

Risus!

Il TuttoGDR!

SOMMARIO

PREMESSA	2
COPYRIGHT & DISCLAIMERS	2
CREAZIONE DEL PERSONAGGIO !	2
ESEMPI DI CLICHÉS E LORO UTILIZZO	3
SISTEMA DI GIOCO	3
FERRI DEL MESTIERE	4
COMBATTIMENTO	4
CLICHÉS INAPPROPRIATI	5
FARE SQUADRA	6
CONFLITTI CHE NON SONO COMBATTIMENTI	6
QUANDO QUALCUNO NON PUO' PARTECIPARE	6
SCALA	7
AVANZAMENTO DEL PERSONAGGIO	7
OPZIONE AVANZATA: POMPAGGIO DEI CLICHÉS	7
OPZIONE AVANZATA 2: DOPPIO POMPAGGIO	8
OPZIONE AVANZATA 3: DADI SPECIALI	8

Premessa

Risus è un Gioco di Ruolo progettato per fornire una base pronta per l'uso per quelle serate dove il cervello è troppo stanco per regolamenti complessi e realistici. Risus è in particolare utile per quei Master che devono mettere in piedi una partita da convention rapidamente, o per qualsiasi serata in osteria. Risus, pur essendo essenzialmente un sistema orientato ai giochi umoristici, può funzionare anche se usato per scenari seri (se proprio si insiste). La cosa migliore di Risus è che la creazione dei personaggi richiede circa 20 secondi!

Copyright & Disclaimers

Prima di tutto, il copyright del legittimo proprietario....:

Risus is copyright (C) 1997 S. John Ross, and is used here with his permission. Tutti i diritti su Risus sono riservati (C) S. John Ross 1997

Secondariamente, l'autore cita le sue fonti:

L'ispirazione per il gioco viene principalmente da Ghostbusters, della West End Games. La forma del sistema è stata ispirata da Over The Edge, della Atlas Games. Altri Giochi di Ruolo (principalmente GURPS, FUDGE, e Tunnels & Trolls) hanno fornito ispirazione. Grazie anche a Sean Punch e David Pulver, che hanno fornito commenti utili.

Terza cosa, visitate [Blue Room](#), il sito web di S. John Ross

Quarto, non menateme la se il linguaggio non è politicamente corretto o la traduzione non rende. Ho fatto questa cosa per me e per i miei amici; a loro va bene e a me pure, quindi.....

Creazione del personaggio!

I personaggi sono definiti dai Cliches (spesso piu' di uno). Il termine Cliche descrive cio' che un personaggio sa e sa fare. Le "Classi" dei primi Giochi di Ruolo erano Cliches: Guerriero, Mago, Marine spaziale e Mercante. Cliches simili possono essere usati, oppure se ne possono usare di piu' attuali quali Figona Motociclista, Spia, Geniaccio del Computer, Top Model o William Shatner (originariamente un attore, ora un Cliche). Determinare quali Cliches sono permessi o meno è compito del Master.

I Clichés sono definiti in termini di Dadi da tirare (con Dadi si intendono i normali dadi a 6 facce che si possono trovare in qualsiasi scatola di Risiko). Questo è il numero di dadi che si tirano quando un personaggio quando deve fare qualcosa che richiede un test della sua abilità come Guerriero, Top model o William Shatner (ad esempio). Vedasi "Sistema di Gioco", piu' avanti. 3 dadi è il livello medio per un professionista. 6 dadi è il livello di un Grande Maestro. Un dado è il livello di una merdaccia.

Quando si crea un personaggio, un giocatore ha 10 dadi da distribuire per definire i suoi Clichés (una persona normale avrebbe dai 3 a 5 dadi). Ad esempio, un tipico guerriero medievale sarebbe definito in questo modo:

Grolfnar Vainsson il Vikingo

Descrizione: Alto, biondo e con un sorriso a 32 denti. Ama bere, combattere, bere, dare la caccia alle bionde vichinghe, combattere, navigare e depredare. Vuole scrivere grandi saghe su se stesso.

