

RISUS - RÈGLES COMPRESSÉES



Version originale	Risus the RPG (c) John Ross
Version française	Risus, traduction de Tristan Lhomme
Site américain	risuiverse
Compression	Olivier Rey
Copyright	2020-2022

V1 du flowchart Risus

N'hésitez pas à vous procurer le flowchart Risus sur itch.io.

Création du personnage

Les clichés

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

La table ci-dessous montre le nombre de dés par niveau :

Niveau du personnage	Nombre de dés
Débutant	1D
Professionnel	3D
Expert, maître	6D

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

Type	Coût du cliché	Gonflette ?
Normal	1D investi = 1D de cliché	Simple (1)
Magique	2D investis = 1D de cliché	Double (2)

(1) Gonflette (simple) :

- Accord du MJ,
- +nD pour un round de combat, -nD sur le cliché à partir du round suivant,
- Notation de la compétence entre parenthèses.

(2) Double gonflette (pour les clichés magiques) :

- Accord du MJ,
- +2nD pour un round de combat, -nD sur le cliché à partir du round suivant,
- Notation de la compétence entre crochets.

Matériel

Inclus quand dans cela reste dans le raisonnable.

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

Point faible

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

Historique/background

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

Action simple : jet contre un facteur de difficulté

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

Combat : basé sur le système du duel

Types de combats

Exemples de cas d'utilisation :

Type de combat	Type de combat
Débat	Courses de chevaux
Duel aérien	Duels astral
Duel psychique	Duel 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.

Round de combat

#	Description	Conséquence
1	Choisir le cliché	Le MJ détermine si le cliché est adapté ou pas (1)(2)
2	Option : gonflette	+nD au jet / -nD sur le cliché à la fin du round
	Option : double gonflette (magie)	+2nD au jet / -nD sur le cliché à la fin du round
3	Lancer les dés	
4	Perdant du round	Cliché adapté : -1D Cliché inadapté : -3D
5	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.

Récupération

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

Conflits à Action Unique (CAU) (action très rapide)

Le CAU fonctionne comme un combat normal mais avec un seul jet de dés.

Groupe

Groupe de PJ

#	Description	Conséquence
1	Choisir le Chef De Groupe (CDG)	Le CDG est celui dont le 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 chef de groupe et un mélange de Clichés adaptés et inadaptés (si le MJ est d'accord)
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 (3). Dans le cas contraire, le CDG désigne celui qui prend les dommages (pas de bonus)

(3) 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.

Issue du combat :

- Lorsqu'un membre du groupe passe à zéro durant 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 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.
- Si le CDP quitte le Groupe, c'est la débandade.
- Si un autre Groupe se reforme alors que le CDP du Groupe précédent a pris des dommages et est passé à OD, alors le nouveau groupe a droit à un bonus de vengeance (3).

Groupe de PNJ

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

Participation impossible des PJ à un combat

Lorsqu'aucun Cliché ne fonctionne pour les PJ, le MJ peut attribuer aux deux adversaires 2D temporaires (donc 2D pour les PJ et +2D pour les PNJ).

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.

Licence

Risus : The Anything RPG est une marque déposée par S. John Ross pour son jeu de rôle de tout (*The Anything RPG*). Voir aussi la traduction française de Tristan Lhomme. ©1993-2013 par S. John Ross, tous droits réservés.

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

