

Les Quatre de Baker Street

© 2013, Éditions Glénat / Vents d'Ouest
Couvent Sainte-Cécile
37 rue Servan - 38000 Grenoble

www.ventsdouest.com

Tous droits réservés pour tous pays.
Dépôt légal : novembre 2013
Achevé d'imprimer en France en octobre 2013 par Pollina.

Ne peut être vendu séparément du coffret.

Les Quatre de **Baker Street**

Le Jeu de Rôle

Aventures et Enquêtes dans le Londres de Sherlock Holmes

RÈGLES DE JEU ÉCRITES PAR **OLIVIER LEGRAND**,
D'APRÈS LA SÉRIE DE BANDE DESSINÉE **LES QUATRE DE BAKER STREET**
DE JEAN-BLAISE DJIAN, DAVID ETIEN ET OLIVIER LEGRAND (VENTS D'OUEST).

ILLUSTRATIONS DE **DAVID ETIEN**.

SCÉNARIO L'AFFAIRE WIGGINS ÉCRIT PAR OLIVIER LEGRAND ET JEAN-BLAISE DJIAN.

REMERCIEMENTS À SYLVIE IATTONI, LAURENT ET COLINE LEPLEUX, FLORIAN MAILLY,
THOMAS LABOREY, BENOÎT HUOT ET, BIEN SÛR, ARTHUR CONAN DOYLE !

Bienvenue à Baker Street !



Comme son titre l'indique, le jeu de rôle *Les Quatre de Baker Street* est tiré de la série BD du même nom ; il vous propose d'incarner des francs-tireurs de Baker Street : des gamins des rues de Londres employés, comme Billy, Charlie et Black Tom, par le célèbre Sherlock Holmes – et comme nos héros, de vivre des aventures pleines d'action, de mystère et de rebondissements.

Mais qu'est-ce qu'un jeu de rôle, au juste ? Nous ne parlons pas ici de jeu de rôle sur ordinateur, en réseau ou « grandeur nature », mais d'un jeu de rôle classique, qui se joue entre amis, autour d'une table, avec pour seul matériel de jeu quelques dés, de quoi écrire et un peu d'imagination.

Le jeu de rôle des *Quatre de Baker Street* est un jeu aux règles ultra-simples, idéal pour faire découvrir le jeu de rôle à de jeunes joueurs, surtout s'ils connaissent déjà l'univers de la série BD.

Si vous avez déjà pratiqué le jeu de rôle, vous pouvez passer directement au premier chapitre des règles, qui vous explique comment créer votre personnage. Comme vous le découvrirez en lisant ces règles, le système de jeu des *Quatre de Baker Street* tient en quelques pages, n'utilise que des dés ordinaires, à six faces, et a pour objectif principal de recréer l'ambiance, le rythme et l'esprit de la bande dessinée qui l'a inspiré.

Si vous ne connaissez rien aux jeux de rôle, pas de panique ! Pour « rentrer » dans le jeu, il vous suffit de créer votre personnage et de vous laisser ensuite porter par le scénario que vous présentera le meneur de jeu. Vous trouverez en outre page suivante une petite série de questions-réponses qui devraient vous permettre d'y voir un peu plus clair sur ce qu'est un jeu de rôle.

Et si vous souhaitez vous-même être meneur de jeu, le chapitre III de ces règles contient divers conseils destinés aux meneurs de jeu débutants. Vous trouverez même à la fin de ces règles, un court scénario prêt-à-jouer, intitulé *L'Affaire Wiggins*, idéal pour lancer vos joueurs dans une série d'aventures dignes des *Quatre de Baker Street* !

Table des Matières

BIENVENUE À BAKER STREET.....	P 04
I : VOTRE PERSONNAGE.....	P 07
II : LES RÈGLES DU JEU	P 14
III : L'ENVERS DU DÉCOR	P 21
L'AFFAIRE WIGGINS.....	P 46
PETIT LEXIQUE DE JEU.....	P 54
FICHE DE PERSONNAGE.....	P 55

Le Jeu de Rôle ? Élémentaire, Mon Cher Lecteur !

EN QUOI CONSISTE UN JEU DE RÔLE ?

Un jeu de rôle n'est pas un jeu de société classique, puisqu'il n'y a ni gagnants, ni perdants, ni compétition entre les joueurs : le but est avant tout de passer un bon moment entre amis, exactement comme autour d'un bon film – sauf que, dans un jeu de rôle, c'est VOUS qui décidez des choix et des actions des héros de l'histoire.

QUEL EST LE BUT DU JEU ?

Avant tout, de passer un bon moment ! Pour les joueurs, le but est de faire en sorte que leurs personnages remplissent les objectifs de l'aventure que leur propose le meneur de jeu – qu'il s'agisse de mener à bien une mission confiée par Sherlock Holmes, de résoudre une énigme policière ou de mettre hors d'état de nuire un dangereux adversaire.

Si les héros réussissent l'aventure, on considère que les joueurs ont « gagné » ; si, en revanche, ils échouent dans leur tâche, on considérera qu'ils ont « perdu » (mais personne n'est infaillible, pas même un franc-tireur de Baker Street !).

COMMENT SE DÉROULENT LES PARTIES ?

Une partie de jeu de rôle se déroule autour d'une table et réunit le plus souvent de deux à quatre joueurs, qui interprètent chacun un personnage, plus un meneur de jeu.

EN QUOI CONSISTE LE RÔLE DU MENEUR DE JEU ?

C'est lui qui anime la partie. Il fait office de narrateur, d'arbitre et de metteur en scène. Il a également la lourde tâche de faire vivre tous les autres personnages que les héros vont rencontrer au cours de leurs aventures : les méchants, mais aussi les alliés, les informateurs, et même des personnages aussi illustres que Mr Holmes ou le Dr Watson.

COMBIEN DE TEMPS DURE UNE PARTIE ?

Tout dépend du scénario ! Pour un jeu de rôle comme *Les Quatre de Baker Street*, une partie dure généralement de deux à quatre heures.

CONCRÈTEMENT, COMMENT JOUE-T-ON ?

Tout se passe sous forme de dialogue entre les participants, un peu comme si le meneur de jeu était le conteur d'une histoire, mais que chaque joueur peut intervenir dans le déroulement de l'intrigue par le biais du personnage qu'il incarne. On pourrait définir une partie de jeu de rôle comme un récit interactif – mais comme il s'agit aussi d'un jeu, il nécessite aussi quelques règles.

À QUOI SERVENT-ELLES, CES FAMEUSES RÈGLES ?

Elles permettent tout simplement de déterminer ce qui se passe lorsque les personnages tentent quelque chose de dangereux ou de difficile, ou se retrouvent en mauvaise posture. Nos héros sont-ils poursuivis par le redoutable Bloody Percy ? Dans ce cas, les règles de jeu permettront de savoir s'ils parviennent à semer leur dangereux poursuivant ou si, au contraire, il réussit à les rattraper... et tout cela en quelques jets de dé.

ET L'HISTOIRE ? EST-ELLE CONNUE À L'AVANCE OU IMPROVISÉE AU FUR ET À MESURE ?

Le meneur de jeu est le seul à connaître à l'avance la trame générale du scénario – une trame qui pourra parfois être modifiée, voire bouleversée par les décisions des joueurs et les actions de leurs personnages. Les joueurs, eux, vont découvrir l'histoire au fur et à mesure, sous la forme d'une succession de scènes dans lesquelles ils vont devoir faire agir, réagir et parler leurs personnages.

EN QUOI CONSISTENT CES SCÈNES ?

Tout dépend du déroulement du scénario ! Il peut s'agir de scènes de dialogues, d'actions ou encore d'investigation, exactement comme dans un film ou une BD. Et comme dans ce type de récit, une même scène peut représenter quelques secondes d'action frénétique ou plusieurs heures d'activité – tout dépend de ce qui s'y passe. Comme tout scénario, un scénario de jeu de rôle avance au rythme de l'histoire, avec des scènes importantes, des rebondissements, des ellipses, etc.

QUI DÉCIDE QU'UN SCÉNARIO EST FINI ? LES JOUEURS OU LE MENEUR DE JEU ?

C'est au meneur de jeu, en tant que narrateur et arbitre, de décider qu'un scénario arrive à son terme, soit parce que les personnages ont rempli leurs objectifs, soit parce qu'ils ont échoué et que la suite des événements ne dépend plus d'eux (mais, par exemple, de Sherlock Holmes ou de Scotland Yard) ; dans tous les cas, la fin de la partie correspond à la fin de l'histoire.



Exemple de Jeu

Vous vous rappelez la scène du premier tome des Quatre de Baker Street, *L'Affaire du rideau bleu*, lorsque la malheureuse Betty, la petite amie de Tom, est enlevée sous les yeux de nos héros par un mystérieux malfaiteur ? Si cette histoire avait été une partie de jeu de rôle, avec trois joueurs dans les rôles de Tom, Billy et Charlie, plus un meneur de jeu, voici comment cette scène aurait été jouée...

MENEUR DE JEU – Soudain, sous vos yeux, un homme qui vient de descendre d'un fiacre se saisit de Betty et la fait monter de force à l'intérieur de l'attelage ! Que faites-vous ?

JOUEUR DE TOM – Je me précipite pour sauver Betty !

MENEUR DE JEU – Le fiacre est en train de repartir. Pour le rattraper, tu vas devoir réussir, disons, deux tests de Rapidité... et si tu réussis, un test d'Acrobatie pour sauter sur le marchepied...

JOUEUR DE TOM – Je fonce !

JOUEUR DE BILLY – Attends, t'es dingue ! Euh...

JOUEUR DE TOM – Pas le temps ! (Il lance le dé et vérifie le résultat). J'ai réussi mon test de Rapidité !

MENEUR DE JEU – Il t'en faut un deuxième ! (Le joueur relance le dé). Bon, Charlie et Billy, vous voyez que Tom fonce vers l'attelage... Qu'est-ce que vous faites ?

JOUEUSE DE CHARLIE – On suit ! Il ressemble à quoi, le type qui a pris Betty ? Je peux utiliser mon Observation pour bien le voir ?

MENEUR DE JEU – D'accord, fais un test. Bon, Tom, tu en es où avec ton deuxième test de Rapidité ?

JOUEUR DE TOM – J'ai raté... mais je dépense 1 point d'Aventure pour rattraper le coup : je sprinte comme un fou furieux ! Maintenant, je vais sauter sur le marchepied, si c'est toujours possible... Il faut un test d'Acrobatie, c'est ça ?

MENEUR DE JEU – Oui... mais si tu rates, tu vas te retrouver en mauvaise posture !

JOUEUSE DE CHARLIE – J'ai réussi mon test en Observation. Alors, il ressemble à quoi, le type ?

MENEUR DE JEU – Grand, carré, l'air patibulaire, avec un collier de barbe mais sans moustache ; tu remarques qu'il est plutôt bien sapé, avec un chapeau haut de forme, une canne. Ce n'est certainement pas un petit voyou ordinaire... Alors, Tom, ça a donné quoi, ton test d'Acrobatie ?

JOUEUR DE TOM – C'est réussi ! Je suis sur le marchepied, là ?

MENEUR DE JEU – Oui. Les autres, vous voyez que Tom a réussi à sauter sur le côté du fiacre, qui est lancé à toute allure... Tom, tu aperçois Betty à l'intérieur ; elle se débat et elle t'appelle à l'aide !

JOUEUR DE BILLY – Bon, là, c'est clair, faut qu'on aille voir Monsieur Holmes...

I : Votre Personnage

Chaque joueur doit créer le franc-tireur de Baker Street dont il va jouer le rôle. Cette création peut s'effectuer en quelques minutes, en suivant les étapes détaillées ci-dessous. Il est préférable que les joueurs se concertent lors de la création, afin que leurs personnages puissent constituer un groupe équilibré et complémentaire, comme le trio que forment Billy, Tom et Charlie.



Un Perso, Illico Presto !

Chacune des cinq grandes étapes de la création d'un personnage se présente sous la forme de questions auxquelles le joueur doit répondre, avec la possibilité de laisser certains détails dans le flou, quitte à y revenir plus tard, une fois le jeu lancé – de la même manière que nous en découvrons un peu plus sur le passé de nos héros au fil des albums.

Ces réponses vous permettront de remplir la fiche du personnage de votre franc-tireur (voir p 55).

1. QUI EST LE PERSONNAGE ? QUEL ÂGE A-T-IL ? À QUOI RESSEMBLE-T-IL ?

Au minimum, vous devez doter votre personnage d'un prénom ou d'un simple surnom. Pour l'âge, il est généralement compris entre 7 et 13 ans ; si vous n'avez pas d'idée précise, lancez un dé et ajoutez 6 au résultat ! Pour le physique, concentrez-vous sur les traits marquants – comme la couleur des cheveux, la silhouette, l'expression du visage et, bien sûr, les vêtements.

2. QUELS SONT SES PRINCIPAUX TRAITS DE CARACTÈRE ? SES QUALITÉS ? SES DÉFAUTS ?

Ces informations vous aideront à vous mettre dans la peau de votre personnage et à décider de ses choix, de ses réactions et de son comportement en cours de jeu. Est-il teigneux et obstiné comme Black Tom ? Bavard et futé comme Billy ? Secrète et attentive comme Charlie ? À vous de décider et d'imaginer le caractère de votre franc-tireur !

3. D'OÙ VIENT-IL ? QU'A-T-IL VÉCU AVANT D'ÊTRE RECRUTÉ PAR MR HOLMES ? A-T-IL UN SECRET ?

Chaque franc-tireur a sa propre histoire – mais rien ne vous oblige à tout détailler dès maintenant : vous pouvez vous contenter d'ébaucher les grandes lignes de ce passé et l'étoffer plus tard, en cours de partie, au gré de votre inspiration.

4. DANS QUELS DOMAINES EST-IL LE PLUS DOUÉ ? QUE SAIT-IL FAIRE ? A-T-IL UN POINT FAIBLE ?

Cette étape est particulièrement importante car elle va déterminer les capacités de votre personnage – qui auront un impact direct sur le déroulement du jeu. C'est la seule partie de la création d'un personnage qui fasse appel à des règles précises – exposées en détail ci-après (À l'École de la Rue).

5. QUEL EST SON OBJET FÉTICHE ?

Chaque franc-tireur a droit à un objet fétiche, qu'il trimbale toujours avec lui ou qu'il garde précieusement dans son repaire – il peut s'agir d'un objet très utile, comme par exemple la sacoche de Black Tom, qui contient ses outils de cambriole, ou le lance-pierres de Charlie, ou d'un objet à la valeur plus sentimentale, comme le cahier dans lequel Billy conserve ses archives sur Mr Holmes.



À l'École de la Rue

Concrètement, les capacités de votre personnage sont représentées par les dix domaines d'aptitude suivants : Acrobatie, Bagarre, Baratin, Cambriole, Dextérité, Discretion, Éducation, Investigation, Observation et Rapidité. Ces dix domaines sont décrits en détail dans les pages qui suivent ; dans chacun d'entre eux, votre personnage possède une valeur, mesurée sur l'échelle suivante :

1 = FAIBLE	4 = EXCELLENT
2 = MOYEN	5 = EXCEPTIONNEL
3 = BON	6 = INCROYABLE

Votre personnage est un **GOSSE DES RUES** : il a grandi sur le pavé et a donc appris très tôt à se débrouiller, à survivre et à éviter les ennuis dans les bas-fonds de Londres. En termes de jeu, ceci lui donne droit aux valeurs de base suivantes :

ACROBATIE	2	DISCRETION	3
BAGARRE	2	ÉDUCATION	1
BARATIN	2	INVESTIGATION	2
CAMBRIOLE	1	OBSERVATION	3
DEXTÉRITÉ	3	RAPIDITÉ	3

Dextérité, Discretion, Observation et Rapidité sont favorisées car il s'agit là de talents que tout gamin des rues apprend à développer dès son plus jeune âge – et qui sont indispensables à tout franc-tireur de Baker Street digne de ce nom. Grandir dans la rue, en revanche, ne permet pas vraiment d'accéder à une brillante Éducation. Quant à la Cambriole, sa valeur faible s'explique par le fait qu'il s'agit là d'un domaine très technique, un vrai « métier » exigeant un savoir-faire particulier.

Chaque gosse des rues a son propre parcours, qui va bien sûr influencer sur ses aptitudes. En pratique, ce parcours se fait en trois étapes, qui vont chacune permettre à votre personnage de gagner 1 point dans trois domaines :

1) Choisissez d'abord un des trois **PROFILS** suivants, et appliquez les bonus correspondants :

Casse-cou : +1 en Acrobatie, en Bagarre et en Rapidité.

Intello : +1 en Éducation, en Baratin et en Investigation.

Dégourdi : +1 en Observation, en Discretion et dans un troisième domaine choisi parmi Baratin, Dextérité, Investigation et Rapidité.

2) Choisissez ensuite la **SPÉCIALITÉ** du personnage :

Monte-en-l'air : +1 en Acrobatie, en Cambriole et en Discretion.

Fin Limier : +1 en Discretion, en Observation et en Investigation.

Pickpocket : +1 en Dextérité, en Discretion et en Rapidité.

3) Enfin, ajoutez 1 à trois domaines de votre choix, qui représentent les **talents personnels** de votre franc-tireur de Baker Street. Vous pouvez choisir des domaines déjà favorisés par son profil ou sa spécialité afin de le rendre encore plus efficace dans sa partie, ou au contraire, choisir de diversifier ses talents en optant pour des domaines qui n'ont pas été augmentés jusqu'ici.

Voilà, votre franc-tireur de Baker Street est prêt pour l'aventure !

ACROBATIE

Ce domaine est utilisé pour toutes sortes d'actions physiques périlleuses faisant appel à l'agilité et au sens de l'équilibre : escalader un mur, sauter d'un toit à un autre, se déplacer sur une corniche étroite ou encore bondir sur le marchepied d'un fiacre lancé au galop... C'est le domaine de prédilection des monte-en-l'air, comme le célèbre Black Tom.



BAGARRE

Ce domaine représente l'art de se battre – que ce soit avec les poings, les pieds, un couteau, une chaise ou un sabre volé dans la boutique d'un prêteur sur gages. Il est rarement utilisé par les francs-tireurs, qui préfèrent généralement compter sur leur Rapidité pour esquiver les mauvais coups ou sur leur Discrétion pour éviter les embrouilles susceptibles de dégénérer en affrontement.



BARATIN

Ce domaine représente la capacité d'un personnage à se montrer convaincant (ou à avoir l'air sincère) lorsqu'il bluffe ou raconte des bobards. Mélange de bagou, d'aplomb et de persuasion, le Baratin peut s'avérer fort utile dans toutes sortes de situations ; s'il ne peut suffire à dissuader des individus mal intentionnés, il peut toutefois permettre de gagner du temps, voire de créer une diversion...



CAMBRIOLE

Ce domaine, très spécialisé, permet d'utiliser avec tout le doigté requis des outils de cambrioleur, du rossignol pour crocheter les serrures au diamant de vitrier pour découper les carreaux. Il représente aussi la connaissance de tous les trucs du métier.



DEXTÉRITÉ

Ce domaine représente l'adresse et l'habileté du personnage : il permet par exemple de jouer les pickpockets (en duo avec Discrétion) ou de viser juste avec un lance-pierres, un projectile ou (sait-on jamais) une arme à feu. La Dextérité peut aussi s'avérer utile dans toutes les situations faisant appel à la coordination œil/main – par exemple pour rattraper au vol un objet etc.



DISCRÉTION

Ce domaine représente la capacité à se dissimuler, à se faufiler et à marcher sans bruit, mais aussi à se fondre dans une foule – il est donc indispensable aux apprentis-détectives comme aux apprentis-voleurs. Dans une situation de filature, ce domaine peut être utilisé pour pister discrètement quelqu'un... ou pour semer d'éventuels suiveurs.



ÉDUCATION

Ce domaine représente le degré d'instruction du personnage, ainsi que sa connaissance des bonnes manières et des règles de la société – il est donc rarement doté d'une valeur élevée chez les francs-tireurs de Baker Street, qui ont grandi sur le pavé et fait leurs classes « à l'école de la rue ». Pour savoir lire et écrire, un personnage doit avoir choisi l'Éducation comme un de ses points forts.



INVESTIGATION

Ce domaine représente la capacité à mener des enquêtes : savoir où et comment chercher des indices, à qui parler pour trouver les bonnes informations etc. Il s'agit donc, avec l'Observation, du domaine de prédilection des détectives, qu'ils soient amateurs (comme Billy), professionnels (comme l'inspecteur Lestrade) ou géniaux (comme Monsieur Holmes).



OBSERVATION

Ce domaine représente le sens de l'observation du personnage – sa capacité à ouvrir l'œil et à interpréter ce qu'il voit. L'Observation peut permettre à un franc-tireur de remarquer toutes sortes d'indices importants (comme par exemple un tatouage bizarre sur la main d'un malfaiteur), de s'apercevoir qu'il est suivi ou encore de démasquer un individu déguisé.



RAPIDITÉ

Ce domaine représente à la fois la vitesse, les réflexes et la vivacité du personnage ; il est donc très utile dans les courses-poursuites (pour prendre les jambes à son cou comme pour essayer de rattraper quelqu'un qui se carapate) mais aussi dans les bagarres, où il permet souvent d'éviter les mauvais coups ou d'agir avant un adversaire.



Prêt pour l'Aventure ?

En plus de ces dix domaines, la fiche de votre personnage mentionne également une réserve de points très importante : **LES POINTS D'AVENTURE**.

