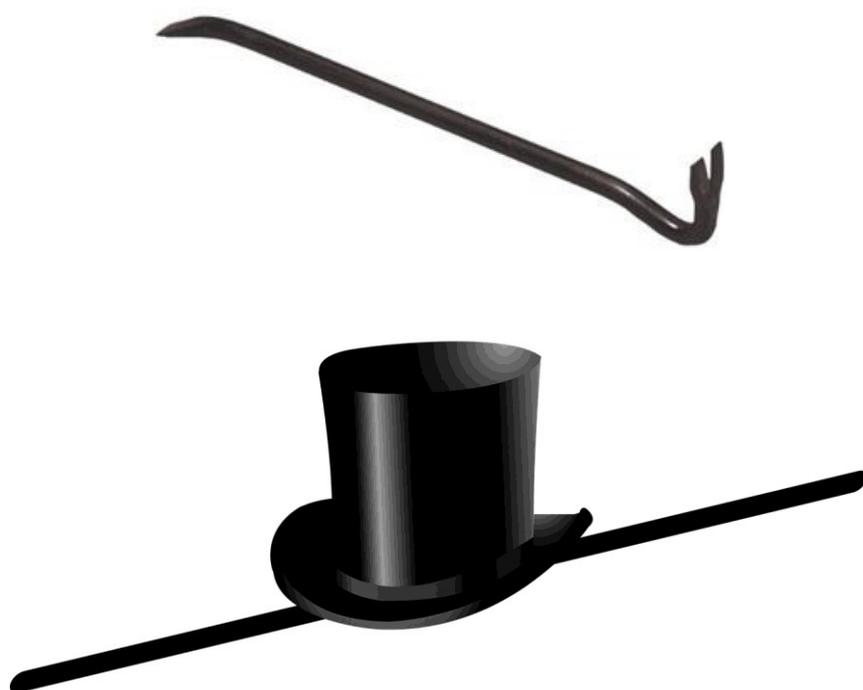


Les As du Crime

Gentlemen Cambrioleurs, Malfrats et Aventurières



Un Jeu de Rôle d'Olivier Legrand

Introduction

Ladies and gentlemen, bienvenue dans *Les As du Crime* - un jeu de rôle rétro, qui vous propose d'incarner truands, cambrioleurs et autres malfrats dans la France de la fin de la Belle Epoque (années 1900-1910), au temps d'Arsène Lupin, de la Bande à Bonnot et des Brigades du Tigre.

Le groupe des personnages forme une bande toujours prête à tenter le coup du siècle, une « association de malfaiteurs » possédant chacun ses talents et ses spécialités.

Les règles du jeu, extrêmement simples, n'utilisent qu'un seul type de dé (le célèbre D20). L'ambiance, résolument rétro et parisienne, peut aller du drolatique au mélodramatique, selon les goûts du groupe de joueurs et le ton des scénarios. Le meneur de jeu y est appelé *Pousse-au-Crime*, pour des raisons qui deviendront rapidement évidentes. Pendant qu'on y est, dans *Les As du Crime*, on ne parlera pas de « personnages-non-joueurs » ou de « PNJ », mais de *seconds rôles* (c'est quand même plus classe, non ?), par opposition aux *personnages* incarnés par les joueurs.

Bon, comme je devine qu'on est entre connaisseurs, je vais vous épargner l'habituel laïus sur ce qu'est le jeu de rôle et on va rentrer direct dans le vif du sujet. C'est parti !

Table des Matières

| | |
|--|------|
| I. L'Entrée des Artistes | p 3 |
| <i>Comment créer un personnage. Cambrioleur ? Aventurière ? Pickpocket ? A vous de choisir !</i> | |
| II. Les Règles du Jeu | p 13 |
| <i>Comment utiliser ses talents, réussir son coup et se tirer d'affaire... ou pas !</i> | |
| III. Toute une Epoque | p 37 |
| <i>Comment se plonger dans l'ambiance des années 1900-1910, sans trop se fatiguer.</i> | |
| IV. L'Envers du Décor | p 42 |
| <i>Comment être un bon Pousse-au-Crime : recettes, conseils et autres trucs utiles.</i> | |
| V. Les Seconds Rôles | p 51 |
| <i>Comment gérer les autres personnages : contacts, victimes, ennemis et compagnie.</i> | |
| Appendice et Postface | p 57 |

Texte : Olivier Legrand (version révisée en Décembre 2020)

Illustrations : Les images reproduites dans ce document sont l'œuvre de différents artistes de l'époque (Charles Dana Gibson, Sidney Paget, F.C. Yohn et quelques autres, dont plusieurs anonymes, comme les illustrateurs du *Petit Journal*). Toutes proviennent de sites proposant des images libres de droit, notamment Wikimedia Commons.

A Sylvie pour son soutien et son enthousiasme. Salutations et respects à Stéphane Adamiak et Sylvain Champion, alias Alpa et l'Espagnol, qui furent, il y a très longtemps, les premiers PJ des *As du Crime*.

Puisqu'on en est aux remerciements, l'auteur tient également à saluer l'auteur de jeu Renô Sublett, qu'il ne connaît absolument pas mais qui écrivit, en 1988, un mini-jeu solo intitulé *Les As de la Cambriole*, sans lequel *Les As du Crime* n'aurait sans doute jamais vu le jour...

I. L'Entrée des Artistes

La création d'un personnage pour *Les As du Crime* s'effectue en **dix étapes**, de préférence avec l'aide du Pousse-au-Crime. A priori, il est recommandé de créer les personnages de façon collective, afin de pouvoir mettre sur pied un groupe de criminels aux points forts variés et complémentaires.

1. Relevé d'Identité

Nom, âge et tout le toutim. Tout personnage des *As du Crime* qui se respecte est également doté d'un **blase**, un surnom qui annonce la couleur (exemples : Alpaga, l'Espagnol, la Joncaille...), à trouver dès maintenant ou une fois la création terminée.

2. Débuts et Carrière

Choisissez tout d'abord les **Débuts dans la Vie** de votre personnage. Comment sa carrière de malfaiteur a-t-elle commencé ? Vous avez huit choix possibles :

Anarchiste : Révolutionnaire dans l'âme, émule de la célèbre Bande à Bonnot. Ni dieu ni maître !

Apache : Le petit voyou parisien typique de la Belle Epoque, casquette et surin, façon *Casque d'Or*.

Gigolo : Le chéri de ces dames, beau garçon et qui n'hésite pas à faire payer ses services.

Gosse de Riches : Né avec une petite cuillère en argent dans la bouche – bref, un fils à papa.

Petit Escroc : L'aigrefin typique, détourneur de fonds, truqueur de comptes et grand écornifleur.

Petit Truand : Malfrat, second couteau, nervi ou Julot casse-croûte. La piétaille de la pègre...

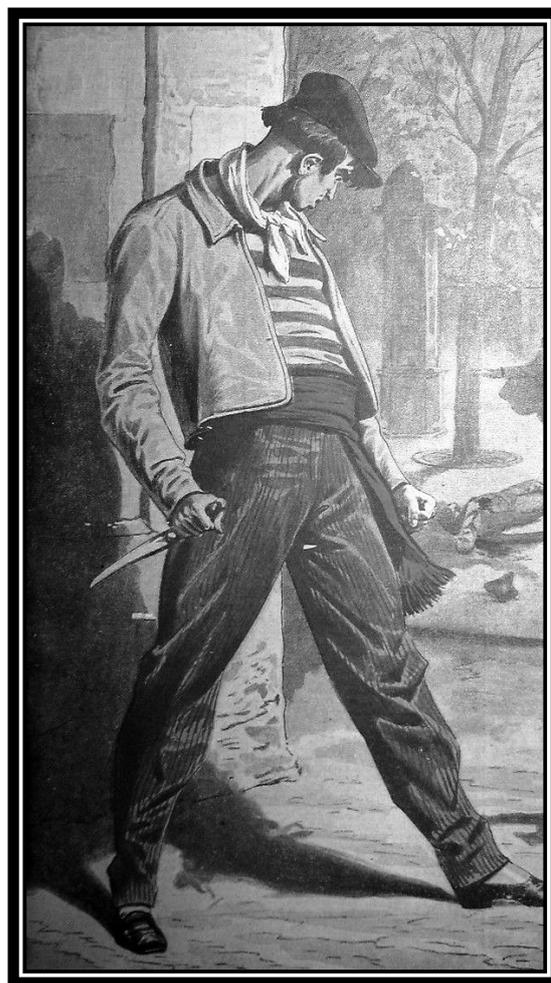
Petit Voleur : Videur de tiroirs, faucheur de grands magasins et arracheur de sacs à main...

Saltimbanque : Un enfant des roulottes. Bateleurs et forains, bonimenteurs et équilibristes...

Chaque Début peut orienter vers cinq choix de Carrières possibles :

Un **Anarchiste** peut devenir Aventurier, Braqueur, Cambrioleur, Cerveau ou Homme de Main.

Un **Apache** peut devenir Braqueur, Caïd, Homme de Main, Cambrioleur ou Taulier.



L'Apache parisien : un style, une époque...

Un **Gigolo** peut devenir Arnaqueur, Homme de Main, Aventurier, Taulier ou Tricheur.

Un **Gosse de Riches** peut devenir Arnaqueur, Aventurier, Cambrioleur, Cerveau ou Tricheur.

Un **Petit Escroc** peut devenir Arnaqueur, Cerveau, Aventurier, Taulier ou Tricheur.

Un **Petit Truand** peut devenir Braqueur, Caïd, Homme de Main, Taulier ou Tricheur.

Un **Petit Voleur** peut devenir Arnaqueur, Braqueur, Cambrioleur, Homme de Main ou Pickpocket.

Un **Saltimbanque** peut devenir Arnaqueur, Homme de Main, Cambrioleur, Pickpocket ou Aventurier.

En termes de jeu, ses Débuts dans la Vie et sa Carrière vont permettre au personnage de gagner divers talents (voir étape 4).

Voici une brève description de chaque Carrière :

Arnaqueur : Escroc professionnel.

Aventurier : Séducteur, franc-tireur, trafiquant...

Braqueur : Dévaliseur de banques et compagnie.

Caïd : Le chef, le boss, le dabe, le parrain...

Cambrioleur : Spécialiste ès serrures.

Cerveau : Le stratège, qui prépare les coups.

Homme de Main : Gros bras, sbire, flingueur.

Pickpocket : Le roi de la choupe, un vrai magicien.

Taulier : Mac, patron de boîte ; il fait des affaires.

Tricheur : Joueur professionnel, requin des cartes.

3. Qualités

Les grandes capacités physiques et mentales de votre personnage sont représentées par six caractéristiques chiffrées, notées sur 20, appelées *qualités* :

La **Carrure** représente la force physique et la stature. Cette qualité est d'une importance extrême en cas de bagarre, aussi bien pour distribuer des gnonns que pour en recevoir...

La **Souplesse** représente l'agilité et le sens de l'équilibre. Cette qualité permet d'esquiver, de jouer les acrobates ou encore de marcher en silence sans se prendre les pieds dans le tapis...

L'**Instinct** reflète la vigilance et l'intuition. Cette qualité gouverne tous les talents faisant appel à la vivacité d'esprit et à la perception, comme le sens de l'observation ou la psychologie.

La **Technique** mesure le savoir-faire et le tour de main. Cette qualité gouverne tous les talents exigeant une expertise particulière, du passe-passe à la contrefaçon, en passant par l'art du déguisement.

L'**Aplomb** représente le cran, l'assurance et le sang-froid. Cette qualité permet notamment de garder la tête froide dans les moments de tension, d'agir sans se démonter, avec sûreté et maîtrise de soi.

La **Classe** représente l'allure, le brio et la prestance. Cette qualité joue évidemment un rôle de première importance en société mais gouverne aussi divers talents liés au style et à l'élégance.



La Classe ou l'Aplomb ? Pourquoi pas les deux ?

Voici le détail de l'échelle des scores des qualités :

| Score | Qualité |
|-------|----------------|
| 8-9 | Médiocre |
| 10-11 | Moyenne |
| 12-13 | Honorable |
| 14-15 | Elevée |
| 16-17 | Remarquable |
| 18-19 | Exceptionnelle |
| 20 | Phénoménale |

Vous disposez d'un capital de **75 points** à répartir à votre convenance entre les six qualités de votre personnage, avec un minimum de **8** (médiocre) et une limite de **18** (exceptionnel) par qualité.

Si comptabiliser des points vous donne la migraine, alors vous pouvez tout simplement répartir les scores suivants entre les six qualités : **16, 15, 14, 12, 10 et 8** (soit un total de 75). Si vous le souhaitez, vous êtes libre de bouger ensuite quelques points çà et là pour figurer votre personnage, sans sortir des limites données ci-dessus (minimum 8, maximum 18).

4. Talents

Chaque personnage possède un **répertoire de dix talents**, qui représentent ses points forts et ses spécialités. Chaque talent dépend d'une *qualité maîtresse*. Ainsi, des talents comme le Bluff ou la Discrétion sont liés à l'Aplomb, tandis que le Flair ou l'Oreille Fine dépendent de l'Instinct.

Ces dix talents sont déterminés par trois critères : ses Débuts dans la Vie, sa Carrière et, enfin, les choix personnels du joueur. Dans chacun de ses dix talents, le personnage reçoit un score égal à sa qualité maîtresse. Ainsi, un personnage avec 13 en Aplomb et doté du talent Bluff aura 13 en Bluff.

Chaque qualité gouverne six talents différents :

| | |
|--------------------|---------------------|
| Carrure | Technique |
| Castagne | Crochetage |
| Descente | Feux d'Artifice |
| Manière Forte | Passe-Passe |
| Matraque | Postiches |
| Poigne de Fer | Sésame * |
| Présence Imposante | Travail d'Artiste * |

| | |
|------------------|---------------|
| Souplesse | Aplomb |
| Canne | Autorité |
| Esquive | Bas-Fonds |
| Monte-en-l'air | Bluff |
| Pas Feutrés | Discrétion |
| Savate | Flingues |
| Surin | Volant |

| | |
|-----------------|----------------|
| Instinct | Classe |
| Cartes | Beaux Discours |
| Flair | Billard |
| Œil de Lynx | Bizness |
| Œil d'Expert | Gringue |
| Oreille Fine | Mondanités |
| Peigne Fin | Sports Chics |

Vous trouverez une brève description de chaque talent un peu plus loin (p 9) et plus de détails au chapitre II.

* Ce talent ne peut être appris que si l'on en possède déjà Crochetage (Sésame) ou Œil d'Expert (Travail d'Artiste).

Le personnage reçoit d'abord **quatre talents liés à ses Débuts dans la Vie** (voir p 7). Puis, sa Carrière lui permet de gagner **quatre nouveaux talents** (voir p 8). Enfin, le joueur choisit **deux talents** pour compléter le répertoire du personnage, en expliquant comment ce dernier les a développés.

Et pour ces Dames ?



Bon, ça ne vous aura sans doute pas échappé, mais pour l'instant, ces règles partent du principe que les personnages appartiennent à la gent masculine, laquelle forme, il faut bien le reconnaître, le gros de la troupe des malfaiteurs.

Cela dit, ces dames ont parfaitement leur place dans *Les As du Crime*. Il faut néanmoins aménager un peu les options de Débuts dans la Vie et de Carrière, histoire de refléter les particularités de la Belle Epoque mais aussi celles du monde criminel. Bref, dans la société des années 1900 comme dans le système de jeu, hommes et femmes ne jouent pas selon les mêmes règles...

Une femme aura le choix entre six Débuts dans la Vie, avec des options de Carrière souvent plus réduites que celles de ces messieurs – eh oui, c'est comme ça... Concrètement, les Carrières liées à la pègre (Homme de Main et Caïd) lui sont fermées, ainsi que celle de Tricheur (les femmes n'étant pas admises dans les cercles de jeu, à l'époque).

Anarchiste : Une révolutionnaire dans l'âme, passionaria et émule de la Bande à Bonnot. Ni dieu ni maître ! Une Anarchiste peut devenir Braqueuse, Cambrioleuse, Cerveau ou Aventurière.

Demi-Mondaine : Femme entretenue, courtisane, cocotte - bref, le Gigolo au féminin. Elle peut devenir Arnaqueuse, Aventurière, Cerveau ou Taulière.

Fille des Rues : Une batteuse de pavé – pas besoin d'en dire plus ou de faire un dessin. Une Fille des Rues pourra ensuite devenir Arnaqueuse, Braqueuse, Cambrioleuse, Pickpocket ou Taulière.

Gosse de Riches : Une vraie demoiselle, élevée au pensionnat – ce qui ne l'empêchera pas de devenir Arnaqueuse, Aventurière, Cerveau ou Pickpocket.

Petite Voleuse : Videuse de tiroirs, faucheuse de magasins et piqueuse de valises, avec les mêmes choix de Carrière que ces messieurs : Arnaqueuse, Cambrioleuse, Braqueuse, Pickpocket, Aventurière.

