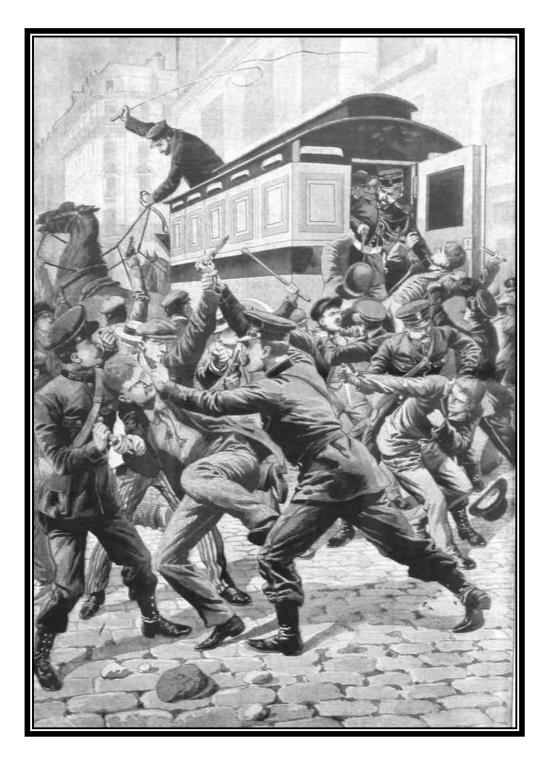
L'Almanach des As

Un supplément fourre-tout pour Les As du Crime



Olivier Legrand (2020)

L'Almanach des As

Petites Crapules et Vieilles Canailles	р3
Au cas où vous auriez envie de jouer des darons ou des minables	
Nouveaux Débuts dans la Vie	p 4
Six nouveaux points de départ – et que de l'honnête!	
Nouvelles Carrières	p 5
Six nouvelles vocations bien diversifiées, du spécialiste au touche-à-tout	
Nouveaux Talents	р6
Six nouveaux talents, plutôt orientés techniciens et bateleurs – et assassins, aussi	
Nouvelles Options pour les Brutaux	p 10
Des règles pour amocher, balafrer, égorger, estropier et j'en passe	
Nouvelles Options pour les Flingueurs	p 11
Des règles pour tirer dans le tas, jouer les tireurs d'élite, tirer avec deux flingues et tutti quanti	
Les Talents, Point par Point	p 12
Deux règles optionnelles pour ceux qui aiment bien compliquer les choses	
Le Meilleur Ami de l'Homme	p 13
Attention, un autre genre de cador fait son entrée	
Substances Diverses et Variées	p 15
Attention, il ne s'agirait pas de confondre le cyanure avec le chloroforme	,
Systèmes d'Alarme, façon 1900	p 16
Découvrez le dernier cri en matière de sécurité : le Système Américain !	•
Nouveaux Accessoires	p 17
Un petit encadré rapide sur quelques gadgets (plus ou moins) sophistiqués	,
Faisons nos Comptes	p 18
Et le fric, dans tout ça? Un petit système optionnel pour les amoureux de la division	,
Faites Entrer l'Accusé!	p 19
Quand le système judiciaire devient un système de jeu Accusé, levez-vous!	P. .3
Appendice : Comment Causer Meilleur	p 24
Attention au coup de nougat dans les dominos !	p - 1

Texte: Olivier Legrand (2020) – version révisée en Juillet 2021

Illustrations: Les images reproduites dans ce document sont l'œuvre de différents artistes de l'époque et issus de sites proposant des images libres de droit, notamment Wikimedia Commons.

Petites Crapules et Vieilles Canailles



Le Vieux Briscard dans toute sa splendeur

Vigux Briscards

Les personnages des *As du Crime* ont déjà du métier mais sont encore assez jeunes – disons qu'ils ont rarement dépassé la trentaine. Mais il est également tout à fait possible de créer des personnages plus chevronnés, ayant la quarantaine bien sonnée, voire la cinquantaine – et donc pas mal de bouteille et d'expérience. Mieux vaut, en revanche, ne pas les mélanger avec des personnages classiques, afin d'éviter de trop grands décalages au sein de l'équipe.

Pour créer un Vieux Briscard, il suffit d'apporter quelques ajustements aux règles habituelles.

Le personnage bénéficie, dès sa création, des mêmes effets que s'il avait déjà deux saisons entières à son actif (voir règles de base, p 17) et reçoit en outre un bonus de +1 dans ses trois ressources (Finances, Contacts et Réputation. Le joueur devra toutefois effectuer deux tirages supplémentaires (soit un total de cinq) sur la table des aléas, le Vieux Briscard ayant déjà un sacré vécu derrière lui.

En outre, la Souplesse d'un Vieux Briscard ne peut jamais dépasser 15. Ses autres qualités pourront, en revanche, atteindre la limite habituelle de 20.

Petits Voyous

A l'inverse, il peut aussi être intéressant de jouer des individus de moindre envergure – dans ce cas, le titre *Les As du Crime* prendra clairement une connotation ironique. Concrètement, le Petit Voyou a rarement dépassé la vingtaine et n'a jamais eu l'ambition ou le cran de choisir une Carrière. Il est donc simplement Apache, Petit Escroc, Petit Voleur, Gigolo... Là encore, il est préférable de ne pas panacher ce type de personnage avec des personnages classiques, pour éviter des disparités criantes niveau compétence.

Pour créer un Petit Voyou, il suffit d'appliquer les ajustements suivants aux règles habituelles.

Le joueur ne reçoit que 70 points de qualités (au lieu de 75) et aucune de ses qualités ne pourra dépasser 15 (contre 18 normalement).

Côté talents, le Petit Voyou devra se contenter de ses Débuts dans la Vie et de ses deux talents personnels, soit un répertoire de six talents.

Son vécu est également moins chargé : au lieu des trois jets habituels sur la table des aléas, le joueur n'en fera qu'un seul.

Vu que le Petit Voyou n'a jamais pas fait Carrière, ses ressources dépendront uniquement de ses Débuts dans la Vie... et il ne recevra qu'un seul point de Baraka au début du jeu – et c'est déjà généreux, vu le manque d'envergure du sujet...



Un jour, poupée, on s'ra les rois du monde... parole!

Nouveaux Débuts dans la Vie

Les Débuts dans la Vie présentés dans les règles de base représentent des parcours typiques de criminels de la Belle Epoque. Voici six nouvelles possibilités, étrangères au monde de la pègre. Eh oui, les honnêtes gens peuvent parfois mal tourner!

Armée

Le personnage a servi sous les drapeaux, comme soldat ou comme officier (au joueur de choisir).

Talents : Quatre talents choisis parmi : Canne (l'escrime, en fait), Cartes, Castagne, Descente, Flingues, Manière Forte, Poigne de Fer, et Présence Imposante. Les sous-offs pourront choisir Autorité.

Ressources: Finances 2, Réputation 1, Contacts 1.

Débouchés : Aventurier, Braqueur, Caïd, Homme de Main, Touche-à-tout[§], Tricheur.

Bohème

La vie d'artiste, à Montmartre ou à Montparnasse - qu'on ait du talent ou pas !

Talents: Quatre talents choisis parmi: Bas-Fonds, Beaux Discours, Billard, Cartes, Descente, Gringue, Œil d'Expert, Travail d'Artiste, Goualante*.

Ressources: Finances 1, Réputation 1, Contacts 2.

Débouchés : Arnaqueur, Aventurier, Taulier, Touche-à-tout[§].

Hautes Ctudes

L'Université, rien que ça! C'est dommage d'avoir mal tourné...

Talents: Quatre Talents choisis parmi: Beaux Discours, Billard, Canne, Cartes, Descente, Œil d'Expert, Travail d'Artiste, Toubib*.

Ressources: Finances 2, Réputation 0, Contacts 2.

Débouchés : Arnaqueur, Artisan[§], Cerveau, Touche-à-tout[§], Tricheur.

Larbin

Le personnage a débuté comme domestique (valet de chambre, chauffeur voire majordome).

Talents: Quatre talents choisis parmi: Bluff, Discrétion, Flair, Mécano*, Oreille Fine, Pas Feutrés, Peigne Fin, Volant.

Ressources: Finances 1, Réputation 1, Contacts 2.

Débouchés : Arnaqueur, Braqueur, Cambrioleur, Homme de Main.

Pour ces dames, les anciennes femmes de chambre, soubrettes et gouvernantes n'auront pas accès aux talents Mécano et Volant. Côté débouchés, elles pourront devenir Arnaqueuses ou Cambrioleuses.

Prolo

Le personnage était un honnête ouvrier, puis il est passé de la *classe laborieuse* à la *classe dangereuse*.

Talents : Quatre talents choisis parmi : Castagne, Descente, Mécano*, Poigne de Fer, Présence Imposante, Tour de Force.

Ressources: Finances 1, Réputation 1, Contacts 2.

Débouchés : Artisan[§], Braqueur, Homme de Main.

Rond de Cuir

Une vie sans histoire d'employé de bureau - et puis, un jour, quelque chose a mal tourné...

Talents: Quatre talents choisis parmi: Billard, Bluff, Cartes, Discrétion, Flair, Œil d'Expert (papiers officiels), Oreille Fine, Travail d'Artiste (faux en écriture).

Ressources: Finances 2, Réputation 1, Contacts 1.

Débouchés : Arnaqueur, Cerveau, Tricheur.

^{*} Ces nouveaux talents sont décrits un peu plus loin, avec quelques autres (voir page suivante).

[§] Cette nouvelle Carrière est décrite un peu plus loin, avec quelques autres (voir page suivante).

Nouvelles Carrières

Artisan

L'artisan est avant tout un technicien, spécialisé dans un domaine pointu – ou deux...

Débuts : Anarchiste, Hautes Etudes, Petit Escroc.

Talents : Quatre talents choisis parmi les suivants : Armurier*, Crochetage, Feux d'Artifice, Mécano*, Œil d'Expert, Sésame, Travail d'Artiste, Volant.

Ressource: +1 dans une ressource au choix.

Assassin Professionnel

Autrement dit : un tueur à gages. Brutal ou stylé, à vous de voir !

Débuts : Anarchiste, Apache, Armée, Petit Truand.

Talents : Quatre talents choisis parmi les suivants : Armurier*, Bluff, Crochetage, Discrétion, Esquive, Flingues, Garrot*, Matraque, Œil de Lynx, Oreille Fine, Pas Feutrés, Poigne de Fer, Postiches, Surin. Le personnage doit obligatoirement avoir au moins un talent lié aux armes (Flingues, Matraque, Surin).

Ressource: +1 dans une ressource au choix.

Charlatan

Ce type d'escroc tire profit de la crédulité de ses victimes (souvent fortunées), en prétendant posséder des pouvoirs de guérisseur, magnétiseur, voyant, sorcier ou médium – une activité qui peut s'avérer hautement lucrative, avec la bonne clientèle...

Débuts : Demi-Mondaine, Gosse de Riches, Hautes Etudes, Petit Escroc, Saltimbanque.

Talents : Quatre talents au choix choisis parmi les suivants : Autorité, Beaux Discours, Bluff, Flair, Mondanités, Œil de Lynx, Passe-Passe, Postiches.