Réservé aux seuls héros de l'histoire (c'est-à-dire aux personnages des joueurs), ce capital de points représente un mélange de débrouillardise et de chance grâce auquel le personnage va pouvoir se tirer de situations désespérées, se surpasser dans des moments critiques ou même porter secours à ses comparses lorsque ceux-ci sont en mauvaise posture.

Au début d'une aventure, chaque franc-tireur reçoit un capital de 6 points d'Aventure, que le joueur va pouvoir utiliser à sa guise au cours du scénario ; la réserve de points d'Aventure d'un personnage revient obligatoirement à 6 au début de chaque histoire, quel que soit le nombre de points dépensés par le joueur lors du scénario précédent.

Les règles du chapitre II vous donneront tous les détails nécessaires sur les points d'Aventure et leur utilisation en cours de jeu.

La FAQ des Francs-tireurs



EST-CE QUE JE PEUX JOUER AUTRE CHOSE QU'UN FRANC-TIREUR DE BAKER STREET ?

Rien n'empêche d'utiliser ces règles pour créer des personnages adultes, mais ce jeu a d'abord été conçu pour jouer des francs-tireurs. L'avantage de ce type de personnage est qu'il est simple à créer, à interpréter et à faire agir en équipe... et comme son job consiste à effectuer des missions pour Sherlock Holmes, il a, d'entrée de jeu, d'excellentes raisons de s'impliquer dans l'aventure.

EST-CE QUE JE PEUX JOUER LE RÔLE DE CHARLIE, DE BILLY OU DE BLACK TOM ?

Bien sûr – vous trouverez d'ailleurs leurs profils de jeu page suivante. Cela dit, il est probablement plus intéressant et plus amusant de créer votre propre personnage et de le développer à votre guise. Vous trouverez en fin de chapitre, un exemple de personnage créé par un joueur – Sam Swift.

EST-CE QUE JE PEUX JOUER UNE FILLE DÉGUISÉE EN GARÇON, COMME CHARLIE ?

Bien sûr – il y a de fortes chances pour que le subterfuge de Charlie ait fait des émules – mais si vous préférez jouer une fille qui s'habille en fille, elle pourra elle aussi trouver sa place dans une équipe de francs-tireurs de Baker Street !

EST-CE QUE JE PEUX JOUER UN CHAT, COMME LE MATOU WATSON, OU UN CHIEN ?

Cela ne serait pas très intéressant, car un animal ne pourrait pas discuter ou partager ses idées avec les autres personnages. Mais si vous souhaitez que votre personnage ait lui aussi un animal familier, le chapitre destiné au meneur de jeu contient des règles et des conseils sur la façon de gérer une telle mascotte en cours de jeu.

Moi, c'est Sam Swift...

Voici, à titre d'exemple, le personnage créé par un joueur.



Sam Swift (littéralement « Sam le Rapide ») est un franc-tireur âgé de 11 ans. Son joueur le voit comme un gosse un peu dégingandé, avec des cheveux noirs et des yeux sombres ; il aime bien avoir l'air mystérieux et, comme beaucoup de francs-tireurs de Baker Street, il porte une grosse casquette, dont il aime bien baisser la visière sur ses yeux, histoire d'avoir l'air plus énigmatique...

Le joueur de Sam le voit comme un gamin vif d'esprit, avec du flair et de l'humour, mais sans doute un peu trop sûr de lui, ce qui le met souvent dans les ennuis. Il décide que le vrai prénom de son personnage est Samuel et que sa famille, comme pas mal de monde à Whitechapel (où il a grandi), était originaire de Pologne – mais les parents de Sam sont morts dans un incendie quand il était tout gosse. Pour l'instant, nous n'en saurons pas plus, mais le joueur de Sam compte bien étoffer cette tragique histoire en cours de jeu.

Le joueur de Sam voit son personnage comme un garçon ingénieux, observateur et doté d'une grande assurance. Il veut aussi qu'il soit adroit de ses mains et doué pour se faufiler ni vu ni connu.

Il choisit donc un profil **Dégourdi** (+1 en Discrétion, Observation et Dextérité) et une spécialité de **Pickpocket** (+1 en Discrétion, Dextérité et Rapidité) ; pour ses talents personnels, il choisit trois domaines qu'il n'a pas encore développés, histoire de se diversifier : l'Investigation, le Baratin et la Cambriole.

Au final, ces choix lui donnent donc les valeurs suivantes : Acrobatie 2, Bagarre 2, Baratin 3, Cambriole 2, Dextérité 5, Discrétion 5, Éducation 1, Investigation 3, Observation 4, Rapidité 4.

Comme objet fétiche, le joueur opte pour un lance-pierres, en se disant que ça peut toujours servir...

ACROBATIE 2
BAGARRE 2
BARATIN 3
CAMBRIOLE 2
DEXTÉRITÉ 5
POINTS D'AVENTURE 6

DISCRÉTION 5
ÉDUCATION 1
INVESTIGATION 3
OBSERVATION 4
RAPIDITÉ 6

Âge : 11 ans

Description : Un peu dégingandé, cheveux noirs, air mystérieux ; casquette.

Caractère : Vif d'esprit ; du flair et de l'humour ; un peu trop sûr de lui.

Petite histoire : Famille originaire de Pologne ; né à Londres ; Sam a grandi à Whitechapel ; ses parents sont morts dans un incendie, il y a plusieurs années.

Objets fétiche : Un lance-pierres (ça peut toujours servir...)

Contacts : Smokey (le tenancier du *Two Goblins*, un pub mal famé de Whitechapel)

Alliés : Mr Holmes (le boss !)

Billy, Tom et Charlie

Penchons-nous à présent sur nos trois héros, et voyons quelles seraient leurs valeurs dans les différents domaines en utilisant les règles détaillées dans ce chapitre...

BILLY FLETCHER

Le profil de Billy est bien évidemment **Intello** (+1 en Éducation, Investigation et Baratin) ; grand admirateur de Monsieur Holmes, il s'efforce de développer ses talents de détective, ce qui fait de lui un **Fin Limier** (+1 en Discrétion, Observation et Investigation) ; ses trois talents personnels sont le Baratin, l'Éducation et, bien sûr, l'Observation. Au final, il possède donc les valeurs suivantes :

Acrobatie 2, Bagarre 2, Baratin 4, Cambriole 1, Dextérité 3, Discrétion 4, Éducation 3, Investigation 4, Observation 5, Rapidité 3.

BLACK TOM

Tom est le **Casse-cou** du groupe (+1 en Acrobatie, Bagarre et Rapidité) et a une solide formation de **Monte-en-l'air** (+1 en Acrobatie, Cambriole et Discrétion). Ses trois talents personnels sont l'Acrobatie, la Bagarre et la Rapidité. Au final, il possède donc les valeurs suivantes :

Acrobatie 5, Bagarre 4, Baratin 2, Cambriole 2, Dextérité 3, Discrétion 4, Éducation 1, Investigation 2, Observation 3, Rapidité 5.

CHARLIE

Charlie, quant à elle, est **Dégourdie** (+1 en Discrétion, Investigation et Observation) et a appris très tôt à jouer les **Pickpockets** (+1 en Dextérité, Discrétion et Rapidité). Pour ses talents personnels, elle choisit de privilégier l'Investigation (elle est fûtée), la Dextérité (elle est habile) mais aussi la Bagarre (c'est une teigneuse).

Acrobatie 2, Bagarre 3, Baratin 2, Cambriole 1, Dextérité 5, Discrétion 5, Éducation 1, Investigation 4, Observation 4, Rapidité 4.



Comparons les aptitudes de nos trois héros. Tom est de loin le meilleur en Acrobatie, en Bagarre et en Rapidité, avec quelques talents bien utiles en Cambriole ; Billy est le meilleur en Baratin, en Éducation et en Observation, mais le moins doué en Bagarre ; quant à Charlie, elle brille en Dextérité et en Discrétion ; sans être aussi

observatrice que Billy, elle a tout de même l'œil (Observation) et est aussi douée que lui pour dénicher des informations (Investigation) ; de même, si elle ne possède ni la Rapidité ni les dons en Bagarre de Tom, elle est supérieure à Billy dans ces domaines.

II : Les Règles du Jeu

Ce chapitre explique tout ce que vous avez besoin de savoir pour faire vivre à votre franc-tireur des aventures trépidantes ! Comme l'introduction vous l'a déjà indiqué, les règles de ce jeu de rôle sont extrêmement simples et peuvent être maîtrisées en une seule lecture – ou expliquées par quelqu'un qui les connaît déjà en à peine quelques minutes. Découvrons sans plus tarder de quoi il retourne...

La Règle de Base

Dès que votre personnage essaie de faire quelque chose de difficile, de délicat ou de dangereux, il doit tester un de ses domaines. Si, par exemple, Black Tom doit escalader un mur, il devra tester son Acrobatie ; si au contraire il doit crocheter une serrure, il devra tester sa Cambriole.

Pour résoudre un test, on lance un dé. La valeur du domaine testé représente le nombre de chances de réussite du personnage, sur 6. Ainsi, avec sa valeur de 3 en Cambriole, Black Tom a 3 chances sur 6 de réussir un test faisant appel à ce domaine.

Pour savoir si le personnage réussit ou échoue, il suffit de comparer le résultat du dé à la valeur du domaine testé.

Si le résultat du dé est **inférieur ou égal** à la valeur testée, **le test est réussi**, puisque le résultat du dé est tombé dans les chances de réussite du personnage.

Si, au contraire, le résultat du dé dépasse la valeur du domaine testé, le personnage rate son coup et devra assumer les conséquences de son échec – à moins que le joueur ne décide de rattraper le coup en dépensant un point d'Aventure (voir ci-dessous).



Prenons un exemple. Black Tom a 3 en Cambriole. Pour crocheter une serrure, il devra donc obtenir un résultat de 1, 2 ou 3 pour réussir ; il échouera si le dé dépasse sa valeur (c'est-à-dire sur un résultat de 4, 5 ou 6). Si Billy, qui n'a que 1 en Cambriole, devait tenter la même action (en admettant qu'il dispose des outils adéquats), il réussirait sur un 1 et raterait son coup sur tout autre résultat.

Un même test ne peut être effectué qu'une seule fois par personnage, mais un échec peut toujours être transformé en réussite si le joueur dépense un point d'Aventure pour *rattraper le coup*.

Ainsi, si Black Tom rate son test de Cambriole et ne parvient pas à crocheter la serrure, il ne pourra pas relancer le dé pour faire une seconde tentative ; s'il veut absolument réussir, il faudra qu'il *rattrape le coup* avec un point d'Aventure.

Selon les situations, un test peut représenter quelques secondes d'action (se faufiler discrètement derrière un policier grâce à sa Discrétion) ou une tâche beaucoup plus longue, qui peut prendre plusieurs minutes (jouer les équilibristes sur une corniche grâce à son Acrobatie), voire s'étendre sur plusieurs heures (mener une Investigation dans un quartier pour trouver les éventuels témoins du crime de la veille) ; ce « facteur temps » est le plus souvent une simple question de bon sens et devra être déterminé par le meneur de jeu.

La Logique du Système

Dans ce jeu, lorsque vous lancez un dé, le but n'est pas de faire le plus possible, mais de ne pas dépasser la valeur du domaine testé. Un 1 sera donc toujours préférable à un 6 !

Il s'agit là d'un principe bien connu des vieux briscards du jeu de rôle. Les joueurs novices pourront s'y habituer très rapidement avec un peu de pratique. La logique du système est en fait fort simple : une valeur de 1 réussit sur un 1, une valeur de 2 réussit sur 1 ou 2, une valeur de 3 réussit sur 1, 2 ou 3, et ainsi de suite !

Le gros avantage de ce système est qu'il permet de savoir d'un simple coup d'œil si un test est réussi, sans avoir à effectuer le moindre calcul.



Les Points d'Aventure

Lorsqu'un personnage manque un test, son joueur peut décider de *ratrapper le coup* en dépensant 1 point d'Aventure. Cette dépense doit être effectuée immédiatement après le jet de dé manqué et transforme l'échec en réussite, mais cette réussite in extremis sent toujours un peu le « coup de bol » inespéré ou le retournement de situation imprévu ; le joueur ou le meneur de jeu devra toujours essayer d'expliquer *comment* le coup a été rattrapé. Ceci permet d'ajouter une petite touche dramatique, héroïque ou comique au déroulement d'une scène : la dépense d'un point d'Aventure correspond à un de ces moments de chance improbable, d'héroïsme intrépide ou de débrouillardise décisive – comme dans les aventures des *Quatre de Baker Street* !

La dépense d'un point d'Aventure est également la seule façon dont un personnage qui se retrouve *en mauvaise posture* peut se tirer d'affaire. Ces points peuvent aussi être utilisés pour *sauver la mise* d'un autre personnage *dans la mouise*. Tous ces cas de figure sont expliqués en détail ci-dessous.

Les points d'Aventure peuvent donc sauver la vie de votre personnage ou celle d'un de ses amis : il est donc vivement conseillé de réserver leur dépense aux situations critiques !

En Mauvaise Posture

Dans de nombreux cas, un test manqué signifiera un simple échec : le personnage rate son coup ou passe à côté de l'information importante qu'il aurait pu dénicher, mais ne se trouve pas pour autant mis en danger. Dans certaines situations, en revanche, un test manqué aura des conséquences beaucoup plus graves : lorsqu'un personnage se trouve en situation de danger, on devra effectuer un test pour déterminer s'il parvient ou non à éviter de se faire capturer, assommer, blesser ou même tuer.

Ce sera le cas, par exemple, si votre personnage doit utiliser son Acrobatie pour sauter d'un toit à un autre (puisque un échec pourrait entraîner une chute mortelle), s'il se retrouve pris dans une Bagarre ou s'il est sur le point de tomber dans un piège que son Observation pourrait lui permettre d'éviter.

De tels tests, d'une importance vitale, sont résolus comme n'importe quel test – mais en cas d'échec le personnage se retrouve *en mauvaise posture*, c'est-à-dire sur le point d'être capturé, blessé ou pire encore (tout dépend de la situation).

Un personnage *en mauvaise posture* est alors obligé de dépenser 1 point d'Aventure pour *ratrapper le coup* et se tirer d'affaire... mais s'il a déjà dépensé tous ses points d'Aventure, il se retrouve alors vraiment *dans la mouise* (voir page suivante).



ALORS, LE MONTE-EN-L'AIR ! ON CROIT CONNAÎTRE TOUS LES TRUCS, HEIN ?

Dans la Mouise

Tôt ou tard, votre personnage se retrouvera dans une situation critique – voire en danger de mort. C'est ce qui arrive, par exemple, quand nos héros sont attaqués par le terrible Bloody Percy, qu'ils doivent échapper aux hommes de Patch ou qu'ils se retrouvent piégés avec Grace et Lord Neville dans le *Merry Minstrel* en flammes.

On dit alors que le personnage se retrouve *dans la mouise*. En termes de jeu, un personnage se retrouve dans la mouise parce qu'il a manqué un ou plusieurs tests d'une importance vitale et qu'il n'a plus de point d'Aventure pour se tirer d'affaire.

Dans ce cas, sa seule chance de s'en sortir est de réussir un test de *la dernière chance* ou qu'un de ses comparses (ou un autre allié) vienne lui *sauver la mise*. Ces deux possibilités sont examinées en détail ci-après.

Quand un personnage se retrouve *dans la mouise* et n'a plus aucun moyen d'échapper à son destin, il se retrouve littéralement mis *hors jeu* (voir ci-dessous). Dans certains cas, ceci peut signifier la mort du personnage : poignardé à mort par Bloody Percy, noyé dans les eaux de la Tamise, tombé du toit d'une maison – tout dépend de la nature exacte du guépier dans lequel le personnage s'est fourré.

On parle alors de *mouise mortelle* ou, si l'on veut faire plus littéraire, de *péril mortel*.

Dans ce genre de situations, un personnage qui réussit à se tirer d'affaire réchappe donc à une mort certaine – soit en réussissant son test de *la dernière chance* (et en sauvant sa peau in extremis, comme un certain Sherlock Holmes aux Chutes de Reichenbach...), soit en étant secouru à l'ultime seconde par ses amis – un pour tous, tous pour un !

La Dernière Chance

Comme son nom l'indique, un test de *la dernière chance* représente une ultime tentative désespérée de se tirer d'affaire ; un tel test ne peut donc être effectué que par un personnage *dans la mouise* et ne disposant plus de points d'Aventure.

En pratique, ce test est résolu comme n'importe quel autre test, mais s'il est réussi, le personnage est non seulement tiré d'affaire mais regagne en prime 1 point d'Aventure qu'il pourra utiliser plus tard au cours du scénario !

En cas d'échec en revanche, le personnage *dans la mouise* se retrouve mis hors jeu, sauf si un de ses comparses vient lui *sauver la mise* (voir page suivante pour plus de détails).

Le domaine utilisé pour un test de la dernière chance dépend évidemment de la situation : il s'agira le plus souvent de la Rapidité (le personnage saisit sa chance au dernier moment, est sauvé par ses réflexes ou sa présence d'esprit etc.) mais il est également possible d'utiliser la Bagarre (un coup de pied bien placé permet de se libérer des grosses pattes de Crusher) ou l'Acrobatie (une ultime cascade périlleuse, comme lorsque Tom plonge dans la Tamise en entraînant avec lui le tueur fou, à la fin du *Dossier Raboukine*).

« Tiré d'affaire » signifie ici que le personnage est hors de danger, au moins pour le restant de la scène en cours : s'il était, par exemple, menacé par un adversaire, ce dernier se retrouve alors, d'une façon ou d'une autre, mis hors de combat – dans le cas du tueur fou du *Dossier Raboukine*, la mise hors jeu semble même définitive... Dans une BD, c'est le scénariste qui décide de ce genre de choses ; dans un jeu de rôle, cette décision revient au meneur de jeu, en tant que narrateur et arbitre de la partie.



Sauver la Mise

Lorsqu'un personnage *dans la mouise* a raté son test de la dernière chance, un autre personnage peut tenter de lui *sauver la mise*, soit en volant à son secours, soit en créant une diversion permettant au personnage en danger de se tirer d'affaire in extremis – tout dépend de la situation.

Dans tous les cas, la règle utilisée est la même : le personnage qui vient à la rescousse utilise un de ses points d'Aventure pour rattraper l'échec du test du personnage *dans la mouise*, ce qui lui *sauve la mise*.

Tout se passe alors comme si le *test de la dernière chance* avait été réussi – sauf que le personnage sauvé in extremis ne regagne pas de point d'Aventure (il ne faut quand même pas exagérer).

Un personnage peut aussi bénéficier du secours d'un allié contrôlé par le meneur de jeu – comme lorsque le Dr Watson et Lord Neville prêtent main-forte à nos héros contre Bloody Percy, à la fin du *Rossignol de Stepney*. Un animal-mascotte, comme le célèbre matou Watson, peut aussi *sauver la mise* d'un personnage, selon certaines conditions. Le meneur de jeu dispose de règles spéciales pour gérer de telles interventions animalières.

Hors Jeu

Un personnage *hors jeu* ne peut plus participer au déroulement du scénario.

La plupart du temps, cette mise hors jeu n'est que temporaire : le personnage est assommé, légèrement blessé, capturé, séquestré et ne peut donc plus prendre part à l'action. Une mise hors jeu temporaire dure généralement jusqu'à la fin de la scène en cours ou jusqu'à ce que les événements permettent au personnage de revenir dans la partie.

Ainsi, un personnage qui a été mis K.-O. dans une bagarre reprendra conscience dès la scène suivante, tandis qu'un personnage capturé et séquestré devra attendre d'être secouru pour pouvoir de nouveau agir librement dans le cadre du scénario.

Dans les cas les plus graves – si, par exemple, un personnage a eu la malchance d'être poignardé ou blessé par balle, il ne pourra se remettre d'aplomb qu'après avoir reçu des soins médicaux appropriés (peut-être prodigués par ce bon docteur Watson ?) et suivi une période de convalescence : dans de tels cas, le meneur de jeu pourra décider que le blessé reste hors jeu pour le restant du scénario en cours.

Dans certaines situations, en revanche, la mise hors jeu est définitive... ce qui signifie soit la mort, soit la mise à la retraite du personnage.

Goodbye, Baker Street !

Eh oui, votre personnage peut mourir ! Les bas-fonds de Londres sont un univers impitoyable, où même les enfants (et tout spécialement les enfants des rues) peuvent connaître une fin brutale.

Si votre personnage se retrouve dans une *mouise mortelle* et n'a plus *aucune* chance de s'en tirer, il meurt – sauf si le joueur tient absolument à sauver son personnage, pour des raisons sentimentales. Dans ce cas, le personnage réchappera à la mort de justesse mais sera de toute façon mis hors jeu de façon permanente, les séquelles de sa terrible expérience l'empêchant de continuer à mener la vie périlleuse d'un franc-tireur de Baker Street.

Ainsi, si un franc-tireur dans la mouise est écrasé par un fiacre, il devrait normalement mourir, mais si son joueur décide qu'il survit par miracle, le personnage restera estropié à vie et ne pourra plus courir le pavé pour le compte de Mr Holmes (oui, on vous avait prévenu, Londres est un univers impitoyable) ; de même, si un franc-tireur dans la mouise est mis hors jeu par une balle de pistolet qui aurait dû le tuer, le meneur de jeu pourra décréter que ce personnage a été traumatisé par l'expérience et décide d'abandonner la vie de franc-tireur pour trouver un travail honnête (et ennuyeux).

Dans les deux cas (mort ou mise à la retraite), le personnage sort de l'histoire et le joueur devra se créer un nouveau franc-tireur, soit pour le prochain scénario, soit en cours de jeu – si le meneur de jeu l'autorise et pense pouvoir amener rapidement ce nouveau personnage dans l'histoire en cours.