Clichés : Vichingo [4], Cacciatore di donne [2], Giocatore d'azzardo [3], Poeta [1]

Un personaggio può usare quanti Clichés desidera, ma più di 10 Clichés sarebbe piuttosto strano, visto il numero di dadi di partenza. I personaggi non dovrebbero iniziare con più di 4 dadi per Cliché, ma creare un personaggio non significa creare un personaggio dilettante! Il Master dirà ai giocatori se per il suo scenario sono richiesti personaggi dilettanti. In ogni caso sono affari suoi.

Esempi di Clichés e loro utilizzo

Artista di strada [Convincere le altre persone a darti i soldi, Fuggire dalla polizia], **Astronauta** [Pilotare astronave, Muoversi a Zero-G], **Atleta Olimpionico** [Correre, Nuotare, Saltare, Sciare, Lanciare il giavellotto], **Barbaro** [Picchiare la gente, Bere, Andare a puttane, Grugnire, Sudare] , **Cavaliere** [Cavalcare, Usare Lancia, Usare Spada, Araldica, Castità], **Cowboy** [Cavalcare, Lanciare il lazo, Marchiare, Sputare e Sparare], **Forze Speciali** [Eseguire ordini, Apparire duri e determinati], **Gangster** [Sparare, Intimidire, Parlare con accento straniero], **Giocatore d'azzardo** [Scommettere, Barare, Vincere, Correre velocemente], **Ladro** [Muoversi in silenzio, Scassinare, Scalare pareti], **Latin Lover** [Sedurre, Amare, Scappare dai mariti incazzati], **Maniaco del Computer** [Hacker, Programmare], **McGyver** [Creare un radar con una forchetta piegata, Creare esplosivo con del sale da cucina], **Motociclista** [Andare in moto, Rissa, Invisibilità per gli altri motociclisti], **Parrucchiere** [Acconciare i capelli], **Pirata** [Pugnalare cose, Calarsi con la fune, Navigare, Sedurre], **Poliziotto** [Mangiare i ciambelloni, Fare le multe, Sparare ai civili], **Poltergeist** [Essere Morto, Lanciare Cose, Spaventare persone], **Prestigiatore** [Impalmare oggetti, Segare le donne a mezzo, Parlare in pubblico], **Ranger** [Seguire tracce, Costruire rifugi, Trovare il cibo nei boschi], **Scrittore Maledetto** [Rissa, Bere, Viaggiare come Hemingway o London], **Soldato** [Sparare, Nascondersi, Fare Gazzarra, Prendersi le malattie veneree], **Stregone** [Lanciare incantesimi, Evocare demoni, Parlare in un gergo oscuro e arcano], **Vampiro** [Sedurre persone, Bere sangue, Trasformarsi in nebbia o pipistrello], **Vampiro "alternativo"** [Autocommiserazione, Scrittura di poesie erotiche, Vestirsi in nero]

Sistema di gioco

Quando qualcuno vuol fare qualche cosa, nessuno cerca di fermarlo, e il Master non pensa che il successo debba essere automatico, il giocatore tira i dadi. Se il totale supera o eguaglia la soglia stabilita dal Master, successo! Altrimenti, insuccesso!

I livelli da superare seguono questa scala:

- *5: Ovvio, banale, routine per un professionista, una sfida per un dilettante*
- *10: Una sfida per un professionista*

- *15: Una grossa sfida per un professionista. Da riservarsi per quelli con inventiva o performances fuori dall'ordinario.*
- *20: Una sfida per un Maestro. Difficolta' quasi oltre l'umano*
- *30: Stiamo scherzando, vero? Difficolta' ben oltre l'umano*