Ressource: +1 en Finances.

Rôdeur

C'est le voleur violent et opportuniste, qui rôde la nuit dans les rues et n'hésite pas à brutaliser voire à tuer ses victimes pour les détrousser. Héritier des coupe-jarrets d'autrefois, il travaille surtout à l'arme blanche et tend à être peu à peu remplacé par les Braqueurs et les Cambrioleurs, plus professionnels.

Débuts: Apache, Petit Voleur.

Talents : Quatre talents au choix choisis parmi les suivants : Bas-Fonds, Castagne, Discrétion, Esquive, Garrot*, Manière Forte, Matraque, Œil de Lynx, Oreille Fine, Pas Feutrés, Poigne de Fer, Surin.

Ressource: +1 en Contacts ou Réputation.

Touche-à-tout

Un criminel polyvalent (ou dispersé ?), qui n'a jamais vraiment pu choisir sa vocation ...

Débuts : Anarchiste, Bohème, Gigolo, Gosse de Riches, Hautes Etudes, Petit Escroc, Petit Truand, Petit Voleur.

Talents: Quatre talents au choix, mais correspondant chacun à une qualité différente.

Ressource: +1 en Contacts.

Trafiquant

Ce type de truand est spécialisé dans le commerce illégal de divers types de marchandises spéciales : stupéfiants, automobiles, armes, faux papiers, fausse monnaie ou même êtres humains (la fameuse *traite des blanches*). Ce sont les pourvoyeurs du milieu.

Débuts : Petit Escroc, Petit Truand, Petit Voleur.

Talents : Quatre talents au choix choisis parmi les suivants : Armurier*, Bas-Fonds, Bizness, Bluff, Discrétion, Flair, Manière Forte, Œil d'Expert.

Ressource: +1 en Finances.

^{*} Ces nouveaux talents sont décrits un peu plus loin, avec quelques autres (voir p 6).

Nouveaux Talents

La maison ne recule devant aucun sacrifice: voici HUIT nouveaux talents pour enrichir votre répertoire!

Armurier

Qualité maîtresse: Technique

Ce talent permet de réparer (ou de bousiller) n'importe quelle arme à feu ainsi que de fabriquer ses propres munitions ; il donne aussi de solides notions de balistique.

Réparer : Un test réussi permet de remettre en état une arme à feu endommagée. Selon l'état de l'objet, le test sera normal ou Duraille (-5) et le travail pourra prendre de quelques minutes à plusieurs heures.

Désenrayer : Normalement, un pistolet automatique qui s'enraye est inutilisable pour le reste de la scène en cours mais un test réussi en Armurier pourra le désenrayer en moins de deux !

Bousiller : Un test réussi permet de rendre une arme à feu inutilisable en quelques minutes. Si on veut la rendre dangereuse à utiliser (pour le tireur), ce sera plus Duraille (-5); si c'est réussi, le flingue pourra péter à la gueule du prochain tireur et le *blesser*.

Secrets du Métier : Comme tous les talents liés à la Technique, celui-ci ne peut être utilisé que si on le possède ; on ne s'improvise pas armurier !

Coup de Maître: Le personnage exécute sa tâche en un temps record; s'il s'agissait de désenrayer une arme, elle n'aura aucune chance de s'enrayer de nouveau pour le reste de l'épisode.

Fiasco : L'arme est irréparable ou enrayée jusqu'à la fin de l'épisode en cours ; s'il s'agissait de la saboter pour la rendre dangereuse, le coup part et l'armurier maladroit est *blessé*...

Matériel : Si le personnage a 3 ou plus en Finances, il pourra disposer d'un atelier ; sinon, il devra se contenter d'une boite à outils.



Petit schéma technique



Oui, vous avez bien vu...

Caoutchouc

Qualité maîtresse: Souplesse

Ce talent représente l'art du contorsionniste – bien pratique pour se défaire de ses liens, se débarrasser de menottes ou se faufiler partout, y compris par des passages trop étroits pour les gens normalement constitués. Il n'est accessible qu'aux Saltimbanques et ne peut être choisi qu'à la création du personnage.

Art de l'Evasion : Un test réussi permet de se libérer d'à peu près n'importe quels liens (ce qui inclut les menottes) en quelques minutes. Si le personnage est carrément enchaîné, là, ça peut devenir Duraille (-5) et même tenir de l'Exploit (-10) si on a pris des précautions spéciales, connaissant son talent...

Contorsions : Se faufiler par une ouverture étroite nécessitera un test normal (0), un test Duraille (-5) ou un véritable Exploit (-10), suivant la difficulté de la manœuvre. Idem pour utiliser ses pieds à la place de ses mains et autres prodiges de Souplesse.

Anatomie Particulière: Seul un personnage qui possède effectivement ce talent peut l'utiliser – et il est, en outre, impossible à acquérir en cours de jeu – c'est comme qui dirait un don de naissance.

Coup de Maître: Tour exécuté en un temps record!

Fiasco: Pour l'évasion, le personnage s'abime le poignet: il sera incapable de remettre ça ou d'utiliser le talent Passe-Passe pour le reste de l'épisode. Pour les contorsions, il se coince quelque chose; il sera incapable de remettre ça pour le reste de l'épisode ou d'utiliser ses talents de Monte-en-l'air ou de Savate.

Garrot

Qualité maîtresse: Souplesse

Ce talent permet d'étrangler une victime avec un garrot – toute une technique. Ceci n'est normalement possible que si la victime est *sans défense*, totalement prise par surprise ; dans le feu de l'action, la tentative du personnage sera évidemment plus Duraille (-5). Tel sera également le cas si la victime est dotée du *point fort* Poigne de Fer ou Esquive (au choix); si ces deux conditions (feu de l'action et point fort) se conjuguent, ou si la victime est un cador dans un des deux domaines, le test deviendra un Exploit (-10). Si le test est réussi, la victime est tuée ; sinon, elle parvient à se dégager in extremis.

Si la victime est armée (Matraque, Surin ou même Flingues), elle pourra tenter de blesser l'étrangleur pour lui faire lâcher prise; dans ce cas, ce dernier pourra éviter l'attaque (et terminer le travail...) avec un test Fastoche (+5) en Garrot.

A l'inverse, lorsqu'un second rôle essaie de garroter un personnage, ce dernier devra réussir un test de Poigne de Fer ou d'Esquive (au choix) pour se dégager, avec les habituelles pénalités pour le point fort de l'assaillant. Si le personnage tente de blesser celui-ci, son test de combat sera plus Duraille (-5).

Coup de Maître : Si la victime est armée, elle meurt sans avoir la moindre chance d'utiliser son arme.

Fiasco: Non seulement la victime parvient à se dégager mais l'étrangleur se retrouve *sonné*.

Matériel: Cordelette ou lacet bien solide.

Ctrangler à Mains Nues

Lorsqu'un personnage tente d'étrangler un second rôle à mains nues, pas besoin de talent spécial!

Dans ce cas, le talent utilisé est Poigne de Fer, avec les mêmes pénalités et conséquences que ci-dessus, mais le test du personnage est, à la base, toujours Duraille (-5) et deviendra même un Exploit (-10) dans le feu de l'action; du coup, il sera impossible d'étrangler manuellement, en cours de combat, un second rôle doté d'un *point fort* défensif, comme Castagne ou Poigne de Fer.

Si c'est le personnage qui est la victime de cette tentative, il pourra se dégager comme pour une attaque au garrot mais ce sera plus Fastoche (+5).

Goualante

Qualité maîtresse: Classe

N'importe qui peut pousser la chansonnette mais ceux et celles qui possèdent ce talent ont, comme on dit, *une vraie voix*. Il peut être ajouté au répertoire des Saltimbanques ou pris comme talent personnel.

Interprétation : Ce talent sera surtout utilisé pour se produire sur scène. Un test réussi indiquera une prestation remarquée, tandis qu'un échec indiquera une performance franchement médiocre.

Charme : Si les conditions s'y prêtent, un test en Goualante peut rendre plus Fastoches (+5) certaines tentatives de Gringue, à partir du moment où la cible est réceptive aux charmes de l'artiste.

Gagne-Pain : Si le personnage a un Contact dans le milieu du spectacle, il peut utiliser ce talent pour gagner sa vie s'il est dans la dèche, c'est-à-dire à 0 ou 1 en Finances. On testera alors son talent à chaque intermède : un test réussi lui donnera un bonus de +1 en Finances pour le prochain épisode.

Coup de Maître: Une performance magistrale, digne des plus grands! Sur un test de gagne-pain, le bonus de +1 en Finances vaudra pour le reste de la saison en cours, sans que le personnage ait besoin de passer de nouveaux tests. S'il s'agissait de faciliter une tentative de Gringue, celle-ci devient carrément un Jeu d'Enfant (+10).

Fiasco : Le personnage fausse atrocement, oublie les paroles, se voile la voix pour le reste de l'épisode. Pour le côté gagne-pain, un fiasco signifie le renvoi et la perte du travail. Et s'il s'agissait de faciliter une tentative de Gringue, elle devient impossible.

Les As du Spectacle

A la discrétion du Pousse-au-Crime, les règles données ci-dessus pour le gagne-pain artistique pourront également s'appliquer à d'autres talents exploitables sur scène, comme Caoutchouc, Tour de Force ou encore Passe-Passe.

En outre, Belle Epoque oblige, une femme avec une Souplesse élevée pourra, si le besoin s'en fait sentir, travailler comme danseuse de cancan; dans ce cas, elle pourra utiliser sa Souplesse comme gagne-pain, mais aussi pour faciliter d'éventuelles tentatives de Gringue, en utilisant, là encore, les mêmes règles que ci-dessus.

Martingales

Qualité maîtresse: Instinct

Une martingale est une méthode mathématique qui permettrait d'augmenter ses chances de gagner aux jeux de hasard purs, comme par exemple la roulette et d'autres jeux de casinos. Pour la plupart des gens, il s'agit d'un mythe, d'une pure chimère... mais certains joueurs professionnels sont bien placés pour savoir que les martingales existent – mais ils ne vont évidemment pas partager leurs petits secrets! Pour eux, la martingale relève d'une science mystérieuse, permettant non pas de « tricher » mais bien d'influer sur le hasard. Les tauliers de casinos, en revanche, ont une vision des choses beaucoup plus simples: à leurs yeux, c'est soit du vent, soit de la triche...

Ce talent permet à son détenteur de mettre au point des martingales plus ou moins fiables. Ceci peut être tenté une fois par épisode ou par intermède. Le test n'est pas effectué avant que le personnage ne mette sa martingale à l'épreuve au casino : c'est là, et pas avant, qu'il saura si elle est efficace ou non. Et pour cela, il faudra évidemment *jouer gros*.

