

RISUS

THE ANYTHING RPG

By S. John Ross © 1993-2003

Risus это правила для Ролевой Игры (РИ) созданные для обеспечения легкой РИ для тех чьи мозги слишком устали от многочисленных деталей. Особенно Рисус ценен для Мастеров собирающих быстрые игры на Конах, или ночные игры с пивом и полосатиками. Хорош Рисус и для форумных игр. В то время как это Универсально-комедийная система она будет прекрасно работать и для серьезных игр, если вам это так уж надо. Лучше же всего то, что персонажа из Рисуса можно создать за 20 секунд!

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА!

Персонажи определяются при помощи Клише (а чаще нескольких клише). Клише, если кратко, описывают то, что персонажи знают как делать. Классы персонажей из неолитического периода РИ были клише, такие как: Файтер, Маг, Космодесантник, Межзвездный торговец. Вы можете взять клише похожие на эти, а еще лучше создайте более современные, такие как Байкер, Шпион, Компьютерщик, Супермодель, Шварцнегер (когда то актер, а теперь клише). Какие именно клише можно использовать регулируется Мастером.

Клише определяются в костях (под которым мы имеет в виду обычные шестигранные игральные кости). Это количество костей, которые вы можете кинуть, когда ваши навыки, как файтера, супермодели или Шварцнегера будут использоваться. См. игровую систему ниже. Три кости – уровень профессионала. Шесть – настоящего мастера. Один – ламера.

Персонажи создаются именованием, описыванием их и указанием их Клише. Обычный доходяга может быть построен на 3 -5 костях. Персонаж в начале игры – 10-ти. Обычный средневековых файтер может выглядеть так:

Грольфнар Вайнсон – Викинг

Описание: Высокий постоянно улыбающийся блондин. Любит пить и рубиться, потом снова пить и гоняться за бабами, а потомся рубиться и плавать по высоким морям, и грабить. Желает написать великую сагу о себе.

Клише: Викинг (4), Бабник (2), Игрок (3), Поэт (1)

Персонаж может иметь любое количество и комбинацию клише, но более 10 клише будут казаться странными, особенно с учетом количества выданных вам костей ;). Персонажи не могут начать карьеру более чем с четырьмя костями в чем-нибудь, но несмотря на то, что персонажа вы создаете сегодня, новичком он быть не должен. Если мастер захочет персонажа-новичка он сам вам об этом скажет.

Несколько примеров КЛИШЕ (и то для чего они хороши)

Астронавт (Пилотировать космические корабли, не проливать суп в невесомости)

Варвар (Бить кого-нибудь, пить, ворчать, потеть)

Байкер (Гонять на Харлее, драться, быть незаметным для водителей)
Бимбо (Доступно для обоих полов. Отвлекать внимание, дразнить, не дразнить...)
Компьютерщик (Хакерство, Программирование, НЕ чтение мануалов)
Мошенник (Убеждать людей отдавать ему деньги, избегать милиционеров)
Ковбой (Скакать, метать лассо, клеймить, плевать и стрелять)
Пилот истребителя (Воздушный бой, не вырубаться от перегрузок, дотягивать до аэродрома)
Самоделкин (Построить радар из вилок и жвачки)
Игрок (Делать ставки, передергивать, выигрывать, очень быстро убегать)
Бандит (Стрелять, ботать по фене, бычиться)
Старуха (Сидеть на лавочке, проклинать, предаваться горьким воспоминаниям, не понимать детей)
Парикмахер (Стрижет волосы и не только)
Дитя (Быть баластом у героев, дружить с Жуткими Монстрами)
Рыцарь (Скакать, Бить копьём, Махать мечом, Геральдика, сохранять девственность)
Пикапер (Соблазнять, Любить, Спасаться от разъяренного мужа)
Чокнутый ученый (Безумствовать, Жажда владеть миром, играть в бога, посмеиваться)
Рукопашник (Забавный рукопашный бой, Невменяемые речи)
Фокусник (Ловкость рук, распиливание леди пополам, выступления)
Колдун (Колдовать, вызывать демонов, невнятно бормотать)
Новелист (Пить, Драться, путешествовать вторым классом, писать интроспекции)
Олимпиец (Бегать, плавать, прыгать, бегать на лыжах, метать копье, принимать допинг)
Турист (Искать следы, Строить укрытия, находить еду)
Полицейский (Жрать пончики, выписывать штрафы, подстреливать гражданских)
Полтергейст (Быть мертвым, Швыряться вещами, Пугать людей)
Солдат (Стрелять, укрываться, пьянствовать, подхватывать венерические заболевания)
Спецназ (Следовать приказам, выглядеть крутым, следовать приказам)
Свошбаклер (Закалывать, Раскачиваться на веревках, Плавать, Влюбляться)
Вор (Шнырять вокруг пытаясь получить доступ к чужому добру)
Вампир (Очаровывать людей, сосать кровь, превращаться в туман или летучих мышей)
Тоже Вамп (Жалость к себе, кровавая эротическая поэзия, ночь черное)

