

# Risus

## LE JEU DE ROLE DE TOUT

Version 1.4

© 1999 S. John Ross

Traduction française : Tristan Lhomme

**Risus** est un jeu de rôle (JdR) complet. C'est un ensemble de règles légères, destiné à ces nuits où le cerveau est trop ramolli pour s'intéresser aux détails techniques. **Risus** rendra notamment service aux meneurs de jeu qui bricolent en vitesse un scénario de tournoi, ou qui veulent animer une fin de nuit « coca - pizza ». Il s'agit surtout d'un Système Comique Universel, mais si vous y tenez, il peut aussi bien fonctionner pour une partie sérieuse. Et surtout, un personnage de **Risus** prend environ 20 secondes à créer !

### RENDONS A CESAR...

Ce jeu doit beaucoup à un classique épuisé depuis des lustres, *Ghostbusters* de West End Games, et à une idée figurant dans *DC Heroes*. Sa forme finale a été inspirée par *Over the Edge*, d'Atlas Games. D'autres jeux de rôle ont également servi de source d'inspiration, notamment *GURPS*, *Fudge* et *Tunnels & Trolls*. Parmi les nombreux amis, compagnons de jeu et autres passants innocents qui ont fait des commentaires pertinents, citons Dan « Moose » Jasman, Frank J. Perricone, Jason Puckett, David Pulver et Sean « Dr Kromm » Punch.

### CREATION DE PERSONNAGE

Les personnages sont définis par un ou plusieurs Clichés. Un Cliché est un résumé des capacités du personnage. Les « classes » des jeux de rôle du Néolithique étaient des Clichés : Guerrier, Magicien, Space Marine ou

Marchand Stellaire. Vous pouvez vous y tenir, ou choisir quelque chose de plus contemporain comme Motard, Espion, Informaticien Subhumain, Mannequin ou Depardieu (qui fut jadis un acteur, mais qui n'est plus qu'un Cliché). C'est le meneur de jeu qui décide des Clichés autorisés.

Les Clichés sont définis par des Dés (il s'agit des bons vieux dés cubiques que vous trouverez dans n'importe quelle boîte de petits chevaux). La valeur en Dés d'un Cliché est tout simplement le nombre de dés que vous lancerez à chaque fois que votre capacité à être (par exemple) un Guerrier, un Mannequin ou Depardieu sera mise en doute. Reportez-vous au paragraphe « Système de jeu » pour les détails. Un professionnel a 3 dés dans son domaine de prédilection. Un maître en a 6. Un toquard complet en a 1.

Pour créer un personnage, donnez-lui un nom, décrivez-le, et dressez la liste de ses Clichés. Pour cela, vous avez dix dés à répartir (c'est un héros : un type normal est défini avec 3 à 5 dés.) Un guerrier médiéval typique ressemblera par exemple à ceci :

#### Grolfnar Vainsson le Viking

*Description* : grand, blond et souriant. A un faible pour la bière, la baston, la bière et les belles vikingesses, sans oublier la bière, la navigation, la bière et le pillage.

Il rêve du jour où il écrira sa propre saga.

*Clichés* : Viking (4), Dragueur (2), Joueur (3), Poète (1).

Un personnage peut comprendre autant de clichés que vous le désirez. Simplement, compte tenu du nombre de dés dont vous disposez, 10 Clichés risquent de

donner un résultat bizarre. Les personnages ne devraient pas commencer leur carrière avec plus de 4 dés dans n'importe quel Cliché, mais ce n'est pas parce que vous créez votre

personnage aujourd'hui qu'il vient juste de commencer sa carrière ! Le MJ vous dira s'il désire des personnages « débutants » ou non. C'est son problème, pas le nôtre.

