4-KOMA QUEST

Bienvenu nobles aventuriers dans ***4-KOMA QUEST***, un supplément pour ***4-KOMA*** qui vous permettra de jouer dans un monde médiéval-fantastique à la sauce nipponne, avec son Roi-Démon, sa guilde d'aventuriers, ses Slimes et son univers qui semble fonctionner comme un jeu vidéo.

Les personnages

Ce qui suit remplace ou modifie les règles normales de création de personnage.

Les personnages sont toujours définis par leur **Concept**, leur **Défaut**, leur(s) **Don**(**s**) et leurs **Liens**. Toutefois, le **Concept** doit maintenant indiquer d'une façon ou d'une autre le peuple auquel le personnage appartient, ainsi que sa classe (mélange entre métier et stéréotype). Par exemple : *Mage-archer Elfe sylvain*, *Chevalier de l'Ordre de la Rose Noire des Royaumes du Nord* ou *Prêtre Gnome du Tout-puissant*. Comme d'habitude, le meneur de jeu devrait demander des précisions s'il y a un doute sur les aptitudes définies par un **Concept**.

Chaque personnage a également un **Niveau** qui va de 0 à autant que nécessaire. Pour les personnages des joueurs, il va normalement de 2 à 6, mais le meneur ne devrait pas hésiter à expérimenter avec d'autres valeurs.

À la création , le **Niveau** est fixé par le meneur de jeu et tous les personnages des joueurs doivent être de même **Niveau**.

Un personnage possède autant de **Dons** que son **Niveau** actuel. Par conséquent, s'il gagne un **Don**, son **Niveau** augmente et vice-versa. Les **Dons** sont choisis librement parmi la liste ci-après. La plupart donnent un bonus permanent, ou une capacité avec un nombre d'utilisation limitée. Cela remplace la règle normale sur les **Dons**.

De plus, un personnage débutant commence avec autant de **Koma** que son **Niveau**.

Les Dons

Voici les **Dons** les plus courants chez les aventuriers. Chaque **Don**, à quelques exceptions près, ne peut être pris qu'une fois.

- **Arnaqueur** : Vous paroles sont aussi dangereuses qu'une arme. Lorsque vous essayez d'arnaquer un personnage du meneur de jeu, une fois par scène vous pouvez décider que celui-ci vous fait naturellement confiance, ce qui vous permet en plus de lancer 2 dés supplémentaires sur votre prochain jet pour l'embobiner.
- **Attaque surprise** : Vous êtes particulièrement talentueux pour attaquer vos adversaires par surprise. Si votre adversaire est pris au dépourvu lors d'un **Conflit**, quand vous dépensez un **Koma** pour essayer d'améliorer le résultat de votre jet de dés, vous lancez 2 dés supplémentaires.
- **Berserker** : Vous avez tendance à perdre le contrôle pendant les combats. Une fois par scène, vous pouvez décider de déclencher votre furie berserk lorsque vous remportez une manche d'un **Conflit**. Au lieu du résultat normal pour avoir remporté la manche, dans une orgie de folie et de destruction vous éliminez automatiquement les adversaires que vous avez battus, à l'exception des **Boss** et des autres personnages des joueurs, et vous causez de gros dommages collatéraux autour de vous.
- **Bricoleur** : Vous êtes capable de bricoler n'importe quoi avec trois fois rien. Expliquez que ce vous essayez de faires puis faites un **Test**. Si vous n'obtenez pas de **Succès**, votre bricolage provoque une catastrophe. Avec un **Succès**, votre bricolage est efficace mais il a comme un défaut : il n'est pas aussi efficace que prévu, ou il ne tiendra pas longtemps, ou le meneur de jeu vous rajoutera une complication plus tard. Avec 2 **Succès** ou plus, votre bricolage fonctionne exactement comme vous le voulez.
- **Baratineur** : Vous êtes capable de faire croire les mensonges les plus improbables. Lorsque vous essayez d'influencer quelqu'un par vos belles paroles, faites un **Test**. Avec un **Succès**, votre interlocuteur vous croit avec réticence, et votre mensonge vous causera des problèmes dans le futur. Avec 2 **Succès** ou plus, il vous croit sur parole. Dans tous les cas, votre victime sera furieuse contre vous si elle découvre la vérité.
- **Brute** : Vos muscles saillants et votre carrure imposante ne servent pas qu'à vous mettre en valeur. Vous lancez un dé supplémentaire lorsque vous combattez au corps-à-corps et lorsque vous essayez d'intimider quelqu'un par la force ou par votre seule présence.

