

OPCIÓN AVANZADA II: INFLANDO CLICHÉS

En caso de emergencia cualquier personaje puede inflar sus Clichés. Si un Ninja(3) se encuentra cara a cara con un Monstruo(6), puede ser incluso necesario.

Inflar un Cliché hace que éste adquiera, temporalmente, un incremento en su número de dados. Este incremento servirá para un solo asalto de combate o para la siguiente tirada importante. Sea como sea, una vez realizada la tirada el personaje pierde tantos dados como el incremento que obtuvo. Esta pérdida se considera daño recibido en combate, y debe "sanarse" de la misma manera.

Ejemplo: *Rudolph el Ninja se topa de bruces con un amenazante Monstruo que, ni corto ni perezoso, le ataca. Rudy no tiene muchas posibilidades contra un enemigo tan poderoso, así que decide recurrir a una táctica más astuta: Como el Monstruo va a atacar físicamente, él va a responder en el primer asalto con sus habilidades como Cocinero Cajún(3) ¡Eso es un Cliché deliberadamente Inapropiado!. Además va a inflar su Cliché de 3 a 5... ¡Y eso es literalmente poner toda la carne en el asador!.*

Comienza el combate: El Monstruo tira 6 dados, y el Ninja (que ha preparado rápidamente un sabroso Gumbo aderezado con somníferos ninja para ofrecérselo al bicharraco) tira 5.

Si Rodolfo pierde, la derrota es instantánea, ya que su Cliché se veía reducido a Cocinero Cajún(1) por el Inflado, y quitaría otro dado por perder el asalto. El Monstruo se comería a nuestro Rodi en lugar de degustar la paella.

Si nuestro Ninja GANA, su Cliché también quedaría como Cocinero Cajún(1), pero el Monstruo(6) se convertiría en Monstruo(3) por perder ante un Cliché Inapropiado. En su turno Rudolph dejaría la cocina para volver a tácticas ninja más ortodoxas, ¡y esta vez estaría en igualdad de condiciones con el soñoliento Monstruo!.

Arriesgado, pero ¡merece la pena!

Se pueden inflar clichés en cualquier situación salvo en conflictos de una sola acción.

OPCIÓN AVANZADA III: INFLADO DOBLE

Mediante esta nueva opción, los personajes pueden crearse con Clichés de Inflado Doble. Son Clichés que, al inflarlos, dan DOS dados por cada uno que se pierda al final del asalto. De este modo, un Hechicero(5) podría convertirse en un Hechicero(11) durante un asalto del combate, pagando sólo tres dados después de la tirada. Esta opción ayuda a jugar con Clichés basados en superpoderes, como Hechicero, Telépata o Antorcha Humana. Aunque también se puede usar esta regla con todo Cliché que el DJ crea adecuado.

Estos Clichés cuestan el doble en dados al crear el personaje. Un personaje de ejemplo bien podría quedar así:

Sinsibilus el Hechicero

Descripción: Delgado, desgarbado y misterioso, con un gato cansado sobre el hombro. Le gusta fisgonear por Donde La Humanidad No Debería, convertir a la gente en sapos y cosas así. Le gustan los bosques.

Clichés: Hechicero [3], Alquimista (2), Montaraz (2)

Los corchetes indican los Clichés de Inflado Doble. Como este tipo de Clichés cuesta el doble, Sinsibilus es, después de todo, un personaje de 10 dados normal y corriente.

Si el DJ piensa que un Cliché es demasiado poderoso, puede OBLIGAR a que ese Cliché sea adquirido como de Inflado Doble para asegurar cierto equilibrio. En general este tipo de Cliché es menos útil que los normales, pero como mejorar al mismo ritmo que los otros son una buena "inversión a medio plazo". No se pueden adquirir Clichés de Inflado Doble más que durante la creación del personaje.

OPCIÓN AVANZADA IV: DADOS MOLONES

Vale, vale, tranquilo... esta es la ÚLTIMA opción avanzada.

Gracias a los Dados Molones dejamos de lado los aburridos dados de seis caras y entramos de lleno en el apasionante mundo de los d8, d10, d12, d20 y ¡(Dios nos guarde!) d30.