Tests Typiques

Examinons à présent d'un peu plus près ce que les différents domaines permettent d'accomplir.

ACROBATIE

Un test en Acrobatie peut permettre d'escalader un mur, de sauter d'un toit à l'autre ou d'accomplir une autre cascade acrobatique du même genre.

Dans les situations particulièrement périlleuses, le meneur de jeu pourra demander plusieurs tests à la suite – comme pour escalader plusieurs étages ou sauter de toit en toit.

L'Acrobatie est une activité risquée : dans presque tous les cas, un test manqué placera le personnage en *mauvaise posture* (risque de chute, etc.).

BAGARRE

Un test réussi en Bagarre signifie généralement qu'on a réussi à flanquer un bon coup (de poing, de pied, de tête, de couteau, de chaise ou autre) à son adversaire ; un test manqué, en revanche, signifie qu'on se retrouve en *mauvaise posture* – risque de coup, de blessure etc.



ALLONS DONC ! UN
BEAU PARLEUR !
'MANQUAIT PLUS QU'ÇA !
TU CAUSES PLUTÔT
BIEN, POUR UN RAT...



VOTRE ALTESSE EST TROP
BONNE. OR DONC, MES AMIS
ET MOI-MÊME SOMMES À LA
RECHERCHE D'UNE HONNÊTE
JELINE FILLE QU'UN SINISTRE
INDIVIDU VIENT D'ENLEVER
SOUS NOS YEUX...

Le meneur de jeu dispose de règles plus détaillées lui permettant de gérer le déroulement des bagarres (voir chapitre III, *L'Envers du Décor*).

BARATIN

Un test réussi en Baratin permet d'avoir l'air crédible ou, à défaut, sincère, quand on essaie d'embobiner un *figurant* ou un *second rôle* (voir le chapitre *L'Envers du Décor* pour plus de précisions sur ces types de personnages contrôlés par le meneur de jeu).

En cas d'échec en revanche, le Baratin ne fonctionne pas, mais alors pas du tout... ce qui signifie bien souvent le début des ennuis.

Attention ! Un test réussi ne signifie pas forcément que l'individu que l'on baratine va croire n'importe quoi, mais un Baratin réussi devrait toujours au moins permettre de créer une diversion ou de gagner quelques précieuses minutes.

CAMBRIOLE

Un test réussi en Cambriole permet de crocheter une serrure ou de découper une vitre sans bruit – à partir du moment où l'on dispose (comme Black Tom) des outils adéquats.

Pour ouvrir un coffre-fort en revanche, il faudrait obligatoirement posséder une valeur de 6 en Cambriole, ce qui place une telle pousse hors de portée d'un franc-tireur de Baker Street !

Selon la situation, un test manqué peut se traduire par un simple échec (la serrure ne peut pas être crochétée) ou par le début des ennuis (la vitre se brise avec fracas, réveillant le chien de garde, le valet et toute la maison !) – il est alors temps d'utiliser sa Rapidité pour se carapater !



DEXTÉRITÉ

Un test de Dextérité réussi permet de faire mouche avec un projectile, voire avec une arme à feu.

La Dextérité permet aussi de jouer les pickpockets, mais uniquement après un test de Discrétion réussi ; en cas d'échec sur le test de Discrétion, le manège du voleur est repéré ; en cas d'échec sur le test de Dextérité, il est carrément pris la main dans le sac !

Enfin, un test de Dextérité peut aussi permettre de réussir un tour d'adresse, comme par exemple rattraper un objet au vol.

DISCRÉTION

Un test réussi en Discrétion permet de se cacher, de se faufiler sans être vu, de marcher sans être entendu ou de prendre quelqu'un en filature sans être repéré. En cas d'échec, en revanche, le personnage est repéré – et doit alors songer à utiliser sa Rapidité s'il veut éviter les ennuis !

Lorsqu'un personnage est lui-même pris en filature et s'en aperçoit (grâce à un test d'Observation !), un test de Discrétion peut aussi permettre de semer celui ou ceux qui lui filent le train.

Lorsque les personnages se déplacent en groupe, chacun d'entre eux doit tester sa propre Discrétion : selon les situations, ceci peut compliquer la tâche de nos héros (il est plus difficile de se faufiler ni vu ni connu derrière une des brutes de Patch quand on est trois) ou, au contraire, la faciliter (dans une filature à plusieurs, si un des personnages est repéré mais pas ses comparses, ces derniers peuvent continuer la filoche).

ÉDUCATION

Un test réussi en Éducation permet de se tenir correctement en société (ce qui n'est pas forcément évident pour un gosse des rues) ou d'inspirer confiance à quelqu'un qui n'appartient pas au monde de la rue.

Ce domaine peut aussi s'avérer très utile si le personnage doit tester ses connaissances sur l'Empire britannique, son histoire, sa géographie ou n'importe quel autre sujet du même genre.

INVESTIGATION

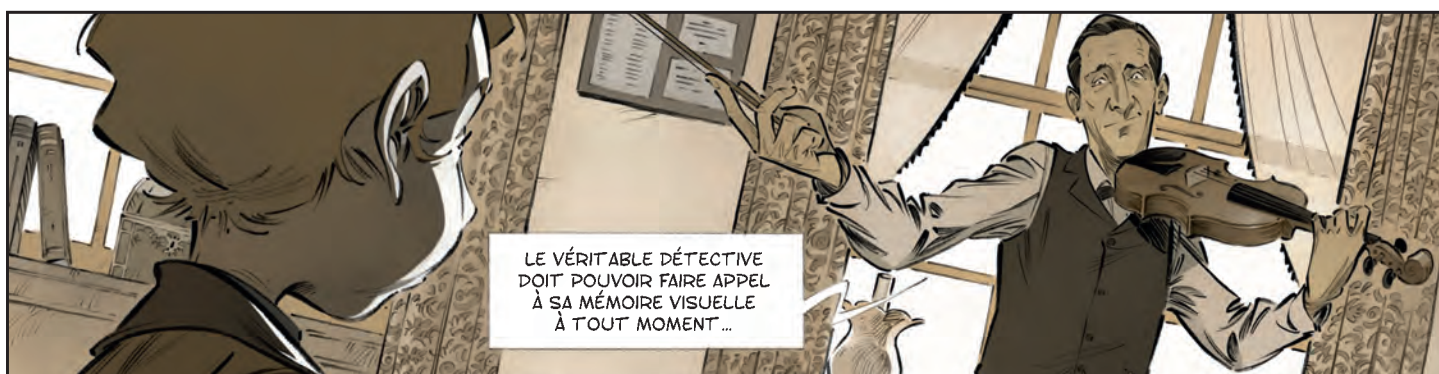
Un test réussi en Investigation permet de dénicher des informations importantes (par exemple en questionnant les gens d'un quartier ou en écoutant ce qui se raconte dans la rue ou dans les pubs) ou de savoir à qui parler pour obtenir ces informations.

Ce domaine peut aussi être utilisé chaque fois qu'un personnage doit jouer les détectives d'une manière qui dépasse le simple sens de l'Observation.

Selon les situations, un test d'Investigation peut représenter quelques minutes ou plusieurs heures de travail d'enquête fastidieuse (qui n'ont alors pas besoin d'être jouées en détail).

Bien sûr, pour mener une enquête à bien, les joueurs doivent aussi compter sur leur propre flair !





OBSERVATION

Un test réussi en Observation permet de remarquer et éventuellement d'interpréter un détail important, bizarre ou révélateur – par exemple dans l'allure ou le comportement d'un individu.

Mais attention, l'Observation ne peut fonctionner que si le joueur indique clairement que son personnage souhaite utiliser ce domaine ou, tout simplement, qu'il « ouvre l'œil » – s'il ne semble pas particulièrement attentif, alors il ne risque pas d'Observer quoi que ce soit (un peu comme le Dr Watson quand Holmes lui fait remarquer, dans une de leurs aventures : « Vous voyez, Watson, mais vous n'observez pas ! »).

RAPIDITÉ

Un test réussi en Rapidité est souvent l'ultime façon d'éviter les ennuis après avoir échoué, par exemple, en Discrétion ou en Cambriole. Parce que la Rapidité est généralement utilisée dans des situations d'urgence ou de danger, un échec suffit souvent à se placer *en mauvaise posture*.

Ce domaine est également extrêmement utile dans les poursuites (pour rattraper un fuyard ou pour échapper à des poursuivants) et dans les bagarres (pour esquiver les mauvais coups et prendre un adversaire de vitesse) : le meneur de jeu dispose de règles plus détaillées lui permettant de gérer ces scènes d'action trépidantes.



Le Jeu est lancé !



Voilà donc tout ce que vous avez à savoir pour incarner le rôle d'un franc-tireur de Baker Street et le lancer dans sa première aventure !

Si en revanche, vous vous destinez au rôle de meneur de jeu, les pages qui suivent vous révéleront tous les trucs et autres petits secrets qu'il vous faudra maîtriser pour offrir à vos joueurs des parties dignes des aventures des Quatre de Baker Street : comment mettre en place un scénario, comment gérer les scènes d'action (combats et autres poursuites) ou encore comment faire agir les adversaires, alliés et autres contacts que rencontreront les personnages au cours de leurs enquêtes et de leurs mésaventures...

III : L'Envers du Décor

Ce troisième et dernier chapitre s'adresse exclusivement au meneur de jeu. Il contient des conseils pour vous aider à remplir ce rôle ô combien important, ainsi que quelques règles de jeu supplémentaires que les joueurs n'ont pas forcément besoin de connaître.



Le Rôle du Meneur de Jeu

Dans une partie de jeu de rôle, le meneur de jeu a beaucoup plus de choses à gérer qu'un simple joueur ; alors que les joueurs n'ont qu'à se mettre dans la peau de leurs personnages et se plonger dans l'aventure qui les attend, le meneur de jeu doit, quant à lui, s'occuper du déroulement de l'histoire, de la description des lieux, de l'interprétation d'une foule d'autres personnages, sans parler de l'ambiance et du rythme du scénario... bref, un vrai travail de chef d'orchestre (ou même d'homme-orchestre, d'ailleurs). Pas de panique ! Ce chapitre va vous aider à y voir plus clair et, nous l'espérons, à devenir un véritable virtuose (d'accord, j'arrête avec les métaphores musicales).

Le meneur de jeu a quatre grandes fonctions, quatre « casquettes » : il est à la fois narrateur, arbitre, metteur en scène et interprète. Examinons plus en détail ce que recouvre chacune de ces casquettes...

CASQUETTE N°1 : NARRATEUR

Le meneur de jeu a en charge le déroulement général du scénario. Contrairement aux joueurs et à leurs personnages qui vont découvrir l'histoire au fil de la partie, il connaît déjà les tenants et les aboutissants de l'intrigue : si les francs-tireurs doivent, par exemple,

enquêter sur une affaire de meurtre, le meneur de jeu connaît bien évidemment l'identité et le mobile de l'assassin (ainsi que les indices qui, s'ils sont récoltés par nos héros, permettront de le confondre). Il est donc indispensable de bien vous imprégner à l'avance du scénario que vous souhaitez mener, afin de ne pas vous mélanger les pinceaux en cours de partie.

C'est donc à vous, en tant que narrateur, de lancer l'action et raconter la façon dont les choses évoluent, au fil des décisions des joueurs et des actions de leurs personnages.

Vous devrez néanmoins faire attention à ne pas monopoliser la parole ; un bon meneur de jeu laisse toujours parler ses joueurs et les questionne régulièrement pour connaître les intentions, les décisions ou les actions de leurs personnages. Une partie de jeu de rôle doit être un dialogue entre les joueurs et le meneur de jeu, une histoire interactive, et non un récit raconté à un auditoire passif.

Afin de bien maîtriser le déroulement du scénario, habituez-vous à raisonner en termes de *scènes* – exactement comme dans un film ou une bande dessinée. Ceci vous permettra d'adapter le rythme du jeu à celui de l'action.

Dans une bagarre ou une poursuite par exemple, les choses doivent être menées tambour battant, sinon les joueurs pourront avoir l'impression que la scène se déroule au ralenti ou ne se sentiront pas pris dans l'action.

À l'inverse, une scène représentant plusieurs heures d'investigation minutieuse peut tout à fait être résumée en quelques phrases. Comme dans n'importe quel type de récit, n'hésitez pas à utiliser des ellipses pour éviter les temps morts et rendre le flot de l'histoire plus dynamique.

Un bon meneur de jeu doit aussi savoir improviser en cours de partie – pourquoi ? Parce que les joueurs sont souvent fort doués pour décider que leurs personnages font quelque chose que le meneur de jeu n'avait pas du tout prévu... Mieux vaut donc être prêt à improviser qu'essayer de tout prévoir. Avec un peu de pratique, vous pourrez devenir un pro de l'impro et donner l'impression à vos joueurs que vous aviez effectivement *tout prévu* !

Dans de telles situations, faites confiance à votre inspiration, suivez les décisions des joueurs et faites en sorte que le scénario retombe sur ses pattes ! Si l'inspiration n'est pas au rendez-vous, vous pouvez tout à fait décider que la brillante stratégie de vos joueurs aboutit à un cul-de-sac et les ramener doucement vers la trame du scénario.

Si par exemple les joueurs décident que leurs personnages vont trouver Sherlock Holmes pour lui demander de l'aide mais que vous préférez qu'ils se débrouillent seuls (ce qui est a priori beaucoup plus intéressant), vous pouvez tout à fait décider que le célèbre détective vient justement de quitter Londres pour mener une enquête importante ailleurs.



CASQUETTE N°2 : ARBITRE

Le meneur de jeu joue aussi le rôle d'arbitre et de modérateur : c'est à lui de savoir gérer les règles du jeu, de décider si une action mérite un test ou encore si un personnage se retrouve ou non *en mauvaise posture* après un test manqué.

Il lui faut également bien connaître les règles sur les scènes d'action (bagarres et poursuites), afin de pouvoir gérer ces scènes souvent capitales de façon à la fois fluide et dynamique.

En cas de litige et d'incertitude, c'est le meneur de jeu, en tant qu'arbitre, qui a le dernier mot ; de leur côté, les joueurs doivent accepter cette prérogative du meneur de jeu et respecter ces décisions.

Afin de garantir une bonne ambiance autour de la table de jeu, vous devrez donc faire preuve de bon sens et de bonne foi. Si vous ne voyez vraiment pas comment trancher une situation, dans le doute, faites pencher la balance du côté des personnages – après tout, ce sont eux les héros de l'histoire.

Une partie de jeu de rôle n'est pas une compétition ; en tant que meneur de jeu, votre objectif n'est pas de jouer « contre » vos joueurs ou de mettre à tout prix des bâtons dans les roues de leurs personnages, mais de leur faire vivre un scénario d'aventure palpitant et amusant.

Le Rôle des Dés

Rappelez-vous cette règle d'or : les dés sont là pour ajouter une dose de suspense et de tension au jeu, pas pour le ralentir !

Un test doit toujours représenter une action vraiment difficile, délicate ou dangereuse, dont la réussite permet au personnage d'avancer dans l'histoire de façon significative – que ce soit en franchissant un obstacle, en évitant un danger ou en dénichant un précieux indice.

Au cours d'un scénario, les tests doivent toujours correspondre à des moments de tension dramatique – et c'est justement pour créer cet effet de tension et d'incertitude que l'on a recours à un lancer de dé.

Si une action liée à un domaine d'aptitude ne présente pas véritablement de danger ou de difficulté, alors le meneur de jeu pourra estimer qu'une valeur de 2 dans le domaine concerné suffit à régler ce genre de situation, sans avoir à lancer de dé. Ainsi, dans *L'Affaire du rideau bleu*, Charlie n'aurait pas eu à réussir de test en Observation pour remarquer qu'un matou (le futur Watson !) la suivait.



CASQUETTE N°3 : METTEUR EN SCÈNE

En plus de son rôle narratif, le meneur de jeu a aussi un rôle descriptif. Si par exemple les francs-tireurs doivent surveiller une fumerie d'opium de Limehouse au petit matin, vous devrez décrire aux joueurs les environs de la fumerie, les ruelles brumeuses, les allées et venues de clients à l'air hagards ou mystérieux, bref, évoquer l'atmosphère de la scène – une atmosphère qui serait évidemment fort différente si les héros se trouvaient, par exemple, aux abords du Club Diogène, en train d'attendre Mycroft Holmes, ou dans la salle bruyante et enfumée du *Merry Minstrel*.

Pour être efficaces, les descriptions doivent être brèves mais évocatrices. Les descriptions trop bavardes ou trop minutieuses risquent de faire « décrocher » les joueurs en leur donnant l'impression d'une sorte d'arrêt sur image interminable ; l'idée n'est pas de tout décrire en détail, mais de planter le décor.

Mieux vaut décrire un lieu en une ou deux phrases, en allant à l'essentiel – quitte à donner ensuite des précisions supplémentaires si les joueurs les demandent ou s'ils décident de repérer les lieux de façon plus poussée.

Une manière simple et efficace de faire imaginer un endroit aux joueurs ou de les plonger dans une certaine ambiance est de présenter les choses en utilisant les sens de leurs personnages – leur dire ce que leurs personnages voient, entendent ou même respirent : vous pouvez ainsi évoquer le brouhaha d'un marché couvert, l'atmosphère enfumée d'un pub, la brume planant sur les ruelles de l'East End, ou encore les odeurs charriées par la Tamise sur les docks. Vos joueurs auront ainsi l'impression d'être immergés dans l'environnement décrit, au lieu de se sentir simples spectateurs extérieurs à l'action.

Les meneurs de jeu chevronnés utilisent toutes sortes de petits trucs de mise en scène pour mettre leurs joueurs dans l'ambiance du scénario : certains utilisent par exemple des dessins ou des photographies trouvées sur Internet pour montrer aux joueurs à quoi ressemble tel quartier, telle maison ou même tel personnage.

Dernière petite astuce de mise en scène : vous pouvez utiliser une discrète musique de fond, pour souligner l'atmosphère d'une scène, exactement comme dans un film – attention toutefois à ne pas vous tromper de morceau (rien de pire qu'une petite musique sautillante pendant une scène d'action spectaculaire) ou vous transformer en DJ (vos joueurs sont là pour faire une partie de jeu de rôle, pas pour écouter de la musique).

100% Victorien



Un meneur de jeu des Quatre de Baker Street se doit de connaître un peu l'époque victorienne, afin d'éviter de commettre en cours de jeu des anachronismes qui pourraient nuire au plaisir des joueurs, voire compromettre la cohérence du scénario (« Comment ça, un poste de radio ? Mais ça n'existe pas, à l'époque ! »). Attention toutefois à ne pas tomber dans l'excès inverse : vos joueurs ne sont pas là pour suivre un cours sur l'Angleterre victorienne, mais pour vivre une aventure aussi passionnante que possible !

Il existe une myriade de romans, films et autres séries grâce auxquels le meneur de jeu pourra, si besoin est, parfaire sa connaissance de cette période... sans oublier la BD *Les Quatre de Baker Street* ou l'encyclopédie illustrée *Le Monde des Quatre de Baker Street*, qui constitue le complément idéal de ce jeu de rôle.



CASQUETTE N°4 : INTERPRÈTE

Enfin, un meneur de jeu doit aussi savoir « faire l'acteur », puisque c'est à lui d'interpréter les différents individus auxquels les personnages vont avoir affaire – qu'il s'agisse de simples figurants, des méchants de l'histoire ou d'alliés importants comme Sherlock Holmes ou le Dr Watson. Si par exemple, *Le Rossignol de Stepney* était un scénario de jeu de rôle, ce serait au meneur de jeu d'interpréter les rôles de Bloody Percy, Sykes et Crusher, mais aussi ceux de Lord Neville Asprey, de Grace et de tous les personnages croisés par nos héros lors de cette aventure.

Afin que vos joueurs puissent bien visualiser tous ces personnages, il vous faudra les décrire, en tout cas pour les plus importants d'entre eux – pas besoin, évidemment, de décrire chaque passant !

En général, plus un personnage est important, plus sa description devra être précise ou frappante : pour les simples

figurants, cette description peut être minimale, voire inexistante, mais elle devra évidemment être un peu plus étoffée pour les seconds rôles, notamment pour les méchants de l'histoire, afin de bien « poser » ces sinistres individus dans l'esprit des joueurs.

Comme pour les lieux, cette description devra être brève et, si nécessaire, évocatrice, sans s'encombrer de détails superflus – quitte à ce que, comme pour les lieux, vous rajoutiez quelques détails pour répondre à d'éventuelles questions des joueurs.

Certains meneurs de jeu utilisent des images (dessins, clichés de films ou de séries télévisées, photos d'époque...) pour permettre aux joueurs de visualiser l'apparence d'un personnage important. Ceci peut être très efficace et pratique mais n'a évidemment rien d'obligatoire : les joueurs doivent aussi savoir faire appel à leur imagination pour compléter les descriptions du meneur de jeu.

Vous devez également *interpréter* ces personnages, ce qui implique de les faire parler d'une façon qui paraisse à la fois crédible et vivante aux joueurs. Vous avez, pour cela, plusieurs « trucs » à votre disposition : prendre un accent ou un ton de voix particulier, utiliser des tics de langage ou des expressions fétiches etc.

Essayez aussi d'adapter le vocabulaire de chaque personnage à son milieu social : il est évident que Lord Neville Asprey ou le docteur Watson ne s'expriment pas comme Patch ou Bloody Percy ! Si tous vos personnages parlent de la même manière et sur le même ton, vos joueurs auront du mal à se sentir immergés dans l'action – et à interpréter, en retour, le rôle de leurs propres personnages.



