

# 4-KOMA



Version 1.4, juin 2020  
Xavier Raoult - Tous droits réservés  
Illustration par BlueForest  
Site officiel : <http://komajdr.free.fr>

**4-KOMA** (prononcez *yon-koma*) est une version ultra simplifiée en 4 pages de **KOMA - 2e édition**. Dans ce fascicule vous trouverez donc un jeu de rôle minimaliste qui vous permettra, avec très peu de préparations, de vivre de nombreuses aventures dans des univers inspirés de vos mangas et animes favoris.

Pour jouer, il vous faudra un endroit confortable, de quoi écrire, des dés ordinaires à six faces, une poignée de jetons pour représenter les **Koma** et quelques amis imaginatifs.

## AVANT DE JOUER

La première chose à faire est de présenter l'univers où va se dérouler les aventures des personnages des joueurs et de s'assurer que tout le monde est sur la même longueur d'onde afin d'éviter les mauvaises surprises.

Le meneur de jeu est encouragé à discuter avec les autres joueurs afin de déterminer certains détails si nécessaire, y compris les sujets gênants ou tabous.

## BUT DU JEU

Dans un jeu de rôle, il n'y a normalement pas de vainqueur ni de vaincu. Toutefois, il est bon de garder à l'esprit les objectifs suivants :

- Prendre du plaisir ;
- Aider les autres à passer du bon temps ;
- Ne pas hésiter à en faire des tonnes ;
- Ne pas s'accaparer le devant de la scène ;
- Créer avec les autres une histoire intéressante.

## LES PERSONNAGES

Chaque personnage est défini principalement par son **Concept**, comme *Pirate de l'espace au cœur d'or*, *Jeune princesse guerrière qui ne doute de rien* ou *Chasseur de démon flamboyant*. L'utilisation de clichés est le bienvenu, le principal étant que chacun autour de la table ait une bonne idée de ce qu'est capable les différents personnages.

En cas de doute, le meneur ne devrait pas hésiter à demander des précisions afin d'éviter d'avoir à faire une mise au point en plein milieu de la partie. Si un **Concept** est trop généraliste ou trop puissant (comme *Dieu vivant*), le meneur est libre de le refuser.

Tout personnage possède aussi un **Défaut**, qui peut être un handicap physique, un trait de caractère gênant, une allergie à la kryptonite, adhérer trop strictement à un code d'honneur ou tout autre faiblesse autorisée par le meneur. Là aussi, les clichés sont vos amis.

Un **Défaut** qui n'est pas désavantageux (ex : *Ne sait pas nager* dans une aventure qui se passe dans une région aride) n'est bien sûr pas autorisé.

Ensuite, il faut définir son **Don**, une sorte de talent extraordinaire ou une capacité surnaturelle. Un **Don** peut s'utiliser une fois par session pour obtenir un bénéfice majeur spécifique, ou réussir automatiquement une action précise.

Ainsi, un **Don** peut vous permettre d'ignorer ou de changer les règles du jeu ou de façon générale faire quelque chose d'exceptionnel et classe. Votre imagination est la seule limite, bien que le meneur de jeu puisse rajouter une restriction à l'usage d'un **Don** s'il le trouve trop puissant.

Vous devez enfin lui donner un signe distinctif et lui trouver un nom. Le signe distinctif n'a aucun effet sur le jeu : c'est juste un moyen de le rendre mémorable. Être toujours coiffé en pétard, avoir un style vestimentaire

particulier (gothic lolita, cosplay, travestissement, etc.), avoir les yeux vairons, être albinos ou avoir des oreilles d'animal (vraies ou fausses) sont des clichés courant. Pour le nom, prenez quelque chose qui sonne bien et dont on se souvient facilement, plutôt que de faire authentique.

## LES LIENS

Une fois que tout le monde a créé son personnage, et l'a présenté aux autres, il est temps de définir les **Liens** qui régissent le groupe.

Les personnages contrôlés par le meneur de jeu peuvent avoir autant de **Liens** que nécessaire, voire pas du tout.

Chaque personnage contrôlé par les autres joueurs possède trois **Liens** :

- Un objectif à court terme que le personnage cherche à accomplir durant la session, aussi appelé **But** ;
- Sa relation avec un autre personnage contrôlé par un autre joueur ;
- Sa relation avec un personnage important contrôlé par le meneur, de préférence en rapport avec l'aventure en cours, créé sur-mesure au besoin.