Estos dados permiten jugar con semidioses y superhéroes sin necesitar una montaña de dados. Mediante este sistema los personajes reciben puntos en vez de dados para elegir sus Clichés. El coste en puntos de cada dado es:

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

Los personajes normales se crearán con 60 puntos. Los superhéroes y divinidades tendrán más puntos (200 es un buen número), si el DJ quiere una partida con grandes poderes. El Inflado Doble sigue costando el doble en puntos, y 4 sigue siendo el máximo de dados para los Clichés de los personajes novatos... aunque eso sí, pueden ser 4 dados grandes. Los puntos sin gastar al crear el personaje se pierden. El d6 es el más pequeño permitido, y el d30 el mayor (y el más raruno).

Si un personaje con Dados Molones tiene un Cliché(6) y quiere mejorarlo, hará la tirada normalmente, y si consigue mejorar cambiará a Cliché(5), pero del SIGUIENTE DADO MAYOR. Así, un Astronauta(6) pasaría a ser un experto Astronauta(5d8).

Por medio de Ganchos e Historias puedes aumentar tus puntos en un 10% por cada uno (Así, un personaje normal de Risus recibe 6 puntos por un Gancho o por una Historia).

En el caso de que personajes con diferentes dados decidan formar un Equipo, el Líder sigue siendo el que tiene el valor más alto en el Cliché apropiado, aunque sus dados sean de menor valor que los de los demás. Un Maestro de Espada(4) tiene un rango mayor que un Corsario(3d10), por poner un ejemplo.

Estas son las únicas modificaciones a las reglas. Los dados siguen funcionando igual... si un Vikingo(3) gana una ronda de combate contra un Corsario (3d10), éste pierde un d10. Al final del juego, el Corsario tiene la misma probabilidad de añadir 1d10 a algún Cliché, que el Vikingo de añadir 1d6 a los suyos.

Un Superhéroe de ejemplo, creado con 200 puntos (4 no se usaron y se perdieron) sería este:

Quemarruedas

Descripción: Cuando no está disfrazado de Barry Parker, un apacible piloto de NASCAR, Quemarruedas puede correr muy muy rápido, estallar en llamas y hacer que su cuerpo adopte formas extrañas.

Clichés: Piloto de Carreras [2d10] Tipo en Llamas [2d10], Tipo Elástico (4d10) piloto de NASCAR (3), Fan de Fútbol Americano (3)

Aquí tienes una lista ampliada de Números Objetivo para superhéroes, tomando como referencia diversas proezas de fuerza:

30: Lanzar una moto
50: Lanzar un tanque
70: Lanzar un tren de mercancías
85: Lanzar una pila de 15.000 trenes de mercancías
100: Desplazar la Tierra un par de metros de una patada.

Fíjate en que la escala no es lineal ¡Esto es un juego de rol, no aeronáutica!



CUMBERLAND
Games & Diversions
www.cumberlandgames.com

Adaptado, traducido y maquetado por **Erekibeon** (<http://www.erekibeon.com>) en Junio de 2012, sobre la traducción original de **Jokin R. González** (<http://jokingonzalez.com/risus>)

Risus es un Juego de Rol completo, diseñado para esas noches en las que el cerebro está demasiado cansado como para pensar en detalles. Resulta especialmente útil para improvisar algo en unas jornadas o montar una partidita rápida. Básicamente es un Sistema Cómico Universal, pero sirve igual de bien para jugar en serio (¡si insistes!). Lo mejor de todo es que sólo tardarás 20 segundos en crear un personaje!

AL CÉSAR...

La inspiración para crear este juego viene del clásico, hace tiempo descatalogado, **Cazafantasmas**, de West End Games y Joc Internacional, aliñado con algunos detalles del **DC Heroes** (los Clichés). El fondo y la forma definitivos se basan en **Over the Edge** de Atlas Games, pero otros juegos (sobre todo **GURPS**, **FUDGE** y **Tunnels & Trolls**) también tienen su parte de culpa. Han colaborado con sus comentarios amigos, jugadores, extraños por la calle, la gente suscrita a la lista de correo y, sobre todo, Dan "Moose" Jasman, Frank J. Perricone, Jason Puckett, David Pulver y Sean "Dr. Kromm" Punch.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Los personajes se definen mediante Clichés (uno o varios), que son breves descripciones de lo que un personaje es capaz de hacer. Las 'Clases de Personaje' del neolítico de los JdR no eran más que Clichés: Guerrero y Mago, Marine Espacial y Comerciante Estelar. Puedes usar Clichés de este estilo o crear otros más contemporáneos, como Motero, Espía, Supermodelo, Friki Informático o William Shatner (antes un actor, ahora sólo un Cliché!). El Director de Juego (DJ) es el que decide qué Clichés son válidos.

