

4-KOMA

QUEST 四コマ探求



Version 1.1, juillet 2020
Xavier Raoult - Tous droits réservés
Illustration par Kaien
Site officiel : <http://komajdr.free.fr>

Bienvenue 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 Grand Manitou*. 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 qui s'active en dépensant de la **Mana**. Cela remplace la règle normale sur les **Dons**.

LES DONs

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

- **Arnaqueur** : Vos paroles sont aussi dangereuses qu'une arme. Lorsque vous essayez d'arnaquer un personnage du meneur de jeu, dépensez 1 **Mana** pour que celui-ci vous fasse naturellement confiance, ce qui vous permet en plus de lancer 2 dés supplémentaires sur votre prochain **Test** 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**, vous lancez 2 dés supplémentaires sur vos **Tests** pour l'attaquer physiquement.
- **Berserker** : Vous avez tendance à perdre le contrôle pendant les combats. Vous pouvez dépenser 1 **Mana** pour déclencher votre furie berserk après une attaque au corps-à-corps réussie sur un ou plusieurs adversaires. Dans une orgie de folie et de destruction, tous ceux à qui vous venez d'infliger un **Revers** ou un **Trauma** sont automatiquement éliminés, à l'exception des **Boss** et des personnages des autres joueurs.
- **Bricoleur** : Vous êtes capable de bricoler n'importe quoi avec trois fois rien. Expliquez que ce vous essayez de faire puis faites un **Test** une fois votre travail terminé. Sur un échec, votre bricolage provoque une catastrophe. Si vous réussissez, votre bricolage fonctionne avec une efficacité en fonction du nombre de **Succès** obtenus.
- **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 un **Conflit**, lorsque vous affrontez un personnage du meneur de jeu, vous pouvez dépenser 1 **Mana** pour que votre adversaire ait un **Désavantage** sur sa prochaine action. Il ne vous est pas possible d'affecter plus d'un personnage à la fois au cours de la même manche.
- **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 inimitié 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 honni est dans les parages et vous lancez 3 dés supplémentaires à vos **Tests** durant les **Conflits** où les **Monstres** de ce type sont les antagonistes.
- **Familier** : Vous possédez un animal, magique ou non, plus intelligent que la moyenne et qui peut réaliser diverses tâches pour vous aider. Toutefois, vous devez faire un **Test** à chaque fois que vous lui donnez un ordre complexe pour savoir s'il l'exécute ou s'il n'en fait qu'à sa tête.
- **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. En dépensant 1 **Mana**, vous pouvez vous changer en animal, ou reprendre votre forme initiale. Vous pouvez prendre ce **Don** plusieurs fois afin d'être capable de vous transformer en plusieurs bêtes différentes.
- **Grand discours** : Vous savez trouver les bons mots pour motiver les troupes. Lors d'un **Conflit** où l'un de vos alliés vient d'être mis hors-jeu, vous pouvez utiliser votre action de la manche pour un **Test** afin de le remettre sur pied. Si vous réussissez, votre discours éloquent galvanise votre allié : il perd un **Revers** et il n'est plus hors-jeu.
- **Guérisseur** : Vous pouvez soigner les blessures physiques des autres, même les plus graves, par simple touché. En dépensant 1 **Mana**, vous permettez à la personne touchée d'effacer un **Trauma** de sa feuille de personnage, ou une **Condition négative** persistante représentant une blessure physique. 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 capables de vous tenir de grands discours, et ils ne sont pas vraiment 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 **Tests** 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.

- **Linguiste** : Vous avez étudié de très nombreuses langues, y compris certaines exotiques. Cela vous permet de tenter un **Test** pour essayer de comprendre un langage qui n'est pas votre langue maternelle, même s'il vous est inconnu. De plus, sur un échec, même si vous n'êtes pas capable de le traduire, vous reconnaissez le langage et vous savez où trouver l'information qu'il vous manque pour le déchiffrer.

- **Magie de combat** : Vous connaissez des incantations qui vous permettent de lancer des sorts de faible amplitude, mais efficaces, en un claquement de doigts.

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 1 **Mana**. 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 lancer un rituel, trouvez un endroit calme et sécurisé puis écrivez l'effet du sort au meneur du jeu.