Attention, cela dit, à ne pas trop en faire : rappelez-vous que vous êtes là pour mener un jeu de rôle et non pour vous livrer à une performance d'acteur ! Ainsi, une conversation peu importante peut tout à fait être résumée en quelques phrases, de façon indirecte, afin de ne pas ralentir le rythme du scénario.

Évitez aussi les conversations trop longues dans lesquelles les joueurs ne peuvent pas en placer une : si vos joueurs ont l'impression de devoir jouer les spectateurs en écoutant Sherlock Holmes et le Dr Watson discuter entre eux, ils finiront par se sentir exclus du jeu. Là encore, gardez en tête sa priorité : faire en sorte que vos joueurs s'amusent.

Ceci nous amène tout naturellement à regarder d'un peu plus près les différents personnages que le meneur de jeu peut être amené à interpréter...



Les Autres Personnages

Cette section se penche de plus près sur les divers types de personnages contrôlés et interprétés par le meneur de jeu – des personnages auxquels de nombreux jeux de rôle donnent le nom quelque peu barbare de « personnages-non-joueurs » (ou PNJ), pour les différencier des « personnages-joueurs ». Dans le jeu de rôle des *Quatre de Baker Street*, ces personnages du meneur de jeu se divisent en trois grandes catégories : les Figurants, les Seconds Rôles et les Extraordinaires.

LES FIGURANTS

Les Figurants sont les personnages les moins importants. Ils n'ont pas besoin d'avoir de noms ou d'être identifiés avec précision (ex. : un passant, un mendiant, un bobby au coin de la rue etc.).

Cette catégorie inclut des personnages comme les mendiants de la cour des miracles de Patch (à l'exception d'Old Bailey, qui est clairement un Second Rôle), les videurs du *Rideau bleu* ou les bobbies qui accompagnent l'inspecteur Braddock dans ses descentes.

Lorsqu'un groupe de Figurants intervient dans des scènes d'action en tant qu'adversaires ou, plus rarement, en tant qu'alliés, ce groupe agit toujours *comme un seul homme* (voir page 30).

LES SECONDS RÔLES

Les Seconds Rôles sont des personnages beaucoup plus importants, qui possèdent un nom et une personnalité. Le terme de Second Rôle ne signifie pas forcément que ces personnages jouent un rôle secondaire dans l'intrigue, mais qu'ils ne sont pas les héros de l'histoire, contrairement aux francs-tireurs incarnés par les joueurs. La grande majorité des alliés et des adversaires que les francs-tireurs rencontreront au cours de leurs aventures appartiendront donc à cette catégorie.

Dans la série, cette catégorie de personnages inclut des adversaires comme Bloody Percy, Crusher et leur patron Harry Sykes, les hommes de l'Okhrana, l'inspecteur Braddock ou encore Tobias Grimes, le ravisseur de la jeune Betty, ainsi que des personnages beaucoup plus sympathiques, comme le docteur Watson, son épouse Mary, Mrs Hudson, Lord Neville Asprey et sa bien-aimée Grace, ou encore l'inspecteur Lestrade...

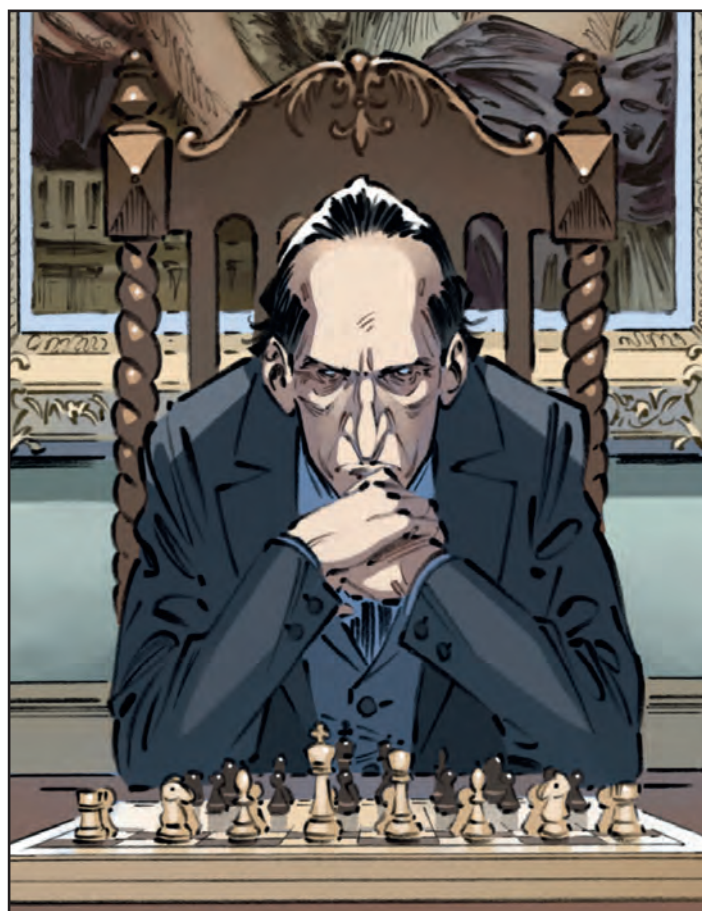
LES EXTRAORDINAIRES

Cette troisième et dernière catégorie de personnages du meneur de jeu est réservée à quelques individus d'exception, des personnages de la trempe d'un Sherlock Holmes ou d'un professeur Moriarty.

Il est très rare, voire rarissime que de telles figures interviennent directement dans les aventures de nos francs-tireurs, mais lorsque ceci se produit, le meneur de jeu devra rendre ces Extraordinaires aussi impressionnants que possible, en les dotant notamment de capacités extraordinaires.

Ainsi, Sherlock Holmes est un véritable virtuose ès filatures et déguisements : lorsqu'il utilise ses talents, il est impossible de le remarquer ou de le démasquer – à moins de posséder une valeur (elle aussi *extraordinaire*) de 6 en Observation.

Si vous faites intervenir un Extraordinaire dans un de vos scénarios, attention néanmoins à ce qu'il ne vole pas la vedette aux personnages des joueurs, qui doivent rester les héros de l'histoire.





RÈGLES, VALEURS ET TESTS

Dans ce jeu, ce sont les personnages des joueurs qui sont au centre de l'action – et donc au centre des règles de jeu. En pratique, cela signifie qu'aucun personnage du meneur de jeu n'a besoin de domaines chiffrés avec précision comme ceux des francs-tireurs interprétés par les joueurs.

La valeur d'Observation de Bloody Percy, par exemple, n'a aucune importance et celle de Sherlock Holmes, s'il était un personnage incarné par un joueur, serait évidemment de 6 – mais comme ce jeu concerne les aventures des francs-tireurs et non celles de Sherlock Holmes, le meneur de jeu n'a aucunement besoin de tester les domaines de ce dernier (ou de n'importe quel autre personnage dont il a la charge).

Les seules situations dans lesquelles un personnage interprété par le meneur de jeu fait l'objet de tests sont les scènes d'action (bagarres ou poursuites) auxquelles ce personnage prend part, soit comme allié soit comme adversaire des héros incarnés par les joueurs. Concrètement, ces scènes sont les seules au cours desquelles le meneur de jeu aura besoin de lancer le dé, afin de tester la Ténacité des adversaires des personnages ou l'Efficacité de leurs éventuels alliés (voir ci-dessous) ; dans toutes les autres situations, c'est lui qui décide ce qu'un de ses personnages est ou non capable d'accomplir, en fonction des besoins de son scénario.

Les adversaires des personnages possèdent une valeur de **Ténacité**, qui représente leur résistance, leur acharnement et leur détermination : plus cette valeur est élevée, plus l'adversaire est coriace et plus il risque de donner de fil à retordre aux héros lors des scènes d'action.

Les alliés des personnages, quant à eux, possèdent une valeur d'**Efficacité**, qui reflète leur sang-froid, leur esprit d'initiative et leur capacité à l'action : plus cette valeur est élevée, plus l'allié pourra se montrer utile s'il est aux côtés des personnages lors d'une bagarre ou d'une poursuite.

La Ténacité des adversaires et l'Efficacité des alliés sont mesurées sur la même échelle, similaire à celle utilisée pour les domaines des personnages.

Concrètement, la grande majorité des personnages aura une valeur comprise entre 2 et 4 ; seuls les adversaires les plus acharnés ou les alliés les plus fiables peuvent avoir une valeur de 5.

Aucun adversaire n'est absolument invincible, et aucun allié n'est absolument infaillible : la Ténacité ou l'Efficacité d'un personnage ne peut donc jamais atteindre la valeur suprême de 6.

Vous trouverez page suivante toutes les précisions nécessaires pour évaluer la Ténacité d'un adversaire ou l'Efficacité d'un allié.



Ténacité des Adversaires

La Ténacité d'un adversaire peut être évaluée sur l'échelle suivante :

2 = SOUS-FIFRE

Exemples : mendiants de la bande de Patch, Scabs et ses acolytes, bobbies typiques.

3 = DUR-À-CUIRE

Exemples : Tobias Grimes, videurs du *Rideau bleu*, Crusher, Sykes, l'inspecteur Braddock.

4 = TUEUR

Exemples : Bloody Percy, Igor et Fedor, le tueur fou du *Dossier Raboukine*.

La Ténacité d'un adversaire peut aussi évoluer en fonction de ses motivations. Si un adversaire devient l'Ennemi Juré de vos personnages, sa Ténacité sera augmentée d'un point, sans toutefois pouvoir dépasser 5.

Dans *Les Quatre de Baker Street*, c'est exactement ce qui arrive à Bloody Percy entre *Le Rossignol de Stepney* et *Les Orphelins de Londres* : une fois évadé de prison et lancé à la poursuite de nos



héros, il est encore plus acharné et dangereux que lors de sa première apparition ; en termes de jeu, sa Ténacité serait donc passée de 4 à 5.

Efficacité des Alliés

L'Efficacité d'un allié est évaluée sur une échelle similaire :

2 = FAIT DE SON MIEUX

Exemples : un bobby typique, Lord Neville Asprey, le Dr Watson sans son arme.

3 = SE DÉBROUILLE PLUTÔT BIEN

Exemples : le Dr Watson avec son revolver, l'inspecteur Lestrade.

4 = MAÎTRISE LA SITUATION

Exemples : un garde du corps armé et entraîné.

Notons que seuls les personnages susceptibles d'intervenir dans une scène d'action possèdent une valeur d'Efficacité ; des personnages comme Mrs Watson, Grace ou Mycroft Holmes (si génial soit-il !) n'ont aucune chance d'être d'une quelconque utilité dans une bagarre ou une poursuite : leur Efficacité est donc de 0.

Quant à Sherlock Holmes, sa valeur d'Efficacité est de 5, ce qui reflète son sang-froid, sa présence d'esprit et sa fameuse maîtrise de certaines techniques de lutte orientale.

Comme le montre l'exemple du Dr Watson dans l'échelle ci-dessus, l'Efficacité d'un allié peut aussi varier en fonction des circonstances et de son implication dans une situation.

Ainsi, dans *Le Rossignol de Stepney*, lorsque Lord Neville Asprey, après son évasion de Bedlam, se retrouve confronté à Bloody Percy, son Efficacité passe de 2 à 3, car il est gonflé à bloc par ses sentiments pour Grace, l'urgence de la situation et les expériences éprouvantes qu'il vient de traverser.



ANIMAUX-MASCOTTES

Si les francs-tireurs incarnés par les joueurs décident eux aussi d'avoir un animal-mascotte (un chat de gouttière, un chien des rues etc.), le meneur de jeu pourra utiliser les règles suivantes pour gérer les interventions de l'animal. Une mascotte est toujours placée sous la responsabilité d'un franc-tireur en particulier ; dans le cas du matou Watson, il s'agit évidemment de Charlie.

Une mascotte peut se comporter envers son maître comme un allié avec une Efficacité de 3. Elle peut donc lui *sauver la mise*, voire lui *prêter main-forte*, sans forcément d'ailleurs le faire exprès : un chien peut mordre un assaillant, un chat peut faire trébucher un poursuivant etc. L'intervention d'une mascotte devra toujours être, si possible, héroïque, comique ou les deux à la fois. Contrairement aux alliés humains cependant, les animaux ne peuvent intervenir qu'une seule fois par scène d'action ; une fois son test d'Efficacité effectué (qu'il soit réussi ou manqué), l'animal ne pourra plus tenter d'agir de façon efficace pour le reste de la scène en cours ; il est alors considéré comme un *protégé* placé sous la responsabilité de son maître (voir p 30, *Des Protégés en Danger*).

Un animal peut aussi aider un autre personnage que son maître attiré, mais s'il doit choisir entre cet autre personnage et son maître, il choisira toujours ce dernier. Enfin, il va de soi qu'un animal ne peut aider un personnage que s'ils sont tous les deux au même endroit (le chat Watson ne peut pas voler au secours de Tom dans l'East End s'il est resté faire une sieste chez Madame Hudson !).



Il n'y aurait donc que des avantages à posséder une telle mascotte ? Non, car les compagnons à quatre pattes ont aussi une fâcheuse tendance à se mettre dans les ennuis et à y entraîner leur maître, comme dans *Le Rossignol de Stepney*, lorsque le chat Watson oblige Charlie à aller le rechercher en haut d'un escalier, en plein incendie du *Merry Minstrel*.

Lorsque le meneur de jeu estime que l'animal a de bonnes raisons de paniquer et de mettre ainsi son maître dans les ennuis, voire en danger, le joueur doit tester l'Efficacité de la mascotte (c'est-à-dire 3). Si ce test est manqué, l'animal panique et, d'une manière ou d'une autre, met son maître *en mauvaise posture*. Le joueur doit alors dépenser 1 point d'Aventure pour tirer son personnage d'affaire (ou bénéficier de la dépense d'un autre joueur si son personnage est *dans la mouise*), mais aussi un deuxième point pour sauver la mascotte : si cette dépense ne peut pas être effectuée, l'animal est mis hors jeu, soit pour le restant du scénario (le chat s'est enfui et ne reviendra pas avant la fin de l'histoire !), soit (snif) définitivement – tout dépend de la situation et de la décision du meneur de jeu.

Il ne peut y avoir qu'une seule mascotte par équipe. Si plusieurs personnages souhaitent être le maître de l'animal, ils devront s'entendre pour savoir qui recevra cette responsabilité ; s'ils n'y parviennent pas, le meneur de jeu pourra décréter que le groupe n'aura finalement aucune mascotte, l'animal s'étant dit qu'il avait mieux à faire que d'être au centre de stupides querelles humaines.



Scènes d'Action



Tout bon scénario d'un jeu de rôle comme *Les Quatre de Baker Street* comportera au moins une scène d'action – bagarre, poursuite, poursuite qui se transforme en bagarre ou vice versa...

CHACUN SON TOUR !

Comme ces scènes doivent être jouées de façon assez rythmée, il est primordial d'éviter que tout le monde autour de la table de jeu se mette à parler en même temps, afin d'éviter que la scène devienne complètement confuse, ingérable pour le meneur de jeu et incompréhensible pour les joueurs ! Afin d'éviter ce genre de problèmes, il est préférable de découper ces scènes en tours, afin que chacun puisse s'exprimer à tour de rôle.

Au cours d'un tour, les joueurs annoncent les actions de leur personnage à tour de rôle ; s'il le souhaite, le meneur de jeu peut régler l'ordre de ce tour sur les scores de Rapidité des personnages (en commençant par le personnage le plus Rapide) mais cela n'est aucunement obligatoire.

Au cours d'un tour, les personnages vont devoir effectuer un ou plusieurs tests, selon la situation et leurs décisions. Que ce soit dans une bagarre ou une poursuite, leur Rapidité sera toujours mise à l'épreuve, mais ils pourront également tester leur Bagarre, leur Acrobatie ou tout autre domaine correspondant aux actions qu'ils souhaitent accomplir.

Leurs adversaires, en revanche, n'ont pas besoin d'effectuer de tels tests, leurs actions étant prises en compte d'une autre façon par les règles. Ils devront néanmoins effectuer un autre type de test qui leur est réservé : chaque fois qu'un adversaire est sur le point de se retrouver hors jeu, on devra tester sa valeur de Ténacité afin de savoir s'il parvient à rester ou non dans la course (poursuites) ou dans l'action (bagarres). De même, les éventuels alliés des personnages pourront les aider en testant avec succès leur valeur d'Efficacité : voir *Adversaires, Alliés et Autres*, ci-dessous pour plus de détails.

ADVERSAIRES, ALLIÉS ET AUTRES

Les tests de Ténacité et d'Efficacité sont résolus exactement comme tous les autres : si le dé indique un résultat inférieur ou égal

Temps Réel et Temps de Jeu



Du point de vue des personnages, un tour représente généralement une poignée de secondes ; sa durée précise n'a aucune importance. Même si vos personnages sont engagés dans une course contre la montre, les tours s'avèrent une unité plus pratique à utiliser que les secondes ou les minutes – exactement comme les cases et les pages sont les unités de temps dans une BD.

Ainsi, dans *Le Dossier Raboukine*, lorsque nos héros et le reste de la compagnie se ruent hors de la librairie avant que la bombe n'explose, le temps se mesure en cases et non en minutes : si cette scène avait lieu en jeu de rôle, le temps se mesurerait en tours.

à la valeur testée, le test est réussi ; si au contraire le résultat du dé dépasse la valeur du personnage, le test est manqué.

En règle générale, le meneur de jeu effectue les tests de Ténacité des adversaires ; il peut également se charger des tests d'Efficacité des alliés ou bien les confier aux joueurs.





COMME UN SEUL HOMME !

Les Figurants opérant en groupe agissent toujours, selon l'expression consacrée, *comme un seul homme* : le groupe entier est considéré comme un seul adversaire (ou un seul allié), avec une seule valeur collective de Ténacité (ou d'Efficacité).

Ainsi, le meneur de jeu n'a pas besoin de spécifier combien de mendiants compte la bande lancée à la poursuite des héros ou le nombre exact de bobbies accompagnant l'inspecteur Braddock lors d'une descente. De même, les deux gros bras de Miss Sharp qui tentent de capturer Tom lors de son incursion au *Rideau bleu* agissent *comme un seul homme*. La valeur collective de Ténacité ou d'Efficacité de ces Figurants est de 2 ou 3.

Attention ! Cette règle ne vaut que pour les Figurants – pas question de l'utiliser pour des Seconds Rôles comme Bloody Percy et Crusher : même lorsque les lieutenants du sinistre Sykes agissent en tandem, chacun d'entre eux a droit à ses propres tests de Ténacité.

DES ADVERSAIRES TENACES

La Ténacité d'un adversaire est mise à l'épreuve lorsqu'il est sur le point d'être battu – que ce soit en étant mis hors de combat (bagarres), semé ou rattrapé (poursuites). Plus la Ténacité d'un adversaire est élevée, plus les personnages auront du mal à se débarrasser de lui. Voir les règles détaillées sur les Poursuites (p 31) et les Bagarres (p 33) pour plus de détails à ce sujet.

DES ALLIÉS EFFICACES

L'Efficacité d'un allié peut entrer en jeu lorsqu'un personnage se retrouve *dans la mouise* et a manqué son *test de la dernière chance* : un test d'Efficacité réussi permet alors à l'allié de *sauver la mise* du personnage – en volant à son secours, en détournant l'attention de l'adversaire à l'instant fatal etc. Tout se passe alors comme si le personnage *dans la mouise* avait réussi son *test de la dernière chance*, sauf qu'il ne regagne pas de point d'Aventure.

Dans une bagarre, un allié peut également utiliser son Efficacité pour *prêter main-forte* à un personnage contre un adversaire : voir les règles de bagarre pour plus de détails. Un même allié ne peut aider qu'un seul personnage par tour, que ce soit pour lui *sauver la mise* ou lui *prêter main-forte*.

DES PROTÉGÉS EN DANGER

Enfin, une scène d'action peut également impliquer un personnage que les francs-tireurs tentent de protéger ou de sauver, mais qui est trop maladroit, paniqué ou désorienté pour pouvoir agir seul de façon efficace, comme par exemple Grace dans *Le Rossignol de Stepney*. Dans ce genre de situation, on considère que ce personnage en détresse est sous la protection d'un des francs-tireurs et se retrouve alors sous sa responsabilité.

En termes de jeu, les tests effectués par le franc-tireur valent aussi pour son protégé : les tests effectués par le joueur (comme par exemple les tests de Rapidité effectués dans les poursuites ou les bagarres) valent alors à la fois pour le franc-tireur qu'il interprète et pour son protégé. En cas d'échec, le personnage en détresse se retrouvera donc lui aussi *en mauvaise posture* ; si le joueur *rattrape le coup* grâce à un point d'Aventure, il devra en dépenser un second pour éviter que le protégé de son personnage ne se retrouve *en mauvaise posture*.





Poursuites

Les personnages peuvent être impliqués de deux façons différentes dans une poursuite : comme *poursuivants* ou comme *fuyards*. Leurs adversaires se retrouvent évidemment dans le rôle inverse.

Comme toutes les scènes d'action, une poursuite se décompose en plusieurs tours. Les distances exactes n'ont aucune importance : tout dépend de la Rapidité des personnages et de la Ténacité de leurs adversaires. À chaque tour, chaque joueur dont le personnage est impliqué dans une poursuite doit tester sa Rapidité, qu'il soit dans le rôle du fuyard ou du poursuivant.

Une poursuite peut se terminer de deux manières : soit les fuyards parviennent à semer leurs poursuivants, soit les poursuivants parviennent à rattraper les fuyards – auquel cas la poursuite a de fortes chances de se transformer en bagarre.