### QUELQUES CLICHES ET LES POINTS FORTS CORRESPONDANTS

- **Astronaute** : Piloter des vaisseaux spatiaux, ne pas vomir en apesanteur.
- **Athlète olympique** : Courir, nager, sauter, skier, lancer de javelot.
- **Barbare** : Taper sur tout ce qui bouge, boire comme un trou, aller aux putes, suer comme un porc, jurer comme un Templier...
- **Bembo** : Distraire, jouer les allumeuses, ignorer les malheureux qu'elle a allumés (existe pour les deux sexes).
- **Chasseur** : Suivre une piste, construire un abri, truffer de plomb d'innocentes créatures.
- **Chevalier** : Chevaucher, jouter, pourfendre, héraldique, être chaste.
- **Coiffeur** : Coiffure. Peut-être.
- **Commando** : Suivre les ordres, avoir l'air peu commode, suivre les ordres.
- **Cow-Boy** : Équitation, lasso, marquer d'innocentes bestioles au fer rouge, cracher et jouer du six-coups.
- **Escroc** : Éviter les flics, convaincre les gogos d'acheter la tour Eiffel.
- **Flic** : Manger des beignets, rédiger des contraventions, bavure.
- **Gamin** : Être le fidèle compagnon du héros, faire ami-ami avec d'Énormes Monstres Affreux Mais Au Grand Cœur.
- **Gangster** : Flinguer la concurrence, intimider, parler avec un accent.
- **Informaticien Subhumain** : Piratage informatique, programmation, bafouiller lorsqu'il rencontre de nouvelles têtes...
- **Karatéka** : Démolir les murs à mains nues, parler hors synchronisation pour cause de doublage calamiteux.
- **McGyver** : Construire un radar avec une fourchette tordue et un chewing-gum usagé.
- **Magicien** : Faire disparaître des choses, scier son assistante en deux, parler en public.
- **Motard** : Piloter une Harley, se battre, être invisible pour les autres conducteurs.
- **Mousquetaire** : Escrime, se suspendre au lustre, narguer le Cardinal, séduire.
- **Papy** : Rouspéter, être essoufflé, se souvenir avec amertume du bon vieux temps, ne pas comprendre les jeunes.
- **Pilote de chasse** : Vantardises, ne pas s'évanouir sous une accélération de plusieurs G, combat aérien.
- **Poltergeist** : Être mort, lancer des choses, faire peur aux gens.
- **Romancier hemingwayien** : Boire, se bagarrer, introspection, voyager à travers le monde à petit budget.
- **Soldat** : Tirer, se cacher, faire la fête, attraper des maladies vénériennes.
- **Tricheur professionnel** : Parier, tricher, gagner, courir très vite.
- **Savant fou** : Ricaner, jouer à Dieu, devenir maître du monde, avoir la bave aux lèvres.
- **Séducteur** : Séduire, aimer, se cacher dans les placards, fuir les cocus furieux.
- **Sorcier** : Lancer des sorts, invoquer des démons, parler dans des langues inconnues.
- **Vampire** : Séduire, sucer le sang, se transformer en brouillard ou en chauve-souris.
- **Vampire d'une autre variété** : S'habiller en noir, être malheureux, écrire de la poésie érotico-sanguignolesque.
- **Voleur** : Rôder et s'emparer d'objets qui ne lui appartiennent pas.

Bien entendu, ce ne sont que des exemples. Ils sont juste là pour vous donner des bases. Les joueurs sont libres d'inventer leurs propres Clichés, tant que le meneur de jeu (MJ) leur donne le feu vert. Le MJ est libre d'exiger qu'un Cliché trop général soit précisé. Si toute la partie tourne autour d'un groupe de sorciers, un Cliché comme « Sorcier », justement, devient trop général. Mieux vaut utiliser des Clichés comme Nécromancien, Distributeur de Boules de Feu ou Vieille Femme Pleine de Sagesse.

## LE SYSTEME DE JEU

Lorsque quelqu'un essaye de faire quelque chose, que personne ne tente de l'en empêcher ET que le meneur de jeu pense que le succès ne sera pas automatique, le joueur lance des dés. S'il obtient un total supérieur au facteur de difficulté fixé par le meneur de jeu, il a réussi. Sinon, c'est l'échec !

