

Les Quatre de Baker Street

Le Jeu de Rôle



Illustrations de David Etien – tous droits réservés

Errata

*Tout jeu de rôle qui se respecte possède sa feuille d'errata – et celui des **Quatre de Baker Street** ne fait pas exception à la règle.*

Page 12 : La **Rapidité de Sam Swift** est bien de 4, et non de 6, comme on peut le lire sur sa fiche de personnage – Sam est un rapide, mais il ne faut tout de même pas exagérer !

Page 36 : Il y a maladresse dans la section sur les **Attaques Surprises** ! Remplacez le deuxième paragraphe par la règle suivante :

En termes de jeu, une attaque surprise exige toujours, au préalable, un test de Discrétion de la part du personnage. Si ce test est réussi, le personnage parvient à prendre de court son adversaire et peut donc attaquer le premier, avec un test de Bagarre, sans devoir éviter au préalable l'attaque adverse. Cet effet de surprise ne vaut évidemment que pour un seul tour ! Si, en revanche, le test de Discrétion est manqué, le personnage ne pourra pas prendre l'avantage sur son adversaire et devra d'abord éviter son attaque, selon les règles habituelles.

Question de Chance

Voici à présent un petit addendum aux règles du jeu, une option que le meneur de jeu est libre d'utiliser ou non, selon sa convenance.

Les différents domaines des personnages peuvent leur permettre d'accomplir toutes sortes d'actions importantes ou de se tirer des situations les plus épineuses – mais dans certaines situations, c'est le hasard (et non les capacités des personnages) qui constitue le facteur décisif. Lorsque le meneur de jeu souhaite résoudre de façon aléatoire (c'est-à-dire en lançant un dé) une situation qui dépend de la chance pure (et non d'un domaine d'aptitude particulier), il pourra utiliser la règle du *jet de chance*.

Le meneur de jeu évalue tout d'abord la probabilité de l'événement sur l'échelle suivante :

- 1 = Très Improbable**
- 2 = Improbable**
- 3 = Fifty-Fifty**
- 4 = Probable**
- 5 = Très Probable**

On lance ensuite un dé : si le résultat est inférieur ou égal à la probabilité, l'événement survient ; sinon, il ne survient pas.

Si (et seulement si) cet événement met directement en danger la vie d'un personnage, le joueur de ce dernier pourra se tirer d'affaire in extremis en dépensant 1 point d'Aventure, comme après un test manqué : dans ce cas, le point d'Aventure signifie que le héros bénéficie d'un fabuleux coup de chance, qui fait basculer le hasard en sa faveur. Si un événement met collectivement en danger le groupe des personnages, chacun d'entre eux devra dépenser 1 point d'Aventure pour échapper à ce coup du sort.

De telles situations resteront néanmoins très rares : une situation de danger doit normalement toujours être résolue en faisant appel aux valeurs chiffrées des personnages, selon les règles habituelles – mais si aucun domaine ne s'applique à une situation et que le meneur de jeu souhaite faire appel au hasard, alors il pourra utiliser la règle du jet de chance.

Il est conseillé de ne pas abuser de cette règle et d'en réserver l'usage à quelques situations ponctuelles, qui ne dépendent en aucun cas des actions, réactions ou décisions des personnages et pour lesquelles il lui est impossible de trancher sans recourir au hasard.

Les domaines d'aptitudes des personnages, ainsi que l'Efficacité de leurs alliés et la Ténacité de leurs adversaires, doivent rester les principaux outils de résolution du jeu. Les jets de chance peuvent permettre au meneur de jeu de gérer simplement certaines situations hasardeuses mais ne devront jamais remplacer son pouvoir de décision, ni être utilisés pour systématiquement compliquer la tâche des personnages, pour ralentir le rythme du jeu ou pour rendre incertains des événements sur lesquels les joueurs peuvent raisonnablement compter.

Exemple n°1 : Le Colonel tire à vue !

Cet exemple illustre une utilisation judicieuse du jet de chance dans une situation critique. Le redoutable Colonel Moran, armé d'un pistolet, ouvre le feu sur un de nos malheureux héros, qui essaie de lui échapper. Si Moran attaquait sa victime avec (par exemple) un couteau de chasse, le personnage aurait droit à un test de Rapidité pour esquiver le coup in extremis... mais comme le colonel utilise un revolver, le meneur de jeu estime que la Rapidité du franc-tireur ne change rien à l'affaire (on n'esquive pas une balle) et qu'il faut résoudre la situation avec un jet de chance.

Le colonel étant un tireur d'élite hors pair, le meneur de jeu estime qu'il est hélas Très Probable (5 chances sur 6) que sa balle atteigne un des personnages... mais comme la scène a lieu de nuit, dans une certaine confusion, il décide d'abaisser la probabilité à Probable (4 chances sur 6). Il lance donc un dé et obtient 3 : Moran a fait mouche !

Mais comme il s'agit clairement d'une situation mettant en jeu la survie du personnage, le meneur de jeu autorise le joueur à dépenser 1 point d'Aventure pour faire basculer le hasard en faveur du franc-tireur.

Le joueur dépense donc ce point... et contre toute attente, la balle de Moran frôle le personnage (il en perd sa casquette !) sans le toucher. Le meneur de jeu demande alors au joueur de tester la Rapidité de son personnage, pour voir s'il a le temps, la possibilité et la présence d'esprit de se mettre à couvert avant que le colonel ne fasse de nouveau feu !

Exemple n°2 : Le Docteur est-il là ?

Nos héros décident de se rendre au cabinet médical du docteur Watson pour lui demander un service. Le meneur de jeu n'avait pas prévu cela et se demande si le docteur sera ou non présent à son cabinet. Dans le doute, il décide de trancher la question avec un jet de chance et informe les joueurs que la présence du Dr Watson est « Probable ».

On lance donc un dé : si le résultat va de 1 à 4, le docteur sera bel et bien présent ; si, en revanche, le dé tire 5 ou 6, le Dr Watson sera absent. Bien sûr, dans le cas présent, rien n'obligeait le meneur de jeu à utiliser un jet de chance et il aurait pu décider lui-même que le docteur était présent ou absent, en fonction des besoins de son scénario. Cet exemple illustre donc une utilisation tout à fait dispensable de la règle du jet de chance. L'exemple donné page suivante, en revanche, montre une situation critique dans laquelle le jet de chance a un rôle décisif...