LES POURSUIVANTS

Si le personnage est dans le rôle du poursuivant, un test de Rapidité manqué signifie qu'il perd du terrain ; cela ne le place pas en *mauvaise posture* mais il perd alors toute chance d'alpaguer les fuyards – sauf s'il *ratrape le coup* grâce à un point d'Aventure. Si le test de Rapidité est réussi (ou *rattrapé*), le personnage est sur le point de rattraper les fuyards. Ceux-ci doivent alors tester leur Ténacité pour maintenir l'écart et continuer à fuir : si ce test est manqué, l'adversaire est rattrapé et la poursuite prend fin. Si au contraire le test de Ténacité est réussi, l'écart se maintient et on doit alors entamer un nouveau tour de poursuite.

Lorsque les personnages poursuivent plusieurs fuyards, on applique les mêmes règles que ci-dessus (un test de Ténacité par adversaire ou un seul test global pour un groupe de Figurants).

LES FUYARDS

Si le personnage est dans le rôle du fuyard, un test de Rapidité réussi signifie qu'il réussit à creuser l'écart avec ses poursuivants. Ceux-ci doivent alors tester leur Ténacité pour rester dans la course.

Si le personnage manque son test de Rapidité, il se retrouve en *mauvaise posture*, c'est-à-dire sur le point d'être rattrapé : s'il ne *ratrape pas le coup* avec un point d'Aventure, il se retrouve dans la mouise et sera rattrapé s'il ne réussit pas un *test de la dernière chance* ou s'il ne reçoit pas l'aide d'un comparse, conformément aux règles habituelles.

Ce test de la dernière chance est presque toujours un test de Rapidité, sauf si le personnage décide de tenter une cascade désespérée (grimper par-dessus une palissade, sauter juste devant un fiacre qui traverse la rue etc.), auquel cas on teste l'Acrobatie.

Si le personnage a réussi son test (ou qu'il a *rattrapé le coup*), deux cas de figure se présentent alors : soit le poursuivant réussit son test de Ténacité, soit il le rate. Si le test de Ténacité est raté, le poursuivant perd trop de terrain et doit abandonner la poursuite : le personnage a donc réussi à lui échapper. Si le test de Ténacité est réussi, la poursuite continue pour un nouveau tour.

Lorsqu'un personnage est poursuivi par plusieurs adversaires, il n'effectue qu'un seul test de Rapidité mais, si ce test est réussi, chaque poursuivant doit normalement tester sa propre Ténacité, sauf s'il s'agit de Figurants, qui agissent toujours *comme un seul homme*.

Si par exemple nos héros sont poursuivis par Bloody Percy et Crusher, ces deux adversaires devront tester séparément leur Ténacité, car ce sont tous les deux des Seconds Rôles ; il serait donc possible pour les fuyards de réussir à semer l'un mais pas l'autre, ou les deux à la fois, ou aucun des deux ; si en revanche les personnages sont poursuivis par des mendiants de la bande de Patch, par les deux videurs du *Rideau bleu* ou par un groupe de bobbies, on effectuera un seul test de Ténacité pour tout le groupe de Figurants, qui agissent *comme un seul homme*.

POURSUITES ET CASCADES

Comme indiqué à la page précédente, lorsque les circonstances et le décor s'y prêtent, un personnage peut utiliser l'Acrobatie pour un *test de la dernière chance* lorsqu'il est sur le point d'être rattrapé par un ou plusieurs poursuivants.

Mais l'Acrobatie peut aussi intervenir dans une scène de poursuite, lorsque celle-ci se déroule sur les toits de Londres (ou dans un autre environnement tout aussi périlleux). Dans une telle situation, les personnages (qu'ils soient les fuyards ou les poursuivants) devront effectuer, au début de chaque tour, un test d'Acrobatie, juste avant leur test de Rapidité. Ces tests d'Acrobatie représentent des sauts de toit en toit et d'autres manœuvres délicates du même style. Si ce test d'Acrobatie est manqué, le personnage se retrouve *en mauvaise posture* : courir sur les toits de Londres est une activité à haut risque !

Enfin, lors d'une poursuite classique, un poursuivant doué en Acrobatie aura parfois la possibilité de tenter une cascade pour être sûr de rattraper un fuyard, le plus souvent en exploitant un élément du décor – comme le fait l'intrépide Black Tom dans l'illustration ci-dessous, lorsqu'il bondit par-dessus la rampe de l'escalier. Dans ce genre de situation, un poursuivant casse-cou pourra, s'il manque son test de Rapidité, décider de tenter un test d'Acrobatie au lieu de *rattraper le coup* de façon classique en dépensant 1 point d'Aventure. Si ce test d'Acrobatie est réussi, sa cascade lui permet d'ignorer son échec en Rapidité... mais si le test d'Acrobatie est, lui aussi, manqué, le personnage se retrouve alors *en mauvaise posture*, avec les conséquences habituelles.



À PIED, À CHEVAL, EN VOITURE !

Les règles données ci-dessus supposent que la poursuite s'effectue à pied pour les poursuivants comme pour les fuyards.

Si, comme Black Tom dans *L'Affaire du rideau bleu*, un personnage se met à courir dans l'espoir de rattraper in extremis un attelage lancé au galop, il devra réussir deux ou trois tests de Rapidité (selon l'appréciation du meneur de jeu), suivis d'un test d'Acrobatie pour sauter sur le marchepied comme le fait Tom dans cette fameuse scène, avec le risque de se retrouver évidemment *en mauvaise posture*.

LES ALLIÉS DANS LA COURSE !

Lorsque des personnages engagés dans une poursuite sont accompagnés d'un ou plusieurs alliés, ceux-ci peuvent éventuellement intervenir pour essayer de les aider à échapper à leurs poursuivants ou (s'ils sont eux-mêmes dans le rôle des poursuivants) à intercepter les fuyards.

Si les personnages sont dans le rôle des fuyards, un allié peut, avec un test d'Efficacité réussi, *sauver la mise* d'un personnage *dans la mouise* (voir p 17).

Si en revanche les personnages sont dans le rôle des poursuivants, un allié peut leur *prêter main-forte* en poursuivant lui aussi les fuyards : dans ce cas, on teste son Efficacité comme s'il s'agissait d'une valeur de Rapidité, afin de voir si l'allié reste ou non dans la course ou s'il se laisse distancer.

**On ne peut pas toujours échapper au danger !
Examinons à présent ce qui se passe quand nos héros se trouvent face à des ennemis bien décidés
à leur faire passer un mauvais quart d'heure, voire à leur faire la peau !**



Bagarres

Dans une bagarre, les personnages essaient le plus souvent d'éviter les mauvais coups (grâce à leur Rapidité), voire d'échapper à leurs adversaires – mais ils peuvent également décider d'utiliser leur Bagarre pour passer eux-mêmes à l'attaque ou encore leur Dextérité s'ils ont des armes de jet ou de tir sous la main (fronde, vieille chaussure, pistolet etc.). Tout dépend de la situation, de leurs intentions et du décor dans lequel la bagarre a lieu.

Comme toutes les scènes d'action, une bagarre se décompose en plusieurs tours et fait intervenir des adversaires (dont la Ténacité sera mise à l'épreuve et qui cherchent à mettre nos héros hors jeu – parfois de façon définitive, comme le terrifiant Bloody Percy) ainsi que, dans certains cas, d'éventuels alliés des personnages (qui pourront utiliser leur Efficacité afin de *sauver la mise* ou de *prêter main-forte* à nos héros).

Nos héros étant évidemment moins agressifs que leurs adversaires, les personnages doivent toujours commencer par éviter les coups (grâce à leur Rapidité), avant de voir s'ils peuvent ou non essayer de passer à l'attaque (grâce à leur Bagarre).

Un personnage qui décide de rendre les coups en utilisant sa Bagarre en plus de sa Rapidité joue à quitte ou double : il s'expose deux fois plus à chaque tour, mais ceci lui donne une chance d'espérer mettre son adversaire hors de combat.

Ces différentes possibilités, ainsi que les diverses situations pouvant survenir au cours d'une scène de bagarre (fuite, capture, coups et blessures, etc.) sont examinées en détail dans les pages suivantes.

ÉVITER LES COUPS

Un franc-tireur engagé dans une bagarre doit, à chaque tour, tester sa Rapidité.

S'il réussit, il parvient à éviter les mauvais coups. Sinon, il se retrouve *en mauvaise posture* – sur le point d'être blessé, capturé, assommé ou pire (tout dépend de l'intention de son adversaire).

Comme pour n'importe quel test manqué, le personnage peut encore *rattraper le coup* en dépensant 1 point d'Aventure – mais s'il est vraiment *dans la mouise* (c'est-à-dire à court de points d'Aventure), sa seule chance de s'en tirer sera de réussir son *test de la dernière chance* (avec sa Rapidité) ou de recevoir l'aide d'un autre personnage ou d'un allié.

PASSER À L'ATTAQUE

Si le personnage a réussi son test de Rapidité, il peut s'il le souhaite choisir de rendre les coups (au lieu de se contenter de les éviter) – mais cela implique évidemment une prise de risque. S'il fait ce choix, il doit alors effectuer un test de Bagarre.

Si ce test est réussi, le personnage « marque un point » contre son adversaire, ce qui signifie généralement un coup bien placé.

Si en revanche le test est manqué et que le personnage ne parvient pas à *rattraper le coup*, il se retrouvera *dans la mouise*, exactement comme ci-dessus : sa seule chance de se tirer d'affaire sera alors de réussir un *test de la dernière chance* avec sa Rapidité ou de recevoir l'aide efficace d'un comparse ou d'un allié.

BATTRE EN RETRAITE

À la fin d'un tour de bagarre, les personnages peuvent décider qu'ils tentent de s'esquiver, de décamper, de se casser – bref, de mettre un maximum de distance entre eux et l'adversaire. Ceci n'est pas toujours possible, les personnages pouvant fort bien se retrouver *coincés* par le décor qui les entoure (au bord d'un toit, dans un cul-de-sac, etc.), sans possibilité de battre en retraite.

Cette tactique est souvent la plus judicieuse, surtout pour les personnages dont la Rapidité dépasse la Bagarre (ce qui sera généralement le cas des francs-tireurs). Dans ce cas, la scène de bagarre a de fortes chances de se transformer en scène de poursuite, sauf si l'adversaire est retardé ou occupé par un allié, un autre personnage etc.

Pour se placer hors d'atteinte de l'adversaire (et pouvoir ainsi prendre leurs jambes à leur cou), les personnages devront tous réussir un test de Rapidité. Ceci ne peut être tenté qu'à la fin du tour, une fois tous les autres tests effectués.

En cas d'échec, le personnage ne se retrouve pas directement *en mauvaise posture* mais n'a pas pu « trouver d'ouverture » pour s'enfuir et sera donc obligé de subir un nouveau tour de bagarre (avec tous les risques que cela comporte).

Un test réussi signifie que le personnage a une chance de s'enfuir, mais s'il choisit cette solution alors que ses comparses ont manqué leur test, il les laisse se débrouiller seuls et ne pourra pas leur *sauver la mise* ou leur *prêter main-forte* aux tours suivants.

Un personnage qui abandonne ses comparses lors d'une bagarre court également le risque de ne pas recevoir leur aide lorsqu'il se retrouvera lui-même *dans la mouise*. Les francs-tireurs ont donc tout intérêt à se montrer solidaires et à préférer le *un pour tous* au *chacun pour soi*, dans l'action comme dans la fuite !



DU CÔTÉ DES ADVERSAIRES

Si le test de Bagarre est réussi, l'adversaire doit aussitôt tester sa Ténacité. En cas d'échec, il est mis hors de combat. Cela peut signifier qu'il est envoyé au tapis, projeté dans le vide, sérieusement blessé, voire tué : tout dépend de la situation et de la décision du meneur de jeu.

Dans tous les cas, cependant, un adversaire hors de combat se retrouve hors d'état de nuire *au moins pour le restant de la scène en cours* (voire définitivement, si le meneur de jeu estime qu'il n'a aucune chance de survivre). Si le test de Ténacité est réussi, néanmoins, l'adversaire reste d'attaque ; il a peut-être encaissé des coups ou été blessé, mais ceci n'entame en rien sa combativité et il est prêt à repartir pour un tour de bagarre.

Dans une bagarre, les adversaires se définissent également par leurs intentions à l'égard des personnages. Ces intentions tombent dans trois grandes catégories : *capturer*, *tuer* ou *cogner*.

Un adversaire qui cherche à **capturer** peut utiliser ses mains nues pour maîtriser et immobiliser sa victime (en l'empoignant, en lui tordant le bras, voire en le chargeant sur ses épaules comme un sac à patates – à la Crusher) ou avoir recours une arme blanche pour obliger sa victime à rester tranquille (en lui mettant, par exemple, un couteau sous la gorge). Si sa victime se retrouve *dans la mouise* et ne parvient pas à se tirer d'affaire, elle est maîtrisée, capturée et se retrouve donc temporairement mise hors-jeu – sauf si, bien sûr, un comparse ou un allié vient à son aide selon les règles habituelles.

Un adversaire qui cherche à **tuer** utilise le plus souvent une arme blanche, comme par exemple un couteau ou un rasoir, ou un objet contondant, comme un gourdin ou un marteau. Si sa victime se retrouve *dans la mouise* et ne parvient pas à se tirer d'affaire, elle sera alors dans une *mouise mortelle* et a de fortes chances d'y laisser sa peau – sauf si un comparse ou un allié vient à son aide selon les règles habituelles.

Un adversaire qui cherche à **cogner** ne veut généralement pas tuer sa victime, mais veut la corriger, l'amocher, l'envoyer au tapis et, par-dessus tout, lui faire mal ; pour cela, il peut utiliser ses poings, ses pieds ou n'importe quel objet contondant. Si sa victime se retrouve *dans la mouise* et ne parvient pas à se tirer d'affaire, elle sera rouée de coups et envoyée au tapis, ce qui la mettra hors-jeu pour le restant de la scène en cours – sauf si un comparse ou un allié vient à son aide, selon les règles habituelles.

PLUSIEURS CONTRE UN ?

Lorsque plusieurs francs-tireurs se trouvent face à un seul adversaire (comme nos héros face à Bloody Percy), c'est toujours l'adversaire qui a l'initiative et qui décide au début du tour à quel personnage il va s'en prendre : ce sera à ce personnage d'essayer d'éviter les coups grâce à sa Rapidité, avant éventuellement de passer à l'attaque avec sa Bagarre. Si les autres personnages souhaitent aider leur comparse, ils ne pourront le faire que s'il se retrouve *dans la mouise*, en lui *sauvant la mise*, mais pas, par exemple, en tentant d'attaquer eux-mêmes l'adversaire avec leur Bagarre.

Si vos joueurs trouvent cette règle trop restrictive, rappelez-leur que, dans une bagarre, tout se passe très vite et qu'il n'est pas toujours possible d'agir de la façon la plus efficace dans le feu de l'action.

Il existe une exception à cette règle du un contre un : la *mêlée générale* (voir ci-dessous).



MÊLÉE GÉNÉRALE !

Cette situation particulière survient lorsqu'un ou plusieurs personnages sont attaqués par un groupe de Figurants agissant *comme un seul homme*. L'avantage du nombre peut alors permettre à un tel groupe d'attaquer deux voire trois francs-tireurs à la fois – ce sera au meneur de jeu d'évaluer cette possibilité en fonction du nombre de Figurants, de leur compétence et de la situation.

Chaque personnage attaqué par le groupe doit alors tester sa Rapidité comme s'il était face à un seul adversaire et peut éventuellement tenter un test de Bagarre ; chaque test de Bagarre réussi donne alors lieu à un test de Ténacité de la part du groupe, mais celui-ci ne sera mis hors de combat que si *tous* ses tests sont manqués. Ainsi, un groupe de Figurants assez nombreux pour pouvoir attaquer trois francs-tireurs dans le même tour ne pourra être mis hors de combat que si chaque franc-tireur réussit son test de Bagarre et que le groupe rate à chaque fois (donc, trois fois au total) son test de Ténacité. Face à un tel surnombre, la fuite reste donc la meilleure option.

Lorsqu'un tel groupe est mis hors de combat, cela ne signifie pas qu'ils ont tous été mis K.-O. en une poignée de secondes, mais que les personnages sont parvenus à les disperser, à les faire tomber les uns sur les autres, à en envoyer un ou deux au tapis et à ainsi dissuader les autres d'insister etc.

ATTAQUES SURPRISES

Dans certaines situations, il est possible de prendre un adversaire totalement par surprise. Selon les circonstances, ceci peut nécessiter une embuscade soigneusement préparée ou, au contraire, une bonne occasion à saisir au vol. L'individu visé ne doit « rien voir venir » : il est donc impossible d'essayer de prendre par surprise un adversaire avec lequel on est déjà aux prises ou qui vous tient en respect... à moins, bien sûr, que son attention ne soit totalement détournée par une diversion opportune.

En termes de jeu, une attaque surprise exige toujours au préalable un test de Discrétion suivi, s'il est réussi, d'un test de Rapidité. Un échec sur le test de Discrétion signifie que l'attaque surprise n'est finalement pas possible ; un échec en Rapidité, en revanche, place le personnage *en mauvaise posture*. Si les deux tests sont réussis, en revanche, le personnage peut alors effectuer un test de Bagarre contre l'adversaire (avec les effets habituels), mais sans devoir au préalable éviter les coups.

ARMES ET ACCESSOIRES

Normalement, les francs-tireurs se battent avec leurs poings et leurs pieds, et n'utilisent pas d'arme blanche... mais des exceptions peuvent toujours survenir dans le feu de l'action – comme dans *Le Dossier Raboukine*, lorsque Tom s'empare d'un sabre trouvé dans la boutique du prêteur sur gages pour repousser les deux sbires de l'Okhrana.

En termes de jeu, une telle utilisation ingénieuse ou désespérée d'une arme improvisée correspond tout simplement à la dépense d'un point d'Aventure pour *rattraper le coup*.

Si la fameuse scène du *Dossier Raboukine* s'était déroulée dans une partie de jeu de rôle, le joueur de Tom aurait d'abord manqué son test de Bagarre puis *rattrapé le coup* avec un point d'Aventure, en décidant que Tom remarque un sabre dans la boutique, s'en empare in extremis et l'utilise pour tenir à distance ses adversaires (et ne pas se retrouver *en mauvaise posture*).

Comme elle sert de justification à la dépense d'un point d'Aventure, cette trouvaille miraculeuse représente une opportunité à saisir dans le feu de l'action et non un avantage acquis une fois pour toutes – c'est d'ailleurs pour cela que Tom, une fois tiré d'affaire, n'a pas pu garder le sabre avec lui...



Bas les Flingues !



Ces règles accordent peu d'importance aux armes à feu, qui ne font guère partie de l'arsenal classique d'un franc-tireur de Baker Street – tout simplement parce qu'elles sont dangereuses, difficiles à trouver, fort bruyantes et que leur simple possession peut causer de gros ennuis avec la loi. Mieux vaut donc s'en tenir aux coups de poings, coups de pieds, armes improvisées et projectiles de fortune...

Même pour les adversaires des personnages, les armes à feu doivent rester rares, pour des questions d'ambiance et de style : le Londres de Sherlock Holmes n'est pas l'Ouest Sauvage, et même ses assassins préfèrent le poignard, le rasoir ou le garrot aux bruyantes armes à feu. Il arrive néanmoins que certains personnages soient munis de telles armes, comme par exemple le Dr Watson avec son revolver d'ordonnance ou Katia Ivanovna, avec son derringer – sans oublier, bien sûr, le redoutable Colonel Moran, lieutenant de Moriarty et meilleur tireur d'élite de l'Empire britannique.

PROJECTILES ET COUPS DE FEU

Pour utiliser une arme de tir ou de jet lors d'une bagarre (comme la célèbre fronde de Charlie !), un personnage ne doit pas avoir déjà utilisé sa Rapidité ou sa Bagarre lors de ce tour ; autrement dit, il ne doit pas déjà être aux prises avec un adversaire ni tenter de battre en retraite.

Lorsque vient le moment de *passer à l'attaque*, le personnage teste sa Dextérité. Si le test est réussi, le personnage fait mouche : s'il visait un adversaire, celui-ci doit alors tester sa valeur de Ténacité pour ne pas se retrouver hors de combat (pour une durée dépendant de la gravité de la blessure, et donc de l'arme utilisée). En cas d'échec, le personnage rate son coup et ne pourra pas retenter sa chance avant la fin du tour suivant, en admettant qu'il ne soit pas attaqué entre-temps... ou qu'il ne se retrouve pas à court de munitions !

Lorsqu'un allié utilise une arme à feu (comme le Dr Watson avec son revolver), son intervention est traitée selon les règles habituelles, comme une façon de *prêter main-forte* aux personnages.

Dans le Feu de l'Action...



Mêmes les règles de jeu les plus complètes ne peuvent pas tout prévoir ! Si, au cours d'une scène de bagarre, un joueur a une idée ingénieuse qui ne vous semble pas prévue par ces règles, n'hésitez pas à improviser ! Les bonnes idées doivent toujours être récompensées, et les règles sont là pour servir l'histoire, pas pour l'entraver.

Ainsi, dans *L'Affaire du taxidermiste*, on voit Tom assommer le redoutable Terminus Rogan avec le socle d'un coq empaillé afin de venir en aide à Charlie (que Rogan s'apprête à étrangler). Si cette action survenait en jeu, le meneur de jeu pourrait tout à fait décider que l'intervention de Tom lui permet non seulement de sauver la mise à Charlie (c'est-à-dire de dépenser 1 point d'Aventure pour lui permettre de se dégager des griffes de Rogan), mais lui donne en plus droit à une attaque surprise sur Rogan (sans même avoir besoin de tester sa Discrétion) – une belle façon de récompenser le courage et la présence d'esprit du personnage.

