

RISUS

DAS "ALLES GEHT" RSP

von S. John Ross © 1993-2001 -- Version 1.51

deutsche Übersetzung von

Florian Edlbauer (<http://www.mittelalter-rollenspiel.de>) Achim Leidig (<http://www.greywood.de>) Dagmar Moldenhauer

Risus ist ein vollständiges Rollenspiel (RSP), gedacht als "RSP Lite" für jene Abende, an denen das Gehirn zu müde ist für anspruchsvolle Details. Risus ist besonders wertvoll für Spielleiter (SL), die ein schnelles Con-Spiel zusammenbasteln wollen, oder auch für Bier-und-Brezel-Runden spät in der Nacht. Obwohl grundsätzlich als universelles Comedy-System gedacht, funktioniert Risus genauso gut als ernsthaftes Spiel (wenn's wirklich sein muss!). Und das Beste: Ein Risus-Charakter lässt sich in 20 Sekunden erschaffen!

EHRE WEM EHRE GEBÜHRT

Inspiration für die Grundidee des Spiels stammt zum großen Teil aus dem leider vergriffenen Klassiker *Ghostbusters* von West End Games und einer Idee (Klischees) aus *DC Heroes*. Der endgültige Aufbau und die Form des Spieles wurden inspiriert durch *Over the Edge* von Atlas Games. Auch andere Rollenspiele (hauptsächlich *GURPS*, *FUDGE* und *Tunnels and Trolls*), haben wertvolle Eingebung geliefert. Viele Freunde, Mitspieler, wildfremde Leute und andere haben nützliche Kommentare beigesteuert, während sich das Spiel entwickelte, darunter Dan "Moose" Jasman, Frank J. Perricone, Jason Puckett, David Pulver, Sean "Dr.Fromm"Punch, und die Spieler von der Risus Internet Mailingliste.

CHARAKTERERSCHAFFUNG!

Charaktere werden durch Klischees definiert (manchmal mehrere davon). Klischees sind kurze Schlagwörter, die beschreiben, womit der Charakter sich auskennt. Die "Charakterklassen" aus der Steinzeit der Rollenspiele waren Klischees: Kämpfer und Zauberer, Space-Marine und Weltraumhändler. Du kannst Klischees wie diese benutzen oder eher zeitgenössische verwenden, wie Motorradfahrer, Spion, Computergeek, Supermodel oder William Shatner (früher Schauspieler - heute ein Klischee). Welche Klischees zugelassen sind, ist Sache des SL.

Klischees werden durch Würfel definiert (womit wir die gewöhnlichen sechsseitigen Würfel meinen, die du aus einem alten *Kniffel*-Spiel plündern kannst). Das ist dann die Anzahl der Würfel, die du wirfst, wenn deine Fertigkeit als Kämpfer, Supermodel oder (zum Beispiel) William Shatner gefordert ist. Siehe "Spielsystem", unten. Drei Würfel heißt: professionell. Sechs Würfel heißt: Meisterschaft. Ein Würfel heißt: Schlaffi.

Charaktere werden erschaffen, indem man ihnen einen Namen und eine Beschreibung gibt und ihre Klischees aufzählt. Bei der Erschaffung eines Charakters stehen dir 10 Würfel zur Verfügung, mit denen die Klischees definiert werden (ein Nullachtfuffzehn-Charakter würde mit 3 bis 5 Würfeln erstellt). Ein mittelalterlicher Kämpfer könnte so aussehen:

Grolfnar Vainsson, der Wikinger

Beschreibung: Groß, blond und grinsend. Hobbies: trinken, kämpfen, trinken, Wikinger-Frauen nachstellen, kämpfen, die Meere durchsegeln, und plündern. Möchte Sagas über sich selbst schreiben.

Klischees: Wikinger (4), Frauenheld (2), Spieler (3), Poet (1)

Ein Charakter kann jede Anzahl oder Kombination von Klischees haben, aber mehr als 10 Klischees wäre merkwürdig, in Anbetracht der Zahl der Würfel, die zur Verfügung stehen. Charaktere

sollten ihre Karriere nicht mit mehr als 4 Würfeln in einem Klischee beginnen, aber nur weil man seinen Charakter heute erstellt, heißt das nicht, dass er seine Karriere gerade erst beginnt! Der SL wird dir mitteilen, ob er "Anfänger" für sein Spiel benötigt. Das ist nicht unsere Sache.