Это просто примеры для включения вашей фантазии. Игроки могут свободно придумывать свои собственные клише (с разрешения мастера). Учтите, что мастер может потребовать сужения некоторых слишком уж широких клише. Если Волшебник слишком широкое клише, можно ввести, к примеру, чернокнижника, менталиста, огнемага или мудрую женщину.

ИГРОВАЯ СИСТЕМА

Если некто пытается что-либо сделать и никто не пробует его остановить, но Мастер не считает, что успех гарантирован – игрок кидает кости. Если сумма равна или превышает целевое число, задуманное мастером – это успех! Если нет – провал!

Целевое число следует такой шкале:

- 5:** Элементарно просто. Вызов для ламера.
- 10:** Вызов для профессионала
- 15:** Героический вызов. Для по настоящему хитрых трюков.
- 20:** Вызов для мастера. Почти сверхъестественный вызов.
- 30:** Ты верно шутишь?!. На самом деле сверхъестественный вызов.

Все это может быть достаточно субъективным и кто угодно может пытаться сделать что

удовно, но перепрыгивание пропасти на канате или лозе элементарно для Тарзана или Индианы Джонса (5), нормально для гимнаста (10) и крайне сложно для инвалида колясочника если он хочет сделать это не теряя коляски (30)

ПРАВИЛЬНЫЕ ОРУДИЯ ТРУДА

Каждый персонаж должен обладать орудиями своего труда. У воинов должен доспех и оружие. У ковбоев шпоры и лассо, а также парочка револьверов и жвачка. У Нетраннеров лаптоп и прикольная одежда. Если в курсе приключения, персонаж потеряет что-то из важных для себя тотемов, его клише начинает функционировать с половинным успехом (или вообще не работает, если мастер решит что нечто из его имущества ТРЕБУЕТСЯ для клише) до тех пор пока не будет найдена замена.

Так, к примеру, Варвар (5) может сражаться без своего меча как Варвар (3), но Нетраннер не может взлезть в сеть без кибердеки. Если Нетраннер найдет другой компьютер он сможет функционировать с половинной мощностью.

Некоторые особые орудия труда (волшебные палочки, прокачанные кибердеки) могут даже давать бонус. Персонажи никогда не начинают игру с бонусными предметами, но могут добыть их в ходе приключения.

БОЕВАЯ СИСТЕМА

Бой в этой игре определяется, как состязание между оппонентами маневрирующими ради лучшей позиции, использующими атаки, возводящими защиты и пытающими завалить противника для достижения победы в буквальном ли или в переносном ли смысле это сказано. Примеры поединков:

Спор: Люди используют словесное оружие, доступное им для того чтобы доказать свою точку зрения. Истина, обычно, в числе первых жертв.

Скачки: Люди на лошадях носятся по грязи пытаясь придти первыми.