Ceci n'est qu'un exemple parmi d'autres de la façon dont le meneur de jeu peut adapter ou ajuster les règles en fonction d'une situation particulière ; fiez-vous à votre inspiration, tenez compte des bonnes idées de vos joueurs et souvenez-vous que les règles de ce jeu sont votre boîte à outils et non un ensemble de lois sacrées gravées dans le marbre !

CASCADES ACROBATIQUES

Si le décor d'une scène s'y prête, un personnage *coincé* par un ou plusieurs adversaires (c'est-à-dire n'ayant aucune possibilité de *battre en retraite*) pourra tenter de s'extirper de la bagarre en utilisant son Acrobatie à la place de sa Rapidité (voir *Battre en Retraite*) ; en cas d'échec cependant, l'acrobate est non seulement incapable de s'arracher, mais se retrouve en outre *en mauvaise posture*, l'Acrobatie étant toujours une activité risquée.



De même, un personnage doué en Acrobatie pourra utiliser ce domaine pour se jeter sur un adversaire de façon spectaculaire, comme le fait Black Tom lors de l'affrontement final contre Bloody Percy, à la fin des *Orphelins de Londres*. Cette possibilité peut aussi représenter d'autres façons acrobatiques d'entrer dans la mêlée, comme par exemple de sauter sur un adversaire depuis une rambarde etc.

Un test réussi en Acrobatie peut alors avoir les mêmes effets qu'un test de Bagarre (mise hors de combat de l'adversaire, sauf si celui-ci réussit son test de Ténacité). Comme dans l'exemple de Tom se jetant sur Percy alors que celui-ci est sur le point d'attaquer Charlie, une telle manœuvre signifie aussi que l'adversaire se retrouve obligatoirement aux prises avec l'acrobate et ne peut donc pas choisir d'attaquer un autre personnage.

Concrètement, une telle cascade ne peut être tentée que sous certaines conditions. Tout d'abord, le décor de la scène doit, là encore, se prêter à la manœuvre, ce dont le meneur de jeu reste seul juge.

En second lieu, l'acrobate doit être libre de ses mouvements, afin de pouvoir prendre son élan, bondir sur l'adversaire etc. : ceci ne sera pas possible s'il est déjà aux prises avec cet adversaire.

L'Acrobatie peut donc être une façon spectaculaire de *se jeter dans la bagarre*, mais une fois dans la mêlée, le personnage ne pourra plus se fier qu'à sa Rapidité et à sa Bagarre.

En cas d'échec, l'acrobate se retrouve évidemment *en mauvaise posture*.





LES ALLIÉS À LA RESCOURSE !

Un allié peut intervenir de deux façons au cours d'une bagarre : pour *sauver la mise* d'un personnage *dans la mouise* ou pour *prêter main-forte* aux héros en affrontant directement un de leurs adversaires. Un même allié ne peut faire qu'une seule de ces deux choses au cours du même tour ; les alliés étant des personnages du meneur de jeu, c'est ce dernier qui décide de leurs actions.

Dans tous les cas, un allié doit toujours réussir un test d'Efficacité pour intervenir efficacement.

Si son but est de **sauver la mise** d'un personnage, un test d'Efficacité réussi signifie que le personnage est tiré d'affaire, exactement comme s'il avait reçu l'aide d'un de ses comparses.

Un allié peut aussi décider de **prêter main-forte** aux personnages – comme par exemple lorsque Lord Neville se bat contre Bloody Percy devant chez les Watson, à la fin du *Rossignol de Stepney*.

Dans ce cas, l'intervention de l'allié empêche l'adversaire de s'en prendre aux personnages eux-mêmes, au moins pour ce tour.

Si le test de l'allié est réussi, l'adversaire devra à son tour tester sa valeur de Ténacité, comme après un test de Bagarre réussi (et avec les mêmes conséquences potentielles).

Si en revanche le test d'Efficacité de l'allié est raté, l'allié se retrouve *dans la mouise*... et comme les personnages des joueurs sont les seuls à disposer de points d'Aventure, il ne pourra compter que sur eux pour lui *sauver la mise*.

Les Scènes d'Action en Résumé

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE POURSUITE

Si les personnages sont les fuyards :

Chaque personnage effectue un test de Rapidité. En cas d'échec, le personnage se retrouve en mauvaise posture, c'est-à-dire sur le point d'être rattrapé ! Si tous les personnages ont réussi leur test, chaque poursuivant doit tester sa valeur de Ténacité pour voir s'il reste ou non dans la course.

Si les personnages sont les poursuivants :

Chaque personnage effectue un test de Rapidité. Un test réussi signifie que le personnage est sur le point de rattraper le(s) fuyard(s), dont il faut alors tester la valeur de Ténacité : si ce test est réussi, la poursuite continue ; sinon, l'adversaire est rattrapé.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE BAGARRE

1) **Les joueurs annoncent** au meneur de jeu **les actions de leurs personnages** : vont-ils se contenter d'éviter les coups, essayer de passer à l'attaque ou tenter de se carapater ?

2) **Chaque personnage** aux prises avec un adversaire **teste sa Rapidité** pour éviter les coups. En cas d'échec, il se retrouve en mauvaise posture.

3) **Si le personnage a décidé de passer à l'attaque, il teste sa Bagarre**. En cas d'échec, il se retrouve en mauvaise posture ; **s'il réussit, l'adversaire doit réussir un test de Ténacité** ou se retrouver hors de combat. **Si l'adversaire réussit son test de Ténacité**, on se dirige vers un **nouveau tour de combat**, à moins que les personnages ne décident d'essayer de se carapater. Un personnage qui n'est pas déjà aux prises avec un adversaire peut également tenter d'utiliser un projectile, avec un test de Dextérité.

4) Si les personnages ont la possibilité de battre en retraite, ils doivent tester leur Rapidité. En cas d'échec, ils ne trouvent pas d'ouverture et on repart pour un nouveau tour de combat.

RÔLE DES ALLIÉS

Si un allié est présent aux côtés des personnages, il peut tenter de leur prêter main-forte ou de leur sauver la mise au moment opportun.

Après toute cette agitation, que diriez-vous d'un peu de réflexion ? Il n'y a pas que les poursuites et les bagarres dans la vie ! Un scénario suppose aussi presque toujours une enquête – c'est même la raison d'être des francs-tireurs de Baker Street ! Examinons donc ensemble quelques clés de l'art de l'investigation...



Jouer les Détectives

Comme dans la série des *Quatre de Baker Street*, les personnages seront souvent amenés à jouer les détectives, que ce soit pour le compte de Monsieur Holmes ou pour des raisons personnelles.

En pratique, une enquête s'apparente à un véritable *jeu de piste* au cours duquel les personnages doivent trouver, réunir et interpréter divers éléments leur permettant de progresser dans leur recherche de la vérité – qu'il s'agisse de résoudre une énigme, de démasquer un assassin ou de retrouver une personne disparue. Ces éléments peuvent être classés en deux grandes catégories : les indices et les tuyaux.

INDICES

Cette catégorie inclut les divers éléments que les personnages peuvent trouver (comme des empreintes de pas ou des mégots de cigarette sur la scène d'un crime) ou remarquer (comme le tatouage caractéristique sur la main de Tobias Grimes, lorsque ce dernier enlève Betty dans *L'Affaire du rideau bleu*). Dans la plupart des cas, repérer un tel indice exige de savoir ouvrir l'œil – c'est-à-dire, en termes de jeu, de réussir un test d'Observation.

TUYAUX

Cette catégorie inclut tous les renseignements que les personnages peuvent déjà connaître de par leur vécu ou leur expérience (comme par exemple savoir que Patch est le Roi des Mendiants de Londres ou que Bloody Percy avait déjà, dans son jeune âge, une sinistre réputation) mais aussi les informations qu'ils pourront découvrir en interrogeant tel ou tel individu au cours de leurs investigations.

En tant que meneur de jeu, vous êtes maître de l'accès des joueurs à ces informations : soit vous estimez qu'une info particulière est forcément connue d'un des personnages du groupe en vertu de son

Un Travail d'Équipe

Notons que, dans tous les cas, il suffit qu'un seul personnage du groupe réussisse son test pour qu'un indice soit repéré ou qu'une information soit trouvée ; les francs-tireurs ont donc tout intérêt à enquêter en groupe, ce qui multiplie leurs chances de mener à bien leurs investigations.

Chaque personnage ayant ses propres points forts, certains francs-tireurs seront donc plus doués pour ouvrir l'œil (Observation), d'autres pour dénicher des tuyaux (Investigation) ou gagner la confiance d'informateurs éventuels (Baratin). Là encore, l'union fait la force !

histoire personnelle (par exemple, tout ce que sait Black Tom sur Patch et sa cour des miracles, ou le fait que Billy sache où se trouve le *Rideau bleu* ou encore les connaissances de Charlie sur l'asile de Bedlam), soit vous estimez que le tuyau doit être déniché. Dans le premier cas, il vous suffit alors d'informer le joueur concerné de ce que sait son personnage. Dans le deuxième cas, dénicher le tuyau nécessitera toujours un test en Investigation (voir *Le Travail d'Enquête*, page suivante).





LE TRAVAIL D'ENQUÊTE

Dénicher une information nécessite donc un test en Investigation. Là encore, vous avez le choix entre deux approches, en fonction de l'importance de l'information et de la structure de votre scénario.

La première approche est celle de l'**ellipse** : dans ce cas, le test réussi en Investigation permet de dénicher l'information, sans jouer en détail le travail d'enquête nécessaire.

Si par exemple les personnages décident de poser des questions aux habitants de tel ou tel quartier durant tout un après-midi, il serait fastidieux de jouer cette scène en détail ; vous pouvez alors la régler d'un simple lancer de dé et en quelques mots (« Vous avez réussi le test en Investigation ? Parfait ! Après trois heures passées à questionner commerçants et passants, vous apprenez finalement où loge le fameux Mr Smith... »). Cette approche est bien évidemment conseillée lorsque vous souhaitez faire avancer rapidement l'action – exactement comme lorsqu'un scénariste de BD décide d'utiliser une ellipse dans une page...

La seconde approche est celle de la **scène clé** : dans ce cas, le test réussi en Investigation donne lieu à une scène détaillée au cours de laquelle les personnages pourront, par exemple, inspecter un endroit, surprendre une conversation importante ou questionner un informateur important (comme lorsque la Vieille Sally rencarde nos héros au sujet de Tobias Grimes dans *L'Affaire du rideau bleu*).

Dans ce cas, le test d'Investigation rend simplement possible la découverte des informations ; cette découverte peut ensuite dépendre d'un nouveau test, par exemple en Observation ou en Baratin, selon la situation.

REMONTER UNE PISTE

Suivant la logique du jeu de piste, un indice ou un tuyau mène souvent à d'autres indices ou tuyaux ; en pratique, une enquête sera donc souvent constituée de plusieurs tests d'Investigation, d'Observation et, dans certains cas, de Baratin.

Ainsi, dans *L'Affaire du rideau bleu*, c'est grâce aux informations recueillies auprès d'Old Bailey que nos héros remontent jusqu'au pub fréquenté par Tobias Grimes – un pub où Charlie obtient ensuite d'autres infos et ainsi de suite...





INFORMATEURS & TÉMOINS

Dans de nombreuses situations, obtenir un tuyau nécessitera d'avoir une petite conversation avec un ou plusieurs individus susceptibles d'apporter de précieuses informations à nos détectives.

Selon les motivations, le caractère et le rôle de ces individus, cette conversation pourra être plus ou moins facile : certains livreront sans difficulté ce qu'ils savent, d'autres auront besoin d'être Baratinés, encouragés ou soudoyés (comme dans *L'Affaire du rideau bleu*, lorsque Billy offre un verre de gin à la Vieille Sally pour qu'elle lui en dise plus sur le fameux Tobias Grimes).



Une Question de Flair



L'utilisation de l'Investigation ne devra jamais remplacer la perspicacité ou les déductions des joueurs : si un joueur a une idée lumineuse, il n'aura pas besoin de tester l'Investigation de son personnage – mais un test de ce domaine peut aussi être une façon pratique de donner un “coup de pouce” à une enquête qui piétine parce que les joueurs manquent de flair ou ont du mal à interpréter les indices. Notons d'ailleurs qu'un joueur qui se montre si brillant qu'il n'a même pas besoin de tester l'Investigation de son personnage n'aura donc pas à rattraper le coup en cas d'échec, ce qui lui permet de moins dépenser ses points d'Aventure : cette économie est une façon indirecte mais fort efficace de récompenser son flair et sa perspicacité.

DE L'IMPORTANCE DES CONTACTS

Tout bon détective (même amateur) se doit d'avoir un réseau de contacts : des individus de confiance susceptibles de fournir des informations, voire de rendre certains services si la situation l'exige. En pratique, ces contacts peuvent donc être des sources de tuyaux permettant aux personnages d'avoir accès à certains renseignements sans passer par la case « travail d'enquête ».

Dans la série *Les Quatre de Baker Street*, ce type de personnage correspond à des seconds rôles comme Old Bailey pour Tom, la Vieille Sally pour Billy ou encore Sammy le Snark pour Charlie.

En tant que meneur de jeu, vous pouvez décider d'introduire en cours de jeu les différents contacts des personnages (« Tu connais bien quelqu'un qui pourrait peut-être t'en dire plus... ») ou demander à chaque joueur d'inventer, avant le début du jeu, un contact important pour son personnage.



PLANS & PRÉPARATIFS

Au cours de leurs aventures, les francs-tireurs auront souvent besoin de faire des plans, de prendre des décisions stratégiques ou de procéder à toutes sortes de préparatifs.

En tant que narrateur, vous devez donc veiller, lorsque le scénario le permet, à accorder des moments de réflexion à vos joueurs. Mais attention ! Si vous traitez un tel moment comme un « temps mort » pendant lequel les joueurs peuvent « sortir du jeu » pour réfléchir à loisir, vous risquez de faire retomber le suspense, l'ambiance et le rythme du scénario...

Il est donc préférable de considérer de tels moments de réflexion comme des scènes à part entière, durant lesquelles les joueurs continuent à interpréter leurs personnages et dont la durée reste soumise à votre contrôle narratif.

Vous éviterez ainsi de faire retomber la tension dramatique, tout en donnant à vos joueurs une excellente occasion d'explorer le caractère de leurs personnages, ce qui fait aussi partie intégrante d'un véritable jeu de rôle.

Ainsi, dans *Les Quatre de Baker Street*, les prises de bec entre Billy et Tom (et les interventions pacificatrices de Charlie) n'ont pas pour objectif de ralentir l'histoire, mais d'illustrer la personnalité de chacun de nos héros.

Comme un personnage de BD, un personnage de jeu de rôle doit lui aussi avoir l'occasion de s'exprimer et de s'affirmer.

Attention toutefois à ce que de telles scènes ne s'éternisent pas, car alors l'action risque de s'enliser ; en tant que narrateur, vous restez maître de la durée de toutes les scènes et du rythme auquel le scénario se déroule. Si vos joueurs semblent « patauger »

un peu ou paraissent incapables de se mettre d'accord sur la marche à suivre, vous pouvez les obliger à réagir maintenant (en introduisant, par exemple, un rebondissement ou une péripétie inattendue) ou leur donner un petit coup de pouce (sous la forme de l'intervention providentielle d'un de leurs contacts ou de leurs alliés, voire, dans les cas les plus désespérés, de Mr Holmes lui-même).

Enfin, ne perdez pas de vue qu'un scénario ne peut se composer entièrement de plans et de préparatifs : tôt ou tard, les héros doivent passer à l'action !





PRUDENCE & PRÉVOYANCE

C'est souvent au cours de ce genre de scènes de plans et de préparatifs que les joueurs peuvent avoir des idées lumineuses, ou tout simplement, fort utiles pour la suite des opérations.

Dans la mesure du possible, vous devez toujours faire en sorte de récompenser ces bonnes idées en leur donnant des conséquences concrètes en termes de jeu ou au niveau du déroulement de l'intrigue. Dans un jeu comme *Les Quatre de Baker Street*, la prévoyance doit toujours payer.

Ainsi, dans *Le Rossignol de Stepney*, lorsque nos héros prennent la décision de faire évader Lord Neville de l'asile de Bedlam où son oncle l'a fait séquestrer, ils se procurent, grâce au docteur Watson, un grappin et une corde pour escalader les murailles de l'établissement : en termes de jeu, ceci les dispense d'avoir à réussir un test d'Acrobatie pour grimper – et comme un échec risquerait fort de les placer en *mauvaise posture* et de leur coûter un point d'Aventure, il s'agit là d'une précaution des plus judicieuses. Cette bonne idée ne les dispensera pas, néanmoins, de devoir tester leur Discretion pour se faufiler à l'intérieur de l'asile : même les préparatifs les plus rigoureux ne permettent pas de supprimer tout élément de danger ou d'incertitude ; la prévoyance peut faciliter la tâche des héros, mais elle ne peut jamais transformer une scène à haut risque en balade de santé...

PENDANT CE TEMPS...

Au cours de leurs investigations, les personnages pourront décider de se séparer pour mener à bien des tâches différentes. De façon générale, il est préférable que le groupe reste soudé ; les règles du jeu vont d'ailleurs en ce sens, en permettant par exemple à un franc-tireur de *sauver la mise* d'un comparse ou, lorsque les personnages enquêtent ensemble, en permettant à chaque membre de tester son Investigation dans l'intérêt du groupe.

Cela dit, il surviendra tôt ou tard une situation où la séparation temporaire du groupe semblera judicieuse ou sera tout simplement inévitable. Pas de panique ! Dans ce genre de situation, votre approche narrative devra dépendre de l'importance des événements dans le déroulement du scénario.

Si le groupe se sépare en deux et que chaque fil narratif peut entraîner des conséquences majeures pour l'histoire, alors il vous faudra traiter les scènes simultanées de façon successive (« Voyons à présent ce qui est arrivé à Sam, pendant que Tyler et Bobby faisaient leur filature... »).

Si en revanche une partie des personnages suit le fil narratif principal pendant que les autres suivent une piste secondaire ou attendent quelque part le retour de leurs comparses, concentrez-vous sur la scène principale et réglez le reste « hors champ », en utilisant la technique de l'ellipse (cf. p 40).

LE DESTIN DES PERSONNAGES

La progression des personnages par l'expérience fait partie intégrante de tout jeu de rôle. Dans un jeu de rôle comme *Les Quatre de Baker Street*, elle ne constitue toutefois pas une priorité et doit passer après le simple plaisir de jouer et de faire vivre son personnage. En pratique, la marge de progression des personnages reste limitée. Pourquoi ? Parce que les personnages sont encore des enfants (et ne doivent donc pas grandir trop vite d'une aventure à l'autre), mais aussi (et surtout) parce qu'un franc-tireur commence le jeu en ayant déjà des valeurs élevées dans ses domaines de prédilection ; la faible échelle utilisée (de 1 à 5) signifie également qu'un personnage peut tout à fait atteindre le top niveau dans un ou deux domaines dès leur création... En tant que détectives-amateurs d'élite et héros d'aventure, nos francs-tireurs sont donc plutôt supérieurs aux fameux « persos débutants » de la plupart des jeux de rôle – conformément à l'esprit de la BD dont ce jeu est inspiré.

Pour faire progresser les personnages, pas besoin de points d'expérience ou de règle précise : le meneur de jeu reste le seul à décider quand il estime que les héros ont franchi un cap d'expérience et peuvent progresser dans un de leurs domaines ; a priori, il semble juste d'amener un tel cap tous les trois scénarios, mais rien ne vous empêche de décider qu'une mission un peu trop facile ou rondement menée « compte pour du beurre » ou qu'une aventure particulièrement longue, difficile ou marquante « compte double ».

Lorsqu'un personnage franchit un tel cap, le joueur peut ajouter 1 point à un de ses domaines. Le joueur devra de préférence choisir un domaine dans lequel son personnage a de bonnes raisons de progresser, soit grâce à l'expérience acquise sur le terrain en menant des enquêtes pour Holmes soit en

affrontant toutes sortes de danger, soit parce qu'il fait tout pour progresser dans ce domaine.

Ainsi, la vie d'un franc-tireur lui donne bon nombre d'opportunités de progresser dans des domaines tels que l'Investigation, la Discrétion ou l'Observation, mais rien ne l'empêche non plus d'améliorer son Éducation, grâce aux leçons et aux conseils de quelque précepteur dévoué... comme par exemple un allié ayant lui-même une éducation impeccable.

Les domaines d'un franc-tireur ne peuvent jamais dépasser la valeur maximum de 5. Seuls quelques personnages Extraordinaires, de la trempe d'un Holmes ou d'un Moriarty, pourraient prétendre à une valeur suprême de 6 dans leurs domaines de prédilection. Rien n'interdit d'ailleurs de penser qu'une fois devenus adultes, les francs-tireurs ne pourraient pas devenir, eux aussi, d'extraordinaires experts dans leur domaine, mais tant qu'ils restent des gamins des rues, leur valeur limite est de 5, ce qui représente déjà un niveau exceptionnel.