### Les facteurs de difficulté

- 5. Facile. Ou du moins pas trop dur. Un défi pour un gars pas doué, du gâteau pour un pro.
- 10. Un défi, même pour un professionnel.
- 15. Un défi héroïque. Pour des cascades très imaginatives ou très difficiles.
- 20 : Difficulté presque surhumaine. Un défi même pour un maître.
- 30 : Vous plaisantez ! Une difficulté réellement surhumaine.

## L'EQUIPEMENT

Chaque personnage est censé avoir sous la main le matériel correspondant à ses Clichés (ou, au moins, ce qui est transportable). Un chevalier est en armure, avec une épée et un boudier. Un cow-boy a un stetson, un lasso, deux six-coups à crosse de nacre et une chique. Les netrunners ont des vêtements flashys et une cyberconsole surpuissante.

Si, pendant une aventure, un personnage PERD l'un de ces accessoires indispensables, les dés de son Cliché sont divisés par deux jusqu'à ce que la pièce d'équipement soit remplacée (le MJ peut aussi décider que le Cliché ne fonctionne plus du tout).

Un Barbare (5), par exemple, peut combattre sans son épée. Ce sera un Barbare (3). En revanche, sans sa cyberconsole, un Netrunner n'est littéralement plus rien. S'il parvient à trouver un autre ordinateur, il fonctionnera à demi-dés, même si ce n'est pas le modèle auquel il est habitué.

Certains gadgets très particuliers (baguettes magiques, équipement militaire top secret, etc.) peuvent donner un bonus au score du Cliché. Les personnages ne commencent jamais la partie avec du matériel à bonus. Ils doivent le gagner à la sueur de leur front.

## LE SYSTEME DE COMBAT

Dans ce jeu, le « combat » est défini comme toute occasion où des adversaires se

battent, se défendent, tentent d'améliorer leur position, ou de se débarrasser de leurs adversaires pour remporter la victoire... que ce soit littéralement ou métaphoriquement. Parmi les exemples de combat possibles :

- **Débat** : On y utilise les armes verbales dont on dispose pour faire triompher son opinion. La vérité est généralement la première victime.
- **Course de chevaux** : Des types sur des canassons qui galopent comme des fous à qui arrivera nulle part le premier.
- **Duel aérien** : Des pilotes d'avions ou de vaisseaux spatiaux qui tentent de s'épapiller l'un l'autre sur quelques kilomètres de paysage.
- **Duels astraux/psychiques** : De vénérables sages ou des psis qui regardent dans le vide et qui paraissent s'ennuyer à mourir, alors qu'en réalité, ils sont en train de tenter de s'arracher l'âme quelque part dans l'Outremonde.
- **Duels de sorcellerie** : La même chose, mais en plus animé et avec beaucoup plus de boules de feu.
- **Duels de banjos** : Pareil, mais avec des fausses notes à la place des boules de feu. Pas nécessairement moins meurtrier.
- **Séduction** : Un ou plusieurs personnages tentent de se faire remarquer par un ou plusieurs autres personnages qui tentent de résister.
- **Tribunal** : L'Accusation contre la Défense. Objectif : la victoire. La justice ? Quelle justice ?
- **Authentique combat physique** : Des gens qui essayent de se faire mal pour de vrai, quelle horreur !

Le meneur de jeu décide à quel moment commence le combat. Faites des tours de table et laissez chaque joueur effectuer une attaque à son tour. La définition d'une « attaque » dépend du combat, mais elle doit TOUJOURS être jouée de manière théâtrale (s'il s'agit d'un dialogue) ou décrite de manière détaillée ET divertissante (s'il s'agit d'une action physique/ dangereuse/ nécessitant l'usage de contraceptifs).