- **Chanceux** : Durant les **Conflits** où vous participez, juste avant de déterminer le gagnant d'une manche, vous pouvez dépenser 1 **Koma** pour retirer un **Succès** à votre adversaire. Vous pouvez faire appel à votre *Chance* une fois par manche au maximum.
- **Élu** : Vous avez été choisi par le Destin pour réaliser de grandes choses. En plus d'une marque visible qui vous identifie comme un Élu, vous gagnez un **Koma** au début de chaque session. Accessoirement, être l'Élu peut vous apporter aussi bien de la sympathie chez la plupart des gens, qu'une grande inimité chez les **Monstres** et certains peuples.
- **Exterminateur** : Vous avez une dent contre un type de **Monstre** en particulier, comme les Morts-vivants, les Démons ou les Goblinoïdes. Vous reconnaissez automatiquement les signes qui permettent de savoir lorsqu'un **Monstre** du type honnis est dans les parages et vous lancez 2 dés de plus dans les **Conflits** contre les **Monstres** de ce type.
- **Familier** : Vous possédez un animal, magique ou non, plus intelligent que la moyenne et qui peut réaliser diverses tâches pour vous aider. Faites un **Test** à chaque fois que vous lui donnez un ordre. Si vous n'obtenez pas de **Succès**, il vous ignore ou il comprend l'ordre de travers. Avec un seul **Succès**, il accompli la tâche de façon maladroite. Avec deux **Succès** ou plus, il accompli sa tâche avec zèle.
- **Forme animale** : Vous avez la capacité surnaturelle de pouvoir vous transformer en un animal courant. Choisissez l'espèce animale à l'acquisition du **Don** : il n'est pas possible d'en changer après. Votre forme animale a son propre **Concept** qui remplace le vôtre lorsque vous changez de forme. Une fois par scène, vous pouvez vous changer en animal, ou reprendre votre forme initiale. Il n'est pas possible de faire les deux dans la même scène. Vous pouvez prendre ce **Don** plusieurs fois afin d'être capable de vous transformer en plusieurs bêtes différentes. Vous ne pouvez alors prendre chaque forme qu'une fois par scène.
- **Grand discours** : Vous savez trouver les bons mots pour motiver les troupes. Lors d'un **Conflit** où l'un de vos alliés viens d'être mis hors-jeu, faites un **Test**. Si vous n'obtenez pas de **Succès**, vous venez à peine de commencer votre discours qu'un adversaire en profite pour vous mettre en danger. Avec un seul **Succès**, vous faites un discours éloquent qui remet votre allié sur pied et il n'est plus hors-jeu. Avec deux **Succès** ou plus, vous vous surpassez et il peut également effacer un **Revers** qu'il a encaissé de sa feuille de personnage.
- **Guérisseur** : Vous pouvez soigner les blessures physiques des autres, même les plus graves, par simple toucher. En dépensant un **Koma**, vous permettez à la personne touchée d'effacer un **Revers** de sa feuille de personnage, ou une **Condition** négative persistante représentant une blessure physique, ou pour remettre sur pied quelqu'un qui a été mis hors-jeu. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser *Guérisseur* pour empêcher l'élimination d'un personnage.
- **Langage animal** : Vous avez la capacité innée de comprendre, et vous faire comprendre, des animaux. Bien sûr, la plupart des animaux ne seront pas capable de vous tenir de grands discours, et ils ne sont pas forcément disposés à vous aider, mais ils pourront être une mine d'informations intéressantes sur les environs. Il n'est pas certain que ce **Don** fonctionne correctement sur les créatures fantastiques, comme les Manticores ou les Dragons.