Воздушный бой: Люди на самолетах летают по небу и пытаются сбить друг друга на землю.

Астральная/психическая дуэль: Мистики/Псионники, выглядящие усталыми или спящими, пытаются растерзать эго друга друга по другому миру.

Магическая дуэль: Волшебники, используя странную магию, пытаются переплюнуть друг друга.

Дуэль на Гитарах: Гитаристы, используя странные мелодии, пытаются сделать друг друга.

Попытки соблазнения: Один (или несколько) персонаж быть добиться свидания с один (или больше) персонажем который пытается сопротивляться.

Судебная тяжба: Обвинение против Защиты. Цель – победа. Правосудие – попутно.

Физический поединок: Люди пытаются ранить или убить друг друга.

Мастер определяет когда начинается бой. В этот момент игроки по очереди по кругу делают атаки в свою очередь. То что считается атакой зависит от вида поединка, но все должно обязательно играть или интересным образом описываться. (если отыгрыш опасен или требует контрацептивов).

Атака подразумевает бросок клише персонажа. Мастер должен перед началом поединка определить какие типы клише приемлимы в бою. В физической схватке клише подобные Викингу, Варвару, Солдату, Свашбаклеру и Новелисту приемлимы. В то же время такие клише, как Парикмахер или Знойный любовник применимы мало (впрочем их все же можно использовать, но об этом ниже).

Атаки должны быть нацелены в противника. Обе стороны поединка (и нападающий и защищающийся) бросают свои клише. Кинувший меньше проиграл. Кроме того проигравший теряет один поинт своего клише до конца боя. Он, словно выдыхается и приближается на шаг ближе к поражению. В будущих раундах он будет бросать меньшее

число.

Со временем одна из сторон останется на ногах, а противная останется без костей. В этот момент победитель обычно определяет судьбу проигравшего. В физическом или магическом бою проигравший может быть убит (или ему могут подарить его жизнь). В судебной тяжбе проигравший выслушивает приговор судьбы или же оппонента оправдывают. В соблазнении проигравший получает холодный прием или горячую ночь в зависимости от того, кто победил.

Вы не обязаны использовать одно и то же клише каждый раунд. Если Викинг/Свашбаклер хочет в одном раунде поотрывать головы, а в другом полетать на люстрах – это его право. Помните одно – падение любого из клише до нуля – проигрыш, даже у него еще есть запас других клише для боя.

Кости потерянные в бою могут быть восстановлены по его окончании со скоростью заданной Мастером. Оборудование или техника могут требовать ремонта.

НЕПОДХОДЯЩИЕ КЛИШЕ

Как уже указывалось выше Мастер определяет какие именно сорта Клише приемлимы для данного вида поединка. Так вот НЕПРИЕМЛИМЫЕ клише – это все остальное. В физическом бою Парикмахер не приемлимое клише. В поединке магов – Варвар.

Тем не менее Неприемлимое клише может быть использовано если игрок сыграет или опишет это в очень, очень, очень увлекательном виде. Мало того, действие должно быть логичным с точки зрения хода поединка, жанра и настроением заданными игре. Эта опция более применима в юморных играх, а не смертельно-серьезных.

Все правила поединка применяются нормально с одним исключением: если неприемлимое клише выиграет раунд поединка против приемлимого, то «правильный» игрок потеряет 3 кости своего клише вместо одного. «Неправильный» же игрок такого риска не испытывает и теряет при проигрыше по кости. Так что даже опытный парикмахер может очень опасным, если он загнан в угол и дерется не по правилам.

Если вы сомневаетесь – считайте, что агрессор определяет тип поединка. Так что если маг атакует варвара это магический поединок, если варвар мага – физический. Если защищающийся использует свои навыки творчески у него есть явное преимущество. В многих жанрах это выглядит вполне логично.

Кстати, если и маг, и варвар хотят драться это уже фэнтезийный поединок, где магия и меч на равных правах.

