

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 cheveux, 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 3.0
Publié sur	rouboudou.itch.io github.com/orey/jdr-risus

Les douze travaux

Au final, dans chaque aventure Risus, on peut compter douze types de défis (travaux).

Type	Description	Type	Description
1. Physique	Courir, sauter, grimper, nager, pousser, soulever	7. Médecine	Soigner
2. Persuasion	Mentir, séduire, inspirer, passionner, calmer, diriger	8. Survie	Survivre, pister, utiliser les plantes, dompter les animaux
3. Communication et protocole	Langages, jargons, étiquette, coutumes particulières	9. Érudition	Savoir, suivre des conversations complexes
4. Détection	Remarquer, reconnaître et comprendre les indices	10. Intrusion	Espionner, voler, pirater, se cacher, s'échapper discrètement
5. Conduite, chevauchée et pilotage	Poursuivre, éviter, gérer des situations difficiles	11. Combat	Combattre, faire des exploser des trucs
6. Technologie	Réparer, améliorer, désactiver, utiliser	12. Magie	Utiliser des pouvoirs surnaturels par amusement ou pour un profit

Au travers de leurs aventures, les PJs seront amenés à accomplir des actions dans ces différents domaines. Note : certains Clichés couvrent une bonne partie de ces domaines.

Le dernier Cliché

Lancez un D100.

01. Alchimiste	34. Bourreau	67. Star du porno
02. Général de bureau	35. Ex-mercenaire	68. Prêtre
03. Barman	36. Danseur de danse exotique	69. Prophète
04. Star de basket	37. Explorateur	70. Rôdeur
05. Vétéran effrayé des combats	38. Investigateur ésotérique	71. Médium
06. Berserker	39. Membre d'une fraternité	72. Psychanalyste
07. Revendeur de contrebande de marché noir	40. Ami des animaux	73. Aide de ranch
08. Forgeron	41. Géo-Trouve-Tout	74. Rebelle
09. Chirurgien du cerveau	42. Joueur	75. Mégalomane sadique
10. Boucher	43. Gigolo/Call girl	76. Marin
11. Cambrioleur	44. Groupie	77. Saint
12. Chef cuisinier	45. Plouc	78. Vendeur
13. Élu d'une ancienne prophétie	46. Hédoniste	79. Savant
14. Acrobate de cirque	47. Victime impuissante	80. Fan de science-fiction
15. Ingénieur	48. Tueur à gage	81. Artiste sensible
16. Comédien/bouffon	49. Clochard	82. Serial killer
17. Geek	50. Homme au foyer	83. Gros crado
18. Arnaqueur	51. Lâche invétéré	84. Monsieur Je-sais-tout
19. Parent concerné	52. Homme à femmes	85. Détective sur son temps libre
20. Contorsionniste	53. A abandonné ses études de droit	86. Dilettante pourri gâté
21. Glandeur de canapé	54. Pillard	87. Magicien de scène
22. Icône de la scène alternative	55. Scientifique fou	88. Conteur
23. Cowboy	56. Avere	89. Cascadeur doublure
24. Informateur construisant une nouvelle vie	57. Monstre incompris	90. Aventurier de film de capes et d'épées
25. Reporter débutant	58. Musicien	91. Personne branchée
26. Cyborg machine à tuer	59. Maniaque du rangement	92. Lauréat de Qui Veut Gagner Des Millions
27. Fêru de magie noire	60. Écrivain de romans	93. Agent secret infiltré
28. Danseur	61. Homme d'extérieur	94. Acteur sans emploi
29. Dictateur destitué	62. Voyeur	95. Vampire
30. Disc Jockey	63. Philosophe	96. Vétérinaire
31. Dealer de drogues	64. Pilote	97. Visiteur du futur
32. Gladiateur esclave en fuite	65. Poète	98. Travailleur social volontaire
33. Ex-taulard	66. Activiste politique	99. Combattant du dimanche
		00. Loup-garou

Anatomie d'un Cliché

Les Clichés ont souvent les dimensions suivantes.

Dimension	Exemples
Profession	Détective privé (3), Pilote de chasse (3), Agent d'accueil vampire de supermarché(3), Avocat vampire (3)
Race ou espèce	Astronaute minotaure (4), Derviche nain (3), Elfe archer (3), Voleur de super butins (3)
Background culturel	Barbare (4), Sorcier langouste de Globédria (2), Astronaute Minotaure du Pays des Éclairs Violets (4)
Histoire personnelle	Ancien criminel (3), Patron de night-club cynique et égoïste (2), Ancien mercenaire héroïque connu pour défendre la veuve et l'orphelin (4), Français (3), Artiste connu auparavant comme prince (1)
Degré de dévotion	Combattant du dimanche (2), Fêru de magie noire (1), Chirurgien du cerveau amateur (3), Prêtre dévoué du Dieu Chevelu (3), Médecin de combat zélé qui manque toujours de gaze (2), Le plus grand fan de Joe Dassin de l'univers (6)
Inclinaison religieuse ou philosophique	Astronaute minotaure breton (4), Astronaute minotaure breton hindouiste (4)
Classe sociale et moyens financiers	Détective privé (4), Détective privé à la rue (4), Artiste clochard (3)
Genre	Généralement les Clichés sont masculins mais n'hésitez pas à les féminiser
Affiliation à un groupe	Astronaute minotaure breton hindouiste et franc-maçon (4), Justicier sombre, chef des scouts (5)
Comportement	Grand-père tueur à gage enjoué (4), Tueur à gage froid et nerveux (4)
Apparence	Fouineur à l'œil perçant (4), Héro de football américain à la mâchoire carrée (3)
Références maladroites	Alain Delon (3), Jackie Chan (5), Sigourney Weaver (4), Sherlock (2), Romeo (4)
Buts	Généticien déterminé à soigner le cancer (4), Généticien voulant dominer le monde (4)
Image de soi	Bretteur légendaire dans ses propres rêves (2), Gentil géant convaincu qu'il ne devrait pas vivre (3)
Intrigues et relations	Pilot de chasse que l'on consulte pour des conseils amoureux (3), Archéologue globe-trotter secrètement amoureux de la rousse qui n'arrête pas de lui voler ses trouvailles (4)
Problèmes	Aventurier aveugle et lubrique (3), Nécromancien avec un sérieux problème au lit (4), Jeune femme anglaise hautaine (3)