- **Le moment de vérité** : Le pouvoir de l'amitié, pour vous c'est un fait tangible, une Loi de l'Univers. Une fois par session, vous pouvez lancer un nombre de dés bonus sur l'un de vos jets égal au nombre de compagnons présents dans la scène qui ont un **Lien** avec vous. Vous pouvez activer ce **Don** avant ou après avoir lancé les dés, mais avant d'en déterminer le résultat final, y compris lors d'une manche de **Conflit**.
- **Linguiste** : Vous avez étudié de très nombreuses langues, y compris certaines exotiques. Lorsque vous essayez de comprendre un langage qui n'est pas votre langue maternelle, faites un **Test**. Si vous n'obtenez pas de **Succès**, vous reconnaissez le langage mais vous avez des difficultés à la traduire. Heureusement, vous savez où trouver l'information qu'il vous manque pour le déchiffrer. Avec un seul **Succès**, vous comprenez le sens du texte ou de la discussion même si vous ne saisissez pas toutes les nuances du langage. Avec deux **Succès** ou plus, vous êtes parfaitement bilingue et vous comprenez même l'argot, le patois et autres expressions obscures qui pourrait être utilisé.
- **Magie de combat** : Vous connaissez des incantations qui vous permettent de lancer des sorts de faible amplitude, mais efficaces, en un claquement de doigt. Lorsque vous obtenez ce **Don**, vous apprenez trois sorts de votre choix, que vous devez inventer. Un sort se limite à un nom et à une courte description de ses effets. Selon ce qui vous semble le plus approprié, un sort vous permet de donner ou retirer une **Condition** adéquate à la cible du sort. Les effets d'un sort durent au maximum une scène et ils ne peuvent pas être annulés par des moyens ordinaires. Pour lancer l'un de vos sorts, et résoudre ses effets, vous devez prononcer son nom à voix haute et dépenser un **Koma**. Le sort fonctionne automatiquement, la cible n'a normalement pas le droit d'y résister. Vous pouvez prendre ce **Don** plusieurs fois pour apprendre trois nouveaux sorts à chaque fois.

- **Magie rituelle** : Vous connaissez l'art noble qui vous permet de plier la réalité à votre volonté au prix de longs rituels fastidieux. Lorsque vous voulez lancez un rituel, trouvez un endroit calme et sécurisé puis écrivez l'effet du sort au meneur du jeu. Celui-ci vous donne de une à quatre conditions à accomplir pour que le rituel soit un succès. Par exemple : attendre un moment propice, faire un sacrifice, réunir certains ingrédients ou certaines personnes, dire le nom secret d'un Archidémon qui n'est inscrit que dans un grimoire obscur, etc. Plus l'effet du rituel sera complexe et/ou puissant, plus les conditions seront ardues à accomplir. Normalement, un rituel ne peut pas échouer, mais il peut être interrompu.
- **Maître archer** : Vous pouvez faire des tirs de précision pour épater la galerie sans avoir besoin de faire de **Test**. Durant les combats, votre talent à l'arc vous donne également un dé de bonus sur vos jets de tir à l'arc et vous permet d'ignorer les **Conditions** négatives liées à une mauvaise visibilité ou à la distance.
- **Maître du déguisement** : Une fois par session, vous pouvez vous rendre totalement méconnaissable. Cela ne vous permet pas de prendre l'apparence de quelqu'un en particulier, à moins de réussir un **Test**.