Les attaques exigent des jets sur les Clichés. Le meneur de jeu décide, au début du combat, quelle SORTE de Clichés s'appliquent. Dans une baston, des Clichés comme Viking, Barbare, Soldat, Mousquetaire ou Romancier hemingwayien sont appropriés. Coiffeur ou Séducteur sont inadaptés, mais peuvent quand même servir, comme vous allez le découvrir au prochain paragraphe. Une attaque doit être dirigée contre un ennemi. Les deux personnes concernées,

l'attaquant et le défenseur, font un jet sur le Cliché choisi. Le joueur qui a obtenu le plus faible total a échoué. De plus, il perd un dé dans son Cliché pour le reste du combat – il a été affaibli, il se fatigue... bref, il a fait un pas vers la défaite. Au cours des prochains rounds, il obtiendra probablement des scores plus faibles.

Tôt ou tard, l'un des camps tombera à court de dés, perdant le combat du même coup. Le vainqueur décide du sort du perdant. Dans un combat physique ou magique, le perdant peut être tué (ou généreusement épargné). Dans un procès, le perdant se retrouve condamné par le juge, ou n'arrive pas obtenir la tête du prévenu. Dans le cas d'une tentative de séduction, le perdant va prendre une douche froide pour calmer ses ardeurs... ou passe une nuit très chaude, selon le choix du vainqueur.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser le même Cliché à chaque round (sauf si vous faites partie d'un groupe, voir plus loin). Si un Viking/Mousquetaire veut faire tomber des têtes pendant un round, puis faire le zouave avec le lustre au round suivant, c'est parfait ! Toutefois, lorsqu'un personnage se retrouve avec un Cliché réduit à 0 pendant un combat, il a perdu, même s'il dispose d'autres Clichés appropriés.

Les dés perdus en combat sont récupérés à la fin de ce dernier, à un taux de « guérison » fixé par le MJ. S'il s'agissait d'un combat entre véhicules (chasseurs spatiaux, robots géants, vaisseaux de ligne), les véhicules sont probablement endommagés, et auront besoin de réparations.

## CLICHES INADAPTES

Le MJ décide des Clichés appropriés, en fonction du type de combat. Un Cliché INADAPTE est... tout ce qui reste. Dans un combat physique, Coiffure est inadapte. Dans un duel entre magiciens, Barbare n'est pas souhaitable.

Toutefois, des Clichés inadaptes peuvent être utilisés pour attaquer, **à condition que le joueur décrive son action d'une manière très, mais alors très, distrayante**. De plus, « l'attaque » doit être plausible et adaptée au contexte du combat, et conforme au genre et au ton fixé par le meneur de jeu. Cette option est plus acceptable dans les parties « comiques » que dans les parties sérieuses.

Toutes les règles de combat s'appliquent normalement, à une exception près : si un Cliché inadapte remporte un round

de combat l'opposant à un Cliché adapté, le joueur qui employait ce dernier perd TROIS dés, et pas un. Le joueur employant le Cliché inadapte ne court pas ce risque. S'il perd, il ne perd qu'un dé.

Prenez garde : un coiffeur compétent, s'il est acculé, peut devenir dangereux.

Dans le doute, c'est l'agresseur qui détermine le type de combat. Si un sorcier attaque un barbare, c'est un duel magique ! Si le barbare tente de découper le sorcier en rondelles avec son épée, c'est un combat physique.

Un défenseur qui parvient à inventer une utilisation distrayante de ses compétences aura un avantage. Dans bien des genres, être le défenseur paye !

**Note** : Si le sorcier et le barbare veulent *tous les deux en découdre*, ils sont tous les deux les agresseurs, et c'est un « combat médiéval-fantastique », où les épées et les sortilèges ont également leur mot à dire.