Enfin, gardez à l'esprit que l'augmentation de tel ou tel score n'est pas la forme la plus importante de l'évolution d'un personnage ; celle-ci passe d'abord par la construction de son histoire et de sa personnalité. Dans *Les Quatre de Baker Street*, nous en apprenons un peu plus sur le vécu de chacun de nos héros au fil des albums. De la même manière, les joueurs devraient avoir l'occasion de pouvoir explorer et étoffer en cours de jeu le passé de leurs personnages. Ainsi, le joueur de Sam Swift (voir p 12) pourrait revenir, à l'occasion d'un scénario, sur la tragédie qui a fait de ce personnage un orphelin : et si Sam découvrait que l'incendie dans lequel ses parents sont morts n'était pas un accident ? Gageons qu'il pourrait alors compter sur l'aide de ses fidèles comparses (et, peut-être, de Monsieur Holmes) pour découvrir la vérité...

*Voilà ! Il ne vous reste plus qu'à vous lancer dans l'aventure.
Pourquoi ne pas commencer par le scénario de L'Affaire Wiggins,
présenté dans les pages suivantes ?*



L'Affaire Wiggins



L'Affaire Wiggins est un court scénario d'introduction pour le jeu de rôle des francs-tireurs de Baker Street. Doté d'une intrigue volontairement simple et destiné à être joué en une seule séance de jeu, il est prévu pour un petit groupe de francs-tireurs débutants

(deux à quatre personnages) ; il a pour vocation de faire découvrir le jeu et son univers aux nouveaux joueurs – et de devenir, peut-être, la première aventure d'une longue série !

AVERTISSEMENT : Si vous souhaitez jouer ce scénario en interprétant un franc-tireur, arrêtez ICI votre lecture ! Tout ce qui suit est strictement réservé aux yeux du meneur de jeu.

L'Intrigue en Deux Mots

Sherlock Holmes charge un petit groupe de francs-tireurs de Baker Street (les personnages incarnés par les joueurs) de retrouver le fameux Wiggins, qui a mystérieusement disparu de la circulation. En enquêtant, nos héros vont découvrir que Wiggins se planque pour échapper à plusieurs hommes de Patch, le terrible Roi des Mendiants. Wiggins a en effet découvert un secret fort compromettant pour Patch (voir *Le Secret de Patch* ci-dessous).

Le seul associé de Patch à connaître son secret est un de ses principaux lieutenants, Varney. Si les personnages parviennent à retrouver Wiggins avant Varney et ses sbires, ils se retrouveront à leur tour dépositaires du secret de Patch – un secret qu'ils pourront éventuellement utiliser à leur avantage... ou pour se fourrer un peu plus dans les ennuis.

Le Secret de Patch

Le secret de Patch est en fait fort simple : depuis plusieurs années, il est l'informateur confidentiel d'un inspecteur de Scotland Yard, à qui il refile des tuyaux concernant la pègre de Londres en échange, le policier accepte de fermer les yeux sur la plupart des trafics de Patch et de ses hommes...

Jusqu'à maintenant, cet arrangement fonctionnait à merveille – mais il va de soi que si le secret de Patch venait à être divulgué, si l'on commençait à raconter dans les bas-fonds qu'il est en réalité un indic des flics, le « roi des mendiants » aurait beaucoup de soucis à se faire. Non seulement ses hommes auraient toutes les raisons de se rebeller contre lui et de lui faire payer son double-jeu... mais certains criminels de haut vol ayant eu maille à partir avec Scotland Yard pourraient bien décider de le liquider purement et simplement, histoire de régler leurs comptes et de faire un exemple.

Environ une fois par mois, Patch rencontre dans la plus grande discrétion son « ami » policier, l'inspecteur Grayson. Ces rencontres secrètes ont lieu de nuit, dans un entrepôt abandonné du quartier des docks, tout près de la Tamise ; les alentours de l'entrepôt sont alors toujours surveillés par le redoutable Varney, le seul lieutenant de Patch à connaître l'identité de son mystérieux contact.

Wiggins dans la Panade

Mais revenons à Wiggins... et voyons ce qui lui est arrivé avant le début de cette aventure.

Londres, un samedi soir d'octobre 1890... Alors qu'il traîne avec son jeune protégé Spoon (voir ci-dessous) près des quais de la Tamise, Wiggins assiste au petit manège de Patch et de Varney.

En bon détective amateur, il comprend tout de suite qu'il se passe quelque chose de louche autour de cet entrepôt abandonné – quelque chose qui pourrait bien intéresser monsieur Holmes, toujours demandeur d'informations diverses en provenance des bas-fonds. Après avoir envoyé Spoon vaquer à ses propres occupations, Wiggins décide de se planquer pour observer la suite des événements...

Au bout de quelques minutes, il voit un autre homme pénétrer à l'intérieur de l'entrepôt – un homme qu'il reconnaît immédiatement comme étant l'inspecteur Grayson de Scotland Yard, un policier ayant eu affaire à Holmes au cours de plusieurs de ses enquêtes. Parvenant à tromper la vigilance de Varney, Wiggins se faufile à l'intérieur de la bicoque et réussit à écouter une bonne partie de la conversation entre Patch et le policier – assez pour comprendre que Patch, le roi des mendiants, joue les indics pour Grayson !

Mais alors qu'il tente de s'éclipser discrètement, le trop curieux Wiggins est repéré par Varney, qui l'identifie aussitôt comme « un des satanés mouchards de Holmes ». Sans laisser au lieutenant de Patch le temps d'avertir son boss, Wiggins tente de se carapater, avec Varney à ses trousses ! La poursuite sera de courte durée ; alors qu'il tente d'échapper au lieutenant de Patch qui est sur le point de l'alpagner, le franc-tireur tombe dans les eaux noires et brumeuses de la Tamise où Varney le perd bientôt de vue.

Supposant que, comme la plupart des Londoniens, Wiggins ne sait pas nager, Varney se dit que ce sale fouineur s'est noyé, mais en bon lieutenant consciencieux, il juge préférable d'avertir Patch, une fois la rencontre avec Grayson terminée. Patch est furieux ; certes, Wiggins s'est très certainement noyé, mais on ne peut être sûr de rien... et s'il venait à refaire surface, les conséquences pourraient être catastrophiques pour le Roi des Mendiants. Patch ordonne donc à Varney de ratisser et de surveiller les environs jusqu'à nouvel ordre : soit ce sale gamin fouineur a survécu, auquel cas Varney doit le trouver et le liquider avant qu'il ne révèle ce qu'il a découvert... soit il s'est bel et bien noyé et la police de la Tamise risque fort de repêcher son corps, auquel cas Patch veut être informé de ce qui se raconte sur les docks...



Patch, le redoutable Roi des Mendiants

Patch est évidemment assez anxieux à l'idée que Sherlock Holmes puisse remonter sa piste... ou soit déjà sur ses traces.

En l'absence de toute certitude à ce sujet, Varney et Patch ont en effet toutes les raisons de supposer que Wiggins ne se trouvait pas aux abords de l'entrepôt par hasard mais qu'il était peut-être déjà en mission pour l'illustre détective de Baker Street... auquel cas d'autres mouchards de Holmes pourraient bien venir fouiner dans les parages à la recherche de leur comparse disparu. Varney a donc ordonné à ses hommes de faire particulièrement attention aux gamins des rues susceptibles de venir traîner leurs guêtres sur les docks dans les prochains jours...

Patch et Varney font erreur. Lorsqu'il a repéré leur manège, Wiggins n'était pas en train de travailler pour Mr Holmes, mais se trouvait simplement au mauvais endroit au mauvais moment. Et contrairement à ce qu'ils espèrent tous les deux, Wiggins ne s'est pas noyé dans la Tamise, mais a été sauvé in extremis par le Vieux Muddy.

Le Vieux Muddy est un *riverman*, un « homme de la rivière » qui sillonne la Tamise à bord de sa petite barque en quête d'objets à repêcher – y compris d'éventuels noyés, afin de récupérer le contenu de leurs poches, leurs boutons, leurs souliers (si l'eau ne les a pas trop abîmés) et, de manière générale, tout ce qui peut être refourgué ici ou là pour quelques pennies.

Muddy n'est évidemment pas le seul « repêcheur » de Londres, mais il est l'un des plus chevronnés – et un des seuls à ne pas verser de tribut à Patch, qu'il déteste cordialement.

Après avoir sauvé le malheureux Wiggins, il l'a recueilli et le cache dans sa tanière le temps qu'il se retape, car Wiggins a attrapé « une mauvaise fièvre » suite à son plongeon dans la Tamise ; malade comme un chien, le franc-tireur attend d'être remis d'aplomb pour s'aventurer de nouveau dans les rues de Londres et prévenir Mr Holmes de ce qu'il a découvert... mais pour l'instant les abords des quais ne sont pas sûrs : le Vieux Muddy l'a prévenu que des hommes de Patch rôdent dans les environs et que le gamin se retrouvera dans une mouise mortelle si jamais ils découvrent qu'il a survécu et mettent la main sur lui...

Le Début de l'Histoire

Pour nos héros (c'est-à-dire les francs-tireurs incarnés par les joueurs), le scénario commence de façon classique : monsieur Holmes les convoque au 221b Baker Street pour leur confier une mission...

En tant que meneur de jeu, vous pouvez décider de résumer rapidement ce briefing, ou au contraire le jouer en détail, ce qui vous donnera l'occasion d'interpréter le rôle de Sherlock Holmes et peut-être aussi ceux de Madame Hudson et du Docteur Watson (si vous décidez qu'il est avec Holmes lorsque celui-ci reçoit les personnages), mais aussi de plonger les joueurs dans l'atmosphère holmésienne des *Quatre de Baker Street*.

Cette visite au 221b a lieu un lundi du mois d'octobre (trois jours après le plongeon de Wiggins dans la Tamise – plongeon dont, à ce stade des choses, les personnages ignorent absolument tout).

Mr Holmes charge donc nos héros d'une mission de confiance : retrouver Wiggins, le « chef » officieux des francs-tireurs de Baker Street, que le célèbre détective devait recevoir dimanche, pour son compte rendu hebdomadaire concernant les diverses rumeurs circulant dans les rues de Londres.

Hier, Wiggins n'est pas venu à ce rendez-vous – ce qui est une première. Connaissant le sérieux et la ponctualité de Wiggins, Holmes redoute que son jeune auxiliaire se soit fourré dans les ennuis, et demande aux personnages de mener leur petite enquête, avant de prendre les choses en main lui-même si nécessaire. Il attend leur rapport pour le lendemain (mardi), en fin d'après-midi.

L'enquête peut donc commencer...

Une Première Piste

Demandez à chaque joueur d'effectuer un test d'Investigation pour son personnage ; si au moins un d'entre eux réussit, ils se souviendront que Wiggins a une petite amie prénommée Mary. Fille d'un petit boulanger de Whitechapel, la jeune Mary passe ses journées sur le pavé de l'East End à vendre des muffins aux passants ; pour cette raison, beaucoup de gens du quartier la connaissent. Une fois dans l'East End, les personnages pourront la retrouver, grâce à un second test d'Investigation réussi (avec, là encore, une chance pour chaque personnage du groupe).

Occupée à vendre ses muffins à un coin de rue, Mary n'a pas trop la tête à ce qu'elle fait, car elle commence à s'inquiéter pour Wiggins. Si les personnages se présentent à elle comme des amis ou des associés de son petit copain, elle leur demandera immédiatement s'ils ont de ses nouvelles. Elle leur confiera alors qu'elle se fait du mauvais sang depuis la veille ; comme tous les dimanches matin, Wiggins devait la retrouver pour une petite promenade en amoureux dans Londres... et il n'est pas venu à leur rendez-vous, ce qui ne s'était jamais produit jusqu'ici.

Un peu plus tard, elle s'est rendue à l'endroit où Wiggins crèche en ce moment (une masure située près du London Hospital, à Spitalfields) et l'y a attendu tout le dimanche après-midi, en vain. Elle ignore s'il y est revenu depuis et elle ne peut se rendre là-bas avant la fin de sa journée de travail ; Mary sera évidemment très reconnaissante si les personnages lui promettent de la tenir au courant de ses investigations. Elle leur confiera alors l'adresse exacte de la planque de Wiggins...

Le Témoignage de Spoon

Arrivés à la planque de Wiggins, les personnages y trouveront un autre gamin des rues, âgé d'à peine 7 ans et répondant au surnom de Spoon – un « petit nouveau » que Wiggins avait pris sous son aile pour lui apprendre le métier de franc-tireur de Baker Street. Aussi inquiet que Mary, Spoon leur expliquera que, la dernière fois qu'il a vu Wiggins, c'était samedi soir, vers sept heures. Wiggins l'avait emmené près des docks de St Katherine, pour lui apprendre quelques « trucs » de l'art de la surveillance et de la filature – des « travaux pratiques », pour reprendre l'expression de Wiggins. Mais alors qu'ils allaient commencer l'exercice prévu (filocher ensemble tel ou tel passant choisi au hasard), quelque chose a attiré l'attention de Wiggins, qui a alors expliqué au jeune Spoon que l'exercice prévu était annulé, avant de lui ordonner de prendre la tangente ; ils se reverraient lundi après-midi, à la planque.



Stump, Varney et Gaunt

Spoon ignore ce que Wiggins avait bien pu remarquer, mais se rappelle qu'il n'arrêtait pas de jeter des coups d'œil vers un vieil entrepôt délabré... En entendant ce récit, nos héros n'auront sans doute pas trop de difficulté à comprendre que Wiggins avait repéré quelqu'un ou quelque chose de très inhabituel concernant ce fameux entrepôt – et qu'il a renvoyé Spoon pour pouvoir investiguer à son aise, sans avoir à garder un œil sur une jeune recrue inexpérimentée, qui aurait en outre augmenté ses chances d'être repéré...

À partir de là, l'étape suivante consiste logiquement à se faire guider par Spoon jusqu'à ce fameux entrepôt, près duquel Wiggins semble avoir disparu.

Lorsque nos héros arrivent près de l'entrepôt avec Spoon, les environs sont surveillés par Varney et ses hommes. Ce fait très important pourra être découvert si un des joueurs déclare que son personnage ouvre l'œil et qu'il réussit un test d'Observation. Dans ce cas, le meneur de jeu devra informer le joueur que son personnage remarque un groupe de trois mendiants qui paraissent discuter ensemble, mais pourraient bien être en train de les épier... Les personnages doivent alors décider de l'attitude qu'ils adoptent. A priori, ils ont cinq grands choix : filer discrètement, observer mine de rien les trois mendiants, engager la conversation avec eux, jouer les espions, ou enfin déguerpir au plus vite. Ce choix aura évidemment un impact décisif sur la suite de l'histoire...

CHOIX N°1 : FILER DISCRÈTEMENT

Ceci ne sera possible que si chaque membre de l'équipe réussit un test de Discrétion (Spoon devra être pris en charge par un des personnages, dont le test comptera également pour Spoon).

Si tous ces tests sont réussis, le groupe pourra quitter les lieux en échappant à la vigilance des mendiants, qui les auront quand même aperçus en train de rôder autour de l'entrepôt et tenteront donc de les retrouver... mais nos héros tomberont alors sur le Vieux Muddy, qui pourra leur être d'une aide précieuse (voir ci-dessous). Si en revanche le groupe ne parvient pas à filer discrètement, les mendiants se lanceront alors à leur poursuite – le mieux est alors de *déguerpir au plus vite*.

Mauvaise Rencontre

Une fois sur place, Spoon leur indiquera un vieil entrepôt, que rien ne semble distinguer des autres. Dockers et autres travailleurs s'affairent alentour, sans se soucier de nos héros ; Spoon précisera alors que, lorsqu'il se trouvait ici avec Wiggins, le soir était tombé et l'endroit était beaucoup moins animé. Lui-même (contrairement à Wiggins) n'a rien remarqué d'anormal ou de louche.

CHOIX N°2 : OBSERVER MINE DE RIEN

Ceci nécessite la réussite d'un nouveau test d'Observation par au moins un des membres du groupe. Dans ce cas, les personnages auront la certitude absolue que les trois mendiants surveillent eux aussi l'endroit (et les ont donc remarqués).

En outre, si un des personnages réussit un test d'Investigation, il reconnaîtra l'un d'eux comme étant Varney, un des principaux lieutenants de Patch. Il y a alors de fortes chances pour qu'ils décident de *filer discrètement* (voir ci-dessus) ou de *déguerpier au plus vite* (voir ci-dessous).

CHOIX N°3 : ENGAGER LA CONVERSATION

C'est sans doute la plus mauvaise décision à prendre... Dans ce cas, Varney et ses hommes se laisseront approcher... et se jetteront alors sur nos héros pour tenter de les capturer afin de les questionner ; on passe alors à une scène de bagarre, qui devra être résolue selon les règles prévues à cet effet (voir p 33-38) et pourra éventuellement déboucher sur une scène de poursuite.

CHOIX N°4 : JOUER LES ESPIONS

Ceci signifie que les personnages choisissent d'abord de *filer discrètement* (voir ci-dessus) pour revenir ensuite tout aussi discrètement sur leurs pas et essayer d'espionner les hommes de Patch, afin par exemple de surprendre leur conversation...

En pratique, cette tactique fonctionne comme *filer discrètement* ci-dessus, sauf que chaque franc-tireur qui revient ensuite jouer les espions devra réussir un deuxième test de Discrétion ; si ce second test de Discrétion est manqué, le personnage sera repéré et n'aura alors d'autre choix que d'essayer de *déguerpier au plus vite*.

Si ce second test est réussi, le personnage pourra apprendre les mêmes infos que s'il avait choisi d'observer mine de rien : à savoir que les trois mendiants surveillent avec attention les alentours et (s'il réussit un test d'Investigation) que le chef du trio n'est autre que Varney, un des principaux lieutenants de Patch. En outre, l'espion pourra également surprendre une conversation entre les trois hommes, permettant d'établir les éléments suivants :

Les trois hommes sont à la recherche d'un gamin des rues qu'ils savent être un des « mouchards de Holmes » ; il ne fait pas partie du groupe de gamins qu'ils viennent d'apercevoir en train de traîner dans les parages (nos héros !), mais ceux-ci pourraient bien être, eux aussi, des mouchards de Holmes, à la recherche de leur copain... ce qui veut aussi dire qu'ils ne savent pas où il se planque. Après un court temps de réflexion, Varney décide qu'il vaut mieux envoyer un de ses deux acolytes avertir le patron (Patch) de la situation...

CHOIX N°5 : DÉGUERPIER AU PLUS VITE

Dans ce cas, Varney et ses hommes se lanceront à leur poursuite. Le meneur de jeu devra résoudre cette scène en utilisant les règles

de poursuite (voir p 31-32), en prenant en compte la valeur de Ténacité des sbires de Patch, ainsi que la présence du jeune Spoon (voir l'encadré intitulé *Alliés & Adversaires*, page suivante).

Sauf si nos héros réussissent à semer Varney et ses hommes, la poursuite a alors de fortes chances de se transformer en bagarre (voir p 33-38) ; le but des mendiants est d'abord de capturer les gamins, afin de les ramener à Patch, conformément à ses ordres (voir *Dans l'Antre de Patch* ci-dessous).

De Gros Ennuis...

À partir du moment où Varney et ses deux sbires auront repéré les personnages, ils tenteront de les alpaguer ; si les personnages parviennent à leur échapper, ils tenteront bien évidemment de retrouver ces sales morveux... mais pas avant d'avoir fait leur rapport à Patch. Celui-ci décidera alors de mettre toute sa bande sur le coup, et nos héros se retrouveront alors avec tous les hommes de Patch à leurs trousses ; loin de se cantonner au seul quartier des docks, la petite armée de Patch quadrillera toute la ville... notamment les rues situées autour de Baker Street. Si nos héros décident de retourner chercher l'aide de Mr Holmes, ils ont donc toutes les chances d'être interceptés par des hommes de Patch...

En termes de jeu, les groupes de mendiants dépêchés par Patch devront être traités comme des Figurants avec une valeur de Ténacité de 2, agissant *comme un seul homme* (voir p 30). En tant que meneur de jeu, vous pourrez même décider que le groupe auquel les personnages auront affaire est dirigé par Varney ou un de ses sbires (qu'il faudra alors traiter conformément à leur statut de Second Rôle, voir p 25). Dans tous les cas, leurs ordres seront de débusquer les francs-tireurs et de les ramener devant Patch en personne, au cœur de son repaire (voir *Dans l'Antre de Patch*).

Si nos héros parviennent néanmoins à rejoindre le 221b, ils y apprendront par Madame Hudson que Mr Holmes s'est absenté « pour une affaire urgente ». En réalité, le détective a repéré le manège des sbires de Patch et est en train de mener ses propres investigations ; il y a donc de fortes chances pour que les personnages le croisent de nouveau au cours de l'aventure (voir *Et Sherlock ?* ci-dessous). Dès qu'ils seront de retour dans la rue, les francs-tireurs seront de nouveau harcelés par les hommes de Patch, bien décidés à les alpaguer pour les ramener à leur chef...



Alliés & Adversaires



ADVERSAIRES

Les principaux adversaires des héros dans ce scénario sont **Varney**, le lieutenant de Patch, et deux de ses sbires, deux gredins issus de sa cour des miracles, nommés **Stump** et **Gaunt**.

Varney est un *clappendoggen*, un faux infirme qui fait semblant d'être boiteux. Chauve, avec un collier de barbe et une oreille cassée, il porte une vieille vareuse et prétend être « un ancien marin de Sa Majesté ». **Stump** est un petit homme extrêmement trapu, au faciès patibulaire ; quant à **Gaunt**, c'est un grand escogriffe au visage émacié et taciturne. L'un comme l'autre obéissent aveuglément aux ordres de Varney, qu'ils craignent presque autant que Patch. En termes de jeu, les trois gredins sont des Seconds Rôles, avec une Ténacité de 3 pour Varney et de 2 pour chacun de ses deux sbires.

