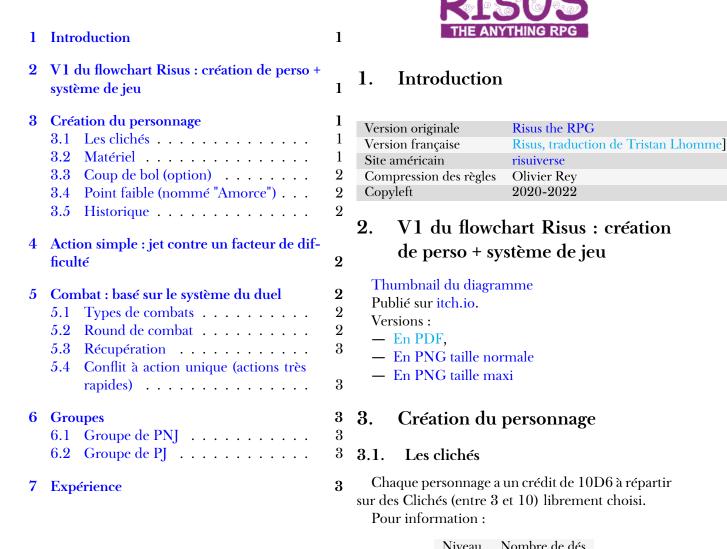
# Risus - Règles compressées

Olivier Rey

2022-04-02

#### Table des matières



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 gonflette (magie)	+2nD au jet Ce jud peut être fait en cas d'action exceptionnelle du- sur le clichéantlae ficu. du round
ć	3	Oui	Lancer les dés	
4	1	Oui	Perdant du round	Cliché adapté : -1D
				Cliché inadapté : - 3D
E	)	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 Chiché 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.