Los Clichés se definen en términos de Dados (de esos normales, de toda la vida, que puedes sacar de un viejo parchís). Ese valor es el número de dados que tiras cuando has de demostrar tu habilidad como Luchador, Supermodelo o William Shatner (por ejemplo). Ver "El Sistema de Juego", más abajo. Con 3 dados eres un profesional y con 6 un experto. Con 1, un pardillo.

Para crear un personaje ponle un nombre, descríbelo y enumera sus Clichés. Tienes 10 dados para repartir entre todos los Clichés que elijas (Un Tipo Normal se crearía con sólo 3 o 5 dados). Así, un luchador medieval típico podría parecerse a éste:

Grolfnar Vainsson el Vikingo

Descripción: Alto, rubio y sonriente. Le gusta beber y luchar y beber y perseguir mujeres Vikingas y luchar y navegar mar adentro y saquear. Quiere escribir grandes sagas sobre él mismo.

Clichés: Vikingo (4), Mujeriego (2), Jugador (3), Poeta (1)

Un personaje puede tener cualquier número o combinación de Clichés, pero tener más de 10 sería absurdo, teniendo en cuenta los dados con los que se empieza. Los personajes tampoco deberían comenzar con más de 4 dados en algo, ¡pero un personaje recién creado no tiene por qué ser un principiante! El DJ te dirá si necesita "personajes novatos" para su partida. Eso ya no es asunto nuestro :)

ALGUNOS CLICHÉS DE EJEMPLO (Y PARA LO QUE SIRVEN)

- Atleta Olímpico** (Correr, nadar, saltar, esquiar, lanzar jabalinas)
- Astronauta** (Pilotar aeronaves, no vomitar en cero-G)
- Bárbaro** (Arrear cosas, beber, irse de fulanas, gruñir, sudar)
- Caballero** (Cabalgar, alancear, mear la espada, saber de heráldica, ser casto)
- Chaval** (Ser ayudante de los héroes, hacerse amigo de Monstruos Gigantes)
- Científico Loco** (Desvariar, dominar el mundo, jugar a ser Dios, carcajearse)
- Espadachín** (Dar estocadas, columpiarse en candelabros, navegar, enamorarse)
- Estafador** (Convencer a los demás para que te den su dinero, huir de los polis)
- Experto en Artes Marciales** (Pelear espectacularmente, hablar desincronizadamente)
- Figurín** (Ser guapo/a y tonto/a, distraer, ser provocativo, no ser provocativo...)
- Friki Informático** (Hackear, programar, tartamudear en las presentaciones)
- Fuerzas Especiales** (Cumplir órdenes, parecer duro, cumplir órdenes)
- Gángster** (Disparar, hablar con acento, intimidar)
- Hechicero** (Lanzar hechizos, invocar demonios, hablar en jerigonza)
- Jugador** (Apostar, hacer trampas, ganar, correr muy rápido)
- Ladrón** (Ecurrirse por ahí para conseguir objetos ajenos)
- Latin Lover** (Seducir, amar, huir de maridos cabreados)
- Mago** (Ocultarse cosas en la manga, aserrar chicas en cajas, hablar en público)
- McGyver** (Construir un radar con un tenedor doblado y un poco de chicle)
- Montaraz** (Seguir huellas, construir refugios, encontrar comida silvestre)
- Motero** (Montar en su Harley, echar pulsos, pelear, ser invisible para otros moteros)
- Novelista** (Beber, pelearse, viajar a mitad de precio, introspección)
- Peluquera** (Arreglar el pelo. Si acaso.)
- Piloto de Caza** (Combate aéreo, no desmayarse por altas Gs, fanfarronear)
- Policia** (Comer donuts, poner multas, disparar a civiles)
- Polttergeist** (Estar muerto, tirar cosas, asustar a la gente en sus casas)
- Soldado** (Disparar, esconderse, salir de juerga, coger enfermedades venéreas)
- Vaquero** (Cabalgar, arrojar el lazo, marcar a fuego, escupir y disparar)
- Vampiro** (Hipnotizar, beber sangre, convertirse en niebla o murciélagos)
- Vampiro de otro tipo** (Autocompasión, poesía erótica sangrienta, vestir de negro)
- Vejestorío** (Jadear, maldecir, recordar amargamente, no entender a los crios)

Estos son sólo ejemplos para calentar motores. Los jugadores deberían sentirse libres para crear sus propios Clichés (con la aprobación del DJ). El DJ puede pedir que se defina mejor cualquier Cliché que vea demasiado amplio. Si el juego versara sobre hechiceros (por ejemplo), entonces "hechicero" sería muy abierto, mientras que Clichés como *niromante*, *mentalista*, *mago del fuego* o *mujer sabia* serían más apropiados.