Si les personnages se retrouvent confrontés à **Patch** en personne, lui aussi devra être traité comme un Second Rôle avec une Ténacité de 3. Quant à sa **horde de mendiants**, elle est l'exemple type d'un groupe de Figurants agissant *comme un seul homme*, avec une Ténacité collective de 2.

ALLIÉS

Le principal allié des personnages dans cette aventure sera le **Vieux Muddy**, le riverman qui a recueilli le malheureux Wiggins et le cache dans sa tanière en attendant qu'il se remette. La barque de Muddy est relativement grande et peut facilement accueillir (en plus de sa propre personne) deux voire trois autres adultes (ou jusqu'à quatre francs-tireurs). En tant qu'allié, le Vieux Muddy a une valeur d'Efficacité de 2, qui passe à 3 lorsqu'il se trouve dans sa barque ou qu'il agit pour *sauver la mise* d'un personnage tombé dans la Tamise.

Si les personnages parviennent à retrouver **Wiggins**, il pourra également agir comme un allié, avec une valeur d'Efficacité de 2, le pauvre franc-tireur étant un peu diminué par son plongeon dans la Tamise.

Quant au jeune apprenti franc-tireur **Spoon**, il est trop inexpérimenté pour être considéré comme un allié efficace. S'il se trouve pris dans une scène d'action (bagarre, poursuite etc.) aux côtés des personnages, il devra être traité selon la règle des *Protégés* (voir p 30).



Le Vieux Muddy

Si en revanche les personnages ont réussi à *filer discrètement*, ils tombent alors sur le Vieux Muddy, qui leur expliquera qu'il sait où se trouve leur ami Wiggins et qu'il peut les mener jusqu'à lui, mais qu'ils doivent se dépêcher car les crapules de Patch rôdent dans les environs. Il refusera d'en dire plus à ce stade des choses. Si les personnages lui font confiance, il les mènera discrètement jusqu'à sa barque et les transportera ensuite de l'autre côté du fleuve (sur la rive sud de la Tamise), jusqu'à sa tanière. Si les personnages se méfient de lui et refusent de le suivre, il n'insistera pas... mais dans ce cas ils tomberont de nouveau sur Varney et ses hommes, bien décidés à les alpaguer. S'ensuivra alors une scène de bagarre ou de poursuite, dans laquelle Muddy n'interviendra pas, ne voulant pas attirer l'attention de Varney et compagnie sur sa propre personne. Si, une fois tirés d'affaire, les personnages veulent le retrouver pour lui parler de nouveau, ils devront revenir sur les berges du fleuve et réussir un test d'Investigation (qui pourra représenter quelques heures de recherches).

Si les personnages n'ont pas essayé de *filer discrètement*, ils n'ont aucune chance de rencontrer le Vieux Muddy à ce stade de l'aventure – mais s'ils ont été attaqués ou poursuivis par Varney et ses hommes, le Vieux Muddy en aura eu vent et en informera Wiggins. Celui-ci saura alors que d'autres francs-tireurs sont visiblement à sa recherche ; il demandera à Muddy de les retrouver et de les ramener à sa tanière, pour pouvoir leur apprendre ce qu'il a découvert au sujet de Patch (et pour qu'ils transmettent ces informations à Mr Holmes). Les personnages auront donc de fortes chances de rencontrer le Vieux Muddy à un stade ultérieur de l'aventure – de préférence lorsqu'ils auront grand besoin d'un coup de main providentiel pour échapper aux hommes de Patch.

Comme celles de Sherlock Holmes, les interventions du Vieux Muddy sont laissées entre les mains du meneur de jeu, qui devra garder à l'esprit que les éventuels alliés des personnages ne sont pas là pour leur voler la vedette ou pour résoudre les problèmes à leur place, mais pour leur prêter main-forte ou les aider à se tirer d'affaire dans les situations désespérées.

Et Sherlock dans tout ça ?



Dès lors qu'il décide de faire surveiller les abords de Baker Street, Patch commet une lourde erreur, car cette initiative attire immédiatement l'attention de Sherlock Holmes.

Ayant remarqué les sbires du Roi des Mendiants, le célèbre détective n'aura aucun mal à tromper leur vigilance et pourra même espionner une de leurs conversations : il apprendra alors qu'ils attendent de pied ferme plusieurs gamins des rues et fera immédiatement le rapprochement avec ses francs-tireurs et la disparition de Wiggins.

A partir de là, vous pourrez choisir de faire intervenir le personnage de Holmes dans la suite des événements, tout particulièrement si les francs-tireurs se retrouvent dans les griffes de Patch (voir *Dans l'Antre de Patch*, ci-après). Rappelons qu'en termes de jeu, Sherlock Holmes est un Allié Extraordinaire, avec une valeur d'Efficacité de 5. L'illustre détective pourra alors se manifester au moment que vous jugerez opportun, de préférence pour prêter main-forte aux personnages, voire pour leur sauver la mise de façon providentielle.

Holmes ne peut intervenir que s'il a eu vent des manigances de Patch (voir *De Gros Ennuis*, ci-dessus). Si ce n'est pas le cas, les personnages ne pourront donc pas compter sur son aide...

La Tanière du Riverman

Le repaire du Vieux Muddy se trouve sur les berges sud du fleuve ; il s'agit d'une simple cabane miteuse, près de laquelle il a l'habitude d'amarrer sa barque. C'est dans cette cabane, au milieu d'un bric-à-brac improbable issu des « pêches » du riverman, que se cache Wiggins, bien mal en point après son bouillon dans la Tamise... Il sera néanmoins tout à fait capable d'informer les personnages de ce qu'il a découvert sur Patch et ses petites affaires. Pour Wiggins, la première urgence est d'avertir Mr Holmes, envers lequel il a évidemment une confiance aveugle...

En dépit des conseils de prudence du Vieux Muddy, Wiggins pourra alors décider de regagner le 221b avec nos héros – mais à ce stade des choses, il est fort probable que Patch aura déjà posté ses hommes aux abords de Baker Street (voir ci-dessus), ce qui compliquera évidemment beaucoup la situation...

Si les francs-tireurs ont, jusqu'ici, réussi à éviter toute confrontation avec les méchants de l'histoire, vous pouvez tout à fait décider qu'un témoin quelconque a vu nos héros monter à bord de la barque de Muddy et en a ensuite informé Varney et ses sbires ; ceux-ci décident alors de voler une barque et de foncer jusqu'à la tanière de Muddy, qu'ils connaissent de réputation (et qu'ils savent être hostile à leur chef Patch). Dans ce cas, ils pourront surgir alors que nos héros sont sur le point de quitter la tanière avec Wiggins. La suite logique est une scène de bagarre (et éventuellement de poursuite), dans laquelle Wiggins et le Vieux Muddy pourront intervenir comme alliés. Cette péripétie est particulièrement recommandée si les francs-tireurs ont jusqu'ici réussi à éviter toute confrontation avec les méchants...

Dans l'Antre de Patch

Si les francs-tireurs sont capturés par les hommes de Patch, ils seront amenés devant le Roi des Mendiants, au cœur de sa cour des miracles – c'est-à-dire dans une immense bicoque délabrée de l'East End, celle-là même qui sert de décor à une scène mémorable de *L'Affaire du rideau bleu*.

Ils seront escortés jusqu'à la « salle du trône » de Patch ; ce dernier fera son grand numéro de Roi des Mendiants. Compte tenu de la situation, il préférera néanmoins recevoir ses prisonniers « en petit comité » – c'est-à-dire avec Varney, Stump et Gaunt (sauf si, bien sûr, un ou plusieurs de ces seconds rôles ont déjà été mis hors d'état de nuire)... mais sa horde de mendiants reste évidemment prête à intervenir dès que leur chef leur en donnera l'ordre.

Si nos héros n'ont pas encore retrouvé Wiggins, ils ignorent le fin mot de l'histoire... Patch cherchera alors à les sonder et ne tardera pas à comprendre que son secret n'a pas encore été divulgué.

Si en revanche les personnages ont déjà retrouvé Wiggins et ont été capturés avec lui, ils connaissent déjà l'embarrassante vérité que Patch souhaite cacher à ses hommes.

Dans les deux cas, Patch décidera qu'il est préférable de liquider les mouchards de Holmes. Même s'ils ne savent rien, il sait que, s'il les laisse repartir, ils feront leur rapport au détective et que ce dernier aura alors toutes les chances de découvrir son secret. Mieux vaut donc les éliminer discrètement et faire en sorte que personne ne puisse jamais retrouver leur trace ou remonter jusqu'au Roi des Mendiants... Patch ordonnera donc à Varney et à ses deux hommes de se charger du « sale boulot », vite fait bien fait ; Varney sera partisan de les étrangler sur place, avant de jeter discrètement leurs corps à la Tamise, une fois la nuit tombée.

Les personnages devront donc une nouvelle fois se tirer d'affaire – ce qui pourra impliquer une poursuite, une bagarre, les deux à la fois, sans doute quelques cascades, ou peut-être quelques ruses plus subtiles... Une chose est sûre : nos héros n'ont pas de temps à perdre !

Dans tous les cas, se tirer des griffes de Patch et s'échapper de son antre ne sera pas chose facile. En plus de Varney et de ses deux sbires Stump et Gaunt, nos héros devront aussi faire face à Patch lui-même, ainsi qu'à toute sa horde de mendiants (voir *Alliés & Adversaires* précédemment).

Si nos héros connaissent déjà le secret de Patch et tentent de l'utiliser pour retourner ses sbires contre lui, ils devront réussir un test de Baratin pour avoir une chance de convaincre les hommes de Patch que leur patron est bel et bien un informateur !

Si ce test de Baratin est réussi, le baratineur réussira à semer le doute dans l'esprit des hommes de Patch, mais le meneur de jeu devra tout de même tester la Ténacité collective de la horde des mendiants (2) pour jauger leur réaction : si le test est réussi, les mendiants seront dans le doute mais obéiront quand même aux ordres de Patch pour le reste de la scène (quitte à exiger des explications plus tard) ; si le test est manqué en revanche, ils refuseront d'obéir jusqu'à ce que Patch ait clarifié la situation, s'esquiveront ou commenceront à se quereller entre eux ; dans tous les cas, la horde sera incapable d'agir de façon efficace et nos héros disposeront alors d'une excellente opportunité pour tenter de se carapater. Si le meneur de jeu le souhaite, il pourra aussi effectuer un tel test de Ténacité pour Gaunt et un autre pour Stump, afin de déterminer leur réaction individuelle ; Varney, quant à lui, n'est absolument pas concerné, puisqu'il connaît déjà le secret de son chef (et lui obéira quoi qu'il arrive).

La Fin de l'Histoire

Ce scénario peut se terminer de plusieurs façons :

POSSIBILITÉ N°1 : MISSION ACCOMPLIE !

Commençons par le meilleur cas de figure : les francs-tireurs parviennent à retrouver Wiggins et à échapper aux hommes de

Patch. Ils pourront alors informer Sherlock Holmes de ce que Wiggins a découvert. Il s'agit évidemment du meilleur cas de figure. Dans ce cas, Holmes rencontrera lui-même le Roi des Mendiants pour conclure un arrangement avec lui : Holmes s'engage à ne pas divulguer le secret de Patch ; en contrepartie, il exigera que ce dernier renonce à s'en prendre à ses francs-tireurs – qu'il s'agisse de Wiggins, de nos héros ou de n'importe quel autre de ses jeunes auxiliaires. Soucieux de préserver sa tranquillité et son autorité sur sa cour des miracles, Patch n'aura d'autre choix que d'honorer ce marché.

POSSIBILITÉ N°2 : FIASCO TOTAL

Examinons à présent le pire cas de figure : non seulement nos héros n'ont pas réussi à se tirer d'affaire et se retrouvent dans une situation totalement inextricable – par exemple aux mains des hommes de Patch, sans aucune retraite possible. Si vous souhaitez que les personnages survivent à cette aventure, le seul moyen de les tirer d'affaire est de faire intervenir un allié de façon décisive : si l'intervention de Sherlock Holmes semble tout à fait impossible (voir *Et Sherlock dans tout ça ?*), celle du Vieux Muddy (éventuellement accompagné d'un Wiggins remis d'aplomb) reste une possibilité. Old Bailey, le vieux mendiant qui aide Billy, Charlie et Black Tom dans *L'Affaire du rideau bleu*, pourrait également leur donner un coup de main salvateur. Enfin, en dernier recours, vous pouvez éventuellement faire intervenir quelques bobbies de la police métropolitaine, prévenus par des témoins que des enfants venaient d'être enlevés par de sinistres individus...

POSSIBILITÉ N°3 : ENTRE LES DEUX...

Troisième possibilité : les francs-tireurs sont parvenus à se tirer d'affaire, mais sans réussir à localiser Wiggins. Dans ce cas, le Vieux Muddy les contactera de lui-même ; il pourra alors donner à nos héros des preuves qu'il est bien envoyé par leur collègue (sous la forme d'informations que seul Wiggins pourrait connaître, comme par exemple le nom de famille d'un des personnages ou des précisions concernant Spoon ou Mary la fille aux muffins).

Nos héros apprendront alors le fin mot de l'histoire et Holmes passera le même marché avec Patch. Quant à Wiggins, il aura tendance à considérer les personnages comme « une bande d'amateurs » et conseillera à Mr Holmes de ne plus leur confier de mission délicate (ce qui n'aura pas beaucoup d'impact, sauf peut-être sur l'orgueil de nos héros).

À présent, à vous de jouer !

Petit Lexique de Jeu

Adversaire : Personnage contrôlé par le meneur de jeu, qui s'oppose aux personnages.

Allié : Opposé d'un adversaire ; personnage joué par le meneur de jeu, pouvant aider les héros.

Aventure : Dans un jeu de rôle, le terme « aventure » désigne une histoire complète, avec un début, des péripéties et un dénouement.

Casquettes : Les diverses fonctions du meneur de jeu (narrateur, metteur en scène, arbitre, interprète).

Dans la Mouise : Se dit d'un personnage qui se retrouve *en mauvaise posture* mais sans points d'Aventure pour *ratrapper le coup*.

Dernière Chance : Ultime test effectué par un personnage *dans la mouise* pour se tirer d'affaire.

Domaine : Nom donné aux dix scores qui reflètent les capacités d'un personnage.

Efficacité : Mesure globale de l'utilité d'un *allié* dans une scène d'action.

En Mauvaise Posture : Se dit d'un personnage qui a raté un test dans une situation de danger ; pour se tirer d'affaire, le personnage doit alors *ratrapper le coup* grâce à ses points d'Aventure.

Extraordinaire : Nom désignant les personnages de l'envergure de Sherlock Holmes ou Moriarty.

Fiche de Personnage : Fiche permettant de noter les caractéristiques importantes d'un personnage.

Figurant : Nom désignant les personnages du meneur de jeu les moins importants.

Franc-tireur : Membre des francs-tireurs de Baker Street. Dans ces règles, ce terme désigne souvent plus spécialement les personnages des joueurs.

Hors Jeu : Se dit d'un personnage ne pouvant plus participer à l'histoire parce qu'il s'est retrouvé *dans la mouise* et n'a pas pu se tirer d'affaire. Une mise hors jeu peut être temporaire (assommé, capturé, blessé etc.) ou définitive (mort ou mis à la retraite).

Joueur : Participant qui interprète le rôle d'un des personnages héros de l'histoire.

Mascotte : Animal familier d'un groupe de francs-tireurs (comme le matou Watson).

Mauvaise Posture : Voir *En mauvaise posture*.

Meneur de Jeu : Participant chargé de gérer le déroulement du scénario. Voir aussi *Casquettes*.

Mouise : Voir *Dans la mouise*.

Mouise Mortelle : Situation de *mouise* pouvant mettre un personnage définitivement *hors-jeu*.

Partie : Séance de jeu. Une seule partie suffit généralement à jouer une aventure complète.

Personnage : Terme désignant plus précisément les personnages des joueurs, les héros de l'histoire.

Points d'Aventure : Capital de 6 points régénéré au début de chaque aventure et représentant un mélange de chance, de débrouille et de cran.

Prêter Main-forte : Pour un *allié*, assister les personnages lors d'une bagarre ou d'une poursuite.

Rattraper le Coup : Dépenser 1 point d'Aventure pour transformer un test raté en réussite.

Sauver la Mise : Secourir un autre personnage *dans la mouise* pour le tirer d'affaire.

Scénario : Voir *Aventure*.

Scène : Unité de temps variable, utilisée pour découper le déroulement d'un scénario.

Scène d'Action : Scène de poursuite ou de bagarre, nécessitant des règles particulières. Voir aussi *Tour*.

Second Rôle : Nom désignant la plupart des personnages interprétés par le meneur de jeu – à l'exception des *Figurants* et des *Extraordinaires*.

Série : Ensemble d'aventures mettant en scène les mêmes personnages.

Ténacité : Mesure chiffrée du potentiel de nuisance d'un *adversaire*, dans les scènes d'action. Plus cette valeur est élevée, plus l'*adversaire* est coriace.

Test : Situation difficile, délicate ou dangereuse, qui met à l'épreuve un des domaines du personnage et nécessite un jet de dé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur du domaine, c'est réussi ; sinon, c'est raté !

Tour : Découpage de l'action permettant de gérer facilement les scènes de bagarre et de poursuite.

Valeur : Mesure chiffrée d'un *domaine*, allant de 1 à 5, et pouvant être testée par un lancer de dé.



Post Scriptum : de l'Aventure à la Série

Si leur première partie des *Quatre de Baker Street* les a enthousiasmés, vos joueurs voudront très certainement jouer la suite et lancer leurs personnages dans de nouvelles aventures. Cette section vous donne quelques conseils pour mettre en place votre propre série de scénarios.

LA CINQUIÈME CASQUETTE

En plus de ses casquettes de narrateur, de metteur en scène, d'arbitre et d'interprète, un meneur de jeu qui décide de se lancer dans une série d'aventures de sa création doit se coiffer d'une cinquième casquette : celle de scénariste.

Créer un scénario de jeu de rôle n'est pas aussi compliqué qu'il y paraît, surtout pour un jeu comme *Les Quatre de Baker Street* qui se base le plus souvent sur des situations initiales assez simples (les personnages se voient confier une mission par Sherlock Holmes ou décident d'enquêter de leur propre chef sur une ténébreuse affaire) et se situe dans un univers solidement défini et balisé, le Londres de l'époque victorienne.

La méthode la plus simple consiste à partir du ou des méchants de l'histoire. Qui sont-ils ? Quels crimes pourraient-ils commettre ? De quelle façon nos héros pourraient-ils être amenés à croiser leur chemin, à les démasquer ou à contrecarrer leurs sinistres projets ?

Lorsque vos joueurs et vous-même aurez un peu de bouteille, rien ne vous interdit de varier un peu le type d'aventures vécues par les personnages : même si les missions confiées par Sherlock Holmes constituent d'excellents prétextes pour lancer rapidement vos héros dans une nouvelle enquête, vous pouvez aussi mettre en place des intrigues avec des enjeux plus personnels, à la manière des *Orphelins de Londres*.

VILLE IMMENSE, PETIT MONDE

Les aventures de vos francs-tireurs auront presque toujours lieu à Londres, une ville immense, qui renferme assez de possibilités pour alimenter des dizaines de scénarios de jeu. Le Londres victorien est un univers foisonnant, plein de dangers, de secrets et d'histoires sordides ou poignantes : pour rendre cet univers aussi vivant et pittoresque que possible, n'hésitez pas à puiser dans toutes les sources d'inspiration à votre disposition : films, romans, séries TV, bandes dessinées...

Les joueurs de jeux de rôle (comme d'ailleurs les lecteurs de BD) adorent sentir que les personnages font partie d'un univers qui se construit peu à peu, au fil de leurs aventures. Une des façons les plus simples de réussir à créer cette impression de « petit monde » est d'utiliser des personnages récurrents – pas seulement Sherlock Holmes, le Dr Watson ou Madame Hudson, mais aussi des informateurs, des contacts, et bien sûr des méchants.

Ainsi, dans *Le Dossier Raboukine*, la malheureuse femme assassinée au début de l'album n'est autre que la Vieille Sally, qui avait donné de précieux renseignements à nos héros dans *L'Affaire du rideau bleu* ; pour les personnages, son meurtre n'est donc pas un fait divers parmi d'autres, mais un événement qui affecte directement le petit monde dans lequel ils évoluent.

On pourrait aussi évoquer le retour de Bloody Percy et de sa bande de gamins dans *Les Orphelins de Londres* : dans un cas comme celui-ci, la motivation du méchant de l'histoire (se venger des héros !) s'enracine directement dans une aventure précédente, ce qui accentue encore cette impression de « petit monde ».

Veillez enfin à ce que les actions des héros – leurs réussites comme leurs déboires – aient un impact sur leur monde et ceux qui le peuplent. Vous pouvez ainsi décider qu'un individu d'abord apparu dans un scénario comme un simple contact devient l'allié des personnages, ou que tel adversaire déjà rencontré (et contrecarré !) devient leur Ennemi Juré, augmentant ainsi sa Ténacité de +1.

❧ ❧

Bon jeu et bienvenue à Baker Street !

Les Quatre de Baker Street

Fiche de Personnage

PERSONNAGE

ÂGE

DESCRIPTION

CARACTÈRE

PETITE HISTOIRE

ACROBATIE

BAGARRE

BARATIN

CAMBRIOLE

DEXTÉRITÉ

DISCRÉTION

ÉDUCATION

INVESTIGATION

OBSERVATION

RAPIDITÉ

POINTS D'AVENTURE

OBJET FÉTICHE

CONTACTS

ALLIÉS

NOTES DIVERSES