- **Mauvaise réputation** : Vous avez fait des choses terribles de par le passé et beaucoup de monde s'en souvient encore. Lorsque vous rencontrez quelqu'un pour la première fois, ou lorsque quelqu'un fait une allusion à votre lourd passé en votre présence, faites un **Test**. Si vous n'obtenez aucun **Succès**, la personne croie à une blague, ou pense que l'on parle de quelqu'un d'autre. Avec un seul **Succès**, la personne est intimidée mais cela ne l'empêchera pas de vous chercher des noises si elle pense avoir l'avantage sur vous. Avec deux **Succès** ou plus, elle prend votre réputation au sérieux et fait tout son possible pour éviter de croiser votre chemin.
- **Noblesse oblige** : Vous faites partie d'une grande famille noble. Faites un **Test** lorsque vous utilisez votre rang pour vous procurer des objets ou des faveurs. Si vous n'obtenez aucun **Succès**, votre identité est révélée à tous et vous n'obtenez pas ce que vous voulez. Avec un seul **Succès**, vous obtenez ce que vous voulez mais vous attirez l'attention sur vous, ou on vous demande une faveur en échange. Avec deux **Succès** ou plus, vous obtenez ce que vous voulez sans encombres.
- **Piété** : Vous possédez une Foi à toute épreuve envers votre dieu/déesse/esprit totem/saint patron/etc. En récompense, une fois par session, vous pouvez prier pour entrer en contact avec lui (ou elle) et lui poser une question. Il (ou elle) vous répondra sans mentir, mais seulement par oui ou par non.
- **Poches profondes** : Vous avez toujours les poches pleines de babioles diverses et variées. À chaque fois que vous avez besoin d'un petit objet courant, le meneur de jeu doit considérer que vous l'avez dans l'une de vos poches, quelle que soit la situation.
- **Poings de pierre** : Lorsque vous gagnez une manche d'un Conflit où vous combattez à mains nues, vous pouvez choisir de mettre votre adversaire KO au lieu des effets habituels. Il est alors automatiquement hors-jeu jusqu'à la fin de la scène. Vous ne pouvez pas utiliser ce **Don** sur le personnage d'un autre joueur ou sur un **Boss**.
- **Protecteur** : Une fois par **Conflit**, vous pouvez choisir de vous interposer lorsque l'un de vos alliés est attaqué physiquement. Vous subissez alors de plein fouet les effets de cette attaque à sa place, comme si vous étiez la cible initiale.
- **Raillerie** : Vous avez le don d'attirer l'attention sur vous avec quelques mots bien choisis. Une fois par scène, vous pouvez forcer un individu hostile à se focaliser sur vous. Il ignorera alors vos compagnons tant que ces derniers n'essayent pas de l'embêter.
- **Réflexes de combat** : Vous êtes capable de vous sortir des pires des situations en combat. Lors d'un Conflit, alors que vous combattez en infériorité numérique et avant de faire votre jet de dés, vous pouvez décider de lancer deux dés de moins pour que votre adversaire ne puisse pas bénéficier d'un bonus de travail en équipe, ou tout autre bonus éventuel (y compris des **Conditions**) que pourrait lui donner l'avantage du nombre.
- **Renommée** : Les histoires sur vos exploits ont tendance à vous devancer. Lorsque vous rencontrez quelqu'un pour la première fois, vous pouvez faire un **Test** pour essayer de l'impressionner avec vos faits d'arme. Si vous n'obtenez pas de **Succès**, la personne croit que tout ce que l'on dit sur vous ne sont que des racontars : elle se fait de fausses idées sur vous, ce qui va vous causer des problèmes, et la faire changer d'avis sur vous sera difficile. Si vous obtenez un seul **Succès**, cette personne a entendu des rumeurs, largement exagérées, sur vous : elle agira en conséquence mais cela ne l'empêchera pas de tenter quelque chose contre vous si elle pense avoir l'avantage. Avec au moins deux **Succès**, les récits de vos péripéties qu'elle a entendues sont exacts et elle vous craint ou vous adule selon ce qui est le plus approprié.

- **Savoir bardique** : Vous avez beaucoup bourlingué et vous avez appris des chants, des contes et des poèmes d'un peu partout. Lorsque vous arrivez dans un lieu dans la première fois, vous pouvez demander au meneur de jeu s'il y a une légende à propos de ce lieu, et si oui, de quoi elle retourne.
- **Stratège** : Vous avez toujours plusieurs coups d'avance sur vos adversaires. Une fois par session, expliquez comment vous aviez tout prévu pour permettre à un allié ou à vous-même de lancer deux dés de plus sur un jet. Vous pouvez attendre de connaître le résultat du jet avant d'activer ce **Don**, si vous le désirez. L'effet du **Don** est alors rétroactif.
- **Style à deux armes** : Vous maîtrisez un style de combat qui vous permet de combattre avec une arme dans chaque main. Lorsque vous utilisez ce style, alors qu'un adversaire obtient un nombre de **Succès** inférieur au vôtre lors de la résolution d'une manche de Conflit, vous pouvez augmenter ou diminuer votre propre résultat d'un **Succès** (par exemple pour forcer une égalité, ou pour obtenir une différence de 3 **Succès** et mettre fin au **Conflit**).
- **Tacticien** : Vous êtes vif d'esprit et vous avez l'habitude de changer rapidement vos plans pour vous adapter à une situation inattendue. Une fois par scène, vous pouvez dépenser un **Koma** pour retourner une **Condition** créée par un adversaire contre lui : soit une **Condition** positive devient négative (et vice-versa), soit la **Condition** est désormais à votre bénéfice et au bénéfice de vos alliés, selon ce qui est le plus approprié.