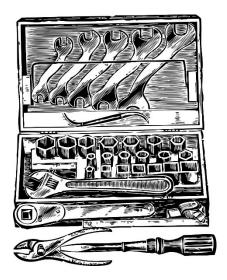
Si le test est réussi (à raison d'un seul test par soirée), la martingale s'avère efficace et génère des gains énormes (+1 en Finances). Un échec, en revanche, signifie que la martingale ne fonctionne pas, ce qui entraîne de lourdes pertes (-1 en Finances). Tant qu'une martingale est efficace, elle pourra être réutilisée jusqu'à deux fois (soit trois au total) : le deuxième test sera Duraille (-5) et le troisième relèvera de l'Exploit (-10), exactement comme si la martingale s'usait ou que le hasard rééquilibrait peu à peu les choses. Le personnage sera donc obligé, tôt ou tard, de trouver une nouvelle martingale, ce qui ne peut être fait qu'une fois par épisode.

Comme d'habitude, les éventuels gains de Finances pourront être utilisés immédiatement ou stockés dans les réserves du personnage (voir règles p 18).

Mystère: Ce talent est basé sur des secrets soigneusement gardés; seul un personnage qui le possède peut l'utiliser. En outre, ce talent ne peut être acquis qu'en cours de jeu (et non à la création du personnage) – et uniquement par un personnage suivant la carrière de Tricheur ou de Cerveau.

Coup de Maître : Le personnage fait sauter la banque (+2 en Finances) ; inutile de dire qu'il ne sera plus le bienvenu dans cet établissement particulier.

Fiasco : Le joueur perd un tel paquet de fric que ses Finances baissent de 1 jusqu'au prochain épisode.



Vise-moi un peu ce matos de première...

Mécano

Qualité maîtresse: Technique

Ce talent permet de réparer des voitures – ou de les saboter en toute discrétion...

Réparer : Un test réussi permet de retaper une voiture endommagée. Selon l'état du véhicule, le test sera normal ou Duraille (-5) et le travail pourra prendre de quelques heures à plusieurs jours.

Saboter : Un test réussi permet de saboter n'importe quelle auto en quelques minutes, pour l'empêcher de démarrer... ou pour la rendre dangereuse, auquel cas tout test de Volant effectué sur cette bagnole devient Duraille (-5). Dans un cas comme dans l'autre, une bonne réparation pourra remettre la caisse en état.

Secrets du Métier : Comme tous les talents liés à la Technique, celui-ci ne peut être utilisé que si on le possède ; on ne s'improvise pas armurier !

Coup de Maître: Le personnage exécute la réparation en un temps record : quelques minutes s'il fallait des heures, quelques heures s'il fallait des jours. S'il cherchait à saboter une voiture, les tests de Volant du chauffeur pour contrôler le véhicule deviendront de véritables Exploits (-10).

Fiasco : Le mécanicien maladroit abime salement la bagnole, qui est définitivement foutue...

Matériel : Si le personnage a 3 en Finances, il peut disposer d'un vrai garage-atelier ; sinon, il devra se contenter d'une boite à outils.

Toubib

Qualité maîtresse: Technique

Ce talent permet de retaper les blessés et de prodiguer des soins d'urgence. Il donne aussi de solides connaissances en matière de pharmacopée. A priori, il n'est accessible qu'aux personnages ayant fait de Hautes Etudes et ne peut normalement pas être choisi comme talent personnel.

Retaper un Blessé: Un test réussi permet de retaper un personnage *blessé* dans les plus brefs délais – de un à trois jours (à la discrétion du Pousse-au-Crime) ou une à trois semaines s'il est *salement touché*, auquel cas le patient restera quand même *blessé* jusqu'à la fin de l'épisode. Ceci suppose que le toubib a accès à l'équipement médical minimum; s'il doit, en revanche, opérer avec les moyens du bord, sa tâche pourra devenir Duraille (-5), voire un véritable Exploit (-10).

Tirer d'Affaire : Un personnage *salement touché* doit aller à l'hosto avant la fin de l'épisode s'il ne veut pas y rester... à moins qu'un personnage avec ce talent ne puisse intervenir. Là encore, le test du personnage pourra être Duraille (-5) voire relever de l'Exploit (-10) si les conditions sont mauvaises.

Secrets du Métier : Comme tous les talents liés à la Technique, celui-ci ne peut être utilisé que si on le possède ; on ne s'improvise pas armurier !

Coup de Maître : Le personnage réussit à retaper le patient en un temps record : une demi-journée s'il était blessé, un à trois jours s'il était salement touché.

Fiasco: Le personnage aggrave l'état du patient : s'il était *blessé*, il devient *salement touché*. S'il était déjà *salement touché*, il est envoyé *ad patres* – sauf si le patient dépense 1 pt de Baraka.

Matériel : Si le personnage a 3 ou plus en Finances, il pourra disposer d'un cabinet médical digne de ce nom ; sinon, il devra se contenter d'une sacoche de médecin et d'une armoire à pharmacie.

Pas de Toubib?

Si un personnage blessé finit un épisode sans avoir reçu de soins médicaux et n'en reçoit pas d'ici le prochain épisode, il gardera des séquelles de sa blessure, sous la forme d'une perte permanente d'un point dans une de ses qualités, choisie par le Pousseau-Crime (il s'agira le plus souvent de la Souplesse), sauf s'il bénéficie de la dépense d'un point de Baraka. Si le personnage est salement touché, il ne pourra survivre que grâce à la dépense d'un point de Baraka et devra donc en dépenser un deuxième pour éviter toute séquelle permanente.



Et hop!

Tour de Force

Qualité maîtresse : Carrure

Ce talent permet de jouer les Hercules de foire : soulever des objets très lourds, tordre des trucs en métal à mains nues etc. On peut l'ajouter au choix de talents possibles des Saltimbanques.

La difficulté du test dépendra évidemment du poids à soulever, de la solidité du matériau que l'on cherche à tordre etc. Bien sûr, les personnages qui ne possèdent pas ce talent peuvent toujours essayer de l'utiliser, avec une pénalité de -5 (Duraille). Une autre façon de voir les choses serait de dire que ce talent rend plus Fastoches (+5) tous les tests basés sur la Carrure en rapport avec les démonstrations de force physique (ce qui revient au même).

Coup de Maître : Le personnage exécute son action sans le moindre effort ou en un temps record.

Fiasco : Le personnage se foule ou se coince quelque chose ; il ne pourra pas réutiliser ce talent pour le reste de l'épisode en cours.

Nouvelles Options pour les Brutaux

Amocher

Cette option de Castagne consiste à refaire le portrait d'un adversaire – bref, à lui démolir la gueule. Elle est également possible à mettre en œuvre avec une Matraque rigide. L'assaillant doit d'abord *sonner* sa victime; il pourra alors, en réussissant une nouvelle attaque, l'*amocher* au lieu de l'*assommer* - quitte à l'assommer ensuite avec une troisième attaque... En cas de coup de maître, on réussit les deux à la fois!

Un personnage *amoché* ne pourra pas faire de Gringue pour le reste de l'épisode et ne manquera évidemment pas d'attirer l'attention sur lui... S'il a été *assommé*, son agresseur pourra *s'acharner* sur son visage; les effets (dents cassées etc.) seront alors permanents, sauf si la victime se fait *refaire le portrait* (généralement pas avant la fin de la saison).

Balafrer

Cette option est similaire à *Amocher* mais utilise un surin, une canne-épée ou un rasif – et ses effets se font sentir *au moins* jusqu'à la fin de la saison en cours. Elle consiste à défigurer un adversaire en lui laissant une profonde cicatrice au visage, qui le rendra immédiatement identifiable et le pénalisera très lourdement (-10) sur ses futures tentatives de Gringue, sans toutefois les rendre *perdues d'avance*.

Pour balafrer un adversaire dans *le feu de l'action*, il faut réussir une attaque Duraille (-5); dans ce cas, la blessure de la victime endommagera son visage mais n'aura pas d'autres effets; en cas de *coup de maître*, la victime sera totalement *défigurée* - ce qui rendra toute forme de Gringue *perdue d'avance*, à vie...

Estropier

Si l'on dispose des outils adéquats, une victime inconsciente ou totalement immobilisée peut être *estropiée* - c'est-à-dire privée de façon définitive de l'usage d'une main ou d'une jambe.

Elle devient alors incapable d'utiliser les talents suivants : Esquive, Monte en l'air, Pas Feutrés et Savate pour la jambe ; Canne, Crochetage, Flingues, Passe-Passe, Sésame, Surin et Travail d'Artiste pour la main. Si la victime peut bénéficier de la dépense d'un point de Baraka, cette infirmité ne sera que temporaire mais durera tout de même pour toute la saison. Pour un second rôle, un tel traitement fera disparaître les *points forts* correspondants...

Egorger

Cette manœuvre radicale ne peut être tentée dans le feu de l'action. Elle nécessite d'avoir préalablement immobilisé la victime (grâce au talent Poigne de Fer) ou de la prendre totalement par surprise grâce au talent Pas Feutrés. Si le test de Surin est réussi, la victime est mortellement blessée et mourra en un tour; en cas de coup de maître, c'est instantané.

Lorsqu'un personnage, totalement pris par surprise, subit un tel sort, il ne pourra être sauvé que par sa Baraka: il sera alors simplement *blessé* mais laissé pour mort (voir règles du jeu, p 16).

Poignarder dans le Dos

Ceci n'est possible que contre une victime sans défense – le plus souvent, totalement prise par surprise. Dans ce cas, un test réussi en Surin sera directement mortel; la victime vivra encore pendant un tour, ce qui peut lui permettre de riposter ou de donner l'alerte (sauf sur un coup de maître). La victime étant sans défense, aucun point fort ne peut diminuer les chances de réussite de l'assaillant.

Lorsqu'un personnage se laisse totalement prendre par surprise et subit un tel sort, il ne pourra être sauvé que par 1 point de Baraka : il sera alors simplement *blessé* mais laissé pour mort (voir règles, p 16).

M la Hache!

Frapper quelqu'un avec une *hache* nécessite un test de Carrure brut. Si le coup porte, la victime sera *blessée* – et même tuée en cas de *coup de maître*.

Ce type d'attaque peut être évité grâce à l'Esquive ou paré avec la Canne.

Au Marteau!

L'utilisation d'un *marteau* comme arme dépend du talent Castagne ou Matraque (au choix). Un test réussi laissera la victime *sonnée* – mais un *coup de maître* peut lui fendre le crâne et le tuer!

Ce type d'attaque peut être évité par une Esquive ou paré par une Canne – mais pas « encaissé » grâce à la Castagne, contrairement aux coups de poings et d'armes improvisées (voir les règles du jeu, p 23).

Nouvelles Options pour les Flingueurs

Dégainer en un Cclair

Même si le monde des *As du Crime* n'est pas celui de l'Ouest Sauvage, la situation peut parfois se présenter! Seul un personnage doté du talent Flingues peut utiliser cette action, qui permet de dégainer un pistolet et de tirer dans la foulée, en un seul geste: en termes de jeu, cela rend simplement le test de Flingues plus Duraille (-5).

Cpauler et Viser

Cette action n'intéressera que les tireurs au fusil ou à la carabine. Seul un personnage bel et bien doté du talent Flingues pourra l'utiliser. Elle consiste à épauler son arme et à viser soigneusement la cible, en prenant le temps d'ajuster son tir : elle ne peut donc pas être utilisée dans *le feu de l'action*.