Saltimbanque : Actrice, danseuse de cancan ou de corde (funambule). Elle peut devenir Arnaqueuse, Cambrioleuse, Pickpocket ou Aventurière.

5. Vêcu et Aléas

Le passé de votre personnage lui a sans doute déjà réservé des périodes fastes et de mauvaises surprises. Lancez 1D20 trois fois sur la table suivante. Si vous tirez deux fois le même résultat, ignorez et relancez.

1 = Accident du Travail

Le personnage a subi une blessure grave, qui lui a laissé des séquelles (borgne, boiteux, balafre etc.). Il perd 1 point en Souplesse, Technique ou Classe (au choix).

2-3 = Baraka

La chance sourit au personnage, qui débutera le jeu avec 1 point de Baraka en plus (voir ci-dessous).

4-6 = Contact

Le personnage gagne +1 en Contacts (voir ci-dessous).

7-8 = Ennemi

Le personnage se fait un ennemi pour la vie : soit un autre malfaiteur soit un flic bien obstiné.

9 = Faveur

Quelqu'un d'influent doit une grosse faveur au personnage. Qui ? Pourquoi ? A vous de voir !

10-11 = Maldonne

Le personnage a été trahi ou refait par un complice, dont il cherche absolument à se venger.

12 = Mauvaise Habitude

Le personnage boit trop ou se drogue (coco ou opium, au choix). Sa dépendance lui fait perdre 1 point en Instinct, en Aplomb ou en Classe (au choix).

13 = Période Faste

Le personnage a touché le pactole grâce à un gros coup et gagne 1 niveau en Finances (voir ci-dessous).

14 = Période Noire

Ayant perdu un paquet de fric suite à une embrouille quelconque, le personnage a vécu dans la dèche et perd 1 niveau en Finances (voir ci-dessous).

15-16 = Réputation

Le personnage gagne en notoriété au sein du milieu (+1 en Réputation ; voir ci-dessous).

17-18 = Séjour à l'Ombre

Le personnage passe plusieurs mois voire quelques années en cabane. On teste son Aplomb (sur 1D20). Si c'est réussi, la prison l'a endurci (+1 en Aplomb ou en Carrure, au choix). Sinon, il en sort rouillé (-1 en Aplomb ou en Souplesse, au choix).

19 = Sous-Fifre

Le personnage a sous ses ordres un second rôle à qui il peut confier diverses tâches mineures. Ce compare devra être choisi parmi les profils donnés p 55-56.

20 = Tricard

Le personnage a les flics aux trousses, suite à une sale affaire. Il a donc intérêt à faire profil bas.

6. Signalément

A quoi ressemble le personnage ? Taille, corpulence, cheveux, yeux, traits du visage, allure générale, signes particuliers et tout le toutim. Vous pouvez aussi dénicher une image qui vous servira de portrait.

7. Psychologie

Quels sont les principaux traits de caractère du personnage ? A-t-il des manies ou des habitudes particulières ? Des choses qu'il déteste plus que tout ? Quelle est sa principale motivation ? L'appât du gain ? Le goût du risque ? L'ambition ?

8. Outils de Travail

Pensez à noter les outils de travail du personnage, ce qui peut inclure des armes, du matériel de cambriole et toutes sortes d'accessoires : tout dépend de ses talents (voir p 10 pour plus de détails).

9. Ressources

La position sociale (au sens large du terme) du personnage est représentée par trois ressources, qui vont de 0 à 5. Leur valeur initiale dépend des Débuts dans la Vie et pourra ensuite être modifiée par la Carrière (voir p 8 pour plus de détails), ainsi que par certains aléas de la vie (voir ci-dessus).

Les **Finances** du personnage représentent son train de vie. Elles sont mesurées sur l'échelle suivante :

| | |
|-------------------|-------------------|
| 0 = La misère | 3 = Le confort |
| 1 = La gêne | 4 = La richesse |
| 2 = Le nécessaire | 5 = Le grand luxe |

La **Réputation** du personnage reflète sa notoriété dans le milieu, en tant que criminel :

| | |
|----------------------|--------------------|
| 0 = Un minable | 3 = Un spécialiste |
| 1 = Un amateur | 4 = Un cador |
| 2 = Un professionnel | 5 = Une légende |

Les **Contacts** du personnage sont des individus susceptibles de lui rendre des services (tuyaux, fourgue, planque etc.) en toute discrétion. Chaque niveau donne droit à un contact, à définir avec l'aide éventuelle du Pousse-au-Crime (voir p 55).

10. Dernières Touches

Sauf exception, le personnage débute avec **2 points de Baraka** (voir p 16). Pensez aussi à le doter d'une planque et d'un lieu qu'il a l'habitude de fréquenter (bistrot, boîte de nuit, clandé ou autre).

Débuts dans la Vie

*Les Débuts marqués d'une étoile * conviennent à ces messieurs comme à ces dames. Les autres sont exclusivement masculins ou féminins, selon les cas.*

Anarchiste *

Talents : Quatre talents choisis parmi : Bas-Fonds, Beaux Discours, Bluff, Discrétion, Esquive, Feux d'Artifice, Flingues, Volant.

Ressources : Finances 1, Réputation 1, Contacts 2.

Débouchés : Aventurier, Braqueur, Cambrioleur, Cerveau ou Homme de Main.

Apache

Talents : Bas-Fonds, plus trois talents choisis parmi les suivants : Bluff, Castagne, Descente, Discrétion, Esquive, Manière Forte, Présence Imposante, Savate, Surin.

Ressources : Finances 1, Réputation 1, Contacts 2.

Débouchés : Braqueur, Caïd, Cambrioleur, Homme de Main ou Taulier.

Demi-Mondain

Talents : Bluff, Gringue, Flair et Mondanités.

Ressources : Finances 2, Réputation 1, Contacts 1.

Débouchés : Arnaqueuse, Aventurière, Cerveau ou Taulière.

Fille des Rues

Talents : Bas-Fonds, plus trois talents choisis parmi les suivants : Bluff, Descente, Discrétion, Esquive, Flair, Gringue, Œil de Lynx.

Ressources : Finances 1, Réputation 1, Contacts 2.

Débouchés : Arnaqueuse, Braqueuse, Pickpocket, Cambrioleuse ou Taulière.

Gigolo

Talents : Gringue, plus trois talents choisis parmi : Beaux Discours, Billard, Bluff, Cartes, Discrétion, Mondanités, Sports Chics, Volant.

Ressources : Finances 2, Réputation 1, Contacts 1.

Débouchés : Arnaqueur, Aventurier, Homme de Main, Taulier ou Tricheur.

Gosse de Riches *

Talents : Mondanités, plus trois talents choisis parmi les suivants : Bluff, Beaux Discours, Billard, Cartes, Gringue, Sports Chics, Volant.

Ressources : Finances 4, Réputation 0, Contacts 0.

Débouchés : Arnaqueur, Aventurier, Cambrioleur, Cerveau, Pickpocket ou Tricheur. Pour ces dames, idem sauf Cambrioleur et Tricheur.

Petit Escroc *

Talents : Bluff, plus trois talents choisis parmi : Beaux Discours, Bizness, Discrétion, Flair, Gringue, Mondanités, Œil de Lynx, Postiches.

Ressources : Finances 3, Réputation 1, Contacts 0.

Débouchés : Arnaqueur, Aventurier, Cerveau, Taulier ou Tricheur.

Petit Truand

Talents : Bas-Fonds, plus trois talents choisis parmi les suivants : Billard, Bluff, Cartes, Castagne, Descente, Discrétion, Esquive, Flingues, Manière Forte, Matraque, Œil de Lynx, Pas Feutrés, Poigne de Fer, Présence Imposante, Surin, Volant.

Ressources : Finances 2, Réputation 1, Contacts 1.

Débouchés : Braqueur, Caïd, Homme de Main, Taulier ou Tricheur.

Petit Volleur *

Talents : Discrétion, plus trois talents choisis parmi : Bas-Fonds, Bluff, Esquive, Œil de Lynx, Oreille Fine, Pas Feutrés, Passe-Passe, Peigne Fin.

Ressources : Finances 1, Réputation 1, Contacts 2.

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

Saltimbanque *

Talents : Quatre talents choisis parmi les suivants : Bas-Fonds, Beaux Discours, Bluff, Castagne, Esquive, Gringue, Monte-en-l'air, Passe-Passe, Poigne de Fer, Présence Imposante, Surin.

Ressources : Finances 1, Réputation 1, Contacts 2.

Débouchés : Arnaqueur, Aventurier, Cambrioleur, Homme de Main ou Pickpocket.

Carrières

*Les Carrières marquées d'une étoile * conviennent à ces messieurs comme à ces dames. Les autres sont réservées à la gent masculine. La Carrière d'un personnage lui permet d'acquérir quatre talents de plus et d'augmenter une de ses ressources.*

Arnaqueur *

Débuts : Gigolo, Gosse de Riches, Petit Escroc, Petit Voleur, Saltimbanque, Demi-Mondaine, Fille des Rues.

Talents : Quatre talents choisis parmi les suivants : Beaux Discours, Business, Bluff, Discrétion, Flair, Gringue, Œil d'Expert, Mondanités, Postiches, Travail d'Artiste. Un Arnaqueur doit nécessairement posséder le talent Bluff.

Ressource : +1 en Finances.

Aventurier *

Débuts : Anarchiste, Gigolo, Gosse de Riches, Petit Escroc, Saltimbanque, Demi-Mondaine.

Talents : Quatre talents choisis parmi : Autorité, Business, Bluff, Cartes, Discrétion, Flair, Gringue, Mondanités, Œil d'Expert, Sports Chics, Volant.

Ressource : +1 en Finances ou Contacts (au choix).

Notes : Le mot « aventurier » est ici à prendre dans le sens qu'il avait à la Belle Epoque : un individu peu scrupuleux, vivant d'expédients divers. Quant aux *aventurières*, il s'agit de véritables femmes fatales.

Braqueur *

Débuts : Anarchiste, Apache, Petit Truand, Petit Voleur, Fille des Rues.

Talents : Quatre talents parmi : Bluff, Castagne, Discrétion, Esquive, Flingues, Manière Forte, Matraque, Œil de Lynx, Pas Feutrés, Peigne Fin, Poigne de Fer, Présence Imposante, Volant.

Ressource : +1 en Réputation.

Caïd *

Débuts : Apache, Petit Truand.

Talents : Autorité, plus trois autres talents parmi : Billard, Business, Bluff, Cartes, Castagne, Descente, Esquive, Flair, Flingues, Manière Forte, Poigne de Fer, Présence Imposante, Volant.

Ressource : +1 en Réputation.



Deux gentlemen cambrioleurs au turbin

Cambrioleur *

Débuts : Anarchiste, Apache, Gosse de Riches, Petit Voleur, Saltimbanque, Fille des Rues.

Talents : Crochetage et trois talents choisis parmi : Discrétion, Esquive, Manière Forte, Matraque, Monte-en-l'air, Œil de Lynx, Œil d'Expert, Oreille Fine, Pas Feutrés, Peigne Fin, Sésame.

Ressource : +1 dans une ressource au choix.

Cerveau *

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

Talents : Quatre talents choisis parmi les suivants : Autorité, Beaux Discours, Business, Bluff, Flair, Mondanités, Œil de Lynx, Œil d'Expert, Postiches, Travail d'Artiste.

Ressource : +1 dans une ressource au choix.

Homme de Main

Débuts : Apache, Gigolo, Petit Truand, Petit Voleur, Saltimbanque.

Talents : Quatre talents choisis parmi les suivants : Cartes, Castagne, Descente, Discrétion, Esquive, Flingues, Manière Forte, Matraque, Œil de Lynx, Oreille Fine, Pas Feutrés, Peigne Fin, Poigne de Fer, Présence Imposante, Surin, Volant.

Ressource : +1 en Réputation ou en Contacts.



L'art du pickpocket : ni vu ni connu...

Pickpocket *

Débuts : Apache, Gigolo, Gosse de Riches, Petit Truand, Petit Voleur, Saltimbanque.

Talents : Quatre talents choisis parmi les suivants : Bluff, Discrétion, Esquive, Flair, Œil de Lynx, Pas Feutrés, Passe-Passe et Postiches. Un Pickpocket devra nécessairement posséder les talents Discrétion et Passe-Passe.

Ressource : +1 en Finances ou Contacts (au choix).

Taulier *

Talents : Quatre talents choisis parmi les suivants : Autorité, Billard, Bizness, Bluff, Cartes, Descente, Flair, Manière Forte, Œil d'Expert, Présence Imposante. Un Taulier doit obligatoirement posséder le talent Bizness (pour faire tourner sa boîte).

Ressource : +1 en Finances.

Tricheur *

Talents : Quatre talents choisis parmi les suivants : Beaux Discours, Billard, Bizness, Bluff, Cartes, Flair, Gringue Mondanités, Œil de Lynx, Passe-Passe, Sports Chics. Un Tricheur doit forcément posséder le talent Cartes (sans blague ?).

Ressource : +1 en Finances.

Les Talents, de A à Z

- Autorité :** Commander, se faire respecter (Aplomb).
- Bas-Fonds :** Argot, débrouille, école de la rue (Aplomb).
- Beaux Discours :** Baratiner, faire un laïus (Classe).
- Billard :** Jouer au billard, français ou anglais (Classe).
- Bizness :** Faire des affaires, marchander (Classe).
- Bluff :** Mentir sans se démonter, cacher son jeu (Aplomb).
- Canne :** L'art du combat à la canne (Souplesse).
- Cartes :** Jouer (et tricher) aux cartes (Instinct).
- Castagne :** Jouer des poings, encaisser (Carrure).
- Crochetage :** Ouvrir une serrure sans la clé (Technique).
- Descente :** Résistance aux effets de l'alcool (Carrure).
- Discrétion :** Se planquer, passer inaperçu (Aplomb).
- Esquive :** Eviter un coup, se carapater fissa (Souplesse).
- Feux d'Artifice :** Utiliser des explosifs (Technique).
- Flair :** Psychologie, perspicacité, finesse (Instinct).
- Flingues :** Faire mouche avec une arme à feu (Aplomb).
- Gringue :** Faire du plat, du rentre-dedans (Classe).
- Manière Forte :** Utiliser la force, tabasser (Carrure).
- Matraque :** Assommer avec une matraque (Carrure).
- Mondanités :** Savoir-vivre et bonnes manières (Classe).
- Monte-en-l'air :** Escalade et acrobaties (Souplesse).
- Œil de Lynx :** Repérage, sens de l'observation (Instinct).
- Œil d'Expert :** Authentifier et évaluer (Instinct).
- Oreille Fine :** Dresser l'oreille, écouter (Instinct).
- Pas Feutrés :** Marcher en silence (Souplesse).
- Passe-Passe :** Escamoter, faire les poches (Technique).
- Peigne Fin :** Fouiller un endroit à fond (Instinct).
- Poigne de Fer :** Empoigner, immobiliser (Carrure).
- Postiches :** Se déguiser, changer de tête (Technique).
- Présence Imposante :** Intimidation physique (Carrure).
- Savate :** L'art de la boxe française (Souplesse).
- Sésame :** Ouvrir un coffre-fort (Technique).
- Sports Chics :** Tennis, golf, équitation etc. (Classe).
- Surin :** Manier ou lancer un couteau (Souplesse).
- Travail d'Artiste :** Faire des faux (Technique).
- Volant :** Conduire une automobile (Aplomb).

Le Magasin des Accessoires



Sports Chics



Crochetage



Mondanités

Certains talents donnent droit à du matériel. Voici donc ces « outils de travail », talent par talent. Si un personnage préfère se passer de certains de ces objets, il est parfaitement libre de le faire !

Billard : Une queue de billard et du bleu ; si le personnage a 3 ou plus en Finances, il peut posséder son propre billard.

Canne : Une canne plombée ou une canne-épée, au choix.

Cartes : Au moins un jeu de cartes, bien sûr.

Gringue : De quoi se faire beau ou belle ou paraître à son avantage (toilette, parfum etc.)

Crochetage : Des outils de cambrioleur (rossignols, pince monseigneur etc.).

Descente : Une petite flasque d'alcool, à glisser dans une poche intérieure.

Feux d'Artifice : De quoi fabriquer des bombes artisanales.

Flingues : Un pistolet et des munitions : petit ou moyen calibre (au choix ; le petit calibre est moins puissant mais est beaucoup plus facile à dissimuler), revolver ou automatique (au choix, voir p 26 pour plus de précisions sur les armes à feu).

Matraque : Une matraque souple en cuir, un nerf de bœuf ou un sac lesté (ça revient au même).

Mondanités : Au moins une tenue de soirée – et plus, si les Finances le permettent.

Monte-en-l'air : Au choix, un ou plusieurs des articles suivants : une corde de 10m avec un grappin, un costume noir collant pour jouer les acrobates nocturnes, une lanterne sourde, un masque, un diamant de vitrier et du mastic.