EL SISTEMA DE JUEGO

Cuando alguien quiere hacer algo, nadie está tratando de detenerlo Y ADEMÁS el DJ considera que el éxito no es automático, el jugador tirará los dados. Si el total es mayor o igual al Número Objetivo que decida el DJ, ¡éxito! Si es menor, ¡fallo!

Sin embargo, los Números Objetivo son subjetivos, por lo que *cualquiera* puede intentar cualquier cosa: cruzar un abismo columpiándose en una cuerda, liana o similar será un juego de niños (¡éxito automático!) para un Espadachín o para un Señor de la Jungla, Fácil (Dificultad 5) para un Arqueólogo 'Pulp,' y complicado pero factible (Dificultad 10) para un Ginnasta, un Bárbaro o un Ladrón. Por poder, hasta un Excéntrico Oculista En Silla De Ruedas podría (Dificultad 15 ¡o 30 si no quiere perder la silla!)

HERRAMIENTAS ADECUADAS

Se supone que cada personaje va equipado con las Herramientas de su Oficio (las que se puedan llevar). Los Guerreros van en armadura y portan buenas armas, los Vaqueros tienen lazo, un par de revólveres con empuñadura de nácar y tabaco para mascar, y los Cibernautas no salen de casa sin su caro ciberportátil y sus ropas estrafalarias.

Si en el curso de una aventura un personaje PIERDE alguno de estos objetos vitales, su Cliché se verá reducido a la mitad (o a cero, si el DJ considera que era IMPRESCINDIBLE para la acción) hasta que sean reponidos.

Por ejemplo: un Bárbaro (5) puede luchar sin su espada como un Bárbaro (3), pero un Cibernauta no puede surfear la red sin su cibercharro. Si se las apaña para encontrar un ordenador distinto al suyo, operará con la mitad de sus dados.

Algunos objetos especiales (báculos mágicos, cibernetales de fabricación militar y demás) pueden incluso dar una bonificación a los Clichés cuando se usan. De todas maneras, los personajes nunca comenzarán el juego con uno de estos objetos tan especiales; deberán adquirirlos en las aventuras.

EL SISTEMA DE COMBATE

En este juego, "Combate" es toda aquella competición en la que los personajes luchan por una posición, atacan, se defienden y desgastan a sus enemigos para conseguir la victoria, ¡ya sea de manera literal o metafórica! Algunos ejemplos de combate pueden ser:

DISCUSIONES: Gente usando todas sus armas verbales para imponer su punto de vista. La Verdad es la primera baja.

CARRERAS DE CABALLOS: Gente a caballo dando vueltas y vueltas en una pista de tierra, tratando de llegar los primeros a ninguna parte.

COMBATE AÉREO: Gente en aviones o naves espaciales volando por ahí y tratando de derribarse mutuamente.

DUELOS ASTRALES/PSÍQUICOS:

Místicos o Psíquicos que parecen aburridos o dormidos, pero que están destrozándose los egos en algún otro Plano.

DUELO DE BANJOS: Banjistas tocando melodías extrañas y tratando de superar al otro.

DUELOS DE MAGOS: Hechiceros invocando magias extrañas y tratando de superar al otro.

INTENTOS DE SEDUCCIÓN: Uno o más personajes intentando emparejarse con uno o más personajes que está(n) tratando de resistirse.

ARGUCIAS LEGALES: Acusación contra Defensa. Lo que importa es la victoria. La Justicia es circunstancial.

COMBATE FÍSICO: Gente tratando de herirse o de matarse mutuamente

El DJ decide cuándo ha comenzado un combate. A partir de ese momento irá alrededor de la mesa, dejando que cada combatiente realice un ataque durante su turno. Lo que constituya un "ataque" dependerá del tipo de combate, pero SIEMPRE deberá ser interpretado (si implica diálogo) o descrito con divertidos detalles (si es físico y/o peligroso y/o requiere normalmente el uso de anticonceptivos).