Epauler et viser permet de réduire la pénalité due aux tirs *à longue ou très longue portée* (voir règles) : un tir Duraille (-5) devient normal (0), tandis qu'un Exploit (-10) devient simplement Duraille (-5). Cette action ne permet pas, en revanche, permettre un tir *perdu d'avance* à cause d'une trop grande distance.

Tir Dissuasif

Un personnage muni d'un flingue peut utiliser son arme pour tirer vers un adversaire non pas pour le blesser mais afin de lui faire peur ou de l'empêcher d'agir pendant une poignée de secondes.

Dans ce cas, le tireur devra tout de même passer un test de Flingues pour viser correctement – et s'il rate, alors la cible sera bel et bien touchée (et *blessée*)... et même tuée en cas de *fiasco*!

Tirer dans le Tas

Lorsque plusieurs cibles sont très près l'une de l'autre (ex : une paire d'agents de police qui coursent un malfaiteur en fuite ou un groupe de personnes assises à la même table de bistrot), un personnage peut se contenter de *tirer dans le tas*, ce qui rend son test plus Fastoche (+5). Si le test est réussi, ce sera au Pousse-au-Crime de choisir (ou de déterminer aléatoirement) quel membre du groupe a été atteint.



Tirer avec Deux Flingues

Un personnage avec le talent Flingues pourra essayer de tirer avec un pistolet dans chaque main. Dans ce cas, son deuxième tir sera forcément plus Duraille (-5). Il est, en outre, impossible de combiner cette option avec le fait de *décharger son arme* (voir règles, p 26). Tirer avec deux flingues peut permettre de toucher deux cibles différentes, dès lors qu'elles sont relativement proches l'une de l'autre.

Tir de Précision

Parfois, un tireur ne veut pas abattre sa cible, mais juste la blesser – en lui tirant (par exemple) dans les jambes. Dans ce cas, le test de Flingues sera Duraille (-5) et un *coup de maître* n'aura pas son effet mortel habituel. Seul un personnage effectivement doté du talent Flingues pourra tenter un tel tir de précision.

Si le tireur vise (c'est le cas de le dire...) un effet encore plus précis (ex : tirer dans la main d'un adversaire pour le forcer à lâcher son arme), il devra carrément réussir un véritable Exploit (-10). Dans les deux cas, un *fiasco* pourra signifier que le tireur a mortellement touché sa cible... oups !

Recharger son flingue

On partira du principe qu'il faut un tour de combat pour remettre un chargeur dans un pistolet, deux balles dans un barillet ou deux cartouches dans un fusil. Si le personnage est pressé, il pourra tenter un test en Armurier (voir p 6) pour aller plus vite : un tour pour six balles ou cartouches – et en clin d'œil avec un chargeur automatique.

Les Talents, Point par Point

Progresser Petit à Petit

Si vous êtes allergique au système de progression par saison, vous pouvez tout à fait le remplacer par une autre approche, permettant aux personnages de faire progresser leurs talents de façon plus régulière et plus pointue. Voyons cela de plus près!

Si vous décidez d'adopter la progression par épisode, les personnages pourront augmenter leurs *talents* de façon individuelle, mais n'auront plus la possibilité, en revanche, d'augmenter leurs *qualités*.

Après chaque épisode, le Pousse-au-Crime décide si un personnage mérite de progresser, en fonction des expériences qu'il a vécues au cours du scénario. Tel sera le cas s'il a remarquablement assuré... mais on apprend également de ses erreurs : le choix revient donc exclusivement au Pousse-au-Crime.

Dans ce cas, le joueur peut ajouter +1 dans un des talents du personnage ; selon la situation, ce talent pourra être choisi par le joueur ou imposé par le Pousse-au-Crime – là encore, au cas par cas.

Le score d'un talent qui progresse de cette façon pourra donc dépasser celui de sa qualité maîtresse, mais pas de plus de 2 points.

Si, par exemple, j'ai 16 en Souplesse et que j'ai le talent Pas Feutrés, celui-ci pourra atteindre un score maximum de 18. Mais rappelons-nous que, dans cette variante, les qualités ne progressent plus.

Ce système alternatif nécessite donc de bien noter sur la fiche du personnage le score de chaque talent, puisque celui-ci n'est plus forcément égal au score de la qualité correspondante : il est donc *légèrement* plus complexe que le système des règles de base...

Si le Pousse-au-Crime adopte ce système optionnel de progression, il devra décider s'il laisse totalement de côté le système classique de progression par saison (voir règles des *As du Crime*, p 17) ou s'il décide de panacher les deux approches.

Dans ce cas, le système de progression par épisode remplace tout simplement l'option « s'améliorer », mais il sera toujours possible pour un personnage d'étendre son répertoire, voire de devenir un cador dans un talent, dans les limites habituelles fixées par les règles (pas plus de douze talents en tout ni plus de deux talents au niveau « cador »).

Seconds Rôles et Talents

Un des éléments emblématiques du système de jeu des *As du Crime* est son traitement archi-simple des seconds rôles et de leurs talents, sous la forme des fameux *points forts* (voir les règles de base, je ne vais pas tout réexpliquer à chaque coup).

Seulement voilà: certains esprits méticuleux vont forcément trouver cette approche simpliste, voire carrément schématique (l'insulte!). Quelque part, ça les défrise que les seconds rôles (« les PNJ », comme ils disent) n'aient pas, eux aussi, des scores mesurés sur la même échelle que ceux des personnages - déjà qu'ils n'ont même pas le droit de lancer les dés ...

Pas la peine de faire la grimace! Le système des *As du Crime* est tellement bien fichu qu'il permet aussi de faire ça! Comment? Rien de plus simple!

Si vous préférez donner des scores de talents (plutôt que de simples *points forts*) aux seconds rôles, les oppositions seront résolues un peu différemment : chaque point au-dessus de 10 dans le talent du second rôle entraînera une pénalité équivalente sur le test du personnage... et chaque point au-dessous de 10 se traduira, au contraire, par un bonus de +1.

Si, par exemple, un personnage doit faire un test de Pas Feutrés pour tromper la vigilance d'un second rôle avec 13 en Oreille Fine, le test se fera avec une pénalité de -3. Et si le second rôle avait, disons, 16 en Oreille Fine, la pénalité serait de -6. Mais s'il ne possédait pas ce talent et que son Instinct était de 12 (soit un score théorique de 7 en Oreille Fine), alors le personnage recevrait carrément un bonus de +3!

L'astuce suprême est que cette approche optionnelle ne contredit nullement le système de base, comme je vais avoir le plaisir de vous le démontrer.

Dans les règles de base, il est spécifié qu'un *point* fort est à peu près équivalent à un score de 15 dans le talent en question – ce qui, avec ce système optionnel, se traduirait justement par une pénalité de -5, la même que dans les règles de base! Idem pour les cadors avec leur pénalité de -10, qui correspond à un score de talent d'exactement 20. CQFD! La règle sur les *points forts* et les *cadors* peut donc être vue comme une version simplifiée de cette approche plus nuancée, que vous êtes libre d'adopter, si vous avez vraiment envie de vous prendre la tête avec des pénalités de -7 ou des bonus de +2!

Le Meilleur Ami de l'Homme

Les As du Crime est un jeu de rôle sans monstres (quoi que...), sans créatures (quoi que...) mais aussi sans animaux. Or, il n'est pas non plus complètement impossible que nos mauvais sujets tombent parfois nez à nez avec un représentant de la gent canine.

Petits Chienchiens et Gros Clébards

Il existe sept grandes catégories de clébards :

Le **chienchien à sa mémère** (caniches, pékinois et autres loulous) est a priori totalement inoffensif mais peut faire un sacré boucan quand il se met à aboyer.

Le **bon toutou** est un brave clébard sympathique, qui peut aller du bâtard à l'œil vif au bulldog têtu. En plus d'aboyer il pourra aussi essayer de défendre son maître, sans grande efficacité.

Le **roquet** (catégorie incluant aussi les terriers et autres ratiers) est plus teigneux – ; non content de pouvoir aboyer comme un cinglé, il peut aussi se montrer très hargneux quand il décide d'attaquer.

Le **chien de chasse** est un pisteur quasi-infaillible, qui peut aussi être assez dangereux lorsqu'il attaque.

Le **chien de garde** est un chien de grande taille, excellent guetteur et dressé pour l'attaque.

Le **molosse** est le modèle au-dessus, encore plus massif et plus dangereux – un vrai mastard.

Le **chien policier**, spécialement dressé, combine les atouts du chien de chasse et du chien de garde.

Monter la Garde

La présence d'un chien aux aguets rend toujours plus Duraille (-5) tout test de Pas Feutrés effectué à proximité. En cas d'échec, alors le clébard se met à aboyer, alertant tous ceux qui peuvent l'entendre. S'il s'agit d'un *chien de garde* ou d'un *chien policier*, le test devient un véritable Exploit (-10). La seule façon d'éviter ces pénalités est de droguer le clebs ou de faire en sorte qu'il soit occupé ailleurs.

Si, à l'inverse, c'est le personnage qui utilise un chien pour monter la garde, il pourra utiliser la valeur du clébard en plus de son talent en Oreille Fine pour déjouer d'éventuelles tentatives d'intrusion : 20 pour un *chien de garde* ou un *chien policier*, 15 pour tous les autres types de clebs. Bien sûr, cette valeur sera diminuée si les intrus possèdent le point fort Pas Feutrés, selon les règles habituelles.

Pébusquer

Si le personnage est planqué quelque part et qu'on utilise un *roquet* ou un *chien de garde* ou un *molosse* pour le débusquer, son test de Discrétion pour rester planqué deviendra plus Duraille (-5) et relèvera même de l'Exploit (-10) s'il s'agit d'un *chien de chasse*, d'un *molosse* ou d'un *chien policier*.

Si, à l'inverse, un personnage utilise un chien pisteur pour fouiller un endroit (à la recherche de quelqu'un ou d'un truc que le clebs pourrait débusquer), il pourra tester la valeur du chien en plus de son propre talent de Peigne Fin : 5 pour un *bon toutou*, 10 pour un *roquet*, 15 pour un *chien de garde* ou un *molosse*, 20 pour un *chien de chasse* ou un *chien policier*.

Attaque!

Lorsqu'un personnage est attaqué par un chien, il sera presque toujours *pris de court* au premier tour, les clébards ayant la fâcheuse habitude de vous sauter dessus. Face à un clebs, la seule défense possible est l'Esquive : le test sera un Jeu d'Enfant (+10) contre un *chienchien à sa mémère*, Fastoche (+5) contre un *bon toutou*, normal (0) contre un *roquet* ou un *chien de chasse* Duraille (-5) contre un *chien de garde* ou un *chien policier* et un véritable Exploit (-10) contre un *molosse*.