Les personnages des joueurs n'ont pas besoin d'avoir de **Buts** communs. Des objectifs divergents ou qui pourraient créer des tensions dans le groupe sont parfaitement acceptables.

Agir selon vos **Liens** ou impliquer vos **Liens** d'une façon ou d'une autre dans vos aventures vous permet de gagner 1 **Koma**. Chaque **Lien** ne peut cependant vous donner qu'un seul **Koma** par scène, peu importe le nombre de fois que vous les évoquez. Le meneur de jeu est encouragé à vous mettre dans des situations où vous devrez faire des choix cornéliens pour utiliser vos **Liens** à votre avantage.

## RÉSOLURE UNE SITUATION

Tant qu'il y a un consensus entre les joueurs et le meneur de jeu sur le résultat des actions des différents personnages, il n'est en théorie pas nécessaire de faire appel aux règles. Ce n'est que lorsqu'un échec entrainerait l'histoire dans une direction intéressante que l'on fait un **Test**.

Lors d'un **Test**, le joueur doit commencer par décrire ce qu'il veut accomplir et de quelle façon. On a alors trois cas :

- Le **Défaut** du personnage s'applique au vu de la situation : lancez un seul dé ;
- Son **Défaut** n'est pas approprié à la situation, mais le **Concept** du personnage lui donne les connaissances ou les capacités nécessaires pour l'aider : lancez 4 dés ;
- Dans tous les autres cas : lancez 2 dés.

Chaque dé ayant fait ☰ ou ☷ compte comme un **Succès**. Le nombre de **Succès** obtenu indique comment la situation évolue :

- **0 Succès** : Le personnage n'obtient pas ce qu'il voulait, et il s'attire en plus des ennuis. Le meneur de jeu n'a pas le droit de dire « rien ne se passe ». Un échec doit toujours avoir des conséquences qui permettent à l'histoire de rebondir de façon intéressante.
- **1 Succès** : Le personnage obtient plus ou moins ce qu'il voulait, parfois avec une complication ou un imprévu. Le meneur de jeu doit faire attention à ne pas punir un personnage pour sa réussite. Il s'agit juste de faire monter la tension ou de leur montrer ce qui les attend s'ils ne sont pas assez prudents.

- **2 Succès ou plus** : Le personnage obtient exactement ce qu'il voulait. S'il a obtenu plus de 2 **Succès**, le meneur de jeu donne également un petit bonus par **Succès** additionnel, comme des informations complémentaires ou une **Condition** qui favorise le groupe.

Quel que soit le résultat, c'est au meneur de raconter ce qui arrive vraiment, et les éventuelles conséquences de ces événements. Toutefois, si un joueur obtient 6 **Succès** ou plus, il gagne une opportunité en or de faire de son PJ la star centrale du show pendant quelques instants. Tout simplement, c'est le joueur, et non pas le meneur, qui raconte la façon dont son personnage a réussi avec brio. Il est libre de dire ce qu'il veut tant qu'il ne contredit aucun des faits déjà établis.

Notez que les personnages contrôlés par le meneur de jeu ne font jamais de **Test**.

## TRAVAIL D'ÉQUIPE

Plusieurs personnages peuvent travailler de concert afin d'améliorer leurs chances de réussite. Désignez celui qui fera le **Test**. Il lancera un dé de plus par aide, mais tous ceux qui l'auront aidés subiront les conséquences du **Test** comme s'ils avaient lancé les dés eux-même.

## LES KOMA

Chaque personnage contrôlé par les joueurs commence sa carrière avec 1 **Koma** et il peut en gagner d'autres grâce à ses **Liens** et en racontant des **Anecdotes**. Les **Koma** non dépensés sont conservés de sessions en sessions.

Lors d'un **Test**, un joueur peut décider de dépenser un **Koma** pour lancer un dé de plus pour tenter d'obtenir plus de **Succès**. La dépense de **Koma** peut être faite avant ou après le jet de dés. Il vous est possible de dépenser plusieurs **Koma** sur un même **Test** si vous le désirez.