Œil d'Expert : Une loupe d'horloger.

Postiches : Si le personnage a 3 en Finances ou plus, il peut posséder tout un nécessaire de maquillage (y compris des perruques, des fausses barbes etc.) et un vestiaire de déguisements. Sinon, il devra faire avec les moyens du bord !

Savate : Des gants de boxe, des bottines de savate et un collant approprié, pour s'entraîner.

Sésame : Un pied de biche, un marteau, un burin, une chignole... bref, tout l'outillage nécessaire pour ouvrir à la dure.

Sports Chics : Si le personnage a 3 en Finances, il peut posséder sa propre tenue et ses propres accessoires de tennis, de golf ou d'équitation (voir tout ça à la fois s'il a 4 – cheval compris, s'il le souhaite).

Surin : Au moins un couteau type cran d'arrêt, papillon ou navaja (pouvant éventuellement être lancé).

Travail d'Artiste : Tout le matériel nécessaire pour réaliser des faux documents ou des faux tableaux, selon la spécialité du personnage. Pour les faux-monnayeurs, la presse à imprimer et tout le bazar nécessitent des Finances d'au moins 3.

Volant : Si le personnage a 4 ou plus en Finances, il possède sa propre automobile – la classe !

Personnages Exemples

Histoire d'illustrer comment tout ça fonctionne, créons vite fait bien fait deux personnages-exemples bien typiques.

Irma la Panthère

1. Relevé d'Identité : Pour l'état civil, Irma la Panthère s'appelle Irma Klébert ; elle a 24 ans, célibataire.

2. Débuts et Carrière : Irma a commencé comme Saltimbanque, danseuse de cordes dans un cirque minable. Pour sa Carrière, ce sera (évidemment !) Cambrioleuse.

3. Qualités : La joueuse d'Irma choisit de répartir les six scores standards comme suit : Carrure 8, Souplesse 16, Instinct 15, Technique 12, Aplomb 14 et Classe 10.

4. Talents : Pour ses talents de Saltimbanque, elle choisit Monte-en-l'air, Bas-Fonds, Esquive et Surin (elle sait se défendre). Pour ses quatre talents de Cambrioleuse, elle choisit Crochetage, Discrétion, Œil de Lynx et Pas Feutrés. Enfin, ses talents personnels sont Oreille Fine et Flair. Elle a donc les scores suivants : Bas-Fonds 14, Crochetage 12, Discrétion 14, Esquive 16, Flair 15, Monte-en-l'air 16, Œil de Lynx 15, Oreille Fine 15, Pas Feutrés 16, Surin 16.

5. Vécu et Aléas : La joueuse tire 6 (un Contact en plus !), 3 (la Baraka !) et 17 (un Séjour à l'Ombre), Irma doit tester son Aplomb pour voir comment elle a supporté la taule : 18... raté ! Irma s'est un peu rouillée en prison : comme la joueuse tient à garder son 16 Souplesse, c'est donc en Aplomb qu'Irma perd 1 pt. Du coup, ses talents en Bas-Fonds et en Discrétion passent, eux aussi, de 14 à 13.

6. Signalement : La joueuse d'Irma décide que son personnage aura une silhouette très élancée (Souplesse oblige) mais un visage assez quelconque et peu de distinction ; elle la voit très brune avec des yeux verts.

7. Psychologie : La joueuse décrit Irma comme une impulsive, le genre tête brûlée. A part ça, elle est à la fois curieuse et assez fêtarde mais pas vraiment portée sur les bonshommes. Sa motivation : le goût du risque !

8. Outils de Travail : Les talents d'Irma lui donnent droit à des outils de crocheteur, une tenue collante noire et un masque genre loup pour jouer les monte-en-l'air (par contre, elle ne veut ni grappin ni lanterne) et un couteau à cran d'arrêt qu'elle garde toujours sur elle.

9. Ressources : En tant que Saltimbanque, Irma avait les valeurs de base suivantes : Finances 1, Réputation 1, Contacts 2. Sa carrière de Cambrioleuse lui donne +1 dans une ressource au choix : vu qu'elle a déjà reçu un Contact de bonus à l'étape 5, elle opte pour la Réputation. Au final, ses ressources sont donc : Finances 1 (la gêne), Réputation 2 (une professionnelle), Contacts 3. Pour ces derniers, la joueuse choisit (bien entendu) un fourgue, une gagneuse au grand cœur (la meilleure amie d'Irma) et le taulier d'un cabaret où elle aime bien aller faire la fête. Elle laisse au Pousse-au-Crime le soin de développer ces seconds rôles.

10. Dernières Touches : Irma commence donc avec 3 points de Baraka (voir étape 5). Son lieu de prédilection : le cabaret de son contact. Sa planque : une mansarde dans le même quartier, disons Montmartre.

Le Marquis

1. Relevé d'Identité : Pour l'état civil, le Marquis est Paul Dutertre (en un seul mot) ; il a 31 ans, célibataire.

2. Débuts et Carrière : Le Marquis n'est pas un vrai aristo : il a commencé comme Petit Escroc, avant de devenir Arnaqueur – le parcours classique.

3. Qualités : Le joueur du Marquis répartit ses 75 points comme suit : Carrure 10, Souplesse 11, Instinct 14, Technique 8, Aplomb 16 et Classe 16.

4. Talents : Pour ses talents de Petit Escroc, le Marquis choisit Bluff, Flair, Beaux Discours et Mondanités. Sa carrière d'Arnaqueur lui donne Discrétion, Gringue, Œil d'Expert (bijoux) et Bizness. Enfin, pour ses deux talents personnels, il choisit Cartes et Volant. Ses scores sont donc : Beaux Discours 16, Bizness 16, Bluff 16, Cartes 14, Discrétion 16, Flair 14, Gringue 16, Mondanités 16, Œil d'Expert 14, Volant 16.

5. Vécu et Aléas : Le joueur tire 12 (une mauvaise habitude – disons la coco – qui fait perdre au Marquis 1 point en Instinct, Aplomb ou Classe ; la mort dans l'âme, le joueur choisit l'Instinct, qui tombe à 13 – et avec lui les talents Cartes, Flair et Œil d'Expert), 19 (un sous-fifre - ce sera un chauffeur, Firmin) et 7 (un ennemi ; le joueur décide de voir ça plus tard avec le Pousse-au-Crime).

6. Signalement : Le Marquis est un très bel homme, séduisant et racé (16 en Classe...) ; yeux bleus, cheveux un peu frisés et une petite moustache qui plait aux dames.

7. Psychologie : Le Marquis est plein d'assurance ; c'est un séducteur et un beau-parleur. Il a aussi un petit côté sentimental, qu'il réussit le plus souvent à masquer. Il fréquente le beau monde. Sa motivation : le fric, bien sûr !

8. Outils de Travail : Ses talents lui donnent droit à un jeu de cartes, un smoking et de quoi se faire beau, une loupe d'horloger... et peut-être une bagnole, s'il a 4 ou plus en Finances (on sera bientôt fixé).

9. Ressources : Ses débuts de Petit Escroc donnaient au Marquis les valeurs de base suivantes : Finances 3, Réputation 1, Contacts 0. Sa carrière d'Arnaqueur lui donne +1 en Finances, soit 4- c'est gagné pour la bagnole ! Le joueur du Marquis est un peu déçu de ne pas avoir de Contacts mais il se dit qu'il sera toujours temps d'en nouer en jeu ; jusqu'ici, le Marquis a toujours travaillé seul.

10. Dernières Touches : Le Marquis commence avec 2 en Baraka. Son lieu de prédilection : un grand hôtel parisien (le joueur verra lequel avec le Pousse-au-Crime), qui lui sert aussi de pied-à-terre. Cela dit, il garde, en cas d'urgence, une petite piaule discrète à Montmartre. Le joueur décide que le Marquis se fait généralement appeler « Marquis Armand du Tertre-Vaudreuil ». Il a aussi un peu réfléchi à l'ennemi du Marquis (voir étape 5) : ce sera le mari d'une femme que le Marquis a jadis séduite et qu'il a ensuite escroquée... un riche industriel avec le bras long.

Dossier d'Identité

Blas

Etat Civil

Carrière

Débuts dans la Vie

Lieu de Résidence

Carrure _____

Souplesse _____

Instinct _____

Techneque _____

Aplomb _____

Classer _____

Répertoire

Talent

Score

Baraka

Signalment

Psychologie

Vécus et Aliés

Outils de Travail

Ressources

Finances _____

Réputation _____

Contacts _____

Etat de Santé

Sonné Blessé

Assommé Salément Touché

Divers

II. Les Règles du Jeu



C'est le moment de lancer les dés...

Les Bases du Système

Dès qu'un personnage souhaite ou doit utiliser un de ses talents dans une **situation décisive** sur le plan dramatique, on doit *tester* ce talent.

Pour cela, il suffit de lancer **1D20** et de comparer le résultat au score du personnage dans le talent requis.

Si le dé indique un résultat **inférieur ou égal** au score du talent utilisé, c'est **gagné** : le personnage réussit son coup, fait le travail, retombe sur ses pieds : bref, c'est un succès.

Si le résultat du dé est **supérieur au score du talent**, c'est **manqué** : le personnage rate son coup, se plante, s'emmêle les pinceaux : bref, c'est un échec.

Irma la Panthère, cambrioleuse de son état, doit utiliser son talent de Monte-en-l'air pour escalader une façade. Son score dans ce talent est de 16. Si le dé indique de 1 à 16, Irma réussit à grimper sans problème. Si, en revanche, la joueuse d'Irma tire 17 ou plus, notre cambrioleuse tombe sur un os et ne pourra pas escalader la façade.

Difficultés et Avantages

Parfois, un personnage sera confronté à une situation si difficile ou à des circonstances si pourries que ses chances de réussite seront largement compromises : dans de tels cas, on dira que la situation est **Duraille**. Le score du talent subit alors une pénalité de -5.

Si Irma la Panthère (16 en Monte-en-l'air) tombe sur un mur Duraille à escalader, ses chances de réussite seront réduites de -5 et passeront donc de 16 à 11.

A l'inverse, un personnage peut parfois bénéficier de circonstances si favorables qu'elles feront grimper en flèche ses chances de réussite : dans une situation **Fastoche**, le personnage reçoit un bonus de +5.

A l'extrême, bonus et pénalités peuvent atteindre +10 (un **Jeu d'Enfant**) ou -10 (un **Exploit**).

Si Irma la Panthère doit tenter un Exploit (-10) avec son talent de Monte-en-l'air (16), ses chances seront de 6/20.

Si, en revanche, plusieurs pénalités aboutissent à un ajustement total de -15 (ou pire), l'action devient *perdue d'avance*, c'est-à-dire tout à fait impossible à réussir. Il est donc inutile de lancer le dé. Au cas où le joueur insisterait (malgré les mises en garde du Pousse-au-Crime), la tentative se soldera fatalement par un *fiasco* (voir page suivante).

A l'inverse, si une combinaison de bonus amène le bonus total au-delà de +10, l'action devient tout simplement *immanquable* – et, là encore, il n'est pas nécessaire de lancer le dé. Mieux encore, le résultat obtenu est le meilleur résultat possible, l'équivalent d'un *coup de maître* (voir ci-dessous).

Au cours d'une autre expédition, Irma la Panthère tombe sur un mur carrément Fastoche (+5) à escalader. Ses chances passent à 21, donc pas besoin de lancer le dé !

Difficultés des Actions

| | |
|----------------|------------------|
| Immanquable | pas de jet de dé |
| Jeu d'Enfant | +10 |
| Fastoche | +5 |
| Normal | 0 |
| Duraille | -5 |
| Exploit | -10 |
| Perdu d'Avance | pas de jet de dé |

Coups de Bol

Tant qu'une action reste *jouable*, un résultat de **1 indique toujours une réussite** : on parle alors de *coup de bol*. Si l'action est *perdue d'avance*, en revanche, ça ne sert à rien de tenter le coup. Un coup de bol signifie que la chance sourit au personnage : du coup, il gagne immédiatement 1 point de Baraka en plus, sauf s'il en avait déjà 3 (le maximum) !

Coups de Maître

Si le résultat du dé indique à la fois une réussite et un multiple de **5 (5, 10, 15 ou 20)**, c'est un *coup de maître* : l'action est réussie de façon magistrale, avec brio, les mains dans les poches... Dans une baston ou quand les flingues parlent, ce résultat suffit le plus souvent à envoyer l'adversaire au tapis ou ad patres.

René la Balafre a 16 en Flingues. Dans la plupart des cas, il fera mouche sur un résultat de 1 à 16 – et s'il tire 5, 10 ou 15, ce sera un coup de maître – mais pas s'il tire 19. Pour un tir Duraille (-5), ses chances de réussite seraient de 11 et il ferait un coup de maître sur 5 ou 10.

Fiascos

Cela dit, même les professionnels peuvent parfois se prendre les pieds dans le tapis. Un résultat de **20** indique donc toujours un *fiasco* (sauf si les chances du personnage étaient de 20 ou plus). Un fiasco entraîne toujours des conséquences catastrophiques : le tapis de billard se déchire, le flingue s'enraye, le rossignol se pète et reste coincé dans la serrure...

Si Irma la Panthère tire 20 alors qu'elle escalade un mur, elle ratera non seulement son coup mais fera carrément une chute et se blessera (cheville tordue voire pire) !

Un personnage dont les chances de réussite sont de 20 ou plus est à l'abri de tout échec : pour lui, un tirage de 20 n'indique pas un fiasco mais bien un *coup de maître* (vu que 20 est un multiple de 5).

Avec 20 en Crochetage, Freddy la Chignole est le meilleur dans sa partie. Il réussira toujours à crocheter une serrure ordinaire et fera un coup de maître sur 5, 10, 15 ou 20. Si la serrure est Duraille (-5), ses chances seront quand même de 15 – mais là, un tirage de 20 indiquera un fiasco.

Les effets d'un fiasco seront définis par le Pousse-au-Crime, au cas par cas – mais même s'il ne voit pas quoi ajouter pour empirer la situation, un fiasco représente de toute façon *toujours* un échec, qu'on ne peut même pas rattraper avec 1 point de Baraka, contrairement à un échec normal (voir p 16).

Vous trouverez, à la fin de ce chapitre, une description détaillée de chaque talent, avec pour chacun d'eux des exemples de coups de maîtres et de fiascos.

Cas Particuliers

Pas dans tes cordes ?

Votre personnage ne possède pas le talent approprié à la situation ? Pas de panique ! Dans la plupart des cas, il pourra tout à fait **utiliser un talent qui ne fait pas partie de son répertoire**. On appelle ça *improviser* ou *se débrouiller*. Dans ce cas, on teste le score de la qualité appropriée mais la situation devient logiquement plus Duraille (-5).

Au cours d'un casse, René la Balafre se retrouve obligé de jouer les acrobates pour échapper aux flics mais il ne possède pas le talent de Monte-en-l'air. La Souplesse de René étant de 12, ses chances de réussite seront donc seulement de 7 (12-5)... mais si la situation était déjà Duraille pour un vrai Monte-en-l'air, elle deviendrait alors un Exploit (-10) et le score de René serait carrément réduit à 2... Autant dire que ce ne serait pas gagné...

Il y a une exception majeure à cette règle : tous les talents qui dépendent de la **Technique**. Chacun de ces talents nécessite un savoir-faire particulier, une expertise qu'une personne étrangère à ce domaine n'a aucune chance de posséder. Autrement dit : vous n'avez aucune chance de crocheter une serrure (Crochetage), de percer un coffre-fort (Sésame) ou encore de savoir jouer les pickpockets (Passe-Passe) si vous n'avez pas appris à le faire.

Cette restriction s'applique aussi à quelques autres talents liés à d'autres qualités que la Technique. Plus précisément, parmi les six talents liés à chaque autre qualité, il y en a toujours un qui est réservé aux seuls initiés : Intimidation (Carrure), Savate (Souplesse), Œil d'Expert (Instinct), Ecole de la Rue (Aplomb) et Sports Chics (Classe). Seul un personnage qui possède effectivement ces talents pourra les utiliser.

Pas dans les règles ?

Il peut parfois arriver qu'aucun talent ne corresponde à une situation qui, pourtant, présente clairement une part de risque ou une forme de difficulté. Dans ce genre de cas, on utilisera tout simplement le score de la qualité appropriée, comme s'il s'agissait d'un talent et le tour est joué ! Ainsi, un test de Carrure pourra permettre d'enfoncer une porte, un test de Souplesse de sauter d'une voiture etc. Dans les rares cas où plusieurs qualités peuvent s'appliquer à la situation, on utilisera tout simplement celle avec le meilleur score (ex : l'Aplomb ou la Carrure pour ne pas tourner de l'œil quand on est *blessé*).

