



Version originale	<a href="#">Risus the RPG</a> (c) Big Dice Games
Version française	<a href="#">Risus</a> , traduction de <a href="#">Tristan Lhomme</a>
Sites américains	Nouveau site <a href="#">risusrpg.com</a>
	Ancien site : <a href="#">risuiverse</a>
Site Méga IV	<a href="#">messagers-galactiques.com</a>
Synthèse	<a href="#">Olivier Rey</a>
Copyleft	2020-2022

Ressources Risus

Appendix : Risus pour Méga

Comme dans le jeu classique, tous les joueurs démarrent avec 10D à répartir. De ces 10D, ils doivent avoir un Cliché "Méga" à au moins 3D et à au plus 4D. L'intitulé du Cliché peut être amusant. Il permet de faire les "trucs des Mégas", à commencer par le Transit et le Transfert.

**Le Transit**

Le Transit est la faculté de se téléporter au moyen d'un tétraèdre, soit dans le même univers, soit dans un univers parallèle.

La figure ci-dessous montre une interprétation des règles du Transit pour Risus Méga. Le premier Transit est facile, mais les Transits subséquents sont plus difficiles et coûtent un ou plusieurs dés de Mégas de manière temporaire. Voir les étiquettes pour les difficultés et les pertes de dés.

**Le Transfert**

Le Transfert est un combat mental contre un adversaire vivant pour pouvoir se transférer dans son corps. En cas de Transfert réussi, le corps du Méga tombe en catalepsie.

La figure ci-dessous montre une interprétation des règles du Transfert pour Risus Méga. Le Transfert est normalement assez facile, mais il a des effets secondaires (rejet de l'hôte). A noter : un transfert depuis un corps transféré est un combat contre la somme des Clichés des hôtes (départ et arrivée).

The image contains two diagrams. The left diagram, titled 'Le Transit', illustrates the rules for teleportation using a tetrahedron. It shows a cycle between 'Même univers' (Same universe) and 'Univers parallèle' (Parallel universe). The first transit is easy (5/6/7), but subsequent transits become more difficult (10+, 15+) and cost more megadice (-10, -20). The right diagram, titled 'Le Transfert', illustrates the rules for mental combat to transfer into a host's body. It shows a flow from 'Mega' to 'Cliché Mega' to 'Combat' (First throw of the Mega) to 'Cliché adapté' (Adapted cliché) to 'Hôte' (Host). It includes rules for noting the transfer score, the host's rejection, and the consequences of success (catalepsy) or failure (limb loss).

Licence

*Risus : The Anything RPG* est un jeu créé par S. John Ross. Les droits sont possédés par [Dave LeCompte](#) et [Big Dice Games](#) Voir aussi la [traduction française](#) de [Tristan Lhomme](#).