Celui-ci vous donne d'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 (mais pas pour blesser) sans avoir besoin de faire de **Test**. Durant les combats, votre talent à l'arc vous donne quand même un dé de bonus sur vos **Tests** 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** : En dépensant 1 **Mana**, 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**.
- **Perspicace** : Vous êtes capable d'orienter vos conversations afin d'obtenir des informations sur vos interlocuteurs sans qu'ils s'en rendent compte. Si vous obtenez au moins un **Succès** à un Test social, vous apprenez une chose utile sur l'un de vos interlocuteurs en plus des effets habituels.
- **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 attaquez avec succès quelqu'un à mains nues, vous pouvez dépenser 1 **Mana** pour 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** : En dépensant 1 **Mana** après l'échec d'un **Test** défensif ou de riposte d'un de vos alliés, vous pouvez choisir de vous interposer. 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. En dépensant 1 **Mana**, 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** physique, alors que vous êtes en infériorité numérique, vous pouvez décider de subir un **Désavantage** sur votre action pour ne pas subir de dés de malus pour effectuer plusieurs **Tests** défensifs et de riposte dans cette manche.

- **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** avec votre **Concept** pour essayer de l'impressionner avec vos faits d'armes. En cas d'échec, la personne se fait de fausses idées sur vous, ce qui va vous causer des problèmes, et la faire changer d'avis sera difficile. Sur une réussite, elle vous craint ou vous adule selon ce qui est le plus approprié, et fait de son mieux pour vous aider.

- **Savoir bardique** : Vous avez beaucoup boursinué 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 2 dés supplémentaires sur un **Test**. 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. Si vous échouez à un **Test** de riposte alors que vous utilisez ce style, vous pouvez choisir d'ignorer le résultat et de forcer l'égalité à votre adversaire. Il subit un **Revers** tandis que vous subissez un **Trauma**.
- **Tacticien** : Vous êtes vif d'esprit et vous avez l'habitude de changer rapidement vos plans pour vous adapter à une situation inattendue. Vous pouvez dépenser 1 **Mana** 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.

Vous pouvez utiliser votre pouvoir pour réussir un **Test** automatiquement avec 2 **Succès**, ou pour donner un **Avantage** ou un **Désavantage** à une action appropriée d'un personnage. Vous pouvez prendre plusieurs fois ce **Don** pour gagner un pouvoir différent à chaque fois.

- **Technique secrète** : Vous maîtrisez un coup spécial dévastateur. En dépensant 1 **Mana** lorsque vous réussissez un **Test** d'attaque ou de riposte lors d'un **Conflit** physique, vous pouvez utiliser votre *Technique secrète* pour infliger un **Revers** de plus à votre ennemi.
- **Ténacité** : Vous n'êtes jamais vraiment vaincu. Une fois par **Conflit**, vous pouvez dépenser 1 **Mana** pour annuler un **Revers** que vous venez de prendre, même si vous êtes hors-jeu. Vous ne pouvez pas utiliser ce **Don** pour éviter d'être éliminé.

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. 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.

LA MANA

Les personnages des joueurs sont des individus exceptionnels, et ils peuvent réaliser des choses impossibles à la plupart des gens normaux. La **Mana** est ce qui leur permet d'accomplir ces faits d'armes.

Un personnage commence chaque session avec autant de **Mana** que son **Niveau**. La **Mana** sert uniquement à activer les **Dons** qui demandent une dépense de **Mana**. La **Mana** non dépensée en fin de session est perdue.

Les **Monstres** ont aussi de la **Mana**, mais lorsqu'un **Monstre** entre en scène, il commence sans **Mana** et il gagne 1 **Mana** à chaque fois qu'il subit un **Revers**. La **Mana** non dépensée en fin de **Conflit** (si le **Monstre** a survécu) est perdue.

Notez que ce n'est pas parce qu'un **Don** demande de la **Mana** que l'effet est obligatoirement magique.

LES CONDITIONS REVISITÉES

Contrairement aux règles de base, ici les **Conditions** ne fournissent pas de dés en plus ou en moins aux **Tests**.

À la place, une **Condition positive** donne un **Avantage** lorsque c'est approprié et une **Condition négative** donne un **Désavantage**. **Avantages** et **Désavantages** sont expliqués ci-après.

Les autres règles sur les **Conditions** sont inchangées.

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Un personnage a un **Avantage** lorsque les circonstances lui sont très favorables, par exemple parce qu'il bénéficie d'une **Condition positive**, ou parce qu'un **Don** ou une capacité spéciale le lui permet. De même, il a un **Désavantage** lorsqu'il est en difficulté, lorsqu'un **Don** ou une capacité spéciale l'y oblige, ou lorsqu'il est affecté par une **Condition négative**. Un **Avantage** ou un **Désavantage** est généralement temporaire et ils s'annulent mutuellement.