Poursuivi par des gros bras qui veulent lui faire la peau, Riton la Déveine se retrouve obligé de sauter dans la Seine pour s'enfuir... Plouf ! Comme la natation ne fait pas partie des talents décrits dans le jeu, le Pousse-au-Crime décide de demander un test de Souplesse à Riton – un test qui, vu la situation, sera sans doute Duraille...

Une Question d'Approche...

Il y a un truc important à comprendre d'entrée de jeu concernant le système des *As du Crime* : **les joueurs sont les seuls à lancer les dés**. Autrement dit : le Pousse-au-Crime n'aura JAMAIS besoin de lancer les dés et toutes les actions sont résolues du point de vue des héros de l'histoire (les personnages des joueurs).

Les règles détaillées dans ce chapitre concernent donc uniquement les actions des personnages-joueurs : tout le reste (y compris les actions des seconds rôles) sera géré par le Pousse-au-Crime. Pour plus de détails à ce sujet, voir la section sur les Oppositions ci-dessous et le chapitre V, consacré aux seconds rôles.

Dans le Doute...

Contrairement à d'autres jeux de rôle, *Les As du Crime* n'utilisent pas de jets de dés cachés, c'est-à-dire effectués par le meneur de jeu, à l'insu du joueur. C'est comme ça, par exemple, que beaucoup de jeux gèrent les situations liées à la perception. Mais pas de ça dans *Les As du Crime* ! Un joueur fait toujours les jets de dés représentant les actions de son personnage (oui, même pour les talents liés à l'Instinct : Œil de Lynx, Oreille Fine etc.) et sait donc s'il a réussi ou raté - ce qui n'empêche pas le doute, en cas d'échec.

En outre, dans de telles situations, le Pousse-au-Crime pourra garder pour lui la difficulté du test (Fastoche, Normal, Duraille etc.) et demander au joueur combien il a tiré, afin de le laisser un peu plus dans le doute.

Freddy la Chignole fouille une pièce à fond grâce à son talent de Peigne Fin. Si le test est réussi, Freddy trouvera ce qu'il cherche ; sinon, il fera chou blanc. Si, contrairement à ce que Freddy pense, la pièce ne contient rien d'intéressant, un test réussi le rendra sûr et certain qu'il n'y avait rien à trouver mais un échec le laissera dans le doute. Si, en revanche, il y a bien un truc planqué et que le Pousse-au-Crime le juge Duraille (-5) à trouver, il ne le dira pas au joueur mais lui demandera combien il a tiré au dé, histoire de savoir si Freddy a oui ou non déniché l'objet.

Oppositions

Bien souvent, un personnage devra agir contre un second rôle ou s'opposer, d'une façon ou d'une autre, à ses actions - dans une bagarre, par exemple, pour frapper l'adversaire (ou encaisser ses coups...) mais aussi pour déjouer la vigilance d'un flic ou d'une victime potentielle ou encore pour battre un adversaire aux cartes ou au billard...

Dans ce genre de situation, le test du personnage pourra devenir plus Duraille (-5) si son adversaire ou sa cible possède un *point fort* approprié et relèvera même de l'Exploit (-10) si l'adversaire ou la cible est un *cador* dans ce domaine (voir chapitre V).



Une situation classique d'opposition

Autrement dit, il est toujours plus difficile de battre ou de manipuler quelqu'un qui sait se défendre. Si, par exemple, un personnage essaie de frapper un adversaire qui a l'Esquive comme point fort, son test de Castagne sera, en toute logique, plus Duraille.

L'astuce de ce système est qu'il permet de résoudre toutes les situations d'opposition du point de vue des personnages, sans avoir besoin de lancer de dés pour les actions de leurs adversaires ou de leurs victimes.

Le chapitre V, consacré aux seconds rôles et à leurs capacités, revient en détail sur les oppositions, avec notamment un tableau qui répertorie à peu près toutes les situations d'opposition possibles.

Personnage contre Personnage

Il peut arriver que deux personnages incarnés par des joueurs décident de s'affronter l'un l'autre - que ce soit au billard, aux cartes, à la castagne, etc. Dans un tel cas de figure, chaque joueur effectue son propre test et on compare les résultats.

Si un des tests est manqué et que l'autre est réussi, la situation tourne évidemment en faveur de ce dernier.

Si les deux tests sont réussis, la situation tourne en faveur du *jet de dé le plus élevé*, sauf si un des deux personnages a réussi un *coup de maître*, auquel cas il bénéficie des effets d'une simple réussite.

Si les deux tests sont manqués, s'ils sont réussis avec *exactement* le même tirage ou en cas de double *coup de maître*, on relance immédiatement les dés.

La Baraka

Les règles des *As du Crime* ne seraient pas ce qu'elles sont sans la Baraka, cette réserve de points qui peut permettre aux premiers rôles (et uniquement à eux) de forcer le destin ou de miser sur leur chance.

Un joueur a toujours la possibilité de dépenser 1 point de Baraka (un point à fois, jamais plus) pour obtenir un des trois effets suivants :

Un Coup de Pouce : Après un jet de dé, le joueur peut dépenser 1 point de Baraka pour améliorer d'un cran le résultat obtenu : le *fiasco* se transforme en simple échec, l'échec devient une réussite et une réussite se transforme en *coup de maître*.

Un Vrai Miracle : Chaque fois qu'un personnage devrait être *blessé* ou *tué*, il peut ignorer ce résultat en dépensant 1 point de Baraka. S'il réchappe à la mort, il sera tout de même *blessé* et incapable d'agir pour le reste de la scène (K.O., laissé pour mort etc.).

Une Sacrée Veine : Avec l'aval express du Pousse-au-Crime, un joueur pourra dépenser 1 point de Baraka pour que son personnage bénéficie d'une coïncidence favorable – comme par exemple tomber sur un vieux pote qui passe en automobile alors qu'on est poursuivi par des gros bras... Le joueur a tout à fait le droit de proposer la coïncidence... que le Pousse-au-Crime a tout à fait le droit de refuser s'il la juge tirée par les cheveux ou trop improbable.

Les points de Baraka sont une denrée précieuse. Une fois dépensés, ils sont perdus pour de bon – mais le personnage pourra en gagner de nouveaux, grâce à l'expérience (voir page suivante).

Le Flux de l'Action

Dans une bagarre, une fusillade ou toute autre situation du même style, on découpera l'action en *tours*, pour permettre à chaque personnage et à chaque second rôle impliqué d'agir à tour de rôle. Chaque tour représente une poignée de secondes, durant lesquelles chaque personnage va pouvoir *agir* (par exemple pour essayer de frapper un adversaire) mais aussi *réagir* aux actions adverses (par exemple pour esquiver ou encaisser un coup).

Les personnages pourront toujours agir avant leurs adversaires, sauf s'ils sont *pris de court* (effet de surprise, attaques en traître, embuscades etc.), auquel cas ils perdront toute possibilité d'*agir* durant le premier tour mais pourront cependant *réagir* – sauf si, non contents d'être *pris de court*, ils sont aussi *sans défense* : dans ce cas, ils seront totalement à la merci de leurs adversaires ! Lorsque c'est aux personnages que l'effet de surprise profite, leurs tests d'attaque deviennent plus Fastoches (+5).



Règle n°1 : ne jamais se laisser surprendre...

Enfin, lorsqu'un personnage fait face à plusieurs adversaires à la fois (trois au maximum), il ne pourra *agir* que contre un seul à la fois mais pourra *réagir* aux actions de chacun d'entre eux.

Pour plus de détails sur les actions pouvant être accomplies en combat, voir la description des talents appropriés : Canne, Castagne, Discrétion, Esquive, Flingues, Poigne de Fer, Savate et Surin.

Coups et Blessures

Parfois, les choses tournent mal et un personnage peut se retrouver sonné, blessé, K.O. ou même tué... Voici les dommages qu'un personnage peut subir :

Sonné : Le personnage perd sa prochaine occasion d'*agir*. En outre, s'il est de nouveau *sonné* avant la fin de la scène en cours, il sera *assommé*.

Assommé : Le personnage est K.O., au tapis, bref sans connaissance, jusqu'à la fin de la scène. Après coup, il sera *groggy* pour la scène suivante : s'il est *sonné*, il se retrouvera de nouveau K.O.

Blessé : Le personnage morfle sévère : il doit réussir un test en Aplomb ou en Carrure (au choix) ou se retrouvera hors de combat pour le reste de la scène. En prime, s'il est à nouveau *blessé* avant d'avoir pu être soigné (soit, dans la plupart des cas, avant la fin de l'épisode), il sera *salement touché*.

Salement Touché : Le personnage perd conscience pour le reste de la scène. S'il est de nouveau *blessé* (ou s'il ne reçoit aucun soin) d'ici la fin de l'épisode, il mourra. Bref, il a besoin d'un toubib ! D'ici là, tous ses tests seront plus Durailles (-5).

Ad Patres : C'est fini. Le personnage est mort, sauf s'il est sauvé par sa Baraka.

Tout un Feuilletton

Autant vous le dire tout de suite, on ne va pas se casser la tête avec des points d'expérience et autres finasseries du même style. Dans *Les As du Crime*, la progression des personnages se fait selon les mêmes critères que pour les héros d'une série télévisée : tout est une question d'épisodes et de saisons.

Un **épisode** est l'équivalent d'un scénario, c'est-à-dire, la plupart du temps, d'une séance de jeu – mais rien n'interdit de jouer un épisode en deux fois.

Une **saison** représente un groupe de cinq ou six épisodes (au choix du Pousse-au-Crime), après lequel le jeu marquera une petite pause. Et quand il reprendra, ce sera le début d'une nouvelle saison.

Ce format feuilletonesque permet de mettre en place la progression des personnages de façon très simple :

A la fin d'un épisode qui se termine bien (en gros, après un coup réussi), le Pousse-au-Crime pourra lui octroyer 1 point de **Baraka**. Si le joueur a vraiment fait preuve de brio ou d'ingéniosité, le Pousse-au-Crime pourra même, dans sa grande générosité aller jusqu'à 2 points. De toute façon, un personnage ne peut jamais posséder plus de 3 points de Baraka et cette règle ne souffre aucune exception.

Entre deux saisons, le joueur peut faire progresser son personnage, avec trois options au choix :

S'améliorer : Le personnage gagne 1 point de plus dans *deux qualités* choisies par le joueur, ce qui fait progresser du même coup tous les talents liés à ces qualités. Aucune qualité (et donc aucun talent) ne peut dépasser le maximum de 20 et une même qualité ne peut augmenter que deux fois en cours de jeu. Ces augmentations devront être indiquées sur la fiche du personnage, afin d'en garder trace.

Etendre son répertoire : Le personnage gagne un nouveau talent, choisi par le joueur avec l'accord du Pousse-au-Crime. Ceci ne pourra avoir lieu que deux fois en tout ; le répertoire d'un personnage ne pourra donc jamais inclure plus de douze talents.

Devenir un cador : Le personnage devient un as, un maître absolu dans un de ses talents. Concrètement, cela permet d'atteindre 20 dans le talent en question, sans pour autant avoir ce score mirifique dans sa qualité maîtresse. Celle-ci devra tout de même être égale ou supérieure à 16. Cette option ne peut être choisie que deux fois dans la vie d'un personnage et ne sert à rien s'il a déjà un score de 20 dans la qualité concernée (un cas rarissime, il faut bien l'avouer).

Au début de chaque nouvelle saison, un personnage est censé prendre un **nouveau départ** : il reçoit 1 point de Baraka en plus – sauf s'il en avait déjà 3.

Des Hauts et des Bas

Les ressources d'un personnage (ses Contacts, sa Réputation et ses Finances) peuvent aussi fluctuer d'un épisode à l'autre, en fonction de ce que le personnage aura réussi ou de ce qui lui sera tombé dessus... Une ressource peut donc augmenter, tout comme elle peut baisser. Sur ce plan pas besoin de règles compliquées : c'est le Pousse-au-Crime qui décidera, au cas par cas, à partir des critères suivants.

Contacts : Selon la façon dont il mène sa barque en cours de jeu, un personnage pourra développer de nouveaux Contacts ou, au contraire, en perdre. Chaque niveau en Contact représente un second rôle susceptible de rendre toutes sortes de services au personnage – mais bon, pas non plus pour rien : un Contact est un Contact, pas une bonne poire.

Réputation : Lorsqu'il réussit un gros coup ou tout autre truc susceptible d'augmenter sa notoriété et son prestige dans le milieu des affranchis (la pègre, mais aussi, plus largement, les bas-fonds et leur faune), il gagne un niveau de Réputation. A l'inverse, un échec cuisant ou un comportement « pas correct » (eh oui, même les voyous peuvent avoir leur code de conduite) pourra lui faire perdre de la Réputation.

Finances : Les Finances d'un personnage pourront fluctuer en fonction des succès professionnels du personnage, c'est-à-dire des coups qu'il a réalisés. Un gros coup pourra ainsi lui faire gagner 1 voire 2 niveaux en Finances. A l'inverse, si le personnage se fait arnaquer dans les grandes largeurs ou traverse une passe difficile, ses Finances pourront baisser – là encore, à la discrétion du Pousse-au-Crime.

Et le Fric, dans tout ça ?

On ne va pas se casser la tête à comptabiliser chaque sou dépensé ou gagné par le personnage ; c'est *Les As du Crime*, pas *Les As du Budget*. Le niveau de Finances du personnage permet de refléter son train de vie, sans se compliquer la vie avec des revenus mensuels ou des listes de prix. Cela dit, dans un jeu où les personnages sont souvent obsédés par le fric (on ne se refait pas), on a parfois besoin de mentionner des sommes d'argent en cours de jeu. Pour ça, inutile de vous prendre la tête avec la valeur du franc de l'époque; mieux vaut utiliser une échelle parlante pour les joueurs, même si elle n'est pas historiquement authentique.

La solution est d'utiliser un système monétaire fictif à la fois simple et évocateur, avec les *balles*, les *sacs* et les *briques* comme unités. Vous prenez la somme en euros et vous la convertissez telle quelle en *balles*. *Mille balles font un sac* et *mille sacs font une brique*. Si vous estimez, par exemple, le montant d'un butin à 50,000 euros actuels, ça fera, dans le monde des *As du Crime*, 50,000 balles, soit 50 sacs. Et hop, le tour est joué et le compte est bon !

10 euros = 10 balles
1000 balles = 1 sac
1000 sacs = 1 brique



Bon, c'est pas tout ça, mais va falloir renflouer les Finances !

Les Ressources en Jzu

Finances

Les Finances d'un personnage reflètent à la fois la fortune actuelle et le train de vie du personnage. En pratique, c'est surtout durant les *intermèdes* (entre les épisodes) qu'un joueur devra gérer les Finances de son personnage. Celles-ci pourront fluctuer s'il fait des affaires (voir la description du talent Business, p 21), s'il joue gros (voir Cartes, p 23) mais aussi (voire surtout) s'il a récemment réussi un gros coup (+1 en Finances), voire un très gros coup (+2).

Il faut cependant bien comprendre une chose : dans *Les As du Crime*, rien n'est jamais gagné *ad vitam aeternam*, et les dépenses filent vite, d'autant que les personnages des As du Crime ont tendance à vivre au-dessus de leurs moyens ou à prendre du bon temps dès qu'ils en ont la possibilité...

Au début de chaque nouvelle saison, le personnage perd 1 niveau en Finances : il est censé avoir claqué pas mal de blé (ou avoir pris du bon temps) durant l'intervalle. Mais cette perte peut être évitée si le joueur renonce au point de Baraka normalement reçu à chaque nouveau début de saison (voir p 17). Et s'il avait déjà 3 en Baraka, son niveau en Finance restera le même – c'est ça aussi, la Baraka !

Un personnage peut également choisir de *mettre du fric de côté* pour *voir venir* ou pour faire *profil bas* : il peut parfois être plus prudent de ne pas augmenter son train de vie immédiatement après un gros coup... Dans ce cas, chaque fois que le personnage devrait gagner +1 en Finances, il peut choisir d'affecter à la place 1 point à ses *réserves* de fric.

Ce total représente ses éconocroques, son magot, son bas de laine, bref, tout ce qu'il a pu mettre de côté. Il pourra y puiser à loisir pour augmenter ou renflouer son niveau de Finances actuel, ou encore éviter de casquer 1 point de Baraka au début de la prochaine saison. Il n'y a aucune limite au nombre de points de Finances pouvant être engrangés dans une réserve.

Ainsi, si j'ai 3 en Finances et que je réussis un très gros coup (+2), je peux en profiter et passer à 5 en Finances ou garder le même train de vie et affecter 2 points à mes réserves ou encore couper la poire en deux : +1 en Finances et 1 point dans les réserves...

Du coup, me direz-vous, avec toutes ces fluctuations, ça veut donc dire qu'un personnage ne peut jamais être sûr de faire fortune *une fois pour toutes* et de se trouver définitivement à l'abri du besoin, même s'il réussit le casse du siècle ?