EINIGE BEISPIEL-KLISCHEES (UND WOFÜR SIE GUT SIND)

Astronaut (Raumschiff steuern, sich in Schwerelosigkeit nicht übergeben)
Barbar (Dinge zerdeppern, trinken, huren, grunzen, schwitzen)
Biker (Harley fahren, prügeln, für andere Motorisierte unsichtbar sein)
Bimbo (verfügbar für beide Geschlechter - ablenken, anbaggern, *nicht* anbaggern...)
Computerfreak (hacken, programmieren, mit Vorworten hadern)
Betrüger (anderen Leute ihr Geld abschwatzen, Cops aus dem Wege gehen)
Cowboy (reiten, Lasso werfen, Brandzeichen verpassen, spucken, ballern)
Kampfpilot (Luftkampf, bei hoher Fliehkraft nicht ohnmächtig werden, prahlen)
Erfinder (ein Radar aus einer verbogenen Gabel und einem Kaugummi basteln)
Spieler (wetten, schummeln, gewinnen, sehr schnell laufen)
Gangster (ballern, mit Akzent sprechen, einschüchtern)
Tattergreis (keuchen, fluchen, in bitteren Erinnerungen schwelgen, Kinder nicht verstehen)
Friseur (Haare schneiden. Wenn überhaupt was.)
Knirps (Helden begleiten, Freundschaft mit Riesenmonstern schließen)
Ritter (reiten, mit der Lanze kämpfen, Schwert schwingen, Wappenkunde, keusch sein)
Latin Lover (verführen, Liebe machen, vor wütendem Ehemann weglaufen)
Verrückter Wissenschaftler (brabbeln, Welt beherrschen, Gott sein wollen, irre lachen)
Kampfsportler (abgefahrene Nahkampftechniken, asynchrones Sprechen)
Zauberkünstler (Dinge in der Handfläche verbergen, Frauen durchsägen, Reden halten)
Hexer (zaubern, Dämonen beschwören, kreischen)
Autor (trinken, prügeln, billig um die Welt reisen, sich selbst analysieren)
Olympischer Athlet (laufen, schwimmen, springen, Ski fahren, Speer werfen)
Naturbursche (Spuren verfolgen, Dach bauen, Nahrung in der Wildnis finden)
Polizist (Donuts essen, Knöllchen schreiben, auf Leute schießen)
Poltergeist (tot sein, Dinge werfen, Leute erschrecken)
Soldat (schießen, verstecken, Party feiern, sich eine Geschlechtskrankheit einfangen)
Sonderkommando (Befehle folgen, ernst aussehen, Befehle befolgen)
Freibeuter (nach Dingen stechen, an Seilen schwingen, segeln, Romantik)
Dieb (herumschleichen, Zugang und Gegenstände erlangen, die man nicht haben darf)
Vampir (Leute becirren, Blut saugen, in Nebel oder Fledermaus verwandeln)
Eine andere Sorte Vampir (Selbstmitleid, erotische Gedichte über Blut, Schwarz tragen)

Das sind nur Beispiele, mit denen du anfangen kannst – Spieler sollen sich ermuntert fühlen, eigene Klischees zu erfinden (die Genehmigung des SL vorausgesetzt). Man beachte insbesondere, dass der SL genauere Definitionen aller Klischees verlangen kann, die er zu allgemein findet. Wenn das Szenario beispielsweise ohnehin von Hexern handelt, dann ist "Hexer" ein viel zu weitreichender Begriff für das Spiel, und Klischees wie Nekromant, Mentalist, Feuermagier oder Weise Frau sind angesagt.

DAS SPIELSYSTEM

Wann immer jemand etwas tun will und niemand versucht, ihn aktiv daran zu hindern, UND der Spielleiter nicht davon ausgeht, dass der Erfolg automatisch eintritt, wirft der Spieler Würfel. Wenn die gewürfelte Summe den Mindestwurf, den der Spielleiter festlegt, schlägt (erreicht oder übertrifft) – ist das ein Erfolg! Wenn nicht - Fehlschlag!

Mindestwürfe folgen diesen Richtwerten:

5: Ein Klacks. Ein Kinderspiel. Eine Herausforderung für einen Schlaffi, Routine für einen Profi.
10: Eine Herausforderung für einen Profi.
15: Eine heldenhafte Herausforderung. Für fantasievolle oder trickreiche Stunts.
20: Eine Herausforderung für einen Meister. Fast übermenschliche Schwierigkeit.
30: Machst du WITZE? Tatsächlich übermenschliche Schwierigkeit.

Die Schwierigkeit kann subjektiv sein, und jeder kann alles *versuchen*: Eine Schlucht zu überqueren, indem man sich an einem Seil, einer Liane oder etwas ähnlichem hinüber schwingt, wäre ein Kinderspiel (automatischer Erfolg!) für einen Korsaren oder einen „Herrn des Dschungels“, leicht (Schwierigkeit 5) für einen raubeinigen Archäologen, und herausfordernd, aber absolut machbar (Schwierigkeit 10) für einen Turner, Barbaren oder Dieb. Selbst ein an den Rollstuhl gebundener, exzentrischer Okkultist könnte es versuchen (Schwierigkeit 15, aber der Rollstuhl ist futsch, es sei denn, der Wurf übertrifft eine Schwierigkeit von 30)!

