

RISUS

Le JDR pour tous les univers

Création du personnage

Les clichés

Risus n'utilise que des dés à 6 faces. Chaque PJ a un crédit de 10D de Création (noté 10D€) à répartir sur des Clichés (entre 3 et 10, idéalement 4) librement choisis. Classiquement, un PJ est décrit par 4 Clichés à 4D, 3D, 2D et 1D.

Niveau du PJ	Nb de dés	Cliché	Coût Cliché	Gonflette ?
Débutant	1D	Normal	1D€ → 1D	Simple ¹
Professionnel	3D	Magique	2D€ → 1D	Double ²
Expert, maître	6D	Psioniques	2D€ → 1D	Double ²

La table ci-dessus donne une idée du niveau du personnage en fonction de son nombre de dés dans un Cliché.

Attention, tous les clichés n'ont pas tous le même coût.

Gonflette et Double Gonflette

¹ Gonflette	² Double Gonflette
Accord du MJ	Accord du MJ
Le joueur choisit le nombre de dés de Gonflette : n	Le joueur choisit le nombre de dés de Gonflette : n
+nD pour un round de combat	+2nD pour un round de combat
-nD sur le cliché à partir du round suivant	-nD sur le cliché à partir du round suivant
Niveau Cliché entre parenthèses (ex. : Lutteur (3))	Niveau Cliché entre crochets (ex. : Sorcier [3])

Matériel ("Tools of the Trade")

Inclus tant que cela reste logique et raisonnable pour le Cliché.

Options de création

Option	Description
Coups de Bol	1D€ = 3 Coups de Bol ; 1 Coup de Bol donne +1D sur une action.
Point Faible	Un point faible du PJ validé par le MJ = +1D€.
Background	S'il est bien fait, le MJ peut donner +1D€.

Les 3 mécaniques du jeu

- L'action simple : jet contre un Facteur de Difficulté (FD) ("Target Number" ou "TN" en anglais)
- Combat : basé sur le système du duel
- Conflits à action unique (CAU)

1. Action simple : jet contre un FD

L'action est réussie si le score est supérieur ou égal au FD.

Important : le FD est adapté au Cliché.

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

Par exemple, crocheter une serrure a un FD=7 pour un Voleur (3), FD=7+5=12 pour un Agent Secret (3) et FD=7+10=17 pour un Violoniste (3) (+0/+5/+10).

2. Combat : basé sur le système du duel

Types de combats

Généralement, l'agresseur détermine le type de combat.

Type de combat	Type de combat	Type de combat
Débat	Courses de chevaux	Duel aérien
Duel astral	Duel psychique	Duel de banjos
Séduction	Tribunal	Combat physique
Duel de danse	Jeopardy	Etc.

Du type de combat dépend le type de Cliché utilisé.

Note : dans un combat, il est possible d'utiliser plusieurs Clichés différents, mais le premier Cliché à 0D fait perdre le combat.

Round de combat

Processus	Conséquence
1. Choisir le Cliché	Le MJ détermine si le cliché est adapté ou pas ^{3 4}
2. Options	Gonflette ¹ , Double Gonflette ²
3. Lancer les dés	
4. Perte pour le perdant du round	Cliché adapté : -1D pour la suite du combat Cliché inadapté : -3D pour la suite du combat (très dangereux !)
5. PJ avec Cliché à 0D	Perd le combat. Le vainqueur fait ce qu'il veut du perdant

Suivant le type de combat, il se peut que le défenseur n'ait pas de Cliché adapté.

³ Cliché inadapté	Négociation avec le MJ. Même tiré par les che- veux, le Cliché doit être utilisable. Le roleplay permet de l'utiliser
⁴ Aucun Cliché ne fonctionne	2D pour le PJ sans Cliché, +2D pour tous les autres PJs et PNJs (validation du MJ)

Récupération

Les PJ récupèrent les dés avec de la guérison (contextuelle au type de duel).

3. Conflits à Action Unique (CAU)

Le CAU est souvent justifié pour une action très rapide. Il fonctionne comme un combat normal mais avec un seul jet de dés.

Groupe

Groupe de PNJ

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

Groupe de PJ

Processus	Conséquence
1. Choisir le Chef De Groupe (CDG)	Le CDG est celui dont un Cliché s'applique et qui a le plus de dés En cas d'égalité, les joueurs désignent leur chef
2. Déterminés les Clichés adaptés	Généralement, celui du chef de groupe est adapté, et le reste est un mélange de Clichés adaptés et inadaptés (avec accord du MJ)
3. Faire le jet	Le Cliché du CDG compte Les Clichés adaptés/inadaptés des autres joueurs comptent uniquement s'ils font des 6
4. Round de combat perdu	Un des membres doit se porter volontaire pour prendre les dommages (2D si au moins un des Clichés est adapté, 6D sinon) Si un PJ s'est désigné, le groupe a droit à un bonus de vengeance ⁵ . Dans le cas contraire, le CDG désigne celui qui prend les dommages (pas de bonus)
⁵ Bonus de vengeance	Le Groupe a le droit de lancer deux fois plus de dés lors du round suivant pour venger le membre du Groupe qui a pris les dommages
Membre du groupe à 0D pendant le combat	On attend en général la fin du combat pour se préoccuper de son sort (savoir si le groupe est vainqueur ou pas)