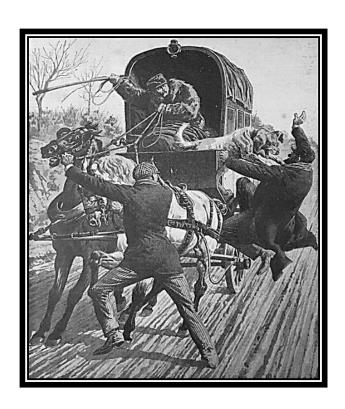
Si le test est raté, le personnage sera blessé. Lorsque le personnage pourra enfin riposter, on suivra les mêmes règles que pour un second rôle, en ajustant le test d'attaque en fonction du type de chien, avec les mêmes bonus ou pénalités que pour l'Esquive.

Enfin, si un personnage se fait aider par un clébard dans une bagarre, il pourra utiliser la valeur suivante en plus de sa propre attaque : 5 pour un bon toutou, 10 pour un roquet ou un chien de chasse, 15 pour un chien de garde ou un chien policier, 20 pour un molosse. Si le test est réussi, l'adversaire du clébard sera blessé et salement touché (et non pas tué direct) en cas de coup de maître.

Les Greffiers

Quid de la gent féline? Le chat est un cador (oups...) en matière d'Esquive, de Pas Feutrés, de Monte-en-l'air, de Discrétion, d'Oreille Fine et d'Œil de Lynx... mais il ne se mêlera jamais de vos affaires. Il vit sa vie et vous emmerde pas mal.

Type de Clébard	Comme Problème	Comme Allié
Chienchien à sa Mémère	-5 aux tests de Pas Feutrés +10 aux tests d'Esquive +10 aux tests de combat	Monter la garde = 15
Bon Toutou	-5 aux tests de Pas Feutrés +5 aux tests d'Esquive +5 aux tests de combat	Monter la garde = 15 Pister = 10 Attaquer = 5
Roquet	-5 aux tests de Pas Feutrés Pas d'ajustement aux tests d'Esquive ou de combat	Monter la garde = 15 Pister = 10 Attaquer = 10
Chien de Chasse	-5 aux tests de Pas Feutrés Pas d'ajustement aux tests d'Esquive ou de combat	Monter la garde = 15 Pister = 20 Attaquer = 10
Chien de Garde	-10 aux tests de Pas Feutrés -5 aux tests d'Esquive -5 aux tests de combat	Monter la garde = 20 Pister = 15 Attaquer = 15
Molosse	-5 aux tests de Pas Feutrés -10 aux tests d'Esquive -10 aux tests de combat	Monter la garde = 15 Pister = 15 Attaquer = 20
Chien Policier	-10 aux tests de Pas Feutrés -5 aux tests d'Esquive -5 aux tests de combat	Monter la garde = 20 Pister = 20 Attaquer = 15



Substances Diverses et Variées

Cette section s'intéresse de plus près aux effets en termes de jeu de diverses substances. Ces effets ont évidemment été simplifiés, conformément à l'esprit général du jeu.

Chloroforme

Pour chloroformer une victime, il faudra tout d'abord réussir un test en Poigne de Fer, avec les ajustements habituels (voir règles p 32). Si le test est réussi, la victime est *sonnée* et tombera dans les vaps si on maintient fermement le tampon imbibé de chloroforme, ce qui nécessite un second test – sauf sur un *coup de maître*, auquel cas la victime perd immédiatement connaissance. En cas de *fiasco*, non seulement la victime se dégage mais le personnage respire lui-même le chloroforme : il se retrouve donc complètement *pris de court* pendant un tour.

Si c'est le personnage qui est victime d'une attaque au chloroforme, il subira les mêmes effets, sauf s'il réussit à se dégager de l'étreinte de son adversaire, selon les règles habituelles.

Vitrio1

Autrement dit, l'acide sulfurique. Cette substance était parfois utilisée dans des règlements de compte par des souteneurs et autres membres de la pègre, pour défigurer leur victime...

Si un personnage est victime d'une telle attaque, seul un Exploit (-10) en Esquive lui permettra d'éviter la projection de liquide ou de se protéger à temps le visage par un geste réflexe. Un personnage défiguré à l'acide subira une pénalité de -10 (Exploit) sur tous ses tests de Gringue. Ses tests de Discrétion destinés à passer inaperçu seront toujours plus Durailles (-5), ainsi que ses tests de Postiches.

Si un personnage se livre lui-même à un tel acte, il devra simplement réussir un test de Souplesse pour viser juste (et c'est vraiment une belle enflure).

Somnifères

Quelqu'un qui a absorbé des somnifères s'endormira à peu près à coup sûr dans l'heure qui suit. Si la dose n'est pas suffisante, il sera quand même sonné durant toute la scène. Un personnage ainsi drogué pourra essayer de résister en passant un test Duraille (-5) en Carrure. S'il réussit, il sera quand même sonné, sauf en cas de coup de maître. En cas d'échec, il dispose encore d'un tour pour agir (en étant sonné); en cas de fiasco, il plonge direct dans les bras de Morphée.

Scls

Cette substance servait à ranimer les personnes évanouies. En faisant inhaler des sels à quelqu'un qui est *assommé* ou dans les vaps, on lui fait reprendre conscience mais il reste quand même sonné pour le reste de la scène.

Poisons

L'arsenic est le grand classique des poisons — « le roi des poisons et le poison des rois ». A l'époque, il s'obtient assez facilement chez un apothicaire ou chez un droguiste sous divers prétextes. Une victime d'un empoisonnement à l'arsenic montre différents symptômes : nausée, sueurs froides, puis d'atroces crampes abdominales suivies de vomissements et autres ; après, c'est l'agonie délirante et la mort.

Un médecin un peu dégourdi (ou un personnage avec le talent Toubib réussissant son test) pourra faire le bon diagnostic mais ces symptômes peuvent aussi assez facilement passer pour ceux de diverses maladies... En outre, à l'époque, on ne peut pas faire grand-chose côté traitement; la victime meurt lentement mais sûrement: selon les doses ou la constitution de la personne, ça peut aller de quelques heures à plusieurs jours, voire parfois un peu plus...

Le cyanure, plus difficile à obtenir, est encore plus efficace et radical : il tue en quelques instants : couic, direct *ad patres*. Mais du coup, ça éveille plus facilement les soupçons.

Empoisonné?

Dans Les As du Crime, pas de « jet de sauvegarde » contre le poison! Lorsqu'un personnage est victime d'un empoisonneur, sa seule chance de survie est sa Baraka: dans ce cas, le Pousse-au-Crime défalquera d'office le point de Baraka et utilisera une des trois interprétations suivantes. Première possibilité: le personnage a « senti un goût » et recraché illico ce qu'il s'apprêtait à avaler. Deuxième possibilité: le poison était mal dosé et n'a pas l'effet escompté. Troisième possibilité: le personnage, au moment d'avaler la nourriture ou la boisson empoisonnée, a un pressentiment salvateur qui le pousse à s'abstenir... Dans tous les cas, c'est un peu improbable et mélodramatique – mais c'est ça, la Baraka!

Systèmes d'Alarme, façon 1900

Le Dernier Cri (d'Alarme)

Les systèmes d'alarme électriques existent-ils dans le monde des *As du Crime*? Bonne question! Historiquement, de tels systèmes existent depuis les années 1850 (eh oui!) mais il s'agit essentiellement d'une réalité américaine, indissociable de l'histoire du développement urbain aux USA...

En France, il semble bien que de tels « dispositifs automatiques » n'aient pas été adoptés avant la Grande Guerre; de fait, les aventures d'Arsène Lupin, par Maurice Leblanc, mentionnent surtout des sonneries d'alarme électriques actionnées par la main humaine – même s'il semble bien que le repaire de Lupin lui-même ait été, à une époque, muni d'une forme d'alarme anti-intrusion automatique!

Dans le contexte des *As du Crime*, on considèrera donc de tels systèmes d'alarme constituent le dernier cri de l'innovation technique, seulement accessible aux personnes ou aux organisations les plus fortunées... et les plus soucieuses de leur sécurité.

En pratique, on peut classer les systèmes d'alarmes en trois grandes catégories, par niveau croissant de complexité et de sophistication technique.

Quant à la capacité à désamorcer de tels systèmes, elle ne dépend pas d'un talent spécifique, compte tenu de la relative nouveauté de ces dispositifs ; les cambrioleurs devront donc, en l'occurrence, « improviser » en faisant appel à leur score de Technique. Un Pousse-au-Crime sourcilleux pourra toutefois décider de restreindre cette possibilité aux personnages dotés du talent Crochetage.

Un Peu d'Histoire...

Les pionniers des alarmes électriques furent les Américains Augustus Russell Pope (1818-1859), Edwin Holmes (1820-1901) et Edward Calahan (1838-1912). Le premier inventa, dès 1853, le premier système d'alarme électrique anti-intrusion, relié à des portes et à des fenêtres (voir *Le Système Américain*); le second, ayant repris le brevet de Pope, en assura la diffusion commerciale et le troisième mit au point un système de boitiers d'appel d'urgence reliés entre eux, afin de créer un véritable « réseau d'alarmes » entre les maisons d'un même quartier! Dans les faits, cependant, de tels systèmes n'existaient que dans certains quartiers privilégiés de métropoles comme New York ou Boston. L'ère de l'alarme domestique standardisée n'était pas encore venue...

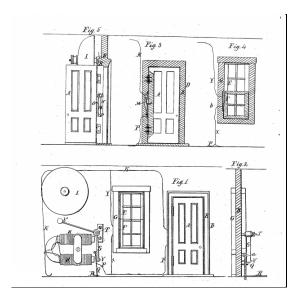


Schéma technique du « Système Américain » (1853)

Trois Niveaux de Sécurité

Examinons à présent d'un peu plus près les trois niveaux de « sécurité électrique » possibles.

Niveau I: Le Bouton d'Alarme

A priori, les seules « alarmes électriques » qu'un cambrioleur est susceptible de rencontrer au cours de ses expéditions illicites sont des boutons d'alarme devant être actionnés par une main humaine, afin de donner l'alerte en cas d'intrusion – une alerte dont la portée sonore ne dépasse pas le bâtiment concerné ou, au mieux, le voisinage.

Repérer les fils d'un tel système d'alarme nécessite une soigneuse et prudente inspection des lieux, représentée par un test en Peigne Fin. Une fois repéré, le système pourra être désamorcé à l'aide d'une pince coupante et d'un simple test de Technique. En cas d'échec, toutefois, le cambrioleur déclenche lui-même l'alarme!

En cas de fiasco, il ne peut même pas rattraper son échec en faisant appel à sa Baraka. En cas de coup de maître, le cambrioleur n'aura plus besoin de tester sa Technique pour désamorcer d'éventuels autres dispositifs du même type dans le même lieu.

Notons toutefois que cette précaution sera tout à fait superflue si le cambrioleur opère dans une maison inoccupée ou s'il est assez sûr de son talent en Pas Feutrés : s'il ne réveille personne, alors il n'y aura personne pour donner l'alarme!

Niveau II: L'Alerte Policière

Chez des gens extrêmement riches et portés sur les « nouvelles inventions », on pourra trouver, à la discrétion du Pousse-au-Crime, de tels boutons d'alarmes faisant également parvenir la sonnerie au poste de police le plus proche, via les réseaux télégraphiques et même téléphoniques.