En fait, c'est tout à fait possible... mais dans ce cas, le personnage se *range des affaires* et ne sera donc plus intéressant à jouer – mais si vous le voulez, libre à vous de mettre votre personnage à la retraite, à l'abri du besoin, hors-jeu et heureux, dès que son niveau de Finances aura atteint 5 et qu'il aura engrangé au moins 5 points dans ses réserves. Arrivé à ce stade, on considèrera que le personnage n'aura plus vraiment *besoin* d'aller au turbin...

Contacts

Les Contacts d'un personnage sont probablement la ressource la plus simple à gérer en termes de jeu : quand un personnage noue un nouveau contact, sa valeur de Contacts augmente d'un niveau – et si jamais il perd un contact, sa valeur baisse d'autant.

Comme pour les autres ressources, ce niveau ne peut jamais dépasser 5. Cette limite représente le fait que les contacts, ça s'entretient et que le personnage ne peut pas être partout à la fois ; si, d'aventure, son niveau de Contacts franchit cette limite, le joueur devra choisir quels contacts son personnage laisse tomber et lesquels il continue à entretenir.

Réputation

La Réputation représente à la fois la *notoriété* du personnage (dans le milieu, s'entend) mais aussi ce qu'on pourrait appeler sa *cote*, son prestige (toujours dans le milieu) : plus son niveau de Réputation sera élevé, plus il sera connu ET pris au sérieux.

Quand la Réputation d'un personnage augmente (suite, par exemple, à un gros coup magistralement réussi), on parle davantage de lui, on le prend de plus en plus au sérieux – bref, il gagne à la fois en notoriété et en prestige au sein du milieu.

A l'inverse, quand la Réputation d'un personnage baisse (suite, par exemple, à un coup totalement foiré ou s'il a décidé de balancer quelques rivaux ou anciens collègues...), il est moins bien vu par le milieu et on parlera donc moins de lui : il perd à la fois en prestige et en notoriété au sein du milieu.

Mais comme nous allons le voir, la Réputation est aussi une ressource à double-tranchant : plus elle est élevée et plus le personnage attire aussi l'attention de la police. Eh oui : les gens parlent, les flics se tiennent au courant et il y aura toujours des indices...

Les bénéfices de la Réputation commencent à se faire sentir à partir du niveau 3. A 1 ou 2, le personnage n'est pas assez connu ou coté pour que sa Réputation joue en sa faveur.

A partir de 3 en Réputation (un spécialiste), un personnage peut *jouer sur sa Réputation* quand il traite avec d'autres *affranchis*, afin d'augmenter ses chances de réussir un test d'Autorité, de Bas-Fonds, de Beaux Discours, de Bizness et de Bluff : dans ce cas, le test devient plus Fastoche (+5). Ceci ne s'applique ni aux *caves* (les honnêtes gens) ni aux *cognes* (les policiers). Il est évidemment impossible de bénéficier de cet avantage si on agit *en loucedé* (voir encadré page suivante). Enfin, il y a un *revers de la médaille* : face à des policiers, la Réputation du personnage va *jouer contre lui*, rendant plus Duraille (-5) tout test de Beaux Discours ou de Bluff.

A partir de 4 en Réputation (un cador), le personnage peut engager un à trois *sous-fifres* (voir chapitre V) à son service. Ceci ne peut être correctement fait qu'au cours d'un intermède (c'est-à-dire entre deux épisodes). Une fois recrutés, les sous-fifres seront normalement toujours disponibles, sauf cas exceptionnel. Lorsqu'il utilise son Autorité avec eux, le personnage bénéficie évidemment de son bonus de Réputation (voir ci-dessus). Si jamais la Réputation du personnage retombe au-dessous de 4, les sous-fifres iront voir ailleurs ; ceci ne concerne pas l'éventuel sous-fifre gagné grâce à la table des Aléas (p 6), lequel restera toujours fidèle.



Alors, ça te dit de devenir mon sous-fifre ?

A 5 en Réputation (une légende), le personnage ne peut jamais débiter un épisode avec 0 en Baraka : s'il a dépensé toute sa Baraka à l'épisode précédent, celle-ci remontera automatiquement à 1. Sa Baraka reste toutefois limitée à 3 points. Et si jamais sa Réputation baisse, il perdra ce privilège.

En loucedé

Avant un coup, un règlement de comptes ou toute autre opération importante, le personnage peut décider qu'il agira *en loucedé*, c'est-à-dire en secret - et pas seulement vis-à-vis des caves ou des cognes. Dans ce cas, *si tout marche comme prévu*, les actes du personnage ne pourront pas affecter sa Réputation, ni en bien (pour ne pas trop attirer l'attention sur lui), ni en mal (pour éviter d'éventuels ennuis).

Cette stratégie de prudence est, bien sûr, absolument indispensable quand il s'agit de balancer d'autres criminels aux flics ou d'organiser un coup tordu du même genre - mais attention, si le pot aux roses vient à être découvert, rien ne pourra empêcher la perte de Réputation (ni d'autres conséquences sans doute plus préoccupantes) ! Dans ce genre de situation, il faut donc généralement jouer serré.

A présent, en route pour la description détaillée des talents. C'est parti !

Description des Talents

Autorité

Qualité maîtresse : Aplomb

Ce talent sert à s'imposer et à commander. Il permet de pousser quelqu'un à faire quelque chose ou, au contraire, de l'en dissuader, dans les limites du raisonnable. L'Autorité ne peut être utilisée que sur des seconds rôles – et uniquement sur ceux qui sont susceptibles d'obéir au personnage ; pas question, par exemple, de jouer de son Autorité face à un flic ou à un ennemi déclaré. Si le second rôle possède lui-même le point de fort Autorité, le test sera toujours Duraille (-5) et relèvera même de l'Exploit (-10) s'il est un *cador* dans ce domaine (voir chapitre V).

Intimidation : Un test réussi en Autorité pourra rendre plus Fastoche (+5) un test en Manière Forte ou en Présence Imposante.

Coup de Maître : Le second rôle obéit avec zèle. En prime, le personnage n'aura plus besoin de tester son Autorité avec lui pour le reste de l'épisode.

Fiasco : Non seulement le second rôle n'obéit pas mais le personnage perd toute chance de réutiliser son Autorité sur lui jusqu'à la fin de l'épisode.

Bas-Fonds

Qualité maîtresse : Aplomb

Ce talent représente la connaissance des quartiers chauds et des lieux mal famés ; quel argot on y parle, quelles informations ou quelles marchandises on peut y dénicher ou encore quelle bande ou quel caïd règne sur l'endroit. Il permet aussi de se débrouiller au mieux quand on vit dans la clandestinité et peut être très utile pour les malfrats en cavale, pour faire profil bas et éviter d'être balancé ou repéré par des indics. En bref, ce talent permet d'opérer dans les quartiers milieux interlopes en évitant les ennuis.

Caves et Affranchis : Ce talent est un des rares qui ne peut pas être utilisé par un personnage qui ne le possède pas (voir p 14) ; les Bas-Fonds sont un monde à part et on ne s'improvise pas « affranchi ».

Coup de Maître : Le personnage mène si bien sa barque qu'il peut réussir à nouer un nouveau Contact (+1) ou à obtenir un tuyau ou une faveur inespérée.

Fiasco : Le personnage est très mal accueilli et sans doute soupçonné d'être un faiseur d'embrouilles ou pire : un mouchard. A moins qu'il n'attire l'attention d'un vieil ennemi ou d'individus mal intentionnés.



Le talent Beaux Discours en action...

Beaux Discours

Qualité maîtresse : Classe

Ce talent représente l'éloquence et le bagou du personnage. Il sera surtout utilisé pour embobiner une victime avec de belles paroles, afin d'endormir sa méfiance ou de le persuader de faire quelque chose qu'il n'aurait pas forcément envisagé tout seul.

Une Question de Confiance : Le test de Beaux Discours pourra être Duraille (-5) si la cible a des raisons de se méfier. Ce sera également le cas si elle est dotée du point fort Flair – et si elle est un *cador* dans ce domaine (voir chapitre V), la tentative du personnage relèvera carrément de l'Exploit (-10).

Baratin : De Beaux Discours peuvent faciliter une tentative de Bluff ou de Gringue, lorsque celle-ci est Duraille (-5) ou relève de l'Exploit (-10). Dans ce cas, un test réussi en Beaux Discours rendra la situation plus Fastoche (+5) : ce qui est Duraille (-5) devient normal (0) et ce qui relève normalement de l'Exploit (-10) devient « seulement » Duraille (-5).

Coup de Maître : L'éloquence du personnage fait merveille. Si ses Beaux Discours avaient pour but d'aider une tentative de Bluff ou de Gringue, il reçoit un bonus supplémentaire de +5 ; autrement dit, un Bluff qui était Duraille à l'origine (-5) devient carrément Fastoche (+5) !

Fiasco : Le personnage se montre si maladroit qu'il n'aura plus aucune chance d'utiliser son talent sur cette cible pour le reste de l'épisode. Toute tentative de Bluff ou de Gringue sera aussi vouée à l'échec.



Amateur, professionnel, cador ? Toute la question est là...

Billard

Qualité maîtresse : Classe

Ce talent permet de jouer au billard – et plus exactement de gagner !

Normalement, un seul test sera nécessaire pour gagner une partie mais le Pousse-au-Crime pourra faire durer le plaisir pour les parties aux enjeux importants (financièrement ou dramatiquement). Dans ce cas, le personnage doit faire trois tests. S'il en réussit au moins deux, c'est gagné.

Si l'adversaire est doté du point fort Billard, les tests seront bien évidemment Durailles (-5) et relèveront même de l'Exploit (-10) s'il est un *cador* dans ce domaine (voir chapitre V).

Coup de Maître : Dans une partie qui se joue normalement en trois tests, un coup de maître signifie une victoire immédiate et éclatante.

Fiasco : Le personnage déchire le tapis, envoie une de ses boules dans la figure de quelqu'un, se donne un coup de queue de billard dans l'œil ou donne la victoire à l'adversaire – bref, la partie s'arrête là...

Bizness

Qualité maîtresse : Classe

Ce talent représente le sens des affaires ; la capacité à gérer un business et à marchander, mais aussi à s'imposer face à la concurrence et à se faire respecter par ses clients et ses associés. Il sera surtout utilisé entre les épisodes, pour voir comment un personnage gère ses affaires (quand il a des affaires à gérer).

Marchandages et Tractations : Si un personnage utilise ce talent pour marchander avec un second rôle doté du point fort Business (ou pour agir contre lui sur le plan des affaires), le test deviendra Duraille (-5) et relèvera même de l'Exploit (-10) si le concurrent est un *cador* dans ce domaine (voir chapitre V).

Faire Tourner une Boîte : Par « boîte », on entend cabaret, maison close ou tout autre établissement nocturne et convivial. Après chaque épisode, le personnage en charge de la boîte devra effectuer un test de Business. S'il est réussi, tout va bien ; sinon, la boîte commence à perdre trop de fric : encore un autre échec comme ça et il faudra mettre la clé sous la porte. Si les temps sont durs, le test sera Duraille (-5) ; si, au contraire, la conjoncture est bonne pour tout le monde, il sera Fastoche (+5).

Faire des Affaires : Entre deux épisodes, le Business peut être utilisé pour *faire des affaires* (placements avantageux, opérations financières etc.), dès lors qu'on a au moins 3 en Finances. La difficulté du test dépendra alors de son niveau de Finances : Exploit (-10) s'il a 3, Duraille (-5) s'il a 4 et normal (0) s'il a 5. Si le test est réussi, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Finances. S'il avait déjà 5, il peut soit *mettre de côté* (voir p 18) ou alors s'offrir un truc énorme, genre hôtel de luxe, château ou yacht de croisière. Faire des affaires n'est, toutefois, pas sans risques : si le test est manqué, il devra être suivi d'un second test de Business (avec la même difficulté) pour éviter la perte d'un niveau en Finances - et même pire en cas de fiasco (voir ci-dessous).

Coup de Maître : Dans un marchandage, les choses se passent si bien que le personnage n'aura plus jamais besoin de tester son Business avec l'individu concerné. S'il s'agit de faire tourner une boîte, un coup de maître indique une gestion si brillante qu'il n'aura plus jamais besoin de tester son Business pour gérer la boîte jusqu'à la fin de la saison. Et s'il cherchait à faire des affaires, le bonus de +1 en Finances est définitivement acquis – la belle vie !

Fiasco : Un fiasco dans un marchandage signifie que la personne concernée ne voudra plus jamais traiter avec le personnage. Un fiasco quand on essaie de faire tourner une boîte signifie soit le dépôt de bilan, soit des dettes si monstrueuses que le personnage perd définitivement un niveau en Finances (qu'il pourra néanmoins toujours essayer de regagner en faisant des affaires ou en réussissant un gros coup). Enfin, un fiasco quand on essaie de faire des affaires a pour conséquence la perte immédiate d'un niveau de Finances... et même d'un deuxième si on manque le second test de Business (voir ci-dessus) ! Et en cas de fiasco sur ce second test, c'est carrément un troisième niveau qui est perdu – bref, c'est la ruine !

Bluff

Qualité maîtresse : Aplomb

Ce talent sert à se montrer convaincant, à faire preuve d'assurance et à ne pas se démonter quand on bluffe, quand on est cuisiné par les poulets ou pour menacer quelqu'un (sauf, bien entendu, si les menaces en question ne sont *pas* du Bluff). Comme tous les talents liés à la persuasion, le Bluff ne peut être utilisé que contre un second rôle.

En règle générale, la difficulté du test dépend de la situation, évaluée par le Pousse-au-Crime. Plus ce que le bluffeur prétend semble invraisemblable, plus le test sera difficile. En outre, si la cible du personnage est dotée du point fort Flair, le test sera toujours au moins (-5) et relèvera même de l'Exploit (-10) si le second rôle est un cador dans ce domaine.

Baratin : Il ne faut pas confondre le Bluff, basé sur l'Aplomb avec les Beaux Discours, basé sur la Classe, même si les deux peuvent souvent se combiner : les Beaux Discours permettent de trouver les mots, le Bluff sert à avoir l'air convaincu et à tenir tête. Une tentative de Bluff Duraille (-5) ou relevant de l'Exploit (-10) peut être aidée par de Beaux Discours (voir la description de ce talent).

Coup de Maître : Le personnage se montre si sûr de lui que la cible croit dur comme fer à son Bluff – au point que le personnage n'aura plus besoin d'utiliser ce talent sur cette personne pour le reste de l'épisode.

Fiasco : Le personnage se montre si peu crédible ou assuré qu'il perd toute possibilité de réutiliser le Bluff sur la même cible pour le reste de l'épisode.

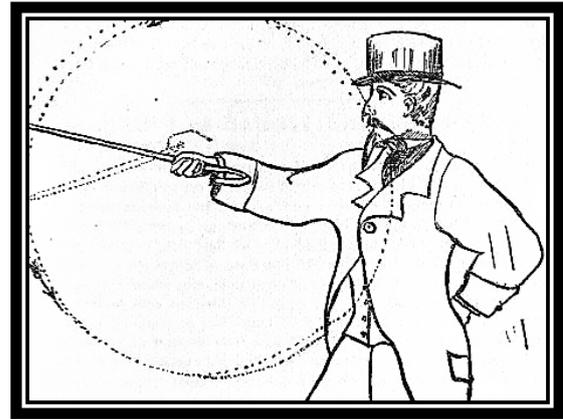
Canne

Qualité maîtresse : Souplesse

Ce talent représente la pratique du combat à la canne, très en vogue à l'époque. Cette technique, proche de l'escrime, peut permettre de parer une attaque adverse, de tenir un assaillant à distance, de le désarmer ou même, si on utilise une canne plombée, de l'assommer. Avec une canne-épée, ce talent peut même être utilisé pour blesser, voire pour tuer.

Combats : A chaque tour de combat (voir p 16), le personnage devra faire un test de Canne pour réussir la manœuvre qu'il souhaite accomplir. Ce talent peut être utilisé pour l'attaque comme pour la défense.

Défense : Ce talent peut être utilisé pour parer une attaque ou tenir un adversaire à distance (ce qui revient au même, en termes de jeu). Le test de talent du personnage devient Duraille (-5) si l'adversaire est lui aussi armé d'une canne et doté du point fort



L'art de la canne, pour les débutants

du même nom (voir chapitre V) ou s'il est un adepte de la Savate; s'il est un *cador* dans un de ces deux domaines, le test du personnage relèvera de l'Exploit (-10). Ceci ne s'applique pas aux autres techniques de combat (Castagne, Surin ou Matraque), qui n'imposent donc aucune pénalité particulière.