Para atacar hay que tirar dados de Cliché. Cuando comienza el combate el DJ señala cuáles son los Clichés adecuados. En un combate físico son apropiados Clichés de Vikingo, Bárbaro, Soldado, Espadachín y Novelista. Peluquero y Latin Lover no lo son (pero si se pueden utilizar, mira en la siguiente sección.).

Un ataque tiene que ser dirigido contra un enemigo (obvio, ¿verdad?). Ambas partes (atacante y defensor) lanzan los dados del Cliché que hayan elegido. La tirada más baja pierde. Más concretamente, el que saca la

Los Números Objetivo siguen esta escala

- 5:** Chupado. Tirado. Rutina para un profesional
- 10:** Chungo para un profesional
- 15:** Desafío Heroico. Proezas realmente peliagudas
- 20:** Chungo para un Maestro. Dificultad casi sobrehumana
- 30:** Debes estar de broma. Dificultad sobrehumana de verdad.

tirada más baja pierde un dado de su Cliché para el resto del combate: ha sido debilitado, desgastado o empujado un paso hacia su derrota de algún modo. En los siguientes asaltos sacará resultados más bajos.

Llegará un punto en el que uno de los bandos permanezca en pie y el otro se vea sin dados. Aquí es donde los ganadores deciden el destino de los perdedores. En un combate físico o en un duelo mágico el perdedor podría resultar muerto (o se le perdona la vida). En un juicio el perdedor podría ser condenado por el jurado, o ver desestimadas sus acusaciones. En una seducción, el perdedor se lleva una ducha fría o una cálida noche, según quien gane.

No hay por qué usar el mismo Cliché cada asalto del combate. Si un Vikingo/Espadachín quiere aplastar cabezas un asalto y columpiarse en un candelabro el siguiente, estupendo. Pero en el momento en que cualquier Cliché llega a cero en un combate, ese personaje ha perdido, aunque aún le queden otros Clichés apropiados.

Los dados perdidos durante el combate se recuperan al final, al ritmo que establezca el DJ. Si el combate se llevó a cabo en vehículos (Cazas espaciales, mechs, barcos de vela) estos también habrán recibido daños y deberán repararse.

CLICHÉS NO APROPIADOS

Como ya dijimos más arriba, el DJ es quien determina el tipo de Clichés que son apropiados para cada combate. Un Cliché INAPROPIADO es cualquiera que está fuera de lugar... En un combate físico, Peluquero es inadecuado. En un duelo mágico, Bárbaro es inadecuado.

Estos Clichés pueden usarse para atacar **SIEMPRE QUE EL JUGADOR DESCRIBA EL ATAQUE DE FORMA MUY, MUY, MUY DIVERTIDA**. Es más, el ataque debe ser plausible dentro del contexto del combate, y debe ceñirse al género y tono definidos por el DJ para la partida. Esta opción vale más para partidas humorísticas que para juegos realmente serios.

Todas las reglas de combate se aplican normalmente, con una excepción: Si un Cliché inapropiado gana un asalto contra un Cliché apropiado, el jugador "apropiado" ¡pierde TRES dados de su Cliché en vez de uno! El personaje "inapropiado" no corre ese riesgo, y pierde el dado de siempre en caso de perder el asalto.

Así que acorralar y atacar injustamente a un experto Peluquero puede resultar peligroso. Mucho cuidado.

En caso de duda, se asume que el atacante determina el tipo de combate. Si un Mago ataca a un Bárbaro con magia, es un combate mágico. Si un Bárbaro ataca al Mago con su espada, es un combate físico. Si al defensor se le ocurre un uso creativo de sus habilidades, entonces tendrá la iniciativa. ¡En algunos géneros merece la pena ser el que defiende!

NOTA: Si tanto el Bárbaro como el Hechicero *están deseando pegarse*, entonces ambos son atacantes en un "Combate Fantástico" donde espadas y brujería tienen el mismo poder.

FORMANDO EQUIPO

Dos o más personajes pueden decidir formar un EQUIPO en un combate. Mientras dure la asociación (normalmente lo que dure el combate) lucharán como un solo personaje y se les atacará como si fueran un único enemigo. Hay dos tipos de equipos: De Personajes Jugadores y de Personajes No Jugadores ("Escuadrones Salvajes").