Ce type d'alarme sera surtout présent dans les locaux d'entreprises « d'avant-garde » mais peut aussi se rencontrer chez des particuliers à la fois fortunés et très préoccupés par les risques de cambriolages.

La procédure pour repérer un tel système d'alarme est similaire à celle décrite plus haut (un test en Peigne Fin) mais son désamorçage sera plus Duraille (-5). Les effets d'un échec, d'un fiasco et d'un coup de maître restent les mêmes.

Niveau III: Le Système Américain

Ce niveau de sécurité représente le *nec plus ultra*; bien qu'existant depuis déjà quelques décennies (voir encadré page précédente), on ne le trouvera que chez de très riches particuliers férus d'innovations électriques... ou dans les repaires secrets d'individus ayant beaucoup de choses à cacher.

Ce système repose sur un principe simple et efficace. Portes et fenêtres sont connectées (on disait plutôt *reliées* ou *branchées*, à l'époque) sur un circuit électrique parallèle. En cas de tentative d'intrusion, ce circuit génère des impulsions vers un aimant, provoquant ainsi les vibrations qui actionnent ensuite un petit marteau frappant une cloche à grande vitesse, pendant plusieurs minutes.

Désactiver un tel système d'alarme est évidemment beaucoup plus compliqué! La première difficulté est qu'il n'est PAS repérable depuis l'extérieur : seul un cambrioleur bien informé et s'étant préalablement documenté sur le sujet (en étudiant des revues techniques etc.) pourra tenter de le désamorcer. Sinon, l'intrus déclenchera l'alarme à coup sûr!

Pour désamorcer une telle alarme, il faudra réussir un véritable Exploit (-10) en Technique, avec les mêmes conséquences que ci-dessus, à raison d'un test séparé pour chaque porte ou fenêtre...

Nouveaux Accessoires







La Canne de Cambrioleur : Une canne d'apparence normale, mais creuse – avec, à l'intérieur, divers rossignols et autres outils de serrurier, indispensables à l'utilisation du talent Crochetage.

Le Coup-de-Poing Américain: On ne présente plus cette célèbre arme contondante, qui s'utilise (bien sûr) avec le talent Castagne; elle permet à l'assaillant de *sonner* et d'*amocher* une victime d'un seul coup au lieu de devoir procéder en deux fois (voir p 9); en cas de coup de maître, la victime est à la fois *assommée* et *amochée* – ou alors, si l'agresseur préfère, à la fois *sonnée* et *défigurée* (là encore, voir p 9).

L'Epingle à Chapeau : Une bonne arme défensive pour ces dames. En cas d'urgence, ces longues et solides épingles peuvent servir de Surin – mais une seule fois (l'épingle reste plantée, tombe etc.).

L'Epingle à Cheveux : Elle peut servir d'outil de crocheteur de serrure mais rend quand même les choses plus Durailles (-5) pour le personnage.

Le Pistolet-Couteau : Une arme étonnante pouvant, comme son nom l'indique, servir à la fois de flingue (barillet de six balles, petit calibre) et de surin !

L'Apache: Sous cette appellation pittoresque se cache une variante encore plus sophistiquée du pistolet-couteau, puisque sa crosse est spécialement conçue pour servir de coup-de-poing américain!

Faisons nos Comptes

Le Fric en Jeu

Les As du Crime n'est pas un jeu pour les comptables ou les obsédés du budget. Le système ultrasimple utilisé pour les Finances a avant pour but d'éviter aux joueurs de fastidieux comptes d'apothicaire.

Mais cette simplicité implique fatalement quelques raccourcis et partis-pris. Ainsi, lorsque l'équipe fait un *gros coup* (+1 en Finances), on part du principe que chaque membre du groupe pourra bénéficier de ce gain après un partage équitable du butin.

La notion de « gros coup » est donc relative : un gros coup à l'échelle d'une équipe de six personnages suppose un butin fichtrement plus élevé qu'un gros coup à l'échelle d'un seul individu.

Chacun sa Part?

Mais que se passe-t-il, par exemple, lorsqu'un membre de l'équipe décide de doubler ses complices et de tout garder pour lui ou qu'un des personnages se retrouve à la morgue avant le partage du butin (« Bon, vu que Gégé s'est fait refroidir, du coup, ça nous fera plus chacun... Paix à son âme! »)?

Comment refléter de tels changements de donne en termes de jeu, sans recourir à de fastidieux calculs ou à un chiffrage précis ?

Face à ce genre de situation, il faut d'abord garder à l'esprit que le système de Finances utilisé dans le jeu n'est pas *mathématique* mais *dramatique*, suivant une logique similaire à celle utilisée pour la mesure du temps (épisodes et saisons, plutôt que semaines ou mois) : il est donc tout à fait possible de décréter que « tout ce fric en plus » ne change rien *en termes de jeu* comme sur le plan dramatique.

En effet, il faut beaucoup de pognon pour faire un +1 en Finances, ce qui rend forcément les comptes un peu *impressionnistes*: si un butin partagé en quatre permet à chacun de gagner +1 en Finances, alors il peut tout à fait avoir le même effet *en termes de jeu* s'il est divisé en trois, voire en deux.

Cela dit, certains joueurs seront plus à l'aise avec un système un peu plus précis - et donc, forcément, un peu plus complexe. Dans ce cas, le groupe pourra décider d'adopter la règle optionnelle suivante.



L'Approche Décimale

Chaque niveau en Finances est composé de 10 *unités* (une mesure volontairement abstraite). Pour gagner +1 en Finances, il faut donc avoir 10 unités. Le butin d'un coup peut donc être divisé normalement entre les personnages impliqués.

Ce sera donc au Pousse-au-Crime de déterminer le montant total d'un butin (en unités), en fonction du nombre d'individus dans l'équipe.

La notion de *gros coup* varie toujours selon l'échelle du groupe, comme dans le système de base : par définition, un *gros coup* est un coup qui permet à chacun de gagner +1 en Finances – tandis qu'un *très gros coup* est censé rapporter assez d'unités pour que tout le monde gagne +2 en Finances.

Exemple: Un Cerveau, une Arnaqueuse et un Cambrioleur visent un gros coup: pour que tout le monde puisse gagner +1 en Finances, le butin total devra donc se monter à 30 unités. Si jamais le butin venait à être partagé en deux (et non en trois), chacun toucherait alors une part de 15 unités: de quoi gagner +1 en Finances, avec 5 unités de rab pour la réserve. Selon le même principe, pour que notre trio réalise un très gros coup (+2 en Finances pour tout le monde), il faudrait un butin de 60 unités... et là, si le nombre de parts passait de trois à deux, chacun gagnerait 30 unités, de quoi potentiellement gagner 3 niveaux en Finances (sachant qu'il est toujours plus prudent de mettre du fric de côté).

Cette échelle (1 niveau en Finances = 10 unités) pourra aussi être utilisée pour les autres rentrées et pertes ayant lieu en jeu (Cartes, Bizness, etc.).

Si vous adoptez ce système décimal, le plus simple est de toujours chiffrer le fric gagné ou mis de côté en unités. Les unités gagnées en cours de jeu seront d'abord engrangées dans la *réserve* du personnage, avant d'être affectées (ou non) à son niveau de Finances, au choix du joueur.

Faites Entrer l'Accusé!

La Machine Judiciaire

Malheur! Malgré tous ses efforts, votre personnage a fini par se faire alpaguer par les cognes! Et à l'époque, répétons-le, la justice a la main lourde! Voici un petit système qui vous permettra de déterminer l'issue d'un procès en correctionnelle et même aux assises (voir règles de base, p 41).

Il ne s'agit évidemment pas de reproduire ici des extraits du code pénal ou de simuler toutes les subtilités du système judiciaire, ce qui serait aussi infaisable qu'inintéressant. La procédure présentée ci-après constitue donc une simplification de la réalité – comme à peu près toutes les règles de jeu de rôle, quel que soit le sujet... D'avance, donc, toutes nos excuses aux historiens-juristes. Circonstances atténuantes : c'est pour un jeu!

Avant toute chose, le Pousse-au-Crime va devoir établir trois choses : la nature des **faits reprochés** au personnage, la **peine encourue** et l'état du **dossier** (circonstances atténuantes, indices accablants etc.).

Une fois ces trois éléments établis, il faudra aussi déterminer la compétence globale du baveux (pardon, de l'avocat) – qui peut, évidemment, influer de façon significative sur les chances de l'accusé...

Enfin, le joueur procèdera à un ou quelques jet(s) de dé décisif(s) et le personnage sera fixé sur son sort...

Ctape 1: Faits et Peine Encourue

Les Crimes se jugent aux assises, les Délits en correctionnelle.

Type de Faits	Peine Encourue
Crime Capital	Peine capitale
Crime Très Grave	Travaux forcés à perpette
Crime Grave	Travaux forcés
Crime Sérieux	Réclusion
Délit Très Grave	Jusqu'à cinq ans de taule
Délit Grave	Jusqu'à deux ans de taule
Délit Sérieux	Jusqu'à six mois de taule

Peines Encourues



Peine capitale : La guillotine ! Si le condamné réussit à sauver sa tête, ce sera les travaux forcés à perpétuité.

Travaux forcés à perpette : C'est le bagne, à perpétuité ! Si le condamné bénéficie d'une sentence réduite (voir p 22), ce sera quand même les travaux forcés.

Travaux forcés: De cinq à dix ans de bagne, voire plus... Pour connaître la longueur exacte de la sentence, lancez un dé (D20) sur la *Table des Assises* (voir p 23). Si le condamné bénéficie d'une sentence réduite (voir p 22), ce sera quand même la réclusion.

Réclusion : De dix ans à perpétuité, selon les cas. Pour connaître la longueur exacte de la sentence, lancez un dé (D20) sur la *Table des Assises* (p 23). Si le condamné bénéficie d'une sentence réduite, il fera quand même jusqu'à 5 ans de taule.

Jusqu'à cinq ans de taule : Pour connaître la longueur exacte de la sentence, lancez un dé (D20) sur la *Table de la Correctionnelle* (p 23) et consultez la colonne correspondante. Si le condamné bénéficie d'une sentence réduite (voir p 22), il risque tout de même jusqu'à 2 ans de taule.

Jusqu'à deux ans de taule: Pour connaître la longueur exacte de la sentence, lancez un dé sur la *Table de la Correctionnelle* (p 23) et consultez la colonne correspondante. Si le condamné bénéficie d'une sentence réduite (voir p 22), il risque tout de même jusqu'à six mois de taule.

Jusqu'à six mois de taule : Pour connaître la longueur exacte de la sentence, lancez un dé (sur la *Table de la Correctionnelle* (p 23) et consultez la colonne correspondante. Si le condamné bénéficie d'une sentence réduite (voir p 22), il ne fera qu'une à quelques semaines de taule (durée laissée à l'appréciation du Pousse-au-Crime).

Dura Lex Sed Lex

A l'époque, la justice a la main lourde et ne fait pas de détails : ainsi, un complice de crimes ou de délit risque souvent la même peine que l'auteur des faits !

Dans de nombreux cas, les peines de prison sont assorties d'amendes financières plus ou moins salées et de privations de droits civiques ; par simplicité, nous avons laissé de côté cet aspect des choses.