DIE RICHTIGE AUSTRÜSTUNG

Es wird angenommen, dass jeder Charakter die zu seiner Profession gehörige Ausrüstung besitzt (zumindest die tragbare). Krieger tragen ihre Rüstung und schwingen gute Waffen. Cowboys haben lederne Hosen, ein Lasso, ein Paar Sechsschüssige mit perlmuttbesetztem Griff und etwas Kautabak. Netrunner haben teure Laptops zum Einlinken und merkwürdige Kleidung.

Wenn im Laufe des Abenteuers der Charakter eines dieser lebenswichtigen Dingen VERLIERT, funktioniert das Klischee nur mit der Hälfte der Würfel (oder überhaupt nicht, wenn der SL entscheidet, dass diese Ausrüstung zwingend NOTWENDIG ist), bis die Sachen ersetzt sind.

Ein Barbar (5) zum Beispiel kann ohne Schwert als Barbar (3) kämpfen, aber ein Netrunner kann nicht ins Netz ohne sein Cyberdeck. Wenn der Netrunner einen anderen Computer als sein eigenes Modell findet kann er mit der halben Würfelzahl arbeiten.

Einige besondere Ausrüstungsgegenstände (Zauberstäbe, heiße militärische Cyberdecks usw.) können Bonuswürfel für Klischees geben, wenn sie auch benutzt werden. Charaktere beginnen das Spiel nie mit Bonus-Würfel-Ausrüstung; sie müssen in Abenteuern ergattert werden.

DAS KAMPF-SYSTEM

"Kampf" heißt in diesem Spiel jede Art von Auseinandersetzung, in der Gegner um überlegene Position streiten, Angriffe ausführen, Verteidigung einsetzen, und versuchen, ihre Feinde niederzuringen, um den Sieg davonzutragen. Entweder buchstäblich oder metaphorisch! Einige Beispiele:

STREITGESPRÄCHE: Leute benutzen jede verbale Waffe, die ihnen zur Verfügung steht, um ihren Standpunkt durchzusetzen. Die Wahrheit ist das erste Opfer.

PFERDERENNEN: Leute auf Pferden galoppieren wieder und wieder eine schmutzige Rennstrecke entlang und versuchen, nirgendwo zuerst anzukommen.

LUFTKÄMPFE: Leute in Flugzeugen oder Raumschiffen fliegen umher und versuchen, sich gegenseitig vom Himmel zu pusten.

ASTRALE / PSYCHISCHE DUELLE: Mystiker oder Psioniker, die gelangweilt oder schlafend aussehen, versuchen in der Anderswelt, das Ego des Gegners zu zerfetzen.

ZAUBERDUELLE: Hexer benutzen seltsame Magie und versuchen, sich gegenseitig zu übertrumpfen.

BANJODUELLE - Banjospieler benutzen seltsame Melodien und versuchen, sich gegenseitig zu übertrumpfen.

VERFÜHRUNGSVERSUCHE: Ein (oder mehrere) Charakter(e) versuchen, bei einem (oder mehreren) anderen Charakter(en) zu landen, der/die zu widerstehen versucht/versuchen.

RECHTSSTREIT: Anklage gegen Verteidigung. Das Ziel ist der Sieg. Gerechtigkeit ist Zufall.

TATSÄCHLICHER PHYSISCHER KAMPF: Leute versuchen, sich gegenseitig zu verletzen oder zu töten.

Der Spielleiter entscheidet, wann ein Kampf beginnt. Von da wird rund um den Tisch in Runden gespielt, und jeder Spieler darf seinen Angriff machen, wenn er an der Reihe ist. Was einen "Angriff" darstellt, hängt von der Art des Kampfes ab, es sollte jedoch IMMER ausgespielt (wenn Dialoge vorkommen) oder in unterhaltsamen Details beschrieben werden (wenn es körperlich und/oder gefährlich wird oder für gewöhnlich empfangnisverhütende Mittel erfordert).

Angriffe werden gegen Charakter-Klischees gewürfelt. Der SL muss zu Beginn des Kampfes entscheiden, welche ARTEN von Klischees für den Kampf angemessen sind. In einem physischen Kampf wären Klischees wie Wikinger, Barbar, Soldat, Freibeuter oder Autor angebracht. Klischees

wie Friseur oder Latin Lover sind es nicht (können aber vielleicht trotzdem angewendet werden; siehe nächster Abschnitt).