Ferri del mestiere

Si assume che ogni personaggio abbia con se' i suoi ferri del mestiere [quantomeno quelli portabili]. I guerrieri devono indossare le loro armature e impugnare le loro spade. I cowboys hanno Cappelli di pelle, Lazos, due pistole dall'impugnatura di perla e del tabacco da masticare. I Netrunners hanno un costoso computer portatile e vestono strano. Se, nel corso dell'avventura, un personaggio perde uno qualsiasi di questi totem vitali, i punteggi dei suoi Clichés vengono dimezzati (o vanno addirittura a zero se l'equipaggiamento è **strettamente necessario**). Ad esempio, un barbaro puo' combattere senza la sua spada, ma un netrunner non puo' far niente senza il suo cyberdeck. In quest'ultimo caso, se il netrunner trova un cyberdeck diverso e/o incompatibile da quello usato puo' lavorare con meta' dei dadi. Alcuni attrezzi speciali (bacchette magiche, cyberdecks militari dell'ultima generazione possono dare dei dadi bonus al Cliché appropriato quando vengono usati. I Personaggi non iniziano mai con questo genere di attrezzatura: essa deve essere trovata durante l'avventura.

Combattimento

In questo gioco, viene definito come "Combattimento" qualsiasi contesto nel quale gli avversari lottino per una posizione, portino attacchi, usino delle difese e cerchino di stancare gli avversari o per raggiungere la vittoria, sia in senso letterale che metaforico. Alcuni esempi di combattimento includono:

- *Discussioni: Persone che usano le loro armi verbali per ottenere ragione a qualunque costo. La verita' è spesso la prima vittima.*
- *Corse ai cavalli: Persone sui loro cavalli che girano attorno ad una pista, cercando di arrivare primi.*
- *Duelli aerei: Persone su aereoplani o astronavi, che volano e cercano di buttarsi giu' a vicenda.*
- *Duelli psichici: Mistici/Psionici che sembrano smaronati e/o addormentati, ma in realta' stanno cercando di distruggersi i loro ego a vicenda.*
- *Duelli magici: Stregoni che usano strane magie per prevalere.*
- *Duello di Banjo: Suonatori che, coi loro strani accordi, cercano di prevalere sui rivali.*

- *Processi: Accusa contro Difesa. L'obiettivo è la vittoria. La giustizia è un'incidente di percorso*
- *Combattimento fisico: Persone che cercano di farsi del male a vicenda, se non di uccidersi.*

Il Master decide quando un combattimento inizia. A quel punto, ogni giocatore, a turno, porta i suoi attacchi. Cio' che costituisce un attacco dipende dal tipo di combattimento, ma dovrebbe sempre essere interpretato (se ad esempio è un attacco verbale) oppure descritto in una maniera divertente (se è un attacco pericoloso, o di tipo fisico o richiede dei contraccettivi)

Gli attacchi richiedono che si tiri sui Clichés dei personaggi. Il Master deve determinare, all'inizio del combattimento, quali Clichés sono appropriati e quali no. In un combattimento fisico, Clichés come Vikingo, Barbaro, Soldato, Pirata e Scrittore maledetto sono appropriati. Clichés come Parrucchiere e Latin Lover non lo sono (ma possono essere usati lo stesso, si veda oltre)

Un attacco deve essere diretto verso un nemico. Entrambe le parti tirano sui Clichés prescelti. Il tiro basso perde. In termini di Clichés, chi perde il confronto perde un dado nel suo Cliché per il resto del combattimento. Cio' significa che è stato indebolito, stancato e, in ogni caso, spinto piu' vicino alla sconfitta. Nei rounds successivi, egli tirerà dei numeri mediamente piu' bassi. Alla fine, ne rimarrà soltanto uno con dei dadi, e un altro rimarrà senza dadi.

In questo caso il vincitore decide il fato del perdente. In un duello fisico o magico, il perdente potrebbe essere ucciso (o risparmiato). In un Processo, il perdente può venire condannato (o non riuscire a far condannare). In una Seduzione il perdente subisce una doccia fredda o una calda serata, dipende da chi vince.