Attaque : Ce talent peut être utilisé pour désarmer ou assommer un adversaire, ce qui nécessite une canne plombée. Ce test deviendra Duraille (-5) si l'adversaire du personnage est doté du point fort approprié (Canne, Matraque ou Surin s'il s'agit de le désarmer, Esquive, Canne ou Castagne s'il s'agit de l'assommer) et relèvera même de l'Exploit (-10) s'il est un cador dans ce domaine (voir chapitre V). Avec une canne-épée, un test d'attaque réussi permet de *blesser* l'adversaire. Face à une telle arme, seule l'Esquive ou la Canne peut aider le défenseur, la simple Castagne n'étant d'aucun secours.

Coup de Maître : En défense, un coup de maître permet, en prime, de porter une riposte foudroyante : l'adversaire se trouve alors désarmé (s'il était armé), assommé (avec une canne plombée) ou blessé (canne-épée). En attaque, un coup de maître permet de porter un *coup mortel* (directement fatal), avec une canne-épée comme avec une canne plombée.

Fiasco : Le personnage lâche la canne ou perd l'équilibre ; il sera *pris de court* au tour suivant (voir les règles sur le feu de l'action, p 16).

Cartes

Qualité maîtresse : Instinct

Whist, bridge ou belotte, celui qui possède ce talent connaît toutes les règles et les astuces pour gagner. Pour emporter la partie, le personnage doit réussir un test contre chacun de ses adversaires. Face à un adversaire doté du point fort Cartes, le test sera Duraille (-5) et relèvera même de l'Exploit (-10) si le second rôle est un cador dans ce domaine.

Jouer Gros : Si la situation se présente, en cours de jeu, le personnage peut décider de *jouer gros*. Dans ce cas, une victoire lui fait gagner +1 en Finances... mais une défaite lui en fera perdre autant. On peut aussi *jouer gros* une fois par intermède, entre deux épisodes ; dans ce cas, le test sera Duraille (-5).

Tricher : S'il souhaite tricher, le personnage devra réussir un test de Passe-Passe avant son test de Cartes. Si le test de Passe-Passe est réussi, le test de Cartes deviendra plus Fastoche (+5) - mais s'il rate, la tricherie sera aussitôt détectée ! Le test de Passe-Passe sera Duraille (-5) si l'adversaire a le point fort (Eil de Lynx ou Flair (au choix) et sera même un Exploit (-10) s'il est un cador dans ce domaine.

Affronter un Tricheur : Seul un second rôle avec le point fort Passe-Passe peut tricher efficacement. Dans ce cas, le test de Cartes du personnage devient plus Duraille (-5), sauf s'il démasque le tricheur en réussissant un test Duraille (-5) en Flair ou en (Eil de Lynx (au choix) ; si le tricheur est un cador en Passe-Passe, le test relèvera même de l'Exploit (-10).

Coup de Maître : Victoire éclatante ! Si on *jouait gros*, le gain en Finances est tout énorme (+2).

Fiasco : Un fiasco signifie que le personnage joue si mal (ou a une telle déveine) qu'il est immédiatement battu ou forcé d'abandonner. S'il *jouait gros*, le personnage perd 2 niveaux de Finances !

Castagnø

Qualité maîtresse : Carrure

Ce talent permet au personnage de jouer des poings, de distribuer des bourre-pif et autres gnons dans une bagarre à mains nues – et même d'utiliser chaises, bouteilles et autres objets contondants. Il donne aussi l'habitude d'encaisser les coups, comme un boxeur.

Coups de poing : A chaque tour de combat (voir règles sur *le feu de l'action*), le personnage doit faire un test de Castagne pour frapper son adversaire ; ce test sera Duraille (-5) si l'adversaire est doté du point fort Esquive, Castagne ou Savate (au choix) et relèvera même de l'Exploit (-10) contre un cador dans l'un de ces domaines. Si le test est réussi, la victime est *sonnée* (voir p 16) et se retrouvera K.O. si elle est de nouveau *sonnée* avant la fin de la scène.

Armes Improvisées : En Castagne la définition d'une arme improvisée est un objet contondant utilisé comme arme et qui ne peut servir qu'une seule fois (ex : la bouteille qu'on brise sur la tête d'un adversaire, la chaise qu'on lui casse sur le dos etc.); dans ce cas, le test de Castagne devient plus Fastoche (+5). Les armes improvisées tranchantes (ex : tesson de bouteille) relèvent quant à elle du talent Surin.

Encaisser les Coups : Ce talent peut être utilisé en défense (à la place de l'Esquive) pour encaisser un coup porté à mains nues ou avec un objet contondant (matraque etc.). Si le test est réussi, le personnage encaisse sans broncher ; sinon, il sera *sonné*, voire *assommé* (voir p 16). Le test sera Duraille (-5) si l'assaillant a le point fort idoine (Castagne, Canne ou Matraque) et relèvera même de l'Exploit (-10) si c'est un cador. Ce talent ne permet pas de se défendre contre une lame ou contre la Savate (voir p 34).

Se Dégager : La Castagne peut aussi permettre de se dégager de l'étreinte d'un adversaire. S'il a Poigne de Fer comme point fort, ce sera Duraille (-5) et même un Exploit (-10) si c'est un cador.

Coup de Maître : Si le personnage tire un coup de maître en jouant des poings (ou autres), la victime n'est pas simplement *sonnée* : elle est mise K.O. recta. S'il s'agit d'encaisser les coups, le personnage encaisse tellement bien qu'il a droit à une attaque supplémentaire immédiate contre son adversaire.

Fiasco : Le personnage perd l'équilibre, emporté par son élan ; il sera *pris de court* au tour suivant (voir les règles sur le feu de l'action, p 16). S'il cherchait à encaisser les coups, il se retrouve direct au tapis (*assommé*) au lieu d'être *sonné* ; s'il était déjà *sonné*, il a de toute façon eu son compte.

Crochetage

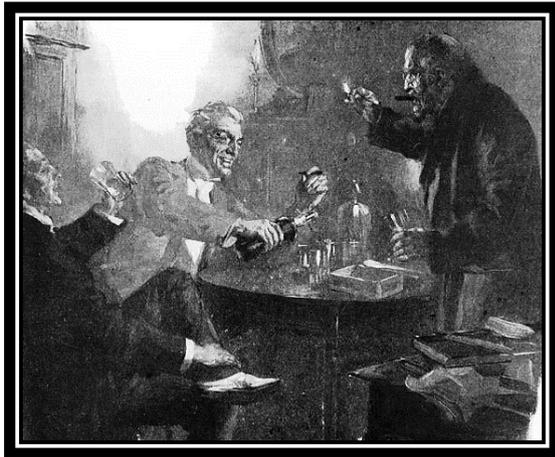
Qualité maîtresse : Technique

Ce talent permet de crocheter une serrure, avec le matériel approprié (un rossignol ou, à la rigueur, une grande épingle à cheveux). Le personnage n'a droit qu'à un seul essai par serrure ; s'il rate son coup, il ne pourra pas réessayer tant qu'il n'aura pas amélioré son talent. Une serrure particulièrement sûre sera Duraille (-5) et relèvera même de l'Exploit (-10) si elle est hautement perfectionnée. Si le crocheteur n'a pas le matériel requis mais peut se débrouiller avec les moyens de bord (ex : une épingle à cravate, un couteau etc.), sa tentative deviendra forcément plus Duraille (-5). Le temps nécessaire peut varier de quelques secondes à plusieurs minutes.

Secrets du Métier : Comme tous les autres talents liés à la Technique, ce talent ne peut être utilisé que par un personnage qui le possède : impossible d'improviser dans un domaine aussi pointu.

Coup de Maître : La serrure est crochetée en moins de deux ou sans le moindre bruit, au choix.

Fiasco : Non seulement le « serrurier » rate son coup mais son outil reste irrémédiablement coincé dans la serrure, ce qui bloque la porte et constitue une preuve incontestable de tentative d'intrusion.



Allez, encore un petit test en Descente !

Descente

Qualité maîtresse : Carrure

Ce talent représente la résistance à l'alcool. Il est évidemment déconseillé de se murger durant une aventure mais boire plus que de raison peut parfois être une nécessité, par exemple pour se lier d'amitié avec certains seconds rôles ou pour profiter de leur état d'ébriété pour les faire parler... ou pour les mettre hors d'état de nuire. Lorsqu'un personnage ingurgite de grandes quantités d'alcool il doit réussir un test en Descente pour ne pas subir les effets de la boisson. S'il réussit, tout va encore à peu près bien... En cas d'échec, il commence à se sentir bourré : en termes de jeu, il est *sonné* (voir p 16) – et le restera jusqu'à ce qu'il ait dessoulé (c'est-à-dire *au moins* jusqu'à la fin de la scène en cours, la durée exacte étant laissée à l'appréciation du Pousse-au-Crime).

Après ce premier test (qu'il ait été réussi ou non), si le personnage continue à picoler, il devra tôt ou tard tenter un nouveau test de Descente (Duraille) pour ne pas être ivre mort. Les effets sont les mêmes que si on l'avait *assommé* : il sera sans connaissance pour le reste de la scène et sera ensuite *groggy* (voir p 16) pour la scène suivante : la gueule de bois...

Beuveries : Dans un concours de boisson, les tests de Descente du personnage deviendront plus Durailles (-5) s'il affronte un second rôle avec le point fort Descente et relèveront même de l'Exploit (-10) si son adversaire est un cadror dans ce domaine (oui, ça doit bien exister).

Coup de Maître : Le personnage reste parfaitement maître de lui ; il pourra même continuer à picoler durant la scène comme s'il n'avait encore rien bu.

Fiasco : Le personnage est gerbe tripes et boyaux, ce qui peut évidemment être très embarrassant. Il sera, en outre, incapable de tenter un nouveau test en Descente pour le reste de la scène.

Discrétion

Qualité maîtresse : Aplomb

Ce talent permet au personnage rester dissimulé de façon efficace, dans toutes sortes de circonstances (voir ci-après) ; il est basé sur l'Aplomb car il relève avant tout du sang-froid et de la maîtrise de soi.

Passer Inaperçu : Cette utilisation de la Discrétion permet au personnage de ne pas attirer l'attention sur lui lorsqu'il file le train à quelqu'un ou qu'il cherche à se fondre dans une foule sans être trop remarqué. S'il a affaire à un second rôle sur ses gardes et doté du point fort Œil de Lynx, son test sera Duraille (-5) et relèvera même de l'Exploit si le second rôle est un cadror dans ce domaine (voir chapitre V).

Semer un Suiveur : Si le personnage est filoché par quelqu'un et qu'il a réussi à le repérer grâce à son Œil de Lynx (voir p 30), il pourra tenter de le semer avec un test de Discrétion (qui pourra être, là encore, rendu plus difficile par l'éventuel Œil de Lynx du suiveur, comme ci-dessus).

Rester Planqué : A partir du moment où le personnage a trouvé une cachette adéquate, ce talent lui permet de ne pas trahir sa présence lorsque les abords de ladite cachette sont inspectés (le plus souvent par une ou plusieurs personnes qui le cherchent). Dans ce cas, le test de Discrétion deviendra Duraille (-5) si les lieux sont inspectés par un second rôle doté du point fort Peigne Fin et deviendra même un Exploit (-10) si le second rôle en question est un cadror dans ce domaine.

Rester à Couvert : Cette utilisation de Discrétion permet de sauver sa peau dans une fusillade, en restant prudemment à couvert – à partir du moment où on dispose d'une couverture adéquate, ce qui dépend évidemment de la topographie des lieux. Une fois qu'il est à couvert, le personnage devra, à chaque tour, tester sa Discrétion pour rester indemne malgré les tirs ; s'il se fait tirer dessus par un second rôle avec le point fort Flingues, son test devient Duraille (-5) et relèvera même de l'Exploit si le tireur est un cadror. En cas d'échec, le personnage sera *blesé* (voir p 16 pour plus de détails).

Coup de Maître : Le personnage réussit tellement bien son coup qu'il n'aura plus besoin de tester sa Discrétion pour le reste de la scène, quoi qu'il arrive.

Fiasco : S'il cherchait à passer inaperçu ou à rester planqué, le personnage trahit sa présence de façon totalement ridicule (il trébuche ou tombe, tousse ou éternue au moment fatal etc.). S'il cherchait à rester à couvert, non seulement c'est raté mais, en plus, il ne pourra plus compter sur cette couverture pour le reste de la scène en cours !

Esquive

Qualité maîtresse : Souplesse

Ce talent permet d'éviter les attaques adverses mais peut aussi être utilisé pour s'enfuir (pour *s'esquiver*, quoi) ou se mettre à couvert lors d'une fusillade. Bref, c'est un talent indispensable pour quiconque a l'intention de vivre dangereusement !

Eviter une Attaque : Dans une bagarre, un test d'Esquive permet d'éviter n'importe quelle attaque : Castagne, Canne, Savate, Surin etc. Le test sera Duraille (-5) si l'assaillant a un point fort approprié (Castagne, Canne, Matraque, ou Surin) et sera même un Exploit (-10) s'il est un cador dans ce domaine.

Décamper : Un test réussi en Esquive peut aussi permettre de *s'esquiver*, c'est-à-dire de prendre ses jambes à son cou. Dans ce cas, la tentative deviendra Duraille (-5) s'il a affaire à un second rôle doté du point fort Esquive (plus à même, donc, de ne pas se laisser prendre de vitesse) et deviendra même un Exploit (-10) si le second rôle est un cador dans ce domaine. Un test réussi signifie que le personnage réussit à s'esquiver ; sinon, c'est fichu... Si les lieux ne permettent pas la fuite, le personnage est coincé, à moins que le décor ambiant ne lui permette de jouer les Monte-en-l'air, auquel cas il devra réussir un test dans ce talent avant de pouvoir tenter de s'Esquiver.

Sauver sa Peau : Si le personnage cherche à fuir une fusillade, on procède de la même façon, sauf que le test ne sera pas influencé par l'Esquive adverse mais par l'éventuel point fort Flingues. En plus, si le test d'Esquive est manqué, le personnage se prend une balle et est blessé... Si le terrain ne permet pas la fuite, c'est *perdu d'avance*. La seule chance est alors d'essayer de se mettre à couvert, ce qui nécessitera le même test, avec les mêmes ajustements.

Se Mettre à Couvert : Si le personnage a un flingue, il pourra choisir de ne pas décamper mais d'utiliser son talent d'Esquive pour tenter de se mettre à couvert (voir Discrétion, p 24, et Flingues, p 26), tout en continuant à tirer. Dans ce cas, son test sera modifié comme pour *Sauver sa Peau*, ci-dessus.

Coup de Maître : Si le personnage essayait d'éviter une attaque, son coup de maître lui permet de tenter immédiatement une attaque supplémentaire (avec le talent approprié) contre l'assaillant. Même chose s'il cherchait à se mettre à couvert (sauf si, évidemment, il n'a pas de flingue). S'il cherchait à décamper ou à sauver sa peau, il réussit non seulement à échapper à ses adversaires mais ceux-ci n'ont, en prime, aucune idée de la direction dans laquelle il s'est enfui.

Fiasco : Le personnage se ramasse ; *pris de court*, il perd sa prochaine occasion d'agir (voir p 16).

Feux d'Artifice

Qualité maîtresse : Technique

Ce talent, très prisé des anarchistes, permet de fabriquer des bombes artisanales, à partir du moment où on dispose du bon matériel. Il peut aussi permettre de désamorcer un engin explosif.

Fabriquer une Bombe : A partir du moment où le personnage a le matériel nécessaire sous la main, la chose prendra un certain nombre d'heures (au gré du Pousse-au-Crime). Si le personnage doit travailler dans l'urgence, sa tâche deviendra Duraille (-5).

Désamorcer une Bombe : Là, c'est plus rapide. Comme la bombe aura forcément été fabriquée par un connaisseur, le test sera forcément Duraille (-5)... et deviendra même un Exploit (-10) si le fabricant est un cador en matière de Feux d'Artifices.

Secrets du Métier : Comme tous les autres talents liés à la Technique, ce talent ne peut être utilisé que par un personnage qui le possède : impossible d'improviser dans un domaine aussi pointu - ce qui n'est sans doute pas plus mal...

Coup de Maître : Si le personnage fabrique une bombe, un coup de maître lui permettra de mener sa tâche à bien en un temps record. S'il a désamorcé une bombe, son coup de maître rendra plus Fastoche (+5) toute tentative ultérieure de désamorcer une bombe du même type, au cas (assez peu probable) où la situation se présenterait de nouveau.

Fiasco : Dans tous les cas : BOUM ! Et personne ne survit à ça, à moins d'être protégé par la Baraka...

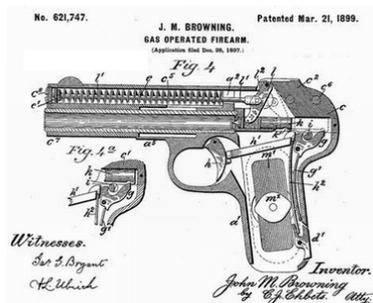
Flair

Qualité maîtresse : Instinct

Le flair est ce que les gens instruits appellent la *psychologie* : savoir sentir les gens, percevoir à jour les mensonges, les subterfuges et les émotions simulées ou dissimulées – bref, *avoir du nez*. Si la cible a un point fort dans le domaine approprié (Beaux Discours, Bluff ou Gringue, selon la situation), le test sera Duraille (-5) et deviendra même un Exploit (-10) si on a affaire à un cador dans son domaine.