Quant à la légitime défense, aux circonstances atténuantes etc., elles sont représentées par les ajustements liés au dossier (voir ci-dessus).

Une Justice d'Hommes

En matière conjugale, à l'époque, parler de « justice à deux vitesses » serait un doux euphémisme.

Une femme adultère, si elle est reconnue coupable et que son mari refuse de passer l'éponge, peut faire jusqu'à deux ans de prison... avec parfois la même peine pour l'amant de madame (les cas d'adultères féminins homosexuels échappant alors à l'imagination du législateur — l'homosexualité masculine, elle, était passible de prison ferme).

Pour monsieur, en revanche... ce n'est même pas un délit! Au pire, il pourra écoper d'une amende s'il a carrément *installé une maîtresse au domicile conjugal*... et uniquement si l'épouse porte plainte.

Crime Capital

Ces crimes sont passibles de la peine de mort ; au mieux, ce sera les travaux forcés à perpétuité. Ils incluent notamment les faits suivants :

- assassinat (meurtre prémédité, commis par guetapens ou accompagné d'actes de barbarie)
- parricide ou empoisonnement
- meurtre (homicide volontaire) accompagné, précédé ou suivi d'un autre crime (comme le vol), ou ayant pour but de favoriser la commission d'un crime ou d'assurer l'impunité de ses auteurs ou de leurs complices
- coups et blessures prémédités ou exécutés par guetapens ayant entraîné la mort
- séquestration accompagnée de tortures ou d'actes de barbarie
- espionnage pour une puissance étrangère ou machinations contre la sûreté de l'Etat
- destruction par incendie ou explosion de bâtiments (arsenaux, navires etc.) appartenant à l'Etat

Crime Très Grave

Ces crimes sont passibles des travaux forcés à perpétuité; au mieux, ce sera les travaux forcés à temps (soit de 5 à 10 ans, voire 20 dans les cas extrêmes). Ils incluent notamment les faits suivants :

- vol réunissant les cinq circonstances suivantes : vol commis la nuit, à deux ou plus, avec des armes apparentes ou cachées, par effraction ou intrusion, avec violence ou menace de violence...
- faux ou usage de faux en écriture publique par un fonctionnaire
- séquestration de plus d'un mois, accompagnée de menaces de mort ou exécutée sous une identité usurpée (uniforme etc.)

Crime Grave

Ces crimes sont passibles des travaux forcés à temps (soit de 5 à 10 ans, dans la plupart des cas); au mieux, ce sera la réclusion (15 ans à perpétuité, selon les faits). Ils incluent notamment les faits suivants:

- association de malfaiteurs
- vol avec violence
- extorsion par la violence d'une signature ou de documents
- coups et blessures ayant entraîné la mort sans intention de la donner
- séquestration illégale de moins d'un mois
- viol
- faux ou usage de faux en écriture publique, administrative ou financière

Crime Sérieux

Ces faits sont passibles de la réclusion à perpétuité ; au mieux, on en prend pour 15 ans ! Ils incluent notamment les infractions suivantes :

- vol commis la nuit ou à plusieurs (ou les deux à la fois) ou en portant des armes apparentes ou cachées
- coups et blessures prémédités ou par guet-apens ou ayant entraîné une mutilation permanente...
- vol commis par un domestique, un employé, un hôtelier etc.
- faux ou usage de faux en écriture privée
- attentat à la pudeur avec violence
- faux témoignage (ou subornation) aux assises

Pélit Très Grave

Ces infractions sont passibles d'une peine de prison allant généralement d'un à cinq ans. Elles incluent notamment les faits suivants :

- extorsion par la menace
- usurpation de fonctions officielles
- port sur sa personne d'armes illégales ou d'outils de cambrioleur (qu'on les ait utilisés ou non...)
- coups et blessures ayant entraîné une incapacité de plus de vingt jours ou exécutés avec préméditation ou par guet-apens
- séquestration sans actes de torture avec libération de la victime avant le dixième jour
- faux témoignage en correctionnelle (en faveur ou en défaveur de l'accusé)
- extorsion avec menaces mais sans violences physiques
- escroqueries diverses
- larcins et filouteries (petits vols), y compris pour les simples tentatives...

Pélit Grave

Ces infractions sont passibles d'un mois à deux ans de prison. Elles incluent les faits suivants :

- coups et blessures non-prémédités et n'ayant pas entraîné une incapacité de plus de vingt jours
- recel de cadavre
- homicide involontaire par imprudence ou maladresse
- dégradation de monuments
- usurpation d'uniforme ou de décorations
- outrage public aux mœurs
- adultère (seulement pour la femme ou son amant voir l'encadré *Une Justice d'Hommes*)

Pélit Sérieux

Ces infractions sont passibles d'un maximum de six mois de prison. Quelques exemples :

- vagabondage
- dénonciations calomnieuses par écrit
- grivèlerie



Aveugle? Qui ça?

Ctape 2: Le Dossier

Une fois établis les faits et la peine encourue, le Pousse-au-Crime devra déterminer la situation de l'accusé, en fonction des circonstances ayant abouti à son arrestation.

On distingue alors cinq grands cas de figure, correspondant à cinq des sept degrés de difficulté utilisés dans les règles, qui vont normalement de perdu d'avance à immanquable: quels que soient les faits et les circonstances, un procès n'est jamais un jeu d'enfant et encore moins un coup immanquable. La situation de l'accusé pourra donc aller, de perdue d'avance à fastoche.

Perdu d'avance : Non seulement la culpabilité de l'accusé ne fait aucun doute mais elle est, en prime, assortie de circonstances aggravantes. Il ne peut espérer aucune pitié.

Exploit (-10) : La culpabilité de l'accusé ne fait aucun doute (indices accablants, preuves formelles etc.) et il n'a aucune circonstance atténuante.

Duraille (-5) : La culpabilité de l'accusé est clairement établie mais on peut lui accorder des circonstances atténuantes.

Normal (0): L'accusé est coupable mais on peut avoir des doutes légitimes à ce sujet, les faits n'ayant pu être établis avec une totale et entière précision. Ou alors, il est innocent mais les apparences sont clairement contre lui, soit parce qu'il n'a vraiment pas de chance, soit parce qu'il s'est fait piéger...

Fastoche (+5): L'accusé est innocent. Tout ça est un malentendu ou un coup monté. Normalement, le procès devrait permettre d'éclaircir les choses...

Ctape 3: Le Procès

La compétence de l'avocat du personnage est représentée par un score chiffré sur la même échelle qu'un score de talent. Il dépend des moyens financiers de l'accusé : plus celui-ci est fortuné, plus il pourra se payer les services d'un avocat compétent, voire brillant... Concrètement, ce score est égal à 10 + le niveau de Finances du personnage. Il va donc de 10 à 15. Il représente une synthèse de l'habileté juridique de l'avocat et de son éloquence (Beaux Discours, en termes de talent).

Si le personnage a un avocat parmi ses Contacts attitrés, ce dernier aura forcément une compétence de 15, quel que soit le niveau en Finances du personnage – sauf s'il s'agit d'un *ténor du barreau* rencontré lors d'un épisode précédent.

Les Ténors du Barreau

Comme dans tous les domaines, il existe, chez les avocats, des *cadors* avec une compétence de 20 : ces *ténors du barreau* représentent le haut du panier, la crème de la crème du monde juridique.

Un ténor du barreau ne pourra s'occuper de l'affaire du personnage que si ce dernier a préalablement lié contact avec lui ou si ses complices restés en liberté ont les moyens de le faire pour lui, ce qui exigera un test Duraille (-5) en Mondanités.

Ici, le niveau de Finances n'entre pas forcément en ligne de compte, lesdits ténors acceptant assez souvent de défendre telle ou telle cause à titre (plus ou moins) bénévole, pour toutes sortes de raisons. Cela dit, ça peut quand même aider : le test de Mondanités deviendra normal (0) si l'accusé ou ses complices disposent d'un niveau de Finances de 4 et même Fastoche (+5) pour un niveau de Finances de 5.

Faux Témoignages

Un personnage qui fait un faux témoignage en faveur d'un complice devra réussir un test de Bluff lorsqu'il viendra à la barre.

Si le test est réussi, il apportera un bonus de +5 au test de l'avocat, voire +10 en cas de coup de maître (témoignage capital!)... mais à l'inverse, un échec rendra les choses plus Durailles (-5) et même pires (-10) en cas de fiasco; dans les deux cas, le faux témoin pourra être poursuivi. Un faux témoignage est donc toujours une (sacrée) prise de risque.

Si le faux témoignage est fourni par un second rôle, il n'aura d'incidence (+5) que si le faux témoin a le Bluff comme point fort (+10 s'il est un cador).

Si, au contraire, le faux témoin cherche à enfoncer l'accusé, les bonus se transformeront en pénalités!

Arrive à présent l'étape décisive, celle du test de compétence de l'avocat. C'est ce jet de dé qui va déterminer le verdict et la sévérité de la sentence prononcée contre le personnage.

Le joueur du personnage effectue ce test exactement comme un test de talent, en prenant en compte les ajustements liés au dossier, à l'éventuelle prise de parole du personnage et aux éventuels faux témoignages jouant en sa faveur (voir ci-dessus).

Comme d'habitude, si le cumul de ces ajustements dépasse -10 ou +10, le test devient soit *perdu d'avance*, soit *immanquable*, avec les effets habituels. Comme ce test touche directement au destin du personnage, il peut, lui aussi, être affecté par la Baraka de ce dernier - ce qui constitue, évidemment, une sacrée faveur (et aussi, sans doute, une infraction caractérisée contre le Réalisme)!

Le résultat de ce test est interprété comme suit :

Coup de maître : Le personnage sera acquitté et ressortira libre du tribunal ! Idem en cas d'affaire *immanquable*. Sa bonne fortune lui rapporte, en outre, 1 point de Baraka (sauf s'il en a déjà 3).

Réussi : L'avocat fait bien son boulot ; l'accusé va bénéficier d'une sentence réduite (voir p 19)... et s'il peut dépenser 1 point de Baraka, il est acquitté et ressort libre du tribunal!

Echec: Le personnage écope de la peine maximum prévue pour les faits commis. On vous l'a dit : la justice a la main lourde! Mais si l'accusé peut dépenser 1 point de Baraka, sa sentence est réduite (voir p 19), comme si l'avocat avait réussi son test : le personnage l'a échappé belle!

Fiasco : Le personnage écope de la peine maximale, sans que sa Baraka puisse changer quoi que ce soit...

Il reste, néanmoins, un ultime recours (limité). Après le test de compétence de l'avocat, le tribunal voudra évidemment savoir si, selon la formule consacrée, *l'accusé a quelque chose à dire pour sa défense*.

A ce moment-là, le personnage doit tester soit son talent de Bluff, soit son talent de Beaux Discours : on prend généralement le talent le plus élevé, sauf si le personnage est vraiment innocent, auquel cas le Bluff ne sert à rien... Quel que soit le talent utilisé, un tel test constitue, de toute façon, une prise de risque. Si l'accusé préfère jouer la prudence ou que les choses sont déjà suffisamment mal engagées comme ça, il peut tout à fait s'abstenir.

