Příšera hází svými šesti kostkami a ninja (mrskne lákavou směs s uspávací látkou příšeře) hodí pěti kostkami. Když ninja prohraje, je okamžitě přemožen. Jeho profil šéfkuchaře klesne na jedna kvůli pumpnutí plus další kostka za prohrané kolo. Příšera si raději pochutná na ninjovi než na jeho vynikající pochoutce.

Když ninja vyhraje, příšera klesne na příšera(3) a jeho šéfkuchař(3) klesne na jedna. V dalším kole Ruda přepne na taktiku síly a stane se rovnocenným oponentem pro spícího příšeráka. Poněkud riskantní manévr, ale velmi cenný.

Pumpování profilů je povoleno v jakýchkoli situacích s výjimkou jednotlivých (jednoduchých) konfliktech.

POKROČILÁ MOŽNOST III: DVOJITÉ PUMPOVÁNÍ

Když se využívá této možnosti, postavy mohou být vytvořeny s dvojitým pumpováním profilů. Tyto profily při pumpování dávají DVĚ kostky v napumpovaném hodě za každou kostku, kterou ztratí na konci kola. Takto kouzelník(5) může být kouzelník(11) po dobu jednoho kola za cenu tří kostek. Tato možnost je možná pro každý profil postavený na nadpřirozených silách jako jsou kouzelníci, telepati a superhrdinové. Je možné je též využít tam, kde se získá svolení Pána hry.

Dvojitě pumpnutí profilu stojí dvakrát více startovních kostek na koupi. Následující postava je přijatelná:

Kouzelník Sinsibilus

Charakteristika: hubený a tajemný čahoun s unavenou kočkou na svém rameni. Rád šťourá do věcí, do kterých by lidi neměli. Má rád les.

Profily: Kouzelník[3], Alchymista(2), Zálesák(2)

Hranaté závorky označují dvojitě napumpování profilu. Přesto, že stojí dvojnásobek je Sinsibilus (efektivně) postava z deseti kostek.

Když Pán hry shledá jakýkoli profil příliš obecný a mocný, může VYŽADOVAT, aby bylo touto cestou zajištěno vyrovnání. Celkově je

dvojitě napumpování méně použitelné na začátku než klasický počet kostek, ale zlepšují se stejnou měrou jako běžné kostky - jsou tak docela dobrou investicí.

POKROČILÁ MOŽNOST IV: SRANDOVNÍ KOSTKY

Jasně, toto je POSLEDNÍ pokročilá volba.

Se srandovními kostkami můžeme jít za standardní šestistěnné kostky a můžeme vkročit do světa osmi, deseti, dvanácti či dvacet a (božínku ochraňuj nás) dokonce třicetistěnnými kostkami.

Tyto kostky umožňují v Risusu zavést superhrdiny nebo polobohy aniž by to bylo nahrazeno šíleným počtem kostek. V takovém případě jsou postavám jsou přiděleny body na vytváření jejich postav a každá kostka reprezentuje určitý počet bodů. Konkrétně:

Normální postavy jsou vytvořeny za 60 bodů. Superhrdinové a božici mohou být vytvořeny s více (200 je dobré číslo...), když Pán hry připravuje velmi mocné oponenty. Dvojitě

k6: 6 bodů	k10: 10 bodů	k20: 20 bodů
k8: 8 bodů	k12: 12 bodů	k30: 30 bodů

pumpnutí stojí samozřejmě dvojnásobek a 4 kostky jsou stále limit pro začínající hráčské postavy... ale oni jsou 4 velkokostkové postavy. Body, které nejsou utraceny se navždy ztrácí. Šestistěnné kostky jsou nejmenší povolené a třicetistěnné jsou zase maximum.(a pěkně uhozený).

Když se využije této možnosti postavy s profilem(6) mohou stále házet na vylepšování! Když je hod úspěšný spadne na (5) kostek, ale DALŠÍHO VĚTŠÍHO TYPU KOSTEK. Takže astronaut(6) se stane astronautem(5k8).

Když si ještě Pán hry usmyslí, že povolí HÁKY a PŘÍBĚHY, každému se zvýší startovní počet bodů o 10 procent (takže běžné postavy v Risusu získají dalších šest bodů za HÁK nebo PŘÍBĚH).

Toto jsou jen změny pravidel. Kostky zůstávají kostkami - když viking(3) vyhraje kolo v boji proti dobrodruhovy(3k10), dobrodruh ztratí celou k10. Stejně tak, dobrodruh má stejnou

šanci, že se mu podaří přidat jednu k10 stejně jako viking, že přidá jednu k6.

Příkladem superhrdiny postaveném za 200 bodů (4 byly nevyužity a navždy ztraceny):

Hořící Pneumatik

Charakteristika: maskující se Barry Parker, uhlazených způsobů, znalý řidič NASKARů, Hořící Pneumatik umí ujíždět sakra rychle až celý vzplane a natáhne své tělo do komických rozměrů.

Profily: Rychlík[2k10], V-ohni-Chlapík [2k20], natahovací chlapík (4k10), Jezdec autosalonu (4k10), Fotbalový fanda (3)

Seznam rozšířených cílových čísel pro supermany, porovnejte s možnostmi fyzické síly:

30: Házení motocyklu.

50: Házení tanku.

70: Házení s naloženým vlakem.

85: Házení s 15 000 naloženými vlaky

100: Vykopnutí Země pět stop z orbity.

Všimněte si té nelinearity! Není to raketa-věda.

TRANSLATED BY HOWIE

Email: howie@email.cz

RISUS, The Anything RPG

(c) 1999 S. John Ross,

Email: sjohn@io.com

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

Obsah

VYTVORENÍ POSTAVY	1
HERNÍ SYSTÉM	1
<i>Cílová čísla mají tuto stupnici:</i>	2
<i>Správné náčiní</i>	2
Některé příklady na ukázkou	2
SOUBOJOVÝ SYSTÉM	3
NEVHODNÉ PROFILY	3
TÝMOVÁNÍ	4
<i>KONFLIKTY, KTERÉ NEJSOU BOJ</i>	4
<i>POKUD SE NĚKDO NEMŮŽE ÚČASTNIT... ..</i>	4
<i>SLOVO NEBO DVĚ O STUPNICI</i>	5
ZLEPŠOVÁNÍ POSTAV	5
<i>POKROČILÁ MOŽNOST I:</i>	
<i>HÁKY a PŘÍBĚHY</i>	5
<i>POKROČILÁ MOŽNOST II:</i>	
<i>PUMPOVÁNÍ PROFILŮ</i>	5
<i>POKROČILÁ MOŽNOST III:</i>	
<i>DVOJITÉ PUMPOVÁNÍ</i>	6
<i>POKROČILÁ MOŽNOST IV:</i>	
<i>SRANDOVNÍ KOSTKY</i>	6