Coup de Maître : Le personnage sent tellement bien les choses que tout nouveau test de Flair concernant le même individu deviendra plus Fastoche (+5) pour le reste de l'épisode en cours.

Fiasco : Non seulement le personnage reste dans le doute mais il sera incapable d'utiliser son Flair sur le même individu pour le reste de l'épisode en cours – il ne le « sent » pas, comme on dit.



L'automatique Browning M1900 : le dernier cri

Flingues

Qualité maîtresse : Aplomb

Ce talent permet de faire mouche quand on utilise une arme à feu, surtout quand on se trouve dans *le feu de l'action* (voir p 16 pour plus de détails).

Un test réussi permettra au personnage de toucher sa cible. Si celle-ci est éloignée ou que la visibilité est mauvaise (obscurité, purée de poids etc.), le test sera Duraille (-5) et deviendra même un Exploit (-10) si ces deux conditions se cumulent. A l'inverse, si le tireur est à courte distance et bénéficie d'une ligne de mire parfaite, le tir pourra être Fastoche (+5). Enfin, s'il s'agit juste de tirer en l'air ou au hasard pour calmer un adversaire, pas besoin de jet de dé !

Fusillade : Dans une fusillade, tirer sur quelqu'un qui essaie de s'enfuir ou de se mettre à couvert sera Duraille (-5) si la cible est dotée du point fort Esquive et deviendra même un Exploit (-10) si elle est un cadavre dans ce domaine. Si la cible reste à couvert, c'est sa Discrétion qui pourra compliquer la tâche du tireur (voir p 24 et 25). Dans tous les cas, un tir réussi signifie que la cible est *blessée*. En dehors d'un combat, pas besoin de lancer les dés : si on met un flingue sur la tempe d'une victime et qu'on tire, l'issue est forcément fatale...

Décharger son Arme : Au lieu de prendre le temps de viser et de tirer au coup par coup, et s'il lui reste au moins trois balles, le personnage peut décider de vider son chargeur (ou son barillet) d'un coup, en tirant très rapidement et sans prendre le temps d'ajuster chaque tir. Dans ce cas, un tir réussi aura les mêmes effets qu'un *coup de maître* (la cible est tuée)... mais un échec signifiera obligatoirement une balle perdue, comme en cas de fiasco.

Coup de Maître : Le personnage réussit un coup digne d'un tireur d'élite : la victime est tuée net.

Fiasco : Balle perdue : le tireur touche quelqu'un d'autre que la cible visée (le Pousse-au-Crime devra déterminer de qui il s'agit). Ou alors l'arme s'enraye (uniquement pour les pistolets automatiques) et devient inutilisable pour le reste de la scène en cours.

Pris pour Cible !

Un personnage se fait canarder doit donc essayer de s'enfuir ou de se mettre à couvert (grâce à l'Esquive) ou, s'il l'est déjà, de rester à couvert (Discrétion) ; s'il est, lui aussi, armé, il aura la possibilité de riposter.

Quand un personnage se fait tirer dessus par surprise, il est non seulement *pris de court* mais *sans défense* : si le tir est fait à courte portée, c'est la mort, sauf si le personnage dépense 1 point de Baraka, auquel cas il sera quand même *blessé*. Si le tireur est plus éloigné, le personnage sera *blessé* - sauf s'il dépense 1 point de Baraka, auquel cas le tireur l'aura loupé ! Parfois, le Pousse-au-Crime pourra même être assez généreux pour qu'un premier tir loupé mette le personnage en alerte : tout dépend de la situation.

Types d'Armes

Soyez prévenus : les tables d'armes détaillées, avec cadence de tir variable et portées chiffrées au mètre près, c'est pas le genre de la maison. Dans *Les As du Crime*, on distingue trois grands types de flingues : le pistolet, la carabine et le fusil de chasse.

Côté portées, pas de distances chiffrées mais quatre degrés, qui devront être fixés au jugé par le Pousse-au-Crime, selon son évaluation de la situation : *courte portée* (près), *portée moyenne* (pas trop loin), *longue portée* (loin) et *très longue portée* (très loin).

Le pistolet est une arme de poing. Il en existe de deux types : les revolvers (avec un barillet de six balles) et les automatiques, comme le célèbre Browning M1900 (avec son chargeur de 7 coups), le flingue préféré de la Bande à Bonnot. Un pistolet typique tire du 9mm ou du 7.65. A courte portée, le tir devient plus Fastoche (+5) ; à longue portée, il est Duraille (-5) et à très longue portée, c'est perdu d'avance. Une arme de plus petit calibre (22 ou 6.35) sera encore plus facile à dissimuler mais sa portée est plus limitée : courte (Fastoche) ou moyenne (test normal). Un pistolet de poche (type Derringer) ne contient que deux balles mais peut se cacher dans une manche.

La carabine (aussi parfois appelée « fusils ») est une arme d'épaule, capable de tirer à longue ou à très longue portée. Pas de bonus à courte portée, ces armes étant plutôt conçues pour le tir à distance. Pour une carabine de petit calibre (22), le tir à longue portée devient Duraille (-5) ; à très longue portée, c'est encore possible mais ça relève de l'Exploit (-10). Pour une carabine de gros calibre (type militaire), pas de pénalité à longue portée : seule la très longue portée rend le tir Duraille (-5). Le nombre de cartouches qu'une carabine peut tirer avant de devoir être rechargée varient selon les modèles ; le fameux Fusil Lebel français peut contenir jusqu'à 10 munitions.

Le fusil de chasse tire des cartouches de chasse (et non des balles) et peut tirer deux fois avant de devoir être rechargés. Le tir est Fastoche (+5) à courte portée mais est impossible au-delà de la portée moyenne.

Gringuez

Qualité maîtresse : Classe

Ce talent représente ce que les poètes appellent « l'art de la séduction ». On peut aussi dire « faire du plat », voire « du rentre-dedans ». Son utilisation suppose évidemment que la cible désignée soit sensible aux charmes du personnage. Si ce n'est pas le cas, ce sera évidemment *perdu d'avance*.

Si le test est réussi, c'est gagné – et la suite des événements dépendra de la situation. Sinon, c'est loupé et ce ne sera pas la peine de revenir à la charge, au moins pour le reste de l'épisode en cours.

Embobiner : Quand la tentative de Gringue est faite dans un but de subterfuge ou de manipulation (et soyons honnêtes, si j'ose dire : ce sera très souvent le cas...), la tâche du personnage deviendra Duraille (-5) s'il a affaire à une cible dotée du point fort Flair et relèvera même de l'Exploit (-10) si elle est un cador dans ce domaine. Certains seconds rôles seront même carrément insensibles à toute forme de Gringue : c'est donc *perdu d'avance* (voir p 13).

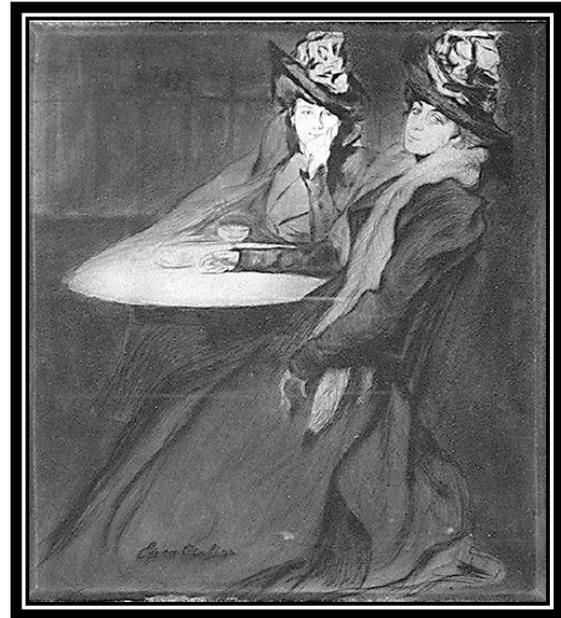
Question de Profil : Dans certains cas, la mentalité de la cible désignée pourra également rendre le test Duraille (-5), par exemple dans le cas d'une bonne sœur novice ou d'un séminariste, ou, à l'inverse, le rendre plus Fastoche (+5), par exemple dans le cas d'un individu réputé pour être, comme on dit, très porté sur la chose. Dans certains cas, cependant, ce sera carrément *perdu d'avance*.

Belles Paroles : Dans les situations de Gringue difficiles (-5 ou -10), le talent Beaux Discours peut être utilisé pour les rendre plus Fastoches (+5) ; voir p 20 pour plus de détails.

Mettre les Formes : Toute tentative de Gringue dans la haute société devra toujours être précédée, au préalable, d'un test réussi en Mondanités. Dans les situations les plus délicates, ce test sera Duraille (-5).

Coup de Maître : La cible est « mordue » et ne pense plus qu'au personnage ; elle l'a dans la peau et se sent prête à faire (ou à accepter) *n'importe quoi* pour lui. Si le personnage veut mettre un terme à la romance, il devra rompre en bonne et due forme, ce qui pourra s'avérer mélodramatique.

Fiasco : Echec total et humiliant, qui peut aller du verre vidé en plein visage à la gifle bien franche. Toute tentative ultérieure de Gringue de la part du personnage sur la même cible est vouée à l'échec et risque de provoquer le même genre de réaction...



Le Gringue, ça n'a pas forcément besoin de mots...

Manière Forte

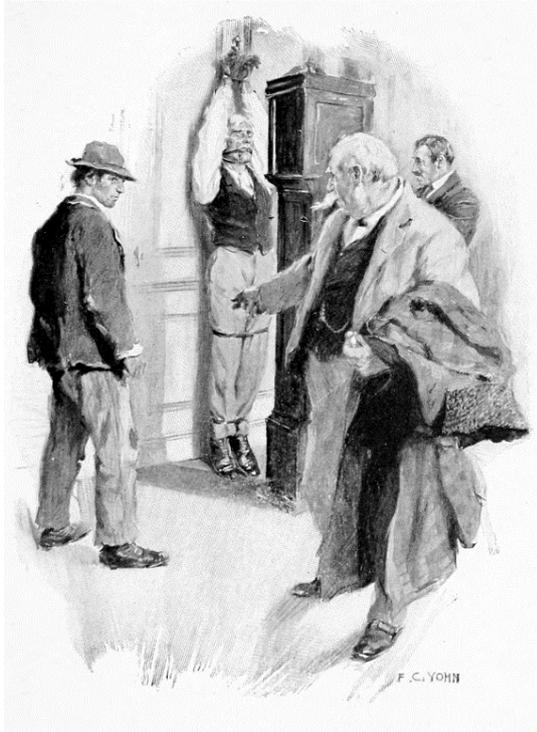
Qualité maîtresse : Carrure

Ce talent permet de rudoyer physiquement une victime (baffes, mandales, bras tordus etc.), par exemple dans le but de la faire parler ou de s'assurer qu'elle se tiendra tranquille pour le reste d'une scène.

Pour ce faire, la victime doit déjà se trouver à la merci du personnage : attachée, immobilisée ou, tout simplement, clouée par la pétoche. On ne peut donc pas utiliser la Manière Forte dans le feu de l'action.

Le personnage a droit à un seul test par scène. Un test réussi signifie que la victime va se tenir tranquille au moins pour le reste de la scène en cours. En cas d'échec, la victime refuse de parler ou de faire ce qu'on lui demande.

Bien sûr, plus la victime est coriace, plus la tâche du personnage sera difficile. Si la victime a le point fort Autorité ou Présence Imposante, le test sera Duraille (-5) et deviendra même un Exploit (-10) si elle est un cador dans ce domaine. Une fois n'est pas coutume, ces deux points forts peuvent se cumuler (c'est toujours le cas avec l'Autorité) : si ce cumul amène la pénalité globale à -15 ou plus, toute tentative d'utiliser la Manière Forte sera *perdue d'avance* (voir p 13). Ce sera le cas si, par exemple, le second rôle est un cador en Autorité et possède, en plus, le point fort Présence Imposante : la Manière Forte ne sera d'aucune utilité contre un type aussi coriace !



Bon, c'est le moment d'employer la Manière Forte...

A l'opposé, une victime particulièrement craintive ou fragile pourra rendre la chose plus Fastoche (+5).

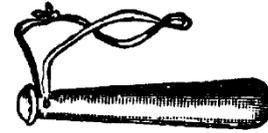
Coup de Maître : Désolé, pas de coup de maître possible avec un talent aussi brutal. La Manière Forte, par définition, ce n'est jamais de la dentelle.

Fiasco : La victime se rebiffe et réussit à faire mal au personnage (un comble...), par exemple en lui mordant la main ou en lui écrasant le pied ; si jamais un truc imprévu se passe à ce moment-là, il sera alors forcément *pris de court* (voir p 16).

Attention ! La Manière Forte peut inclure baffes, coups de poing dans la gueule et autres faits de violence physique mais brûler la plante des pieds ou arracher les ongles à la tenaille, c'est une autre histoire ! Au cas où un personnage envisagerait de recourir à la torture pure et simple, on pourra utiliser la même règle, mais avec un test d'Aplomb, qui sera, à la base, forcément Duraille (-5), vu qu'il ne possède pas le talent requis. Du coup, à tout prendre, la Manière Forte sera toujours plus efficace (malin, non ?).

Serrer les Dents

Pendant qu'on est sur le sujet... Que se passe-t-il quand un personnage est lui-même victime d'un ou plusieurs seconds rôles utilisant la Manière Forte ? Dans ce cas, le personnage pourra essayer de résister en faisant appel à sa Présence Imposante ou à son Autorité (au choix). S'il ne possède aucun de ces deux talents, son test sera basé sur sa Carrure ou sur son Aplomb (là encore, au choix) mais sera évidemment plus Duraille (-5), comme expliqué p 14.



Un instrument de travail...

Matraque

Qualité maîtresse : Carrure

Ce talent permet d'utiliser une matraque (matraque de policier, matraque souple en cuir, nerf de bœuf ou autre) pour sonner voire pour assommer une victime. Selon la situation, il peut être utilisé au cours d'une bagarre, dans le feu de l'action (voir p 16) ou pour mettre K.O. une victime prise par surprise.

Bagarre : Si l'adversaire est doté du point fort Castagne ou Esquive, le test deviendra Duraille (-5) et relèvera même de l'Exploit (-10) si la cible est un cadror dans l'un de ces deux domaines, qui ne peuvent toutefois se cumuler : soit on tente d'éviter le coup (Esquive) soit on essaie de l'encaisser (Castagne). Si le test est réussi, la victime est *sonnée* (voir p 16) pour le reste de la scène en cours. Si elle est de nouveau *sonnée* d'ici là, elle sera assommée (K.O. pour toute la scène). Le personnage peut aussi essayer d'assommer l'adversaire du premier coup (en un seul test) mais ce sera plus Duraille (-5).

K.O. Surprise : Hors du feu de l'action, un test en Matraque suffit pour mettre K.O. une victime en la frappant sur la tête – ce qui pourra demander, au préalable, un test en Pas Feutrés, selon la situation. Le test de Matraque devrait être Duraille (-5) mais cette pénalité est annulée par l'effet de surprise (voir p 16). En outre, la victime, prise par surprise, est *sans défense* et ne peut donc ni esquiver ni encaisser !

Sac de Sable : On peut aussi utiliser un sac de sable ou une chaussette lestée (ou n'importe quelle arme de fortune similaire) en guise de matraque. Ca rendra quand même les choses plus Durailles (-5).

Frapper à Mort : Une fois assommée, une victime peut être achevée illico ; ceci n'est possible qu'avec un gourdin, un tisonnier ou un pied de biche, pas avec une matraque souple ou un sac lesté.

Coup de Maître : Dans une bagarre, un coup de maître permet d'assommer direct l'adversaire. Si c'était déjà le but du personnage, le coup de maître ne change rien; idem pour le K.O. surprise.

Fiasco : Dans une bagarre, le personnage perd sa matraque dans le feu de l'action et ne pourra donc pas la réutiliser pour le reste de la scène, sauf s'il a la possibilité de la récupérer illico. Pour un K.O. surprise, le fiasco signifie que la victime n'est même pas *sonnée* par le coup !



C'est le moment de faire un petit test en Mondanités !

Mondanités

Qualité maîtresse : Classe

Ce talent représente l'art de briller dans le grand monde, la maîtrise des règles du savoir-vivre et de l'étiquette – bref, les bonnes manières. Un test réussi permet généralement d'éviter les impairs le temps d'une scène, tandis qu'un échec crée, disons, un gros malaise... ce qui peut entraîner toutes sortes de conséquences, en fonction de la situation.