Un personaggio non è obbligato a usare lo stesso Cliché per ogni round. Se un Pirata/Vikingo vuole tagliare teste nel primo turno, e attaccarsi al lampadario nel secondo, oh, cioè, certo che può farlo. Tuttavia, quando un personaggio arriva a zero in un Cliché, ha perso, anche se gli restano altri Clichés da usare. I dadi persi nel combattimento vengono recuperati dopo, con un ritmo di recupero deciso dal Master. Se il combattimento si è svolto all'interno di un veicolo, allora anche quest'ultimo sarà probabilmente danneggiato e avrà bisogno di riparazioni.

Clichés inappropriati

Come descritto sopra, il Master determina quali Clichés sono appropriati e quali no. Tutto cio' che resta è inappropriato. In un duello mentale, Barbaro è inappropriato. In un duello fisico, Parrucchiere è inappropriato. I Clichés inappropriati possono essere comunque usati per portare attacchi, posto che il giocatore interpreti o descriva l'attacco nella maniera piu' divertente possibile. Inoltre, l'attacco deve essere [abbastanza] plausibile con il contesto del combattimento, il tono e il genere che il Master ha stabilito per la partita.

Tale opzione è piu' utile nel caso di partite "sceme" che nel caso di partite serie. Le regole normali si applicano come solito, con una sola eccezione. Se il Cliché inappropriato vince contro un Cliché appropriato, allora il personaggio "appropriato" perde tre dadi anziché uno! Il personaggio "inappropriato" non corre rischi simili, e

perde solo il dado canonico, in caso di sconfitta. Ergo, un buon parrucchiere puo' essere pericoloso se messo in un angolo e attaccato slealmente. Attenti!
In caso di dubbio, è l'attaccante che determina il tipo di combattimento. Se un mago attacca un barbaro con la magia, è un Duello Magico. Se un barbaro attacca un mago con la sua spada, è un Combattimento Fisico! Se il difensore riesce a studiare un uso divertente/interessante dei suoi Clichés, puo' ottenere un vantaggio. In molti genere difendere paga!

Fare squadra

Due o piu' personaggi possono fare squadra in un combattimento. Per la durata della squadra, combattono e vengono attaccati come una unita' singola. Il loro numero di dadi è dato dal piu' alto Cliché del gruppo piu' uno per ogni membro della squadra. I Clichés possono non essere identici ma devono essere o appropriati o inappropriati. Cio' significa che cinque Vikinghi possono unirsi in squadra senza problema. Cio' significa anche che un Parrucchiere, un Politico e un Addestratore di pappagalli possono unirsi in squadra posto che abbiano una buona descrizione del perche' lo fanno e di come useranno le loro abilita' per sconfiggere i Vikinghi. Se una Squadra ferita si divide per qualsiasi ragione nel mzzo di un combattimento, ogni individuo combatte con i propri Clichés, meno il totale perso dalla squadra sino a quel momento.

Cosi', se cinque Vikinghi [4] formano una Banda Vikinga [8] e perdono 2 dadi in combattimento e si dividono, ognuno di loro sara' Vikingo [2] per il resto del combattimento. È meglio stare in squadra una volta che questa è stata formata!

Conflitti che non sono combattimenti

Molti dei conflitti che sorgono durante il gioco non possono essere definiti combattimenti. Si svolgono molto velocemente, e sono definiti da una azione singola. Un duello con la pistola non è un combattimento: i due duellanti semplicemente si voltano e fanno fuoco e tutto finisce. Due personaggi che si buttano per una pistola non è combattimento. Due cuochi che preparano il Chili per una cena non è combattimento: non c'è la sfida per una posizione e nn c'è la fase dello "stancare il nemico". Tali conflitti vengono risolti con un tiro singolo contro il Cliché appropriato. Chi fa piu' alto vince.

Quando qualcuno non puo' partecipare

Spesso accade che i personaggi si trovino in situazioni dove non hanno alcun Cliché applicabile, neanche usando la piu' fervida immaginazione. Oppure accade che un solo personaggio abbia il Cliché richiesto, mentre gli altri sono "fuori". Ad esempio, in una gara di Abboffarsi di Torte, un personaggio potrebbe avere Ghiottone[2], mentre gli altri normalmente non lo sono.