ГРУППИРОВКА

Два или более персонажа могут сформировать единую группу в бою. На время действия группы они сражаются как единый юнит и атакуют единого противника. Существует два типа боевых групп: Группа PC и группа NPC (Банда).

Банда: Это всего лишь специальный эффект. Если вы хотите что бы героев атаковала стая из 700 скелетных крыс в логове Зловещего ЧОрного мага (5), но хватать все 700 маленьких скелетных костей не спешите, вы просто заявляете, что они атакуют как банда, сражаясь как Орда-скелетных-крыс (7). Сражается банда точно так же как и нормальный оппонент, только число костей у них больше. Банда держится вместе до тех пор пока она не побеждена, в последнем же случае ее выжившие члены разбегаются кто куда. (по меньшей мере один всегда остается разделяя уготованную победителем участь).

Команда PC: Когда PC (а также их прс союзники) образуют команду, определяется командный лидер с самым высокоранговым клише в команде. Все кидают кости, но командный лидер суммирует все кости, в то время как прочие члены команды лишь выпавшие у них шестерки. Члены команды не бросившие ничего больше пятерки не

вкладывают в общий итог ничего.

Клише объединяемые в команду не должны быть идентичными, но они должны быть равно применимыми или неприменимыми. Таким образом пять викингов могут с легкостью объединиться вместе для поединка. Как впрочем и парикмахер, дрессировщик попугаев и советник по карьере, если они по настоящему хорошо объяснят как они это делают, особенно с учетом того, что их противники викинги.

Если команда теряет раунд у одного из ее членов списывают кость на один (или три!) как и в обычных правилах. Любой член команды может закрыть собой товарища и получить его вред себе в двойном объеме. Если это происходит, доблестный доброволец поражается двойным объемом (две или шесть костей вычитаются из эксплуатируемого клише!), а лидер команды в два раза больше костей на следующей атаке, в качестве временного прилива сил для отмщения соратника. Если никто не выходит в первый ряд- все бросают свои клише. Проигравший получает вред.

Роспуск: Команда может самороспустить в любой момент между бросками. Это одномоментно понижает их клише на одну кость. После этого распущенные члены команды могут образовывать новые команды. Отдельные личности также могут выпадать из команды, но это моментально приводит их в состояние нуля костей и их судьбу будет решать победитель.

Потеря Лидера: Если лидер команды покидает ее по какой-либо причине (или по причине выпадения, или попросту доведя свое клише до нуля), все члены команды немедленно получают дайс вреда, как если бы команда была распущена и считаются свободными. Они могут немедленно сформировать новую команду во главе с новым лидером. Если старый лидер был устранен из поединка пожертвовав собой для персонального вреда, новый лидер получает свой двойной бросок мщения дабы отомстить за предшественника.

КОНФЛИКТЫ НЕ ЯВЛЯЮЩИЕСЯ ПОЕДИНКАМИ

Многие конфликты возникающие в игре не могут определены как поединки. Они слишком быстры и определяются одним действием. Классическая пистолетная дуэль не поединок. Два дуэлянта просто разворачиваются и стреляют и ... все кончено. Два персонажа пытаются схватить один пистолет лежащий на полу – это тоже не поединок. Два повара готовят чили – и это не поединок. Никто не выдыхается. Никто не пытается получить более выгодную позицию. Такого рода действия определяются одним броском костей по подходящему (или не подходящему, но с хорошей игрой) клише. Большой результат знаменует победу.

ЕСЛИ КТО-ТО НЕ МОЖЕТ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ

Часто случается, что персонаж просто не способен принять участие в поединке или быстром конфликте, потому что у него нет подходящего клише, даже если возбудить воображение на полную. К примеру, на соревновании по пожиранию пончиков некий персонаж был настолько мудр (или глуп), что взял в качестве клише Редкий обжора (2), в то время как другой персонаж обладает клише навроде Астронавт или Бухгалтер, которые имеют мало дела с пожиранием пончиков.