Escuadrones Salvajes: Son sólo un efecto especial. Cuando quieres lanzarles a los héroes una horda de 700 ratas-esqueleto en la guarida del Malvado Nigromante(5), pero no te apetece llevar la cuenta de 700 pequeños y esqueléticos grupos de dados, puedes declarar que forman equipo y luchan como una Horda de Ratas-Esqueleto(7). A nivel de reglas la horda funciona igual que cualquier otro enemigo, sólo que ¡tira más dados! Los Escuadrones Salvajes pueden tener cualquier Cliché al

nivel que el DJ crea apropiado y sus integrantes se mantienen juntos hasta que son vencidos, momento en el que los supervivientes se dispersarán (aunque siempre quedará alguno para sufrir el destino que decida el vencedor)

Equipos de Personajes Jugadores:

Cuando los PJs (o los PJs y los PNJs que les acompañan) forman un equipo, el "Líder del Equipo" será quien tenga el Cliché con el valor más alto (en caso de empate habrá que elegirlo). Todos lanzan sus dados, pero sólo se suman los del Líder. El resto sólo contribuyen con sus seises al total (si se usan Dados Molones, los PJs pueden elegir entre aportar un dado con resultado mayor de seis -sólo un dado- o todos los seises que saquen). Los que no saquen seises no contribuyen a la tirada del Líder en ese asalto.

Los Clichés de un mismo Equipo no tienen por qué ser iguales, pero todos ellos tienen que ser igualmente apropiados o inapropiados. Es decir, cinco Vikingos pueden unirse en un combate físico sin problemas. Pero también podrían juntarse un Peluquero, un Adiestrador de Cacatuás y un Asesor Universitario ¡si se sacan de la manga una MUY buena descripción de cómo van a combinar sus habilidades para vencer a los Vikingos!

Cuando un Equipo pierde un asalto, uno de sus componentes perderá un dado (¡o tres!), como ya hemos visto. Cualquier miembro del grupo puede "dar un paso al frente" y encajar la pérdida voluntariamente. Si esto ocurre, el noble voluntario pierde *el doble* de dados (¡dos o seis!), y el Líder del Equipo puede tirar *el doble* de su cantidad normal de dados en el próximo ataque. Este incremento temporal representa el afán de los miembros por vengar a su heroico camarada. Si no sale ningún voluntario, entonces todos hacen una tirada con el Cliché que están usando en combate: el que saque menos se lleva el daño (sin duplicar), y no hay bonificación de "venganza".

Disgregare: Un Equipo puede disolverse voluntariamente en cualquier momento entre una tirada y otra. Esto reduce instantáneamente el Cliché que cada cual estaba usando en un dado (nada permanente, como si fuera daño recibido en combate). Los ex-miembros del Equipo pueden formar nuevos grupos, siempre que la pérdida del dado no les haya dejado fuera de combate. Los individuos pueden también "abandonar" el Equipo, pero esto les deja a cero dados inmediatamente porque corren a la retaguardia. ¡Su destino quedará en manos de quien gane el combate!

Perder el Líder: Si el Líder del Equipo deja el grupo por cualquier razón (porque lo abandona o porque sus dados personales se han reducido a cero) cada miembro perderá un dado inmediatamente, como si el Equipo se hubiera disgregado (sin un Líder, eso es justo lo que han hecho). Pueden formar un nuevo Equipo justo en ese momento (con un nuevo Líder), y si el Líder anterior cayó porque se hizo cargo del daño voluntariamente, el nuevo Líder del Equipo también tendrá la bonificación de doblar su número de dados para ¡vengar a su predecesor!

CONFLICTOS QUE NO SON COMBATE

Muchos de los conflictos no pueden definirse como "combate". Terminan muy rápido y se resuelven mediante una simple acción. Un duelo con revólver no es un combate, ya que los duelistas simplemente se giran, disparan y se acabó. Tampoco es un combate cuando dos personajes se lanzan a por el mismo arma. Ni cuando dos cocineros preparan Chile para ganar un concurso. No hay un "desgastar al enemigo" ni un "conseguir la posición dominante".

Estos "conflictos de una sola acción" se resuelven con una única tirada contra el Cliché adecuado (o inadecuado, si la interpretación es buena). Como siempre, la tirada más alta gana.