## SE REGROUPER

Deux personnages ou plus peuvent décider de former un GROUPE en combat. Tant que le groupe existe (généralement pour toute la durée du combat), ils se battent comme une seule unité, et sont attaqués comme un seul ennemi. Le nombre de dés qu'ils lancent est celui du Cliché le plus important du groupe (son propriétaire se retrouve « chef de groupe » – en cas d'égalité, il faut impérativement en désigner un), plus un dé par membre du groupe au-delà du premier.

Les Clichés utilisés par les membres d'un groupe ne doivent pas être identiques, mais ils doivent tous être également adaptés ou inadaptes. Autrement dit, cinq Vikings peuvent aller à la baston tous ensemble sans problème. De même, un Coiffeur, un Dresseur de perroquets et un Conseiller d'Orientation peuvent former un groupe de combattants... à condition de faire une description vraiment brillante de la manière dont ils vont utiliser leurs compétences pour battre les Vikings !

Lorsqu'un groupe perd un round de combat, leur nombre de dés est réduit de un (ou de trois !), comme de coutume. De plus, les dés de l'un des membres du groupe sont également réduits. L'un des membres du groupe peut « se porter volontaire » pour subir ces « dégâts ». Dans ce cas, le courageux volontaire perd deux fois la valeur prévue (soit deux dés... ou six !), *mais* le groupe a le droit de lancer deux fois plus de dés lors de la sa prochaine attaque, afin de venger son héroïque camarade. S'il n'y a pas de

volontaire, chaque membre du groupe doit faire un jet sous le Cliché utilisé par le groupe. Celui qui obtient le score le plus faible perd deux ou six dés, et il n'y aura pas de bonus de « vengeance ».

### DEBANDADE

Un groupe peut se débander volontairement entre chaque jet de dés. Cela réduit immédiatement d'un dé le Cliché utilisé par tous les membres du groupe (ce n'est pas une réduction permanente, elle fonctionne comme les dégâts « infligés » par la perte d'un round de combat). Les membres d'un groupe qui vient de se défaire peuvent en former un ou plusieurs autres, à condition que les dégâts dus à la séparation ne les aient pas mis hors de combat. Il est également possible de quitter le groupe « individuellement », mais la personne concernée se retrouve immédiatement à 0 dés – elle défile comme un lapin vers l'abri le plus proche... et se retrouve à la merci du vainqueur.

### MEMBRES PERDUS

Si l'un des membre du groupe le quitte, volontairement ou parce que ses dés ont été réduits à zéro, la valeur du groupe est immédiatement réduite d'un dé pour tenir compte de cette perte. Si le chef du groupe le quitte pour une raison ou pour une autre, la valeur du groupe n'est pas affectée. En revanche, il doit se dissoudre immédiatement (ou après sa prochaine attaque, si le chef du groupe a été réduit à zéro dés parce qu'il s'était porté volontaire pour subir des blessures!).

## LES CONFLITS NE SONT PAS DES COMBATS

Le jeu engendre de nombreux conflits qui ne rentrent pas dans la catégorie « combats ». En effet, ils se composent d'une seule action et sont résolus rapidement. Un duel au pistolet n'est pas un combat : les deux duellistes dégainent, tirent... et c'est fini. Deux personnages qui se précipitent pour ramasser le même pistolet à terre ne se battent pas. Deux cuisiniers préparant du chili con carne dans la même cuisine ne sont pas en train de se battre – l'objectif n'est pas de « neutraliser l'adversaire », et ils ne cherchent pas à prendre l'avantage.

Ce genre de « conflit » est résolu par un seul jet de dé sous le Cliché adapté (ou inadapté, avec un zeste de jeu théâtral). Le total le plus élevé l'emporte.

## PARTICIPATION IMPOSSIBLE

Les personnages se retrouveront fréquemment embarqués dans un combat ou un conflit pour lequel ils n'ont tout simplement pas de Cliché adapté, même en faisant d'énormes efforts d'imagination. Il est également possible qu'un seul personnage dispose d'un Cliché adapté. Les autres risquent alors de se sentir exclus. *Exemple* : un concours de mangeurs de tartes. L'un des joueurs a été assez prévoyant (ou cinglé) pour doter son personnage du Cliché « Goinfre répugnant (2) ». Les autres personnages sont des astronautes ou des comptables, deux professions qui n'ont qu'un lointain rapport avec les tartes.