Lorsque le personnage d'un joueur fait un **Test** en aillant l'**Avantage**, ou s'il est opposé à un personnage qui a un **Désavantage**, il compte les **Succès** sur un 4, 5 ou 6 au lieu de simplement un 5 ou 6.

À l'inverse, en cas de **Désavantage**, ou face à un antagoniste ayant l'**Avantage**, on compte les **Succès** uniquement que sur un 6.

Si l'action du personnage est résolue sans **Test**, l'**Avantage** signifie qu'il a l'ascendant sur les autres et qu'il est plus à même d'obtenir ce qu'il veut. L'**Avantage** lui permet aussi d'être à l'abri de représailles à la suite de son action. Le meneur devrait donc ajuster la description des conséquences des actes du personnage pour représenter ce fait.

Au contraire, un **Désavantage** indique que le personnage est vulnérable et qu'il est à court d'options. Le meneur devrait donc décrire le peu d'efficacité de son action, ou à quel point ses actes le rendent pitoyable.

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.

Les **Monstres** sont divisés en 4 profils types selon leur usage : la **Chair à canon**, les **Tirailleurs**, les **Soldats** et les **Bosses**.

La **Chair à canon** sert à faire du remplissage et à permettre aux héros de tuer une myriade d'ennemis avec un minimum de danger. Ces **Monstres** n'ont normalement pas de **Dons** et ils sont généralement incompetents, parfois suffisamment pour avoir un **Désavantage** sur le **Conflit** où ils interviennent. Ils sont automatiquement éliminés lors d'un **Conflit** s'ils subissent un **Revers**.

Un **Tirailleur** reçoit des **Avantages** offensifs limités afin de pouvoir facilement remporter des **Conflits** lorsque les circonstances sont en sa faveur. En revanche, s'il est pris à contre-pied, il est fichu. Par ailleurs, leurs défenses laissent à désirer et les **Tirailleurs** ne peuvent pas subir de **Trauma** à la place de **Revers**.

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

- **Embuscade** : Lorsqu'il attaque par surprise, le **Monstre** a l'**Avantage** pendant toute cette manche du **Conflit**.
- **Fourbe** : Le **Monstre** peut donner l'**Avantage** à l'un de ses alliés ou à lui-même si son adversaire échoue sur son **Test** défensif ou de riposte en plus des conséquences habituelles.
- **Invisibilité** : Dépensez 1 **Mana** pour faire disparaître le **Monstre** à la vue de tous. À tout moment à partir de la manche suivante, faites-le réapparaître à un endroit imprévu et très gênant pour ses adversaires.

Un **Soldat** attire l'attention sur lui afin d'épuiser les ressources de ses ennemis, encaissant les coups sans broncher. Il possède un **Don**, un sort ou un objet magique qui peut être dévastateur si ses adversaires le laisse l'utiliser, et d'autres capacités spéciales défensives pour ne pas être éliminé facilement. En plus, les

Soldats peuvent choisir de subir des **Traumas** à la place de **Revers** comme les personnages des joueurs.

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

- **Souffle de feu** : En dépensant 1 **Mana**, vous attaquez plusieurs adversaires regroupés en une seule fois.
- **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** : En dépensant 1 **Mana**, le **Monstre** ignore son **Défaut**, toutes ses **Conditions négatives** et tout **Désavantage** qui devraient s'appliquer.

Un **Boss** est un personnage qui frappe aussi fort qu'un **Tirailleur** et qui est aussi résistant qu'un **Soldat**. Ils possèdent des **Dons** qui leur permettent de gagner facilement des **Avantages** et il faut leur infliger le double de **Revers** et de **Traumas** pour les vaincre. Un **Boss** doit être mémorable et le battre doit être un effort collectif. Le meneur doit donc sélectionner ses **Dons** en fonction de cela.

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

- **Terrifiant** : En dépensant 1 **Mana** lorsqu'un joueur échoue à un **Test**, le **Boss** gagne l'**Avantage** sur sa prochaine action.
- **Dévastateur** : Le **Boss** a l'**Avantage** à toutes ses actions durant le **Conflit** jusqu'à ce qu'il subisse un **Trauma**, à condition de faire une entrée fracassante.
- **Fureur des éléments** : Lorsque le **Boss** fait appel à la magie élémentaire, le meneur de jeu peut dépenser 1 **Mana** pour avoir l'**Avantage** sur cette action.