Si l'accusé tente le coup, il devra donc tester son talent en Bluff ou en Beaux Discours (ou, s'il ne possède aucun de ces talents, son Aplomb ou sa Classe, avec l'habituelle pénalité de -5).

Ce test est assorti de l'ajustement lié au dossier (voir ci-dessus) et ne pourra donc être tenté si celle-ci est déjà *perdue d'avance*. Idem si l'accusé risque la peine capitale : tout dépendait alors de l'avocat.

Le résultat de cet ultime test pourra influer sur la sévérité de la peine prononcée contre l'accusé, au moment du jet sur la table appropriée (voir ci-après).

Coup de maître : L'accusé s'en tire à bon compte. La peine prononcée est la peine minimale.

Réussite : L'accusé fait bonne impression : on fait deux jets sur la table des peines et on prend le plus favorable au personnage.

Echec : L'accusé prend plein pot : pas d'ajustement sur la table des peines prononcées.

Fiasco : L'accusé aggrave son cas : on fait deux jets sur la table des peines et on prend le plus lourd !

Comme tout test de talent, le résultat de ce test pourra être modifié par une dépense de Baraka (voir règles, p 16) : un test réussi assorti d'une dépense de Baraka aura donc les mêmes effets qu'un coup de maître, ce qui n'est pas négligeable...

Ctape 4: L'Addition

Une fois le verdict connu, sauf s'il s'agit de la peine capitale, on effectuera un nouveau jet de dé (D20) sur la table appropriée, afin de déterminer la durée d'une peine de travaux forcés, de réclusion ou d'emprisonnement, en utilisant, bien sûr, la colonne correspondant à la peine maximale encourue.

Selon l'impression qu'aura produite l'accusé le joueur pourra lancer deux fois le dé pour prendre le meilleur ou le pire tirage (voir ci-dessus).

Peine Encourue D20 Travaux Forcés à Temps Réclusion 1-3 Cinq ans Quinze an 4-6 Six ans Seize ans 7-9 Sept ans Dix-sept a	Table des Assises					
1-3 Cinq ans Quinze an 4-6 Six ans Seize ans	Peine Encourue					
4-6 Six ans Seize ans	ion					
	ans					
7-9 Sept ans Dix-sept a	ns					
	ot ans					
10-12 Huit ans Dix-huit a	it ans					
13-15 Neuf ans Dix-neuf a	uf ans					
16-18 Dix ans Vingt ans	ıns					
19-20 Relancer et ajouter cinq ans Perpétuité	ıité					

Table de la Correctionnelle					
		Peine Encourue			
D20	Jusqu'à cinq ans	Jusqu'à deux ans	Jusqu'à six mois		
1-4	Un an	Trois mois	Quelques jours		
5-8	Deux ans	Six mois	Quelques semaines		
9-12	Trois ans	Un an	Un mois (dé impair) ou deux (dé pair)		
13-16	Quatre ans	Dix-huit mois	Trois mois		
17-20	Cinq ans	Deux ans	Six mois		

Appendice

Comment Causer Meilleur

Petit Lexique Argotique de la Belle Epoque

Français Correct Argot

L'addition (au café ou au resto)

La douloureuse

Alcool bon marché Ratafia

An / année Pige, balai

Arme à feu Flingue, feu

Arrêter (en parlant d'un policier)

Alpaguer, pincer

Attaque à main armée Braquage

Attendre Poireauter

Automobile Bagnole, caisse, guimbarde, tire

Avocat Bavard, baveux

Avouer, passer aux aveux Se mettre à table, cracher le morceau, se déboutonner

S'apercevoir Se gaffer

Argent Artiche, blé, flouze, fric, oseille, pognon etc.

Attention (faire) Faire gaffe

Bagarre Castagne, peignée, rififi, suif

Se bagarrer Se castagner, se bigorner, se flanquer une peignée

Balle (d'arme à feu) Bastos, dragée, pruneau

Beau Laubé

Beaucoup Bézef

Billet de banque Bifton, talbin

Boire (de l'alcool) Picoler, siffler, écluser

Bordel (maison close) Bastringue, clandé (bordel illégal), maison

Bouche Gueule, clape, clapoir, margoule

Boucher (métier) Louchebem

Bouteille de Champagne Roteuse

Bureau (meuble) Burlingue

Café (boisson) Kawa

Café (établissement) Bistrot, troquet, rade

Caleçon Calbard, calbute, calcif

Cambriolage Casse, fric-frac

Cartes à jouer Brèmes

Casquette Gapette

Cerveau (organe) Bocal, bulbe, ciboulot, cigare

Chambre Carrée, piaule, cagna

Chance Baraka, bol, pot, veine

Chapeau Galure, galurin, bitos

Chat Greffier

Chaussette Fumeuse

Chaussure Godasses, grolles, pompes

Chef Dabe

Chemise Limace

Cheval Canasson, bourrin

Cheveux Tifs

Chien Clebs, clébard, cador

Chute Gadin, gamelle, tôle, billet de parterre

Client de prostituée Micheton

Cigarette Clope, cibiche

Clé Caroube, chiave

Cocaïne Coco, blanche

Cœur Palpitant

Coiffeur Merlan

Col Colbac

Comptoir (de bistrot) Zinc

Comprendre Piger, entraver

Concierge Bignole

Côtes (os) Cerceaux

Coup de poing Bourre-pif, gnon, châtaigne, mandale, marron, pain

Courant (être au) Être au parfum

Cour d'assises Assiettes

Couteau Surin, lingue, schlass, cure-dents, navaja

Crachat Glave, molard

Cravate Etrangleuse

Dents Crocs, dominos, ratiches, râtelier

Déshabiller (se) Se dessaper

Discrètement, en douce En loucedé

Domestique Larbin

Donner Abouler, filer, refiler

Dormir Pioncer, en écraser, roupiller

Drogue Came, chnouf

Drogué Camé

Dur, difficile Duraille, coton

Echec Foirade

Economies Econocroques, musette

Emprisonné Enchristé

Enceinte En cloque

Enfant Môme, gniard, chiard, moufflet

Ennuyer quelqu'un Emmouscailler

Epouse Bourgeoise, régulière

S'ennuyer, se faire suer Se faire tartir

Facile Fastoche

S'embrasser Se galocher, se rouler une pelle, un patin, une gamelle

Faire Ficher, foutre

Faim (avoir) Avoir les crocs, avoir la dalle, la sauter

Faire le guet Faire le pet

Fatigué Crevé, schlass

Femme Gonzesse, frangine, greluche, souris

Fesses Cul, derche, miches, joufflu, dargeot

Fou Louf, maboule, cinoque

Frère Frangin, frelu

Fuir Décarrer, se barrer, s'esbigner, mettre les bouts

Gifle Mandale, torgnole, va-te-laver

Gigolo Gigolpince

Guillotine Veuve, bascule-à-Charlot, abbaye-de-monte-à-regrets

Habiter Crécher, percher

Heure Plombe

Homme Mec, gonze, zigue

Inconscient (ou juste sonné, mal réveillé)

Dans le cirage, dans les vaps, dans le coaltar

Interdit de séjour Tricard

Jaloux Jalmince

Jambes Cannes, échasses, guiboles, guitares

Journal Canard, papelard

S'Habiller Se fringuer, se saper

Lampe Calbombe

Langue Menteuse

Lit Pieu, pageot, paddock, plumard, pucier

Lui Cézigue

Main Louche, battoir, pogne

Maison Bicoque, casbah, taule

Maladie vénérien (avoir une) Être poivré, plombé, chtouillé

Malchance Déveine, guigne, mouise

Malin Marle

Manger Bouffer, becqueter, grailler, jailler

Manteau, pardessus Pardingue, pelure

Marcher Arquer

Marié Marida

Marin Mataf

Misère Mouise

Mauvais vin Jaja, pinard

Menottes Poucettes, bracelets

Mensonge Craque

Mentir Raconter des craques, bourrer le mou

Mère Vieille, Mater

Moi Mézigue

Montre, horloge Tocante

Nom Blase

S'en moquer S'en balancer, s'en foutre, s'en tamponner,

ne rien en avoir à cirer, à battre ou à carrer

Mouchoir Blavin, tire-jus

Mourir Claquer, calencher, canner, clamser

Moustaches Bacchantes

Nez Blaire, pif, tarin

Œil Châsse, carreau, lampion

Oiseau Piaf

Oreille Esgourde, feuille

Pantalon Falzar, bénard, froc, futal, culbutant

Papiers d'identité Faffes

Paquet Pacson, pacsif

Parapluie Pépin, pébroque

Pareil, semblable Kif-kif

Parents Vieux

Parler Jacter, l'ouvrir, moufter

Payer Casquer, raquer

Père Dabe, vieux, pater, paternel

Peine (avoir de la) En avoir sec, en avoir gros

Penser, réfléchir Gamberger

Perdre conscience Tomber dans les vaps, aller aux quetsches

Personne honnête Cave, pantre

Peur Foies, trac, traczir, pétoche, trouille

Pied Arpion, nougat, pinceau

Pisser Lancequiner, faire pleurer le colosse

Pistolet Flingue, feu, pétard

Pleurer Chialer, chouiner

Pleuvoir Flotter, lancequiner

Poche Fouille

Police Maison Poulaga, Maison Poulmann, la Rousse

Policier Cogne, flic, poulet, roussin, perdreau

Porte Lourde

Portefeuille Larfeuille, morlingue, crapaud

Prison Ballon, cabane, violon, placard, taule...

Problème Pépin, tuile, loup

Prostituée Gagneuse, tapineuse, horizontale, radeuse, rôdeuse

Proxénète, souteneur Maquereau, mac, hareng, julot

Rapport sexuel (avoir un) Baiser, limer, sauter ou culbuter (quelqu'un), tringler

Rasoir Rasif, coupe-chou

Regarder Mater, viser

Rendez-vous Rancard, rembour

Renseigner Rencarder, mettre au parfum, mettre au jus

Renvoyer, congédier Lourder

Rien Que dalle, nib, peau de balle, que pouic

Rire Se marrer, se poiler, se fendre la poire

Robuste, bien bâti Comac, baraqué, mahousse, mastard

Sang Raisiné

Saoul Beurré, pété, schlass, rond comme une queue de pelle...

Seins de femme Nibards, nichons, lolos, balcon, roploplos

Sœur Frangine, frelote

Soif (avoir) Avoir la dalle en pente

Souffrir Déguster

Tête (crâne) Bocal, cafetière, calebasse, cigare, théière

Tête (visage) Gueule, tronche, fiole, poire

Testicules Joyeuses, burettes, valseuses...

Tirer (au pistolet) Défourailler

Toi Tézigue

Tomber Se fraiser, se gaufrer, se ramasser

Travail Turbin

Travailler Bosser, turbiner, marner, trimer

Tuer Buter, descendre, dessouder, repasser, dégommer

Ventre Bide, burlingue, placard

Vêtements Fringues

Vieux (personne âgée) Vioque, croulant, daron(ne)

Vite! Fissa!

Voler Faucher, chourer, engourdir, tirer