В таких ситуациях, можно дать всем участникам процесса две свободных кости на время конфликта. Включая тех у кого есть подходящее клише. Так что в предыдущем примере у обладателя клише Редкий Обжора было бы 4 кости, а у всех остальных по 2. Это применимо только в случае состязаний, а не при попытках преодолеть некую фиксированную планку.

СЛОВО ИЛИ ДВА О МАСШТАБЕ

В Рисусе нет стандартного масштаба времени или расстояния. Все зависит от типа происходящих действий. Вместе с тем Мастеру надо придерживаться единого курса в рамках одного конфликта. Так, в рукопашном бою раунды – секунды, а в склоке между мужем и женой – дни.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

В конце каждого приключения, каждый игрок должен бросить каждое из своих клише, использованные хоть насколько то активно во время игры. Если на костях выпали только четные цифры, это клише повышается на единицу. Как видите развитие замедляется по мере роста навыков. Таким образом ни одно клише не может быть повышено более 6-ти, если только не позволена Накачка (См. ниже). В последнем случае их можно прокачивать больше 6.

В любой момент, если сделать что на самом деле впечатляющее, достойное «Вау» Мастер может позволить вам сделать проверку на повышение прямо посреди игры.

Добавление новых клише: Может настать время, когда персонаж вырастет и возмужает настолько, что придет время добавить в список клише персонажа абсолютно новое клише. В этом случае по взаимному согласию Мастера и персонажа во время очередного этапа развития персонажа все полученные поинты вкладываются в это новое умение, вместо тех клише, которые это заслужили. То же самое применимо и к прочим внутри игровым улучшениям, если ситуация того требует.

ДОПОЛНЕНИЕ: ЗАЦЕПКИ И КВЕНТА

Обычно персонаж начинает с 10 костями. С данным дополнением, игрок может выторговать дополнительную кость дав своему персонажу зацепку или квенту.

Зацепка – это некая значительная проблема персонажа: одержимость чем либо, особая уязвимость, данный обет, серьезное увечье – все что с точки Мастера делает жизнь персонажа интереснее (а значит и неприятнее). Персонаж с зацепкой получает дополнительную кость в распоряжение.

Квента – это написанная биография персонажа, описывающая события происходившие с ним до игры. Квента не должна быть длинной (две, три фразы достаточны). Она просто должна рассказывать читателю откуда родом персонаж. Что он любит и не любит. Как он стал тем, кто он есть и каковы его мотивы. Некоторые квенты хороши с точки зрения персонажей, некоторые неплохи с перспективы игрока. Персонаж с предоставленной до начала игры квентой начинает с дополнительной костью в своем распоряжении.

ДОПОЛНЕНИЕ 2: НАКАЧКА КЛИШЕ

В случае опасности персонаж может накачать свое клише. Если Ниндзя (3) встретится лицом к лицу с монстром (6) это может стать необходимым.

Когда клише накачено, оно получает временный бонус к костям. Этот бонус длится единственный раунд или единственный бросок в зависимости от ситуации. Однако, после этого раунда или решающего броска персонаж теряет число костей равное бусту из своего клише. Это следует трактовать как ординарное ранение, полученное в бою и восстанавливается ординарным образом.

Пример: Рудольф Ниндзя встретился лицом к лицу с Монстром, который его атаковал. Руди, понимая что шансов против столь сильного противника у него нет применяет хитрую тактику. В первом раунде он решает ответить с клише Восточный повар (3) – не подходящий выбор! Также он решает прокачать этот навык на (2). По истине он вкладывает в этот поединок весь свой талант кулинару.

В первом раунде Монстр кидает свои (6) костей, а Ниндзя (стремительно начиная Суши усыпляющим ядом и с

поклоном предлагая его монстру) кидает 5 костей.

Если ниндзя проиграет – он побежден. Две кости он теряет за накачку и одну за проигрыш раунда. Если Ниндзя выигрывает он теряет две кости, а монстр ТРИ и в следующем раунде ниндзя может переключиться на обычную тактику.