- **Talent magique** : Vous possédez un pouvoir magique inné que vous pouvez utiliser une fois par session. Il peut s'agir de la capacité de contrôler les feux, d'être capable d'hypnotiser quelqu'un d'un simple regard ou même d'invoquer une tempête. Voyez avec le meneur de jeu sur ce qui serait convenable ou pas. Si vous utilisez votre pouvoir pour réussir un **Test**, considérez que vous le réussissez automatiquement avec 2 **Succès**, sans faire de jet de dés. Si vous utilisez votre pouvoir pour aider quelqu'un ou vous donner un coup de pouce bienvenu, comme lors d'un **Conflit**, ajoutez un ***Succès*** de plus au résultat du jet de dés. Vous pouvez prendre plusieurs fois ce **Don** pour gagner un pouvoir différent à chaque fois.
- **Technique secrète** : Vous maîtrisez un coup spécial dévastateur. Une fois par session, lorsque vous regardez si vous gagnez ou perdez une manche d'un Conflit, vous pouvez utiliser votre *Technique secrète* pour gagner automatiquement la manche avec une différence de 2 **Succès**, peu importe le véritable résultat des dés et les éventuels modificateurs. Le véritable résultat est cependant conservé pour les manches suivantes.
- **Ténacité** : Vous n'êtes jamais vraiment vaincu. Une fois par session, vous pouvez dépenser un **Koma** pour effacer n'importe quel **Revers** que vous venez de prendre, même si vous êtes hors-jeu. Vous pouvez aussi activer ce **Don** pour éviter d'être éliminé mais pas pour revenir d'entre les morts.

L'Équipement

Chaque personnage débute avec trois pièces d'**Équipement**. Un **Équipement** représente un objet utile en aventure comme une arme, une arme, des outils particuliers ou même une monture ou un animal dressé.

Lorsqu'un **Équipement** est utilisé d'une façon appropriée à sa nature lors d'un **Test**, il donne un dé de bonus, de la même manière qu'une **Condition** positive. Certains **Équipements** exceptionnels, comme une arme forgée par un maître forgeron, donnent 2 dés de bonus. Un **Équipement** légendaire, comme Durandal, donne au moins 3 dés de bonus.

Les objets magiques comptent généralement comme des **Équipements**. Certains sont à usage unique ou limité, ou ne fonctionnent que dans des conditions particulières. Ils ont également souvent des capacités spéciales qui les rendent inestimables.

Les Monstres

Les **Monstres** sont des personnages du meneur de jeu qui utilisent des règles simplifiées. Ils ne sont là que pour servir d'opposition et on ne les voit plus après la scène où ils apparaissent. Un **Monstre** possède au minimum un **Concept**, un **Défaut**, un **Niveau** et un **But**, le reste dépendant de besoins du meneur. Ils sont divisés en 4 profils types :

La Chair à canon : Ces ennemis ne servent qu'à faire du remplissage et permettre aux héros de tuer une myriade d'ennemis avec un minimum de danger. Ils n'ont normalement pas de **Dons** et leur **Concept** n'est pas forcément utile pour le **Conflit** où ils interviennent. Ils sont automatiquement éliminés lors d'un **Conflit** s'ils sont battus au cours d'une manche.

Les Tirailleurs : Un **Tirailleur** reçoit des bonus à ses **Tests**, sous la forme de **Dons** ou d'**Équipement**, afin de pouvoir facilement remporter des manches de **Conflit** lorsque les circonstances sont en sa faveur. En revanche, ils ne peuvent pas subir de **Revers** pour continuer le **Conflit** s'ils perdent une manche. S'ils sont pris à contre-pied, ils sont fichus. Le meneur

devrait donc également leur donner quelques aptitudes pour leur permettre de retourner la situation à leur avantage.