Ein Angriff muss gegen einen Feind gerichtet sein. Beide Parteien (Angreifer und Verteidiger) würfeln entsprechend ihrem gewählten Klischee. Der niedrigere Wurf verliert. Genauer gesagt, das Klischee des Spielers mit dem niedrigeren Wurf verliert für den Rest des Kampfes einen Würfel - er ist geschwächt oder anderweitig der Niederlage einen Schritt näher gebracht worden. In künftigen Runden wird er einen Würfel weniger benutzen.

Letztendlich wird nur eine Seite übrig bleiben, während die andere keine Würfel mehr übrig hat. An diesem Punkt entscheidet der Gewinner für gewöhnlich über das Schicksal der Verlierers. In einem physischen Kampf oder einem magischen Duell könnte der Verlierer getötet (oder gnädig verschont) werden. In einem Rechtsstreit verurteilt der Richter den Verlierer oder spricht den Angeklagten frei. Bei einem Verführungsversuch erhält der Verlierer entweder eine kalte Dusche oder einen warmen Abend, je nachdem, wer gewinnt.

Man braucht nicht in jeder Runde dasselbe Klischee zu benutzen. Wenn ein Wikinger/Korsar in einer Runde Köpfe aneinander schlagen und in der nächsten am Kronleuchter schwingen will, dann ist das auch in Ordnung. Aber immer wenn ein Klischee eines Charakters im Kampf auf Null fällt, hat er verloren, auch wenn er noch ein anderes passendes Klischee hätte.

Würfel, die durch Kampf verloren gingen, werden am Ende des Kampfes in einer vom SL festgelegten Heilungsrate erneuert. Wenn der Kampf in Fahrzeugen (Raumjäger, Mechs, Segelschiffe) stattgefunden hat, dann sind die Fahrzeuge wahrscheinlich ebenfalls beschädigt und müssen repariert werden.

UNPASSENDE KLISCHEES

Wie bereits erwähnt entscheidet der SL, welche Arten von Klischees für einen anstehenden Kampf brauchbar sind. Ein UNPASSENDES Klischee ist alles, was übrigbleibt... In einem physischen Kampf ist "Friseur" unpassend. In einem Zaubererduell ist "Barbar" unpassend.

Unpassende Klischees können zum Angreifen benutzt werden, **VORAUSGESETZT DER SPIELER BESCHREIBT DIES IN EINER SEHR, SEHR, SEHR UNTERHALTSAMEN WEISE**. Zusätzlich muss der "Angriff" plausibel in den Kontext des Kampfes und in das Genre und die Stimmung, die der SL für das Spiel festgelegt hat, passen. Diese Option ist eher für lustige als für ernste Spiele sinnvoll.

Alle Kampfregeln werden normal angewandt, mit einer Ausnahme: Wenn ein unpassendes Klischee eine Kampfunde gegen ein passendes gewinnt, verliert der "passende" Spieler statt einem DREI Würfel seines Klischees! Der "unpassende" Spieler trägt kein so hohes Risiko und verliert nur den üblichen einen Würfel, wenn er die Kampfunde verliert.

Ein geschickter Friseur ist also gefährlich, wenn er in die Ecke gedrängt und unfair attackiert wird. Vorsicht!

Im Zweifelsfalle wird angenommen, dass der Angreifer die Art des Kampfes festlegt. Wenn ein Zauberer einen Barbaren mit Magie angreift, dann ist das ein Zaubererduell! Wenn der Barbar den Zauberer mit dem Schwert attackiert, dann ist das ein physischer Kampf! Wenn der Verteidiger mit einer unterhaltsamen Anwendung seiner Fertigkeiten aufwarten kann, dann hat er den Vorteil. In vielen Genres zahlt es sich aus, der Verteidiger zu sein!

Hinweis: Wenn beide, Zauberer und Barbar, offensichtlich kämpfen wollen, dann sind beide Aggressoren, und dann ist das ein "Fantasy-Kampf", in dem Schwert und Zauberei gleichwertig sind.

TEAMS

Zwei oder mehr Charaktere können sich entscheiden, im TEAM zu kämpfen. Für die Dauer dieser Gemeinschaft (für gewöhnlich während des ganzen Kampfes) kämpfen sie als eine Einheit und werden auch als einzelner Feind angegriffen. Es gibt zwei Sorten von Teams: Spieler-Charakter-Teams und NSC-Teams („Brutaltrupps“).

Brutaltrupps: Das ist einfach ein Spezialeffekt. Wenn du möchtest, dass die Helden im Schlupfwinkel des Bösen Nekromanten(5) von einer Horde aus 700 Rattenskeletten angegriffen wird, du aber auch keine Lust hast, 700 kleine Skelettwürfel zu überwachen, dann erklärst du sie einfach zu einem Team, das als Skelett-Rattenhorde(7) kämpft. Technisch gesehen ist die Rattenhorde das gleiche wie jeder andere einzelne Feind - außer, dass sie mehr Würfel hat. Brutaltrupps können so viele beliebige Klischees haben, wie es der SL für richtig hält. Brutaltrupps bleiben als

Team zusammen, bis sie besiegt sind, wobei sich dann viele Überlebende verstreuen (obwohl immer mindestens einer zurückbleibt, um das Schicksal zu erleiden, das der Sieger für ihn entscheidet).