Опасный маневр, но он стоит того.

ДОПОЛНЕНИЕ 3: ДВОЙНАЯ НАКАЧКА

Если используется это дополнение персонаж может создаваться с накачанными клише. Такие клише в момент накачки дают две кости, на каждую списываемую после окончания накачки кость. Так что Волшебник (5) может стать Волшебником (11) на один раунд боя ценой трех дайсов. Это дополнение применимо к любым клише базируемым на сверхъестественным способностям таким, как Маги, телепаты или супергерои-факелы. Впрочем они применимы к любым клише с допуска Мастера.

Клише с двойной накачкой стоят дважды стартовых костей при создании персонажа. Так что следующий персонаж вполне нормален:

Синсибилус Колдун

Описание: Тощий, вертлявый и таинственный с усталой кошкой на плече. Встречается там где людей обычно превращают в легушек и т.п. Любит лес.

Клише: Колдун [3], Алхимик (2), Турист (2).

Прямые скобки обозначают клише с двойной накачкой. Поскольку стоит он двукратно, Синсибилус 10-ти костный персонаж.

Если Мастер считает, что некое клише слишком универсально и общо он может попросить его приобретения в таком варианте. Это дает некоторое подобие баланса.

Клише с двойной накачкой должны быть приобретены при создании персонажа.

ДОПОЛНЕНИЕ 4: ПРИКОЛЬНЫЕ КОСТИ

Все, это последнее расширенное дополнение.

С дополнением прикольных костей мы ступаем за пределы обычного шестигранного куба и входим в мир d8, d10, d12, d20 и (боже нас упаси) d30/

Эти кости позволяют Рисусу представлять, к примеру, супергероев или полубогов без обращения к большому количеству костей. Благодаря этой системе персонажи получают большее количество костей при создании, но покупать кости они должны по определенной цене, зависящей от вида кости. А именно:

d6: 6 points	d10: 10 points	d20: 20 points
d8: 8 points	d12: 12 points	d30: 30 points

Нормальные персонажи создаются с 60 поинтами на распределение. Сверхгерои и божки могут быть созданы с большим количеством (200 хорошее число). Четыре кости по прежнему остаются ограничителем для начинающих РС, Впрочем это могут быть четыре БОЛЬШИХ кости. Шестигранные кости самые маленькие из разрешенных, а тридцати-самые большие (и так круглые слишком).

С использованием этой опции персонажи достигшие пределы в шесть костей клише могут повышать, но количество костей, а их качество.

Зацепки и Квенты начнут давать 10% прирост стартовых поинтов. Так что нормальный персонаж получит 6 поинтов.

Если при образовании команды встречаются персонажи с костями различного типа, лидером становится по прежнему тот, у кого больше рангов в клише.

Собственно говоря это все изменения в правилах. Кости остаются костями и при проигрыше теряется все кость целиком, и точно такие кости можно попробовать добавить к клише в конце сюжета.

Пример сверхгероя построенного на 200 поинтов (четыре осталось и было потеряно).

Горящая резина

Описание: Маскируется под Барри Паркера, гонщика с тяжелым характером. Горящая резина может бежать на самом деле быстро, взрываться пламенем и растягивать свое тело невообразимым образом.

Клише: Ускоритель [2d10], Горящий парень [2d20], Гутаперчивый парень (4d10), Гонщик(3), Футбольный фанат(3)

Расширенный список целевых чисел для супергероев по физической силе.

30: Кинуть мотоцикл

50: Кинуть танк

70: Кинуть груженный вагон.

85: Кинуть груду груженных вагонов

100: Пнуть Землю на пять футов с орбиты (*Эй не придирайтесь! Это не физика!*).

Email: sjohn@io.com

<http://www.cumberlandgames.com>

Risus is S. John Ross' trademark for his Anything RPG.

Переводчик: Иван Тарасов.ака.aldarin

enblaze@gmail.com