Dans ce cas, donnez à tout le monde deux dés gratuits pour la durée du conflit. Cela s'applique AUSSI aux personnages qui disposent DEJA d'un Cliché approprié. Pour reprendre l'exemple précédent, les astronautes et les comptables auront le Cliché « Manger des tartes (2) ». De son côté, le goinfre verra son Cliché devenir « Goinfre répugnant (4) ». Le goinfre conserve l'avantage, mais tout le monde peut essayer de bâfrer une douzaine de tartes. Cette « promotion temporaire » ne vaut que pour les conflits en opposition, pas pour ceux qui impliquent l'usage d'un facteur de difficulté.

## UN MOT SUR L'ECHELLE

**Risus** ne propose pas d'échelle de temps ou de distance. Tout dépend de l'action que vous êtes en train de simuler. Le meneur de jeu doit rester cohérent à l'intérieur de chaque conflit. Dans un combat physique, chaque tour de table représente généralement quelques secondes, et les personnages devraient agir en conséquence. Dans une guerre de tranchées entre époux, chaque round peut représenter une journée entière (premier jour : le mari met « par inadvertance » le feu à la robe préférée de son épouse ; deuxième jour, l'épouse donne « par erreur » de la mort-aux-rats au poisson rouge favori de son mari, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.)

## PROGRESSION DES PERSONNAGES

À la fin de l'aventure, chaque joueur peut faire un jet sur chaque Cliché utilisé pendant la partie. Il lance son nombre actuel de dés. Si tous les dés donnent un résultat pair, le joueur gagne un dé dans ce Cliché. La progression se ralentit donc avec le temps. Il n'est pas possible d'avoir plus de (6) dans un Cliché, sauf si la gonflette est autorisée (voir plus loin). Dans ce cas, le score des Clichés peut dépasser (6).

Si vous accomplissez quelque chose de très, très spectaculaire, qui fait applaudir toute la tablée, le MJ peut décider que vous faites le jet de progression immédiatement (oui, même en pleine action !). Vous aurez quand même le droit d'en faire un autre à la fin de la partie.

### **GAGNER DE NOUVEAUX CLICHES**

Avec le temps, un personnage peut mûrir suffisamment pour qu'il devienne légitime d'ajouter de nouveaux Clichés à sa feuille de personnage. Si le joueur et le meneur de jeu admettent que c'est le cas et se mettent d'accord sur un nouveau Cliché, le joueur fait un jet de progression, comme d'habitude. Les dés gagnés peuvent être affectés au nouveau Cliché plutôt qu'aux Clichés pour lesquels il a fait ses jets. Cela peut s'appliquer également aux améliorations « sur le vif », si la situation le permet !

### **REGLE OPTIONNELLE I : AMORCES ET HISTORIQUE**

Normalement, un personnage est créé avec 10 dés. Cette règle avancée permet aux joueurs d'en grappiller quelques autres, en donnant à leur personnage une Amorce et/ou un Historique.

Une Amorce est une faiblesse, une obsession, un point faible, un vœu, un handicap physique... Bref, quelque chose que le MJ considère comme prometteur. Il l'utilisera pour rendre la vie du personnage plus intéressante (lisez : moins agréable). Un personnage doté d'une Amorce reçoit un dé supplémentaire à sa création.

Un Historique est une « biographie » décrivant la vie du personnage avant le début du jeu. Il n'a pas besoin d'être très long (deux ou trois pages font plus que parfaitement l'affaire !). En revanche, il doit faire savoir au lecteur d'où vient le personnage, ce qu'il aime et ce qu'il déteste, pourquoi il est devenu ce qu'il est, et donner une idée de ses motivations. Certains Historiques sont plus intéressants vus par l'œil omniscient du joueur, d'autres gagent à être rédigés comme des extraits du journal intime du personnage. Un joueur qui arrive avec un bel Historique avant la partie gagne un dé supplémentaire.