Spieler-Charakter-Teams: Wenn SCs (oder SCs und ihre NSC-Verbündeten) ein Team bilden, wird der „Team-Chef“ durch das höchst Klischee im Team bestimmt (ein Titel, der bestimmt werden muss, wenn es ein Unentschieden gibt). Alle werfen ihre Würfel, aber die Würfel des Team-Chefs *zählen komplett*. Andere Team-Mitglieder fügen dem nur ihre Sechsen hinzu (falls die Option Abgefahrene Würfel benutzt wird, fügen die Team-Mitglieder nach eigener Wahl ihren höchsten Wurf über 6 oder alle Sechsen hinzu). Team-Mitglieder, die nichts über 5 würfeln, fügen mit diesem Wurf der Gesamtsumme der Team-Chefs gar nichts hinzu.

Klischees, die in einem Team zusammengefasst werden, müssen nicht identisch sein, aber sie müssen alle gleich passend oder unpassend sein. Das heißt, fünf Wikinger können sich problemlos im physischen Kampf verbünden. Da heißt auch, dass sich eine Friseur, ein Wellensittich-Trainer und ein Berufsberater im physischen Kampf verbünden können, wenn sie eine **WIRKLICH** gute Beschreibung liefern, wie sie ihre Fertigkeiten gemeinsam benutzen, um die Wikinger aufzumischen!

Wann immer ein Team eine Kampfrunde verliert, werden die Würfel eines einzelnen Team-Mitglieds nach den normalen Kampfregeln um eins (oder um drei!) reduziert. Jedes Team-Mitglied kann sich freiwillig melden und diesen persönlichen „Schaden“ für seine Würfel auf sich nehmen. Falls dies der Fall ist, werden die Würfel des noblen Freiwilligen um das *Zweifache* des normalen Betrages reduziert (entweder zwei oder sechs!), und der Team-Chef würfelt die *doppelte Anzahl Würfel* bei seinem nächsten Angriff, eine zeitweilige Erhöhung, während das Team Rache für den heroischen Kameraden nimmt. Wenn sich kein Freiwilliger meldet, dann würfelt jedes Mitglied mit dem Klischee, mit dem sie sich am Team beteiligen: Der niedrigste Wurf erleidet den (nicht verdoppelten) Treffer, und es gibt keinen „Vergeltungsbonus“.

Auflösen: Ein Team kann sich jederzeit freiwillig zwischen zwei Würfeln auslösen. Dies reduziert das im Team benutzte Klischee jedes Team-Mitglieds sofort um eins (nicht permanent, sondern wie Schaden in einer Kampfunde). Die freigewordenen Team-Mitglieder dürfen nach Belieben neue Teams bilden, vorausgesetzt, der Schaden hat sie nicht aus dem Rennen geworfen. Einzelne Mitglieder können ebenfalls aussteigen, aber das bringt ihre Würfel sofort auf Null, weil sie hektisch versuchen, in die hinteren Reihen zu gelangen. Ihr Schicksal hängt von der Gnade derer ab, die den Kampf gewinnen.

Verlorener Team-Chef: Wenn der Team-Chef das Team jemals aus irgendeinem Grund verlässt (entweder durch Aussteigen oder indem seine persönlichen Würfel auf Null sinken), nimmt jedes Team-Mitglied sofort einen Würfel „Schaden“, als ob sich das Team aufgelöst hätte (da sie keinen Team-Chef haben, ist genau das passiert). Sie haben allerdings die Option, sich sofort als neues Team zu gruppieren (mit einem neuen Team-Chef), und wenn der alte Team-Chef ausgefallen ist, weil er freiwillig persönlichen Schaden auf sich genommen hat, dann erhält der neue Team-Chef den zweifachen Wurf als Vergeltungsbonus, um seinen Vorgänger zu rächen.

KONFLIKT IST NICHT GLEICH KAMPF

Viele Konflikte, die im Spiel auftauchen, können nicht als Kampf betrachtet werden; sie sind zu schnell vorüber und gelten als Einzelaktion. Ein klassisches Pistolenduell ist kein Kampf - die zwei Duellanten drehen sich einfach um und schießen und - dann ist alles vorbei. Zwei Charaktere, die sich auf dieselbe auf dem Boden liegende Knarre stürzen, kämpfen nicht. Zwei Köche, die Chili für einen Wettbewerb vorbereiten, kämpfen nicht; es gibt kein "schwächen des Gegners" und keine Positionskämpfe.