## LES CONDITIONS

Les **Conditions** sont des états temporaires qu'un personnage peut gagner de diverses façons en cours de jeu. Une **Condition** se résume à un mot ou une courte phrase qui la décrit explicitement, afin de savoir facilement de quoi il retourne : *Fatigué, Empoisonné, Effrayé, Excité, Motivé, Sous le charme*,... mais on peut aussi avoir des **Conditions** un peu plus particulières comme *Aura de feu, Position surélevée, Malédiction d'attraction des projectiles, Pris en tenaille*, ou encore *Vole comme un oiseau*. On indique également si la **Condition** est positive ou négative.

Lorsqu'un personnage est sous l'effet d'une **Condition**, et qu'il fait un **Test** où cette **Condition** s'applique, il lance un dé de plus pour une **Condition** positive, et un dé de moins pour une **Condition** négative.

Quand le Test d'un joueur implique des personnages du meneur de jeu qui sont affectés par des Conditions, l'effet est inversé : les Conditions positives du personnage du meneur donnent un malus au Test du joueur et les Conditions négatives donnent un bonus.

Si plusieurs Conditions différentes s'appliquent pour un même jet, les modificateurs se cumulent. Toutefois, les malus sont toujours appliqués en dernier : s'ils sont suffisants pour que vous ne lanciez aucun dé, le Test est un échec automatique.

Par ailleurs, **chaque** Condition est un fait nouveau à propos du personnage affecté, et il faudra en tenir compte par la suite. Ainsi celui qui *Vole comme un oiseau* peut réellement voler dans les airs tant qu'il reste sous l'effet de cette **Condition**.

Une **Condition** disparaît dès que le personnage fait le nécessaire pour s'en débarrasser, ou lorsque la situation fait qu'elle n'a plus lieu d'exister. Un personnage *Empoisonné* le restera jusqu'à ce qu'il soit soigné, alors qu'un personnage ayant une *Position surélevée* la perdra dès qu'il changera de position.

## LES TRAUMAS

Les **Traumas** sont une abstraction des blessures et autres chocs durables qu'un personnage a encaissé, qu'ils soient psychologiques ou physiques.

Chaque **Trauma** subi par un personnage lui donne un dé supplémentaire à tous ses **Tests** jusqu'à ce que ce **Trauma** soit guéri. Cependant, si un personnage accumule quatre **Traumas**, il est éliminé. Un personnage qui est éliminé est définitivement hors-jeu. Il n'est pas forcément mort mais son histoire s'arrête ici.

Lorsqu'un personnage accompli son **But**, il est automatiquement guéri d'un **Trauma**. Un personnage est également soigné d'un **Trauma** automatiquement à la fin de chaque session.

Enfin, il est possible de refuser le résultat d'un **Test** et de subir un **Trauma** pour relancer tout ou partie de ses dés. Cela peut se faire avant ou après avoir dépensé des **Koma**, et vous profitez également du dé bonus donné par le **Trauma**. Toutefois, il ne vous est pas possible de le faire plus d'une fois par **Test**.

## LES ANECDOTES

Une fois par session, un joueur peut établir un fait ou raconter une anecdote intéressante en rapport avec son personnage pour gagner 1 **Koma**, à condition de ne pas contredire des faits déjà avérés.

Par exemple, avec un **Concept** comme *Sorcier ardent du Kithaï*, vous pouvez expliquer à vos camarades les spécificités de votre style magique, qui deviendront ainsi des faits avérés pour la suite du jeu.

Même un **Défaut** comme *Mélancolique* est une opportunité de raconter des histoires tristes de votre passé sur ce qui vous a rendu si abattu.

## LES CONFLITS

Il y a un Conflit lorsqu'un ou plusieurs personnages sont confrontés à un ou plusieurs antagonistes et que l'enjeu de cet affrontement est important pour tous ceux qui y sont impliqués. Ainsi un débat politique, la finale d'un tournoi de go ou la tentative d'intrusion d'un hacker sont tous des Conflits, de même que la plupart des combats.

Un Conflit est décomposé en manches. Durant chaque manche, les personnages impliqués peuvent faire une action significative quand arrive leur tour. Ainsi, au début de chaque manche le meneur de jeu décrit la situation aux joueurs, puis les personnages des joueurs agissent dans l'ordre de leur choix, et enfin le meneur de jeu fait agir ses propres personnages.