### **REGLE OPTIONNELLE II : GONFLER LES CLICHES**

En cas d'urgence, un personnage peut gonfler ses Clichés. Si un Ninja (3) tombe sur un Monstre (6), par exemple, il risque d'en avoir besoin.

Un Cliché gonflé reçoit un bonus temporaire en dés. Ce bonus s'applique pendant un round de combat (ou pour un jet de dés important). Ensuite, le personnage perd un nombre de dés égal au nombre de dés de bonus qu'il s'est donné. Ce malus fonctionne comme les « blessures » infligées aux Clichés en combat, et doit « guérir » de la même manière.

**Exemple :** Rudolph le Ninja se retrouve face à face avec un monstre qui se jette sur lui. Rudolph se sent perdu et décide de ruser. Le monstre l'attaque physiquement ? Fort bien ! Rudolph choisit de riposter grâce à son Cliché Cuisinier (3), un choix parfaitement inadapté ! Il décide aussi de gonfler son Cliché de deux dés, ce qui lui en donne cinq...

Nous voici au premier round. Le monstre lance six dés. Le ninja en lance cinq, qui correspondent à la préparation d'un merveilleux civet de lapin assaisonné d'un somnifère ninja de sa composition.

Si le ninja rate son jet, il a perdu. En effet, son Cliché Cuisinier tombe à (1) à cause de des effets secondaires de la gonflette, et diminue d'un autre dé parce que le round a été perdu. Le monstre ne s'intéresse pas aux bons petits plats, il veut du ninja cru !

Si le ninja l'emporte, en revanche, le monstre tombe de Monstre (6) à Monstre (3). Quant au ninja, son Cliché Cuisinier tombe à (1). Au cours des rounds suivants, il aura recours à des tactiques plus conventionnelles – mais le monstre, à moitié endormi, sera un adversaire plus facile à gérer !

La manœuvre est risquée, mais le jeu en vaut souvent la chandelle.

Il est possible de gonfler un Cliché dans toutes les situations, sauf les conflits résolus en une action.

## REGLE OPTIONNELLE III : DOUBLE GONFLETTE

Si vous utilisez cette option, les personnages peuvent être créés avec des Clichés à double gonflette. Lorsqu'ils sont gonflés, ces Clichés vous donnent DEUX dés par dé perdu à la fin du round. Autrement dit, un Sorcier (5) peut devenir un Sorcier (11) pour un seul round de combat. Cela lui coûtera 3 dés. Cette option convient à tous les Clichés à base de surnaturel, sorciers, télépathes et autres super-héros volants. Ils vont également comme un gant à tous les Clichés pour lesquels le MJ donnera son feu vert (c'est dire si la liste est longue !).

À l'achat, ces Clichés coûtent le double du prix ordinaire. Le personnage suivant est un exemple de ce qu'il est possible de faire avec cette méthode.

### Sinsibilus le Sorcier

*Description* : Maigre, mystérieux et maugréant, avec un chat fatigué juché sur l'épaule. Il aime fourrer son nez dans les Choses que l'Homme n'est pas Censé Connaître, changer les gens en crapauds et toutes ces sortes de choses. Il apprécie les forêts.

*Clichés* : Sordier [3], Alchimiste (2), Forestier (2).

Le Cliché entre [crochets] est un Cliché à double gonflette. Il coûte le double du prix normal, Sinsibilus a donc bien été créé avec 10 dés.

Si le meneur de jeu estime qu'un Cliché est trop général et donc trop puissant, il peut exiger qu'il soit acheté de cette manière, afin d'assurer un minimum d'équilibre. En moyenne, les dés des Clichés à double gonflette sont moins rentables que les dés normaux au début, mais comme ils augmentent au même rythme que ceux des Clichés ordinaires, ils représentent un bon « investissement ».