In situazioni simili TUTTI i personaggi, compresi coloro che possiedono il Cliché, ricevono 2 dadi extra da usare solo in quella situazione. . Ovviamente, chi possiede il Cliché avra' sempre un vantaggio, ma tutti possono almeno provare ad abboffarsi di

torte. Questa "Promozione Temporanea" si applica solo nei conflitti, non nelle sfide basate su livelli da superare.

Scala

Non esiste nessuna scala standard per Risus. Queste vengono determinate dal tipo di azione che sta avvenendo. Tuttavia, il Master deve cercare di rimanere coerente con esse all'interno di un singolo conflitto. In un combattimento fisico, ogni round dura pochi secondi, e i personaggi devono agire di conseguenza. In una lunga contesa tra marito e moglie, ogni round puo' rappresentare un giorno intero. (Giorno 1: Il Marito brucia il vestito preferito della moglie nel forno, la Moglie da' da mangiare a Drano il pesce rosso del marito, e cosi' via fino alla fine)

Avanzamento del personaggio

Alla fine di ogni avventura, ogni giocatore deve tirare contro ogni Cliché usato in maniera significativa durante il gioco. Se tutti i dadi restituiscono un numero pari, il Cliché aumenta di un dado. Così, l'avanzamento rallenta a mano a mano che si procede. Nessun Cliché pu' superare 6, anche se si permette il Pompaggio dei dadi (vedi oltre) 6 puo' essere temporaneamente superato. Ogni volta che un personaggio fa qualcosa di molto, molto, molto spettacolare, che fa dire un UAO!!! all'intera tavolata, il Master puo' permettere che il personaggio tiri immediatamente per l'avanzamento, oltre a fargli tirare alla fine dell'avventura.

Opzione Avanzata: Pompaggio dei Clichés

In caso di emergenza, ogni personaggio puo' "pompare" i suoi Clichés. Se un ninja(3) si trova faccia a faccia con Mostro (6), pompare i dadi potrebbe essere necessario. Quando un Cliché viene pompato, riceve un temporaneo aumento in dadi da tirare. Questo extra dura per un singolo round, (o in ogni caso per un singolo tiro). Tuttavia, dopo che il tiro è stato effettuato, il personaggio perde, nel Cliché, un numero di dadi uguale a quelli usati per "pompare" il tiro. Questo viene considerato pari a una ferita di combattimento, e deve "guarire" secondo le regole normali.

Esempio: Pinuzzo il Ninja si trova faccia a faccia con il Mostro dell'esempio, che lo attacca. Pinuzzo non ha molte chances come Ninja, cosi' tenta un colpo gobbo: dato che il mostro lo attacca fisicamente, Pinuzzo dichiara che usera', come risposta all'attacco, il suo Cliché di Cuoco(3) - una scelta decisamente inappropriata! Egli sceglie di pompare il tiro usando 2 dadi, portandolo a cinque (5) dadi da tirare. Egli sta decisamente mettendo tutta la sua arte culinaria dentro questo combattimento...

Cosi' nel primo round il Mostro tira 6 dadi, e Pinuzzo (che decide di preparare rapidamente un gustoso piatto di spaghetti condito con una salsa al pomodoro e al sonnifero Ninja e offrirlo al mostro) tira 5 dadi. Se il Ninja perde, la sconfitta è certa. Il suo Cliché di Cuoco va a 1 solo per il Pompaggio, piu' un altro dado da sottrarre per aver perso in quel round. Il Mostro quindi decide di mangiarsi Pinuzzo anziche' gli spaghetti. Se il tiro riesce, Mostro (6) diventa Mostro (3), e Cuoco (3)

diventa Cuoco [1]. Nei rounds che seguono, Pinuzzo tornera' ad usare le normali tattiche Ninja, ma questa volta alla pari col Mostro semiaddormentato. Un po' rischioso, ma ne è valso la pena...

Pompare i Clichés è legale in qualsiasi situazione tranne nei conflitti che richiedono una singola azione.