Solche Konflikte in Einzelaktionen werden durch einen einzelnen Wurf mit dem passenden Klischee ausgetragen (oder mit dem unpassenden Klischee, mit gutem Rollenspiel). Der höchste Wurf gewinnt.

WENN JEMAND NICHT MITMACHEN KANN

Es kommt oft vor, dass Charaktere sich in einen Kampf oder Konflikt verwickelt wiederfinden, in dem sie selbst mit viel Fantasie über kein brauchbares Klischee verfügen. Oder vielleicht hat EIN Charakter ein passendes Klischee, während sich die anderen ausgeschlossen fühlen. Zum Beispiel ein Kuchen-Essen-Wettbewerb. Ein Spieler war weise (oder dumm) genug, um "Widerlich gefräßig (2)" als Klischee zu nehmen. Die anderen Charaktere sind Astronauten oder Buchhalter, von denen sich keiner traditionell auf Kuchen stürzt.

Gib in Situationen wie dieser jedem zwei freie Würfel zum Spielen für die Dauer des Konfliktes, **EINSCHLIESSLICH** jenen Charakteren, die bereits ein passendes Klischee **HABEN**. Im obigen Beispiel bekämen die Astronauten und Buchhalter "Kuchen essen (2)", während das "Widerlich gefräßig" vorübergehend auf "Widerlich gefräßig (4)" erhöht würde. Der Gefräßige hat natürlich immer noch alle Vorteile auf seiner Seite, aber jeder kann **VERSUCHEN**, eine Menge Kuchen zu essen. Diese "befristete Beförderung" ist nur in Konflikten mit Gegnern anwendbar, nicht in Herausforderungen, die auf einem Mindestwurf basieren.

EIN ODER ZWEI WORTE ZUM MASSSTAB

In Risus werden keine standardmäßigen Zeit- oder Entfernungsmaßstäbe gegeben; dies hängt davon ab, welche Art von Aktion gerade durchgeführt werden soll. Auf jeden Fall sollte der SL jedoch während eines Konfliktes in dieser Hinsicht konsistent bleiben. In einem physischen Kampf sollte jede Runde ein paar Sekunden darstellen. In einem lang andauernden Kampf zwischen einem verheirateten Paar könnte jede Runde einen ganzen Tag darstellen (Tag Eins: Der Ehemann verbrennt "versehentlich" das Lieblingskleid der Ehefrau im Ofen. Tag Zwei: Die Ehefrau füttert "versehentlich" den preisgekrönten Goldfisch des Ehemanns mit Herbizid, und so weiter, bis ein Sieger feststeht.)

CHARAKTERENTWICKLUNG

Am Ende jeden Abenteuers darf jeder Spieler einmal für jedes seiner Klischee würfeln, das während des Spiels häufig genutzt wurde (mit der aktuellen Anzahl Würfel). Wenn alle Würfel eines Wurfes eine gerade Augenzahl anzeigen, wird das Klischee um eins erhöht. Entsprechend verlangsam sich die Entwicklung mit der Zeit. Kein Klischee kann höher steigen als Klischee(6), obwohl - falls erlaubt - ein Klischee höher als (6) gepuscht werden kann.

Jedes Mal wenn ein Spieler etwas sehr, sehr, sehr Unterhaltsames in einer spektakulären Weise unternimmt, das die ganze Spielrunde verblüfft, kann der SL entscheiden, dass der entsprechende Spieler sofort (während des Spieles) für eine mögliche Steigerung würfelt, zusätzlich zum Wurf am Ende des Abenteuers.

Neue Klischees: Es kommt die Zeit, in der ein Charakter ausreichend gewachsen und gereift ist, um den Erwerb eines neuen Klischees zu rechtfertigen. Wenn der Spieler und der SL übereinkommen, dass dies der Fall ist, und auch darüber, welches neue Klischee, würfelt der Charakter wie gewohnt für die Charakterentwicklung. Die neu gewonnenen Würfel dürfen zum neuen Klischee gezählt werden statt zu denen, durch die sie verdient wurden. Das kann auch auf Verbesserungen im Spiel angewendet werden, wenn die Situation das zulässt.

FORTGESCHRITTENE OPTION: HAKEN UND HINTERGRUNDGESCHICHTEN

Normalerweise wird ein Charakter mit 10 Würfeln erschaffen. Mit dieser Option kann der Spieler von Beginn an zusätzliche Würfel ergattern, indem er dem Charakter Haken und/oder Geschichten gibt. Ein Haken ist eine bedeutende Schwachstelle des Charakters - ein Besessenheit, eine Schwäche, ein Schwur, eine dauerhafte Behinderung - die nach Meinung des SL so schwerwiegend ist, dass er sie nutzen kann, um das Leben des Charakters interessanter zu machen (das heißt in der Regel weniger angenehm). Ein Charakter mit einem Haken bekommt einen zusätzlichen Würfel.