## REGLE OPTIONNELLE IV : DES BIZARRES

C'est la dernière règle optionnelle, promis !

Cette option nous fait pénétrer dans le monde des dés non-cubiques, ces choses bizarres que l'on appelle d8, d10, d12, d20 et même (que Dieu nous vienne en aide !) d30.

Ces dés permettent à *Risus* de simuler des super-héros ou des demi-dieux sans avoir à lancer de pleines poignées de dés. Dans ce cas de figure, les personnages sont créés à partir d'un capital de points. Chaque type de dé coûte des points, selon le barème suivant :

**d6** : 6 points.

**d8** : 8 points.

**d10** : 10 points.

**d12** : 12 points.

**d20** : 20 points.

**d30** : 30 points.

Les personnages normaux sont créés avec 60 points. Les super-héros et autres dieux baladeurs ont besoin de plus de points (200 représente une bonne moyenne). Les dés à double gonflette coûtent le double du prix normal, comme d'habitude, et la limite pour les personnages débutants reste à 4 dés... seulement, il peut s'agir de 4 gros dés. Les points non dépensés à la création du personnage sont perdus. Les dés à six faces restent la plus petite unité possible, et les dés à trente faces la plus grande (de plus, ces saletés passent leur temps à rouler sous les tables).

Si vous utilisez cette option, un personnage qui a atteint Cliché (6) peut toujours faire un jet d'expérience. Si le joueur le réussit, il tombe à 5 dés, mais ils seront de la catégorie immédiatement supérieure. Ainsi, un Astronaute (6) peut devenir un Astronaute (5d8).

Si le MJ autorise les Amorce et Historiques, tous deux augmentent les points disponibles au départ de 10 % (cela donne à un personnage normal six points de rab pour une Amorce ou un Historique).

Les changements de règles s'arrêtent là. Les dés restent des dés. Si un Viking (3) remporte un round de combat face à un Mousquetaire (3d10), le mousquetaire perd 1d10 entier. De même, à la fin de la partie, le Mousquetaire a la même chance d'ajouter 1d10 à son Cliché que le Viking 1d6 au sien. Voici un exemple de super-héros construit avec 200 points (196, pour être précis ; 4 points ont été perdus).

### Burning Rubber

*Description* : Sous l'identité de Barry Parker, un paisible cascadeur, se cache un super-héros capable de courir à des vitesses

prodigieuses, de prendre feu et prendre des formes bizarres.

*Clichés* : Courir à la vitesse de l'édair [2d10], Torche humaine [2d20], Étirement (4d10), Cascades automobiles (3), Fan de football (3).

Voici une liste étendue de facteurs de difficulté pour les surhommes, avec leurs équivalents physiques.

**30** : Lancer une moto.

**50** : Lancer un tank.

**70** : Lancer un train de marchandises.

**85** : Lancer 15 000 trains de marchandises.

**100** : Décaler l'orbite de la Terre d'un coup de pied négligent.

*Notez que cette échelle est non-linéaire et non-cohérente ! Nous ne sommes pas entre mathématiciens !*

Si vous avez aimé *Risus*, envoyez-moi un e-mail à [sjohn@io.com](mailto:sjohn@io.com).

Je suis toujours curieux de savoir ce que l'on fait de ce jeu.

N'hésitez pas à faire un saut sur mon site, *Blue Room*. Vous y trouverez la dernière version de *Risus*, ainsi que des liens vers des campagnes, des règles avancées, etc.

Vous pourrez aussi y admirer des quantités d'autres choses, trucs et machins susceptibles d'intéresser des joueurs, dont la « grande liste des intrigues de JdR ».

Rendez-vous là-bas !

<<http://www.io.com/~sjohn/blue.htm>>