

# Risus - Règles compressées

Olivier Rey

2022-04-02

## Table des matières



<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>V1 du flowchart Risus : création de perso + système de jeu</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Création du personnage</b>	<b>1</b>
3.1	Les clichés . . . . .	1
3.2	Matériel . . . . .	1
3.3	Coup de bol (option) . . . . .	2
3.4	Point faible (nommé "Amorce") . . . . .	2
3.5	Historique . . . . .	2
<b>4</b>	<b>Action simple : jet contre un facteur de difficulté</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Combat : basé sur le système du duel</b>	<b>2</b>
5.1	Types de combats . . . . .	2
5.2	Round de combat . . . . .	2
5.3	Récupération . . . . .	3
5.4	Conflit à action unique (actions très rapides) . . . . .	3
<b>6</b>	<b>Groupes</b>	<b>3</b>
6.1	Groupe de PNJ . . . . .	3
6.2	Groupe de PJ . . . . .	3
<b>7</b>	<b>Expérience</b>	<b>3</b>

## 1. Introduction

Version originale	<a href="#">Risus the RPG</a>
Version française	<a href="#">Risus, traduction de Tristan Lhomme</a>
Site américain	<a href="#">risuiverse</a>
Compression des règles	Olivier Rey
Copyright	2020-2022

## 2. V1 du flowchart Risus : création de perso + système de jeu

[Thumbnail du diagramme](#)

Publié sur [itch.io](#).

Versions :

- [En PDF](#),
- [En PNG taille normale](#)
- [En PNG taille maxi](#)

## 3. Création du personnage

### 3.1. Les clichés

Chaque personnage a un crédit de 10D6 à répartir sur des Clichés (entre 3 et 10) librement choisi.

Pour information :

Niveau	Nombre de dés
Newbie	1D
Pro	3D
Maître	6D

Les clichés n'ont pas tous le même coût :

Note : Les clichés magiques peuvent être "doublement gonflés" en combat (voir partie combat).

### 3.2. Matériel

Inclus quand dans cela reste dans le raisonnable.

### 3.3. Coup de bol (option)

- 1D permet d'acheter 3 coups de bol :
- 1 coup de bol = +1D sur une action
  - 1D = 3 coups de bols

### 3.4. Point faible (nommé "Amorce")

+1D de création si validation du point faible par le MJ.

### 3.5. Historique

S'il est bien fait, le MJ peut donner +1D.

## 4. Action simple : jet contre un facteur de difficulté

Ci-dessous, la table de difficultés.

Seuil à dépasser	Difficulté de l'action
5	Facile
10	Défi même pour un pro
15	Défi héroïque
20	Difficulté presque surhumaine
30	Difficulté surhumaine

## 5. Combat : basé sur le système du duel

### 5.1. Types de combats

Exemples de cas d'utilisation :

Type de combat
Débat
Courses de chevaux
Duel aérien
Duels astraux / psychiques
Duels magiques
Duels de Banjos
Séduction
Tribunal
Combat physique
Etc.

Généralement, l'agresseur détermine le type de combat. Du type de combat dépend le type de cliché utilisé.

### 5.2. Round de combat

Etape	Obligatoire	Description	Conséquence
1	Oui	Choisir le cliché	Le MJ détermine si le cliché est adapté ou pas (1)(2)
2	Non	Gonflette	+nD au jet / -nD sur le cliché à la fin du round

		Double (magie)	gonflette	+2nD au jet Cliché peut être fait en cas d'action exceptionnelle du- sur le cliché au jeu. du round
3	Oui	Lancer les dés		
4	Oui	Perdant du round Cliché adapté : -1D Cliché inadapté : -3D		
5	Oui	Si un combattant a un cliché à 0D, il a perdu	Le vainqueur fait ce qu'il veut du perdant	

(1) Notes sur les clichés inadaptés :

- Le roleplay permet de l'utiliser (donc même tiré par les cheveux, ce doit être utilisable) ;
- -3D si le cliché inadapté gagne.

(2) Porte de sortie : 2D par défaut en cas d'absence totale de cliché adapté.

### 5.3. Récupération

On récupère les dés avec de la guérison (contextuelle au type de duel).

### 5.4. Conflit à action unique (actions très rapides)

Un seul jet sur le Cliché approprié.

## 6. Groupes

### 6.1. Groupe de PNJ

Le groupe de PNJ se comporte comme un PNJ mais avec plus de dés.

### 6.2. Groupe de PJ

Groupe de PJ :

- Le Chef de Groupe est celui dont le le Cliché s'applique et qui a le plus de dés.
- Les jets des autres ne comptent en plus du Chef de groupe que s'ils font 6.
- Les clichés inadaptés ne triplent pas les pertes de dés.
- Si tous les clichés sont inadaptés et perdent, discuter avec le MJ.
- Si le Groupe perd, le Cliché d'un seul membre est diminué (nommé par le Chef de Groupe). Si quelqu'un veut bien prendre les dommages à sa place, ce quelqu'un perd 2D sur son Cliché mais le Chef de Groupe a le droit de lancer *deux fois plus de dés* pour la prochaine attaque (bonus de vengeance).

Si quelqu'un sort du Groupe, tous les membres du Groupe perdent un dé et celui qui sort du Groupe, passe à 0D. Si le Chef qui part, consulter les règles.

## 7. Expérience

A la fin, jet de Cliché : si tous les dés sont pairs, +1D au cliché (6D max par cliché). Ou nouveau Cliché à 1D.