Eine Geschichte ist ein schriftlicher Lebenslauf, des Charakters, die sein Leben vor den Ereignissen des Spieles beschreibt. Die Geschichte muss nicht lang sein (zwei oder drei Seiten reichen in der Regel); sie muss dem Leser nur berichten wo der Charakter herkommt, was er mag und nicht mag, wie er wurde was er ist, und was seine Motive sind. Einige Geschichte werden am besten aus der allwissenden Sicht des Spielers geschrieben, andere sind Form von Tagebuchauszügen des Charakters lustiger. Eine Charakter, der vor Beginn des Spieles ein Tagebuch erhält, bekommt einen zusätzlichen Würfel.

FORTGESCHRITTENE OPTION II: KLISCHEES PUSCHEN

In einem Notfall kann jeder Charakter ein Klischee puschen. Wenn der Ninja(3) auf das Monster(6) trifft, kann das notwendig werden.

Durch Puschen werden die Würfel eines Klischees zeitweilig vermehrt. Diese Erhöhung hält eine Kampfrunde lang oder für einen wichtigen Wurf an. Wie auch immer, der Charakter verliert nach dem Kampf oder der Aktion die Anzahl an Würfeln, die er durch das Puschen hinzugewonnen hat. Dies wird behandelt wie eine "Verletzung" des Klischees im Kampf und muss in der gleichen Weise "heilen".

***Beispiel:** Rudolf der Ninja trifft auf ein Monster, das ihn angreift. Rudi hat keine große Chance gegen so einen mächtigen Feind, also wählt er eine clevere Taktik: Da das Monster physisch angreift, entscheidet sich Rudolf, in der ersten Runde seine Fertigkeit "Cajun Koch(3)" einzusetzen - ein definitiv unpassendes Klischee! Er entscheidet sich außerdem dafür, die Fertigkeit um zwei auf fünf Würfel zu puschen... Er legt WIRKLICH all seine Kochkunst in diesen Kampf.*

Die erste Runde wird ausgespielt. Das Monster würfelt sechs Würfel, und der Ninja (der blitzartig einen verführerischen und mit Ninja-Drogen versetzten Eintopf zubereitet und dem Monster anbietet) würfelt fünf Würfel.

Wenn der Ninja verliert, ist er sofort besiegt. Sein Klischee Cajun Koch(3) sinkt um zwei Würfel durch das Puschen und um einen weiteren durch die verlorene Runde. Das Monster entscheidet sich, den Ninja anstelle des Eintopfs zu essen.

Wenn allerdings der Ninja GEWINNT, wird aus dem Monster(6) ein Monster(3) und des Ninjas Fertigkeit Cajun Koch(3) sinkt auf Cajun Koch(1). Für seinen Gegenangriff wechselt Rudolf wieder zu üblichen Ninja-Taktiken - und tritt dem schläfrigen Monster auf gleichem Fuße gegenüber!

Ein riskantes Manöver, aber lohnenswert!

Puschen von Klischees ist in allen Situation möglich, außer in Konflikten als Einzelaktionen.

FORTGESCHRITTENE OPTION III: DOPPEL-PUSCHEN

Wenn diese Option erlaubt ist, können Charaktere mit Doppel-Pusch-Klischees erschaffen werden. Wenn solche Klischees gepuscht werden, bekommt der Spieler ZWEI zusätzliche Würfel im gepuschten Wurf für jeden Würfel, der anschließend abgezogen wird. Entsprechend könnte ein Zauberer(5) für eine Runde ein Zauberer(11) zum Preis von drei Würfeln sein. Diese Option passt zu allen Klischees, die auf übernatürlichen Kräften basieren, wie Zauberer, Telepathen oder Superhelden wie die Menschliche Fackel. Sie passt auch zu allen anderen Klischees, wenn der SL seine Zustimmung gibt. Doppel-Pusch-Klischees kosten die doppelte Anzahl an Startwürfeln. Der folgende wäre also ein zulässiger Charakter:

Sinsibilus, der Hexer

Beschreibung: Dünn, spindeldürr und mysteriös, mit einer müden Katze auf der Schulter. Stöbert gern in Dingen, Die Der Mensch Niemals Erfahren Sollte. Verwandelt Leute gerne in Kröten und ähnliches Tiere Mag Wälder.

Klischees: Hexer [3], Alchemist (2), Naturbursche (2)

Die eckigen Klammern zeigen ein Doppel-Pusch-Klischee an. Da dieses das Doppelte kostet, ist Sinsibilus ein 10-Würfel-Charakter.