À la fin de chaque manche, le meneur vérifie si le Conflit est terminé, et qui est le camp gagnant le cas échéant. S'il n'y a pas encore de vainqueur désigné, le meneur de jeu raconte ce qui se passe et comment la situation évolue en gardant les choses intéressantes avant de commencer la manche suivante.

Pour déterminer l'avancement du Conflit, les personnages vont accumuler des Revers. Une fois qu'un personnage a subi 3 Revers, il est hors-jeu et il ne peut plus contribuer au Conflit en cours : il est sous le choc, KO ou incapacité d'une façon ou d'une autre.

Au lieu de subir un **Revers**, un personnage peut choisir de subir un **Trauma**. Et si un personnage accumule plus de 3 **Revers** (ce qui peut arriver lors d'une riposte par exemple), les **Revers** en trop sont immédiatement convertis en **Traumas**.

Notez que les personnages contrôlés par le meneur de jeu ne peuvent pas subir un **Trauma** à la place d'un **Revers**, à l'exception des personnages importants.

Lorsque c'est à son tour d'agir, le joueur décrit ce que son personnage fait, et on fait un **Test** si nécessaire. Si le **Test** est à l'encontre d'un antagoniste, ce dernier subit un **Revers** s'il y a eu au moins un **Succès**. Il peut essayer d'affecter plusieurs antagonistes en même temps, mais il lance alors un dé de moins sur son **Test** par cible après la première. Une fois l'action résolue, on passe au tour du personnage suivant.

Si le personnage d'un joueur est agressé par un antagoniste, ou s'il essaye d'interférer avec l'action de ce dernier, il doit faire un **Test défensif** pour déterminer ce qui se passe : en cas d'échec, le personnage du joueur reçoit un **Revers** en plus des autres conséquences. Réussir le **Test** indique que l'antagoniste a été gêné ou qu'il n'est pas parvenu à ses fins. Dans tous les cas, faire un **Test défensif** ne compte pas comme votre action de la manche, et se fait en réaction à l'action adverse au moment où il s'exécute. Toutefois, vous lancez 1 dé de moins par **Test défensif** que vous avez déjà fait durant la manche.

Au lieu de faire un **Test** défensif, vous pouvez faire un **Test de riposte**. En clair, le personnage prend des risques et passe à l'offensive ou combat le feu par le feu pour empêcher l'antagoniste de faire ce qu'il veut. Comme pour un **Test défensif**, vous avez 1 dé de malus par **Test de riposte** que vous avez déjà fait durant la manche. Si vous n'obtenez pas de **Succès**, le personnage subit 2 **Revers** en plus des conséquences de l'échec. Si vous obtenez un seul **Succès**, la situation se finit en impasse et les deux personnages subissent un **Revers**. Si vous obtenez au moins 2 **Succès**, votre contre-attaque est efficace : l'antagoniste ne réussit pas son action et il subit 2 **Revers**.

## FIN DE CONFLIT

Un **Conflit** prend fin une fois que le camp adverse abandonne ou qu'il ne peut plus continuer (parce que tous ses membres sont hors-jeu ou éliminé). Tous les **Revers** subis sont alors effacés et le vainqueur décide de ce qui arrive au vaincu.

Un personnage qui n'est ni hors-jeu ni éliminé peut concéder à la place d'agir à son tour. Il ne peut alors plus intervenir dans le **Conflit** mais il a le droit de raconter comment il s'en sort à la place de subir le destin des vaincus et il gagne 1 **Koma** en compensation.

Le vainqueur du **Conflit** peut aussi imposer un nouveau **Lien** aux perdants, en rapport avec ce qui vient de se passer. Il s'ajoute aux **Liens** existants du personnage, ou en remplace un déjà existant qui deviendrait contradictoire.

## AU PROCHAIN ÉPISODE...

**4-KOMA** est à la base conçu pour jouer des histoires conclues en une session ou deux, mais rien ne vous empêche de l'utiliser pour de courtes campagnes.

Le meneur de jeu n'a qu'à donner régulièrement de nouveaux **Dons** aux personnages des joueurs, par exemple toutes les deux ou trois sessions, ou leur donner des **Koma** bonus lorsqu'ils accomplissent certains objectifs.

Par ailleurs, les **Liens** peuvent être librement changés à la fin de chaque session en fonction des événements qui vient de se dérouler.

Si les circonstances l'exigent, le meneur de jeu peut également autoriser un personnage à changer de **Concept** ou même de **Défaut**.