

TRUCS TROP BIZARRES

DES GAMINS CONTRE LES TENEBRES

KIT D'ADAPTATION OFFICIEUX DES REGLES DES QUATRE DE BAKER STREET

Ce petit document d'une page vous propose d'adapter le système de jeu des Quatre de Baker Street (4BS, dont les règles sont disponibles [gratuitement ici](#)) à un contexte bien différent des bas-fonds du Londres victorien : l'Amérique des small towns, façon **Stranger Things**, **E.T.** ou **Ca**, dans laquelle le monde de l'enfance se trouve brusquement confronté à un fantastique inquiétant, voire terrifiant. Pourquoi utiliser le système des 4BS ? Parce qu'il a été délibérément conçu pour gérer les aventures de gamins courageux et débrouillards devant faire face à des menaces et à des adversaires qui sont souvent beaucoup plus dangereux qu'eux mais auxquels ils peuvent espérer échapper (voire faire face). Ceci dit, trêve de bla-bla et découvrons sans tarder les quelques modifications à effectuer pour adapter le système de 4BS au monde des **Trucs Trop Bizarres** (TTB).



Créer les Persos

Les personnages seront créés exactement de la même manière, sauf pour les ajustements détaillés ci-après. Les domaines sont au nombre de douze au lieu de dix : cette liste augmentée inclut deux nouveaux domaines (Ordi et Vélo), ainsi que deux domaines rebaptisés et redéfinis (Ecole, qui remplace Education, et Système D, qui remplace Cambriole).

ORDI : Utiliser un ordinateur de façon astucieuse (piratage, décryptage, programmes spéciaux etc.).

VELO : Pour pédaler comme un fou et exécuter des cascades risquées sans se vautrer. Pour les poursuites sur roues, les héros devront utiliser ce domaine au lieu de leur Rapidité.

ECOLE : Culture générale et scientifique, sérieux scolaire etc. En outre, plus la valeur est élevée, plus le jeune héros sera vu comme sérieux par ses profs. Remplace Education.

SYSTEME D : Bricoler, rafistoler, crocheter, saboter etc. Remplace et élargit Cambriole, en y incluant aussi les bricolages électriques voire électroniques.

Les autres domaines devront bien sûr être adaptés au contexte : ainsi, Dextérité pourra aussi refléter l'habileté aux jeux vidéo, tandis qu'Investigation pourra aussi englober les recherches dans les archives, les bibliothèques et autres bases de données.

Les douze domaines d'aptitude sont donc, par ordre alphabétique : **Acrobatie, Bagarre, Baratin, Dextérité, Discrétion, Ecole, Investigation, Observation, Ordi, Rapidité, Système D, Vélo.**

Tous les gamins commencent avec les valeurs de base suivantes : 3 en Observation, Rapidité et Vélo ; 2 en Acrobatie, Bagarre, Baratin, Dextérité, Discrétion, Ecole et Investigation ; 1 en Ordi et en Système D.

Dans les 4BS, les persos reçoivent des bonus en fonction de leur Profil, de leur Spécialité et de leurs talents personnels. Dans TTB, chaque gamin possède simplement un profil global qui détermine tous ses bonus (y compris leurs talents personnels) : chaque profil donne donc un total de 9 points de bonus, sous forme de +1 ou +2, dans divers domaines. Voici les cinq profils les plus courants :

CASSE COU : +2 dans trois domaines choisis entre Acrobatie, Bagarre, Dextérité, Discrétion, Rapidité et Vélo ; +1 dans les trois autres domaines.

INTELLO : +2 dans trois domaines choisis entre Baratin, Ecole, Investigation, Observation, Ordi et Vélo ; +1 dans les trois autres domaines.

DEGOURDI : +2 dans deux domaines choisis entre Baratin, Dextérité, Discrétion, Observation, Système D et Vélo ; +1 dans les trois autres domaines.

GEEK / NERD : +2 dans deux domaines choisis entre Dextérité, Ecole, Investigation, Observation, Ordi et Système D ; +1 dans les trois autres domaines.

BRAVE GAMIN : +2 dans deux domaines choisis entre Discrétion, Ecole, Observation, Ordi, Vélo et un autre domaine au choix ; +1 dans les trois autres domaines.

Terreur et Emprise

Il n'existe pas de domaine permettant, par un jet réussi, de faire face à la Terreur que peuvent provoquer, par exemple, certains phénomènes surnaturels. Lorsque les gamins sont confrontés à de tels événements, ils doivent dépenser 1 point d'Aventure pour faire autre chose que s'enfuir à toutes jambes (Rapidité) ou à bicyclette (Vélo).

Encore pire : face à une créature ou à une manifestation qui peut utiliser la Terreur qu'elle provoque comme une forme d'Emprise, les personnages seront carrément cloués sur place et ne pourront tenter de s'enfuir qu'après avoir sacrifié 1 point d'Aventure ! On pourra utiliser le même système pour les pouvoirs surnaturels agissant sur la volonté des victimes.

Olivier Legrand (2017)

Photo : **Kecko** (source Wikimedia Commons)