Débandade

Débandade du Groupe	Tous les membres du Groupe perdent 1D pour le prochain round
Un membre quitte le Groupe	Il se retrouve à 0D sur son Cliché et est à la merci du vainqueur
Le CDG quitte le Groupe	Tous les membres du Groupe perdent 1D pour le prochain round
Un autre Groupe se reforme alors que le CDP du Groupe précédent a pris des dommages et est passé à 0D	Le nouveau groupe a droit à un bonus de vengeance ⁵

Expérience

A la fin du jeu, jet de Cliché sur les Clichés utilisés durant le jeu : si tous les dés sont pairs, +1D au cliché (6D max par Cliché). Avec accord du MJ, il est possible d'utiliser le dé gagné pour créer un nouveau Cliché à 1D. Cela peut même être fait en cas d'action exceptionnelle durant le jeu.



RISUS

Le JDR pour tous les univers

L'écran du Meneur du Jeu !



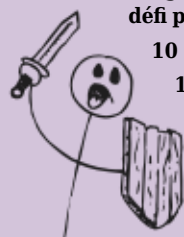
LE SYSTEME DE JEU

Quand quelqu'un veut faire quelque chose, que personne ne tente activement de le stopper, et que le MJ ne pense pas que l'action réussisse automatiquement, le joueur doit lancer les dés. Si le total des dés est supérieur ou égal au Facteur de Difficulté (FD, "TN=Target Number" en anglais) déterminé par le MJ, l'action réussit ! Autrement, elle échoue !

Le FD est subjectif, et n'importe qui peut tenter n'importe quoi : traverser un gouffre en s'accrochant à une corde, une plante grimpante ou quelque chose du même genre serait un jeu d'enfant (réussite automatique !) pour un "Aventurier d'un Film de Cap et d'Épée" ou un "Seigneur de la Jungle" ; facile (FD=5) pour un "Archéologue à la Indiana Jones" ; difficile mais faisable (FD=10) pour un "Gymnaste", un "Barbare", ou un "Voleur". Même un "Occultiste Excentrique en Fauteuil Roulant" pourrait le tenter (FD=15, mais le fauteuil roulant serait perdu à moins que le jet de dés ne soit supérieur à 30) !

Echelle de Facteurs de Difficulté

- 5 : du gâteau. Un claquement de doigts. Un défi pour un nase. La routine pour un pro.
- 10 : un défi pour un professionnel.
- 15 : un défi héroïque. Pour les cascades vraiment inventives ou difficiles.
- 20 : un défi pour un maître.
Une difficulté presque surhumaine.
- 30 : c'est une blague ? Une difficulté vraiment surhumaine.



Des Facteurs de Difficulté étendus...

... pour les surhommes, FD nécessaires pour des exploits physiques

- 30 : Jeter une moto.
- 50 : Jeter un tank.
- 70 : Jeter un train chargé.
- 85 : Jeter une pile de 15 000 trains chargés...
- 100 : Taper dans la Terre pour la faire dévier de son orbite de 1,5 mètre .

Notez la non-linéarité ! C'est pas sorcier !

TABLE DES PROBABILITES

	1D	2D	3D	4D	5D	6D	
5	33%	83%	98%	100%	100%	100%	5
6	17%	72%	95%	100%	100%	100%	6
7		58%	91%	99%	100%	100%	7
8		42%	84%	97%	100%	100%	8
9		28%	74%	95%	99%	100%	9
10		17%	63%	90%	98%	100%	10
11		8%	50%	84%	97%	100%	11
12		3%	38%	76%	94%	99%	12
13			26%	66%	90%	98%	13
14			16%	56%	85%	96%	14
15			9%	44%	78%	94%	15
16			5%	34%	69%	90%	16
17			2%	24%	60%	86%	17
18			0.5%	16%	50%	79%	18
19				10%	40%	72%	19
20				5%	31%	64%	20
21				3%	22%	55%	21
22				1%	15%	45%	22
23				0.4%	10%	36%	23
24				0.1%	6%	28%	24
25					3%	21%	25
26					2%	14%	26
27					0.7%	10%	27
28					0.3%	6%	28
29					0.1%	4%	29
30					0.01%	2%	30

© 2001 S. John Ross. Traduction © 2022 Olivier Rey. Sites : risusiverse.com - risusrpg.com - github.com/orey/jdr-risus

Risus en anglais	Risus the RPG (c) Big Dice Games
Risus en français	Risus , traduction de Tristan Lhomme, plus aides de jeu
Sites américains	risusrpg.com risuiverse.com
Copyright	© Olivier Rey 2022
Référence	OReyJdr13 – Version 2.0
Publié sur	rouboudou.itch.io github.com/orey/jdr-risus