Opzione Avanzata 2: Doppio Pompaggio

Se si utilizza questa opzione, i personaggi possono essere creati con Clichés a Doppio Pompaggio. Questi Clichés, quando pompati danno due dadi extra per ogni dado usato per pompare il tiro. Così, uno Stregone[5] può essere uno Stregone [11] per un singolo round, al costo di 3 dadi. Questa opzione è appropriata per quei Clichés basati su poteri soprannaturali, come Mago, Telepate, e Torcia Umana e qualsiasi altro Cliché approvato dal Master. I Clichés a Doppio Pompaggio costano il doppio dei Clichés normali. Così, ciò che segue potrebbe essere un personaggio approvabile:

Sinisibilus lo Stregone

Descrizione: Magro, ossuto e misterioso, con un gatto stanco sulla spalla. Gli piace ficcanasare Dove L'Uomo Non Dovrebbe, trasformare la gente in rospi e cose simili. Ama i boschi.

Clichés: Stregone [3], Alchimista[2], Ranger [2]

Le parentesi quadre indicano un Cliché a Doppio Pompaggio. Visto che costa il doppio, Sinisibilus è effettivamente un personaggio da 10 dadi. Se il Master considera ogni Cliché esageratamente potente, può imporre che costino due dadi anziché uno, per imporre una qualche forma di equilibrio. In ultima analisi, i Clichés a Doppio Pompaggio sono meno utili all'inizio, ma visto che migliorano come gli altri Clichés, sono un buon investimento.

Opzione Avanzata 3: Dadi Speciali

Con questa opzione ci spostiamo dal regno dei normali d6 e entriamo nei mondi dei d8, d10, d12, d20 e (il Cielo ce ne scampi e ce ne liberi) anche i d30. Questi dadi permettono al sistema di rappresentare Dei, Semidei e Supereroi senza usare e tirare secchiate di d6. Usando questo sistema, ai giocatori vengono dati punti per creare i loro personaggi, e ogni dado costa dei punti. Il "prezzo" di un singolo dado è uguale al suo massimo valore: ad esempio, un d4 costa 4 punti, un d8 8 punti, un d20 20 punti e così via.

I personaggi normali usano 60 punti. Supereroi e Semidei possono essere creati con qualche punto in più (200 punti ad esempio) se il Master vuole un gioco ad alto potenziale. I dadi a Doppio Pompaggio costano il doppio, e 4 dadi è sempre il limite di partenza per un personaggio... solo che stavolta possono essere 4 dadi belli grossi! I punti non spesi in fase di creazione sono considerati persi.

Se un personaggio ha Cliché[6] può sempre tirare per migliorarsi. Se il tiro ha successo, passa da 6 a 5 dadi, ma i dadi vengono promossi al tipo superiore. Così, un Astronauta[6] diventa un Astronauta [5d8]. Queste sono le sole regole che cambiano: le altre restano le stesse – se un Vikingo[3] vince un round contro un

Pirata [3d10] il pirata perde un intero d10. Inversamente, nella progressione del personaggio, un Pirata puo' guadagnare un intero d10 come esperienza, con le stesse possibilita' del Vikingo.

Ecco un esempio di supereroe costruito con 200 punti [di cui solo 196 spesi]

Burnin' Rubber

Descrizione: Sotto l'identita' di Barry Parker, un pilota Nascar dalle maniere gentili, si cela Burnin' Rubber, che puo' correre molto veloce, prendere fuoco e deformare il suo corpo a volonta'.

Clichés: Velocita' [2d10], Torcia Umana [2d20], Uomo Gomma [4d10], Pilota NASCAR [3], Fan di Football [3]

Per tener conto di cio', ecco una lista estesa dei livelli da superare per le azioni

- 30:** Lanciare una moto
- 50:** Lanciare un carro armato
- 70:** Lanciare un treno merci carico
- 85:** Lanciare una pila di 15mila treni merci carichi
- 100:** Scagliare la Terra fuori dalla sua orbita