Wenn der SL irgendein Klischee als zu mächtig und zu universell ansieht, kann er VERLANGEN, dass dieses Klischee auf diese Art erworben werden muss, um dadurch eine gewisse Balance zu gewährleisten. Grundsätzlich sind Doppel-Pusch-Klischees zu Beginn weniger nützlich als gewöhnliche Klischees, aber da sie mit der gleichen Geschwindigkeit steigen, sind sie eine gute "Investition". Doppel-Pusch-Klischees müssen bei der Charakterschaffung erworben werden.

FORTGESCHRITTENE OPTION IV: ABGEFAHRENE WÜRFEL

Dies ist die LETZTE fortgeschrittene Option.

Mit der Option für abgefahrene Würfel gehen wir über die gewöhnlichen sechsseitigen Würfel hinaus und betreten die Welt der W8, W10, W12, W20 und (der Himmel möge uns beschützen) W30.

Diese Würfel ermöglichen es Risus, so etwas wie Superhelden oder Halbgötter darzustellen, ohne auf große Mengen von Würfeln zurückzugreifen. Mit diesem System erhalten die Spieler Punkte, mit denen die Charaktere kreiert werden, und jeder Würfeltyp kostet Punkte. Genaugenommen:

w6: 6 Punkte
w8: 8 Punkte

w10: 10 Punkte
w12: 12 Punkte

w20: 20 Punkte
w30: 30 Punkte

Gewöhnliche Charaktere werden mit 60 Punkten erschaffen. Superhelden und Götter werden mit mehr Würfeln erschaffen (200 ist eine gute Anzahl), wenn der Spieler ein Spiel mit mehr Macht wünscht. Doppel-Pusch-Würfel kosten natürlich das Doppelte, und vier Würfel sind immer noch das Limit für Anfänger-Klischees... aber es können vier große Würfel sein. Nicht verwendete Punkte bei der Charakterschaffung verfallen. Sechsstellige Würfel sind die kleinsten zugelassenen, 30-seitige die größten.

Wenn diese Option benutzt wird, kann ein Charakter auch mit einem Klischee(6) versuchen, das Klischee weiter zu steigern! Wenn der Wurf erfolgreich ist, sinkt das Klischee auf fünf Würfel, aber vom NÄCHST HÖHEREN TYP. Aus dem Astronauten(6) wird also ein Astronaut(5w8).

Wenn der Spielleiter die Optionen Haken und Hintergrundgeschichten erlaubt, erhöht beides die verfügbaren Anfangspunkte um 10 Prozent (ein normaler Risus-Charakter erhält also sechs Extrempunkte für einen Haken bzw. eine Geschichte).

Wenn Charaktere mit verschiedenen Sorten Würfeln sich zu einem Team gruppieren, ist der Team-Chef immer noch der mit dem höchsten Klischee: Schwertkämpfer(4) hat zum Beispiel einen höheren „Rang“ als Schwertkämpfer(3W10).

Dies sind die einzigen Regeländerungen. Würfel sind immer noch Würfel - wenn ein Wikinger(3) eine Kampfrunde gegen einen Korsaren(3w10) gewinnt, verliert der Korsar einen ganzen W10. Umgekehrt hat der Korsar am Ende des Spieles die gleiche Chance, einen W10 zu seinem Klischee zu gewinnen, wie der Wikinger sie hat, sein Klischee um ein W6 zu erhöhen.

Ein Beispiel-Superheld, erschaffen mit 200 Punkten (vier bleiben übrig und sind verloren):

Burning Rubber

Beschreibung: Getarnt als Barry Parker, umgänglicher NASCAR-Fahrer, kann Burning Rubber sehr, sehr schnell laufen, kann in Flammen ausbrechen und seinen Körper in wilde Formen strecken.

Klischees: Raser[2w10], Brennender Körper [2w20], Verformbarer Körper (4W10), Stock-Car-Fahrer(3), Football-Fan(3)

Eine erweiterte Mindestwurf-Liste für Superhelden, verglichen mit Herausforderungen an die körperliche Kraft:

30: Motorrad werfen

50: Panzer werfen

70: Beladenen Zug werfen

85: Einen Stapel von 15.000 beladenen Zügen werfen

100: Die Erde fünf Fuß aus der Umlaufbahn treten.

Achtung – die Steigung ist nicht linear! Das ist ein Spiel, nicht Astrophysik.

email: sjohn@io.com

<http://www.cumberlandgames.com>

Risus ist S. John Ross' Warenzeichen für sein „Alles Geht“ RSP / Anything RPG.

Risus ist zwar gratis, aber urheberrechtlich geschützt.

Aktuelle Version der deutsche Übersetzung auf <http://www.greywood.de>