CUANDO ALGUIEN NO PUEDE PARTICIPAR

A veces los personajes se verán envueltos en un Combate o en un conflicto rápido para el cual no tendrán Clichés aplicables, ni siquiera forzando la imaginación. O quizás sólo UN personaje tendrá un cliché adecuado mientras el resto está fuera de lugar. Un ejemplo de esto puede ser un concurso de comer pasteles. Un jugador

fue lo suficientemente listo (o estúpido) como para elegir "Glotón Asqueroso" como uno de sus Clichés. Los demás son contables o astronautas, profesiones que no suelen ser especialistas en engullir tartas.

En casos como éste el DJ le dará a todos los personajes dos dados para jugar, sólo mientras dure el conflicto. Esto **INCLUYE** también a esos personajes que ya TIENEN Clichés adecuados. En el ejemplo anterior, los astronautas y los contables conseguirían el Cliché Comer Pasteles(2), mientras que el Glotón Asqueroso (2) se convertiría temporalmente en Glotón Asqueroso (4). El tragaldabas sigue teniendo todas las de ganar, pero cualquiera puede INTENTAR atiborrarse de tarta. Este "aumento temporal" sólo es válido para acciones enfrentadas, no para tiradas contra un Número Objetivo.

UN PAR DE COSAS SOBRE ESCALAS

En Risus no hay medidas de tiempo o distancia, depende más bien del tipo de acción que se esté llevando a cabo. Aun así, el DJ debería guardar cierta consistencia en cada conflicto. En un combate físico cada asalto representa unos cuantos segundos. En una guerra a largo plazo dentro de un matrimonio, cada asalto podría representar un Día entero. (Día uno: el marido incinera "accidentalmente" el vestido favorito de su mujer en el horno, la esposa "accidentalmente" le da de comer salsa cáustica al pez de colores del marido. Día dos:... , y así hasta que haya un ganador).

MEJORANDO TU PERSONAJE

Al acabar cada aventura, los personajes lanzarán los dados de aquellos Clichés que hayan usado de manera significativa durante el juego (usando los valores actuales de cada uno). Si TODOS los dados lanzados muestran números pares, ese Cliché se incrementa en un dado. Así, mejorar se va volviendo cada vez más difícil. Ningún Cliché puede sobrepasar el valor de Cliché (6), aunque si se usa el Inflado (ver más abajo) si que se puede inflar un Cliché por encima de seis.

Cada vez que hagas algo muy, muy, muy espectacular y entretenido que arranque una ovación de toda la mesa, el DJ puede pedirte que hagas una tirada (¡en medio de la sesión!) para ver si mejoras ese Cliché. Esto además de la oportunidad que tendrás al final de la partida.

Añadir nuevos Clichés: Llegará un momento en el que un personaje haya madurado y crecido lo suficiente como para tener un nuevo Cliché. Si jugador y DJ están de acuerdo en cuál va a ser el nuevo Cliché, el jugador hará sus tiradas de mejora del modo habitual, pero cualquier dado ganado podrá ponerse en el nuevo Cliché en lugar de en los que se han tirado. ¡Esto también se aplica a las mejoras en medio de la partida, si la situación lo permite!

OPCIÓN AVANZADA: GANCHOS e HISTORIAS

Como hemos visto, lo normal es crear un personaje con 10 dados. Con esta Opción Avanzada se puede conseguir algún dado extra a cambio de darle al personaje un Gancho y/o una Historia.

Un Gancho es un defecto importante - una obsesión, debilidad, juramento, invalidez física permanente, etc- que el DJ considera que tiene suficiente enjundia como para hacer la vida de los personajes más interesante (lo cual suele significar menos agradable...). Un personaje con un Gancho obtiene un dado más para repartir.

Una Historia es una "biografía" escrita del personaje que describe su vida hasta el comienzo de la aventura. No tiene por qué ser larga (vale con dos o tres páginas); sólo tiene que contar al lector de dónde es el personaje, qué le gusta y qué le disgusta, cómo se convirtió en lo que es y cuáles son sus motivaciones. Algunas Historias quedan mejor si se relatan desde el punto de vista omnisciente del jugador, mientras que otros son más divertidos si se redactan como notas extraídas de un diario del propio personaje. Si el personaje ha proporcionado una Historia antes de que empiece la partida, obtiene un dado extra para repartir.