Exemples de **Dons** de **Tirailleur** :

- **Embuscade** : Lorsqu'il attaque quelqu'un par surprise, le jet initial du **Monstre** pour le **Conflit** se fait avec 3 dés supplémentaires.
- **Invisibilité** : Dépensez un **Koma** pour faire disparaître le **Monstre** à la vue de tous. Dépensez à nouveau 1 **Koma** pour le faire réapparaître à un endroit imprévu et très gênant pour ses adversaires.
- **Tacticien** : Le **Monstre** n'a besoin de gagner une manche qu'avec un seul **Succès** pour pouvoir donner une **Condition** positive à l'un de ses alliés ou à lui-même.

Les Soldats : Un **Soldat** attire l'attention sur lui afin d'épuiser les ressources de ses ennemis, encaissant les coups sans broncher. Il possède un **Don** ou un **Équipement** qui peut être dévastateur si ses adversaires le laisse l'utiliser, et d'autres **Dons** ou **Équipements** défensifs pour ne pas être éliminé facilement. Ils n'ont par contre pas vocation à infliger des dégâts importants aux personnages des joueurs, sinon ce serait un **Boss**.

Exemples de **Dons** de **Soldat** :

- **Souffle de feu** : En dépensant un **Koma**, vos adversaires perdent le bénéfice du travail d'équipe, et s'ils ont perdu la manche, ceux qui forment un groupe doivent choisir chacun entre subir un **Revers** pour continuer le **Conflit** (ils ne peuvent pas dépenser de **Koma**) ou être mis hors-jeu.
- **Protecteur** : Au début de chaque manche, désignez un objet ou un personnage. Si cet objet ou personnage est attaqué, le **Monstre** intercepte l'attaque automatiquement et en subit les conséquences à la place de la cible initiale.
- **Inébranlable** : Une fois par **Conflit**, le **Monstre** ignore son **Défaut** et toutes ses **Conditions** négative qui devraient s'appliquer.

Les Bosses : Un **Boss** est un personnage qui frappe aussi fort qu'un **Tirailleur** et qui est aussi résistant qu'un **Soldat**. Ils sont généralement plus détaillés que les autres **Monstres** et ils possèdent des **Dons** qui leur permettent de gagner des **Succès** supplémentaires sur certains de leur jets. Un **Boss** doit être mémorable et le vaincre doit être un effort collectif. Le meneur doit donc sélectionner son **Équipement** et ses **Dons** en fonction de cela.

Exemples de **Dons** de **Boss** :

- **Terrifiant** : Une fois par **Conflit**, lorsqu'il y a une égalité, le **Boss** remporte la manche à la place et il gagne un **Succès** supplémentaire.
- **Dévastateur** : Le **Boss** a un **Succès** supplémentaire sur son premier jet du **Conflit**. Ce Succès est perdu s'il doit faire un nouveau jet (mais pas une relance avec un **Koma**).
- **Fureur des éléments** : Lorsque le **Boss** fait appel à la magie élémentaire, le meneur de jeu peut dépenser autant de **Koma** de sa réserve qu'il le désire pour ajouter autant de **Succès** au résultat du jet.

Comme vous l'avez remarqué, les **Monstres** ne sont pas limités aux **Dons** accessibles aux joueurs. Ils peuvent posséder des versions plus puissantes si elles correspondent à leur spécialité, ou même avoir des **Dons** inédits.

Le meneur devrait donner de l'**Équipement** adapté à chaque **Monstre**. Si un **Monstre** n'est pas du genre à utiliser des outils, n'oubliez pas que de nombreuses créatures possèdent des armes et des armures naturelles (griffes, crocs, écailles, carapaces, etc.) qui valent facilement le meilleur des **Équipements**.

Enfin, plutôt que de détailler les pièces d'**Équipement** de chaque **Monstre** et leurs bonus correspondants, le meneur de jeu peut simplement décréter que tous les **Monstres** ont un bonus d'**Équipement** égal à la moitié de leur **Niveau**. Un **Monstre** de **Niveau** 5 aurait ainsi un bonus de 2 dés. Ce bonus n'est valable que sur les jets où le **Monstre** rempli son rôle initial. Si les joueurs réussissent à manœuvrer habilement pour faire sortir un **Monstre** de sa « zone de confort » (par exemple un Golem stupide qui se fait manipuler par le beau parleur du groupe), alors le bonus pourra être réduit ou même ne pas s'appliquer du tout.

Version 1.0, décembre 2019
Xavier Raoult - Tous droits réservés
Illustrations par Megrim
Site officiel : http://komajdr.free.fr