Élégance : Bien sûr, ce qui précède suppose que le personnage est sur son 31. S'il est habillé comme tous les jours, sa tâche deviendra Duraille (-5) et relèvera même de l'Exploit (-10) s'il n'est vraiment pas présentable... Ce talent peut aussi représenter la connaissance des danses de salon, des derniers potins du grand monde et autres trucs du même genre.

Coup de Maître : Le personnage fait preuve d'une telle distinction et d'un tel brio qu'il enchante littéralement ses interlocuteurs les plus chics. Il n'aura plus besoin d'effectuer de test de Mondanités auprès des mêmes personnes pour tout l'épisode.

Fiasco : C'est la grosse gaffe, le faux pas tragique, les pieds dans le plat... Inutile de dire qu'on ne réinvitera plus jamais le grossier personnage.

Monte-en-l'air

Qualité maîtresse : Souplesse

Ce talent permet d'escalader les murs, de se déplacer sur les toits, de jouer les acrobates... Selon la manœuvre tentée, le test pourra être normal (0), Duraille (-5) ou un véritable Exploit (-10).

Escalader : La difficulté dépendra évidemment de la surface escaladée. Le grimpeur pourra progresser à raison d'un test pour chaque étage (à peu près 3 mètres). En cas d'échec, il ne tombe pas mais ne trouve plus de prise et doit redescendre. Tant que le personnage n'aura pas amélioré son talent, inutile de réessayer avec ce mur ! On peut aussi utiliser l'escalade pour *descendre*, avec les mêmes règles. Dans ce cas, un échec signifiera qu'on est coincé et obligé de remonter. Dans tous les cas, une corde rendra les choses plus Fastoches (+5).

Acrobaties : Selon la difficulté de la manœuvre tentée, le test pourra être normal (0), Duraille (-5) ou un véritable Exploit (-10). Une acrobatie manquée signifie presque toujours une chute (voir ci-dessous).

Équilibrisme : Marcher sur une corniche très étroite demande un test Duraille (-5). Jouer les funambules sur une corde tendue est un Exploit (-10) et ne peut être tenté que par quelqu'un qui possède ce talent. Là encore, un échec et c'est la chute, sauf si on réussit à se rattraper in extremis (Exploit de Monte-en-l'air), mais dans ce cas, on est suspendu en l'air et on doit de toute façon renoncer au numéro d'équilibriste.

Savoir Tomber : Quand un Monte-en-l'air chute depuis une hauteur, il pourra essayer d'amortir sa chute en réussissant un Exploit (-10) avec son talent. Dans ce cas, il pourra ignorer l'équivalent d'un étage de chute – donc pas question de tomber du troisième et d'atterrir comme une fleur...

Coup de Maître : Pour l'escalade, un coup de maître permet d'arriver rapidement et facilement, sans avoir besoin de passer de nouveau test. Pour les acrobaties, la manœuvre sera exécutée avec un brio magistral. Pour l'équilibrisme, le personnage avance en un temps record. Et s'il cherchait à amortir une chute, il réduit carrément sa gravité de deux crans !

Fiasco : Pour l'escalade et les acrobaties, c'est la chute - et sans la moindre chance de se rattraper. Et s'il s'agissait d'amortir une chute, les dommages sont augmentés d'un cran : une chute légère devient sérieuse, une chute sérieuse devient grave, une chute grave devient mortelle - et comme c'est un fiasco, le personnage ne peut faire appel à sa Baraka !

Tomber de haut...

C'est au Pousse-au-Crime de déterminer la gravité de la chute, en fonction de la hauteur et des circonstances. Une *chute légère* ne cause aucun dommage durable ; le personnage est quand même *sonné*. En cas de *chute sérieuse*, le personnage sera *blesé*, sauf s'il dépense 1 point de Baraka. Une *chute grave* sera mortelle, sauf si, là encore, le personnage dépense 1 point de Baraka, auquel cas il sera tout de même *blesé* et inconscient.

Œil de Lynx

Qualité maîtresse : Instinct

Ce talent représente le sens de l'observation : savoir ouvrir l'œil et remarquer ce qui sort de l'ordinaire, qui paraît louche ou qui pourrait s'avérer de première importance. Le test est toujours fait à l'initiative du joueur ; si celui-ci n'y pense pas, tant pis ! En cas d'échec, le personnage reste dans le doute : y avait-il ou non quelque chose à remarquer ? Si le personnage est gêné (cohue, mauvaise visibilité...), le test pourra devenir Duraille (-5). Dans certaines situations, le Pousse-au-Crime pourra déterminer la difficulté du test, mais sans la communiquer au joueur (voir l'encadré *Dans le Doute...*, p 15).

Œil de Lynx et Discrétion : Ce talent peut aussi être utilisé pour repérer quelqu'un qui vous surveille discrètement ou qui vous file le train... Dans ce cas, le test deviendra Duraille (-5) si le suiveur est doté du point fort Discrétion et relèvera même de l'Exploit (-10) s'il est un cadors dans ce domaine (voir chapitre V). Une fois le suiveur repéré, il faudra réussir à le semer (voir Discrétion, p 24) ou trouver une autre façon d'échapper à sa surveillance.

Coup de Maître : Le personnage repère tout ce qu'il y a à repérer, y compris des trucs qu'il ne cherchait pas du tout. S'il s'agissait de repérer une filature ou une surveillance, le coup de maître en Œil de Lynx rendra plus Fastoche (+5) l'éventuel test de Discrétion effectué pour s'éclipser.

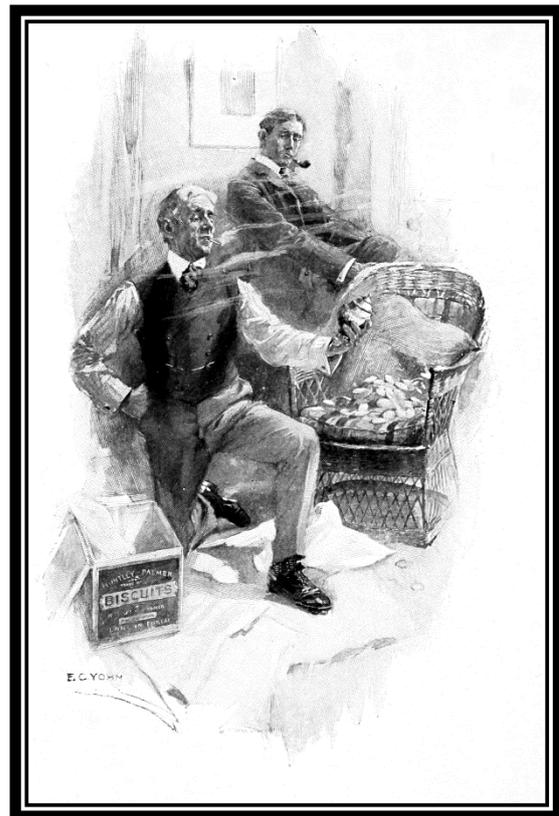
Fiasco : Echec total, donc – et le joueur ne peut même pas dépenser 1 point de Baraka pour le transformer en réussite in extremis (voir p 16).

Œil d'Expert

Qualité maîtresse : Instinct

Ce talent permet d'estimer la valeur marchande, ainsi que l'authenticité de bijoux ou d'œuvres d'art. Chacun de ces deux domaines constitue néanmoins un talent différent : un joaillier n'est pas un expert en tableaux et vice-versa. Il faut donc préciser, quand un personnage choisit ce talent, si celui-ci s'applique aux toiles de maître ou à la joncaille.

A la discrétion du Pousse-au-Crime, Œil d'Expert pourra également s'appliquer à d'autres domaines, comme la (fausse) monnaie ou l'écriture, mais ces experts-là officient le plus souvent de l'autre côté de la Loi... Œil d'Expert va généralement main dans la main avec un autre talent, Travail d'Artiste (voir p 35), qui permet de produire des faux – là encore, dans un domaine au choix (œuvres d'art, bijoux etc.).



Franchement, ça m'a tout l'air d'être du toc, mon cher...

Estimation : Estimer la valeur marchande d'un objet d'art ou d'une pièce de joaillerie est en général assez Fastoche (+5) mais peut être plus difficile dans certains cas, à la discrétion du Pousse-au-Crime.

Détecter un Faux : Ce sera presque toujours Duraille (-5), vu que l'auteur sera lui-même doté du point fort Travail d'Artiste. Si, en plus, c'est un cadors dans ce domaine, l'examen de la chose constituera un véritable Exploit (-10). En cas d'échec, le personnage reste dans le doute.

Réservé aux Connaisseurs : Contrairement aux autres talents liés à l'Instinct, ce talent ne peut jamais être utilisé par quelqu'un qui ne le possède pas dans son répertoire. Impossible de s'improviser joaillerie ou expert en tableaux !

Coup de Maître : S'il s'agissait de détecter un faux, le personnage sera désormais toujours en mesure d'identifier le travail de ce faussaire particulier, sans avoir besoin de lancer les dés. Pour l'estimation de la valeur marchande, un coup de maître permet d'évaluer le prix exact plutôt qu'une fourchette.

Fiasco : Non seulement le personnage reste dans le doute, mais il perd toute confiance dans son jugement. Toute nouvelle tentative de faire appel à son Œil d'Expert durant le reste de l'épisode sera rendue plus Duraille (-5).



Oui, monsieur, j'ai réussi mon test en Oreille Fine

Orgille Finz

Qualité maîtresse : Instinct

Ce talent permet à un personnage aux aguets de percevoir les bruits les plus ténus – comme, par exemple, ceux que produit un personnage qui marche à Pas Feutrés ou d'une automobile qui approche au loin... Comme Œil de Lynx, Flair et, d'ailleurs, tous les autres talents, Oreille Fine ne peut être utilisé que si le joueur le sollicite expressément ; s'il n'y pense pas, eh bien tant pis pour lui !

Ce talent peut aussi être utilisé pour écouter aux portes ou espionner une conversation (par exemple dans un café), mine de rien... Dans certaines situations, le Pousse-au-Crime pourra déterminer la difficulté du test, mais sans la communiquer au joueur (voir l'encadré *Dans le Doute...*, p 15).

Oreille Fine et Pas Feutrés : Quand un personnage utilise son talent d'Oreille Fine pour essayer de repérer un second rôle qui marche à Pas Feutrés (et qui possède justement ce point fort), sa tentative devient Duraille (-5) et même un véritable Exploit (-10) si le second rôle est un cadore en Pas Feutrés.

Coup de Maître : Le personnage identifie parfaitement l'origine et la nature du bruit qui attire son attention (« *Des types qui essaient de monter l'escalier sans bruit ; ils sont trois... ils ont fait halte sur le palier du dessous...* »).

Fiasco : Echec total, donc – et le joueur ne peut même pas dépenser 1 point de Baraka pour le transformer en réussite in extremis (voir p 16).

Pas Feutrés

Qualité maîtresse : Pas Feutrés

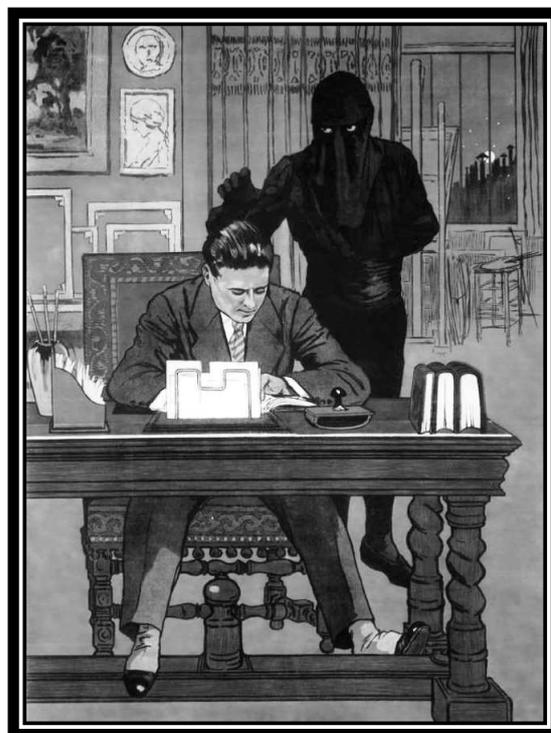
Ce talent permet de marcher en silence (ou en faisant le moins de bruit possible), que ce soit pour s'éclipser, pour agir le plus furtivement possible ou pour se faufiler dans le dos de quelqu'un qu'on veut cueillir par surprise. Il s'agit donc d'un talent précieux et pas seulement pour les cambrioleurs !

Dans certains cas (plancher extrêmement grinçant etc.), la chose pourra être franchement Duraille (-5).

Pas Feutrés et Oreille Fine : Quand un personnage utilise son talent de Pas Feutrés pour tromper la vigilance d'un second rôle qui a l'Oreille Fine, alors son action devient plus Duraille (-5) et sera même un Exploit (-10) face à un cadore de ce point fort.

Coup de Maître : Si le personnage souhaite s'en prendre à quelqu'un par surprise, le test qu'il devra alors faire (avec Matraque, par exemple) sera plus Fastoche (+5). Idem s'il souhaite plutôt faire appel à l'Esquive pour se barrer ou à son talent de Monte-en-l'air pour passer à la suite des opérations...

Fiasco : Le personnage se prend les pieds dans le tapis, éternue, bref fait un tel boucan qu'il alerte à peu près tout le monde – et en plus, si ça dégénère, il sera *pris de court* !



C'est le moment de faire un test...

Passe-Passe

Qualité maîtresse : Technique

Ce talent confère au personnage une dextérité de virtuose, qui lui permet de jouer les pickpockets (de la fauche considérée comme un des beaux-arts...) ou les prestidigitateurs (ce qui peut être diablement utile pour tricher aux cartes ou pour épater la galerie).

Faire les Poches : Quand un personnage utilise ce talent pour jouer les pickpockets et que sa victime n'est pas distraite par autre chose (sur ses gardes, donc), sa tentative deviendra Duraille (-5) si la cible en question est dotée du point fort Œil de Lynx et sera même un Exploit (-10) si elle est un cadors dans ce domaine (voir chapitre V). Une victime dotée elle-même du point fort Passe-Passe pourra présenter les mêmes difficultés, vu que ce n'est pas à un vieux singe qu'on apprend à faire des grimaces...

Abracadabra : Un test de Passe-Passe permet aussi d'effectuer des tours de magie (tours de cartes, escamotage, bonneteau etc.). La chose deviendra Duraille (-5) s'il s'agit de tromper un observateur très attentif doté du point fort Œil de Lynx (ou Passe-Passe) – et même un Exploit (-10) s'il est un cadors dans ce domaine (voir chapitre V).

Tricher aux Cartes : Voir le talent Cartes, p 23.

Secrets du Métier : Comme tous les talents liés à la Technique, ce talent ne peut pas être utilisé par quelqu'un qui ne le possède pas. On ne s'improvise pas prestidigitateur ou pickpocket !

Coup de Maître : Le personnage réussit tellement bien son coup que s'il veut remettre ça avant la fin de la scène, ce sera carrément plus Fastoche (+5) !

Fiasco : Catastrophe ! Le pickpocket ou le tricheur se fait gauler la main dans le sac, le magicien perd toutes ses cartes à jouer, bref, c'est la débâcle !

Peigne Fin

Qualité maîtresse : Instinct

Ce talent sert à fouiller un lieu, un meuble ou un bagage de fond en comble, en faisant gaffe aux éventuels compartiments cachés, doubles fonds etc.

Dans certaines situations (par exemple s'il y a un objet particulièrement bien planqué à trouver), le Pousse-au-Crime pourra déterminer la difficulté du test, mais sans la communiquer au joueur (voir l'encadré *Dans le Doute...*, p 15).



Ah, ça sent le test en Peigne Fin réussi...

Le temps nécessaire dépendra bien évidemment de la situation et pourra être doublé voire triplé si le personnage souhaite fouiller sans laisser de traces.

Coup de Maître : Le personnage trouve tout de suite ce qu'il y avait à trouver. Et s'il n'y a rien à trouver, il le saura presque immédiatement.

Fiasco : En fouillant, le personnage laisse derrière lui un indice qui pourrait le trahir (ex : il perd un bouton de manchette). Bien sûr, le joueur sait qu'il a tiré un fiasco mais le Pousse-au-Crime ne lui en dira pas plus et il sera de toute façon incapable de trouver ce qu'il a laissé derrière lui. Une autre possibilité : le personnage se blesse les doigts dans un mécanisme quelconque, ce qui rendra plus Durailles (-5) tous ses tests liés à la Technique pour le reste de l'épisode...

Poigne de Fer

Qualité maîtresse : Carrure

Ce talent permet d'empoigner, de maîtriser et d'immobiliser quelqu'un dans le feu de l'action (ce qui peut constituer, par exemple, une condition préalable à l'utilisation de la Manière Forte). C'est le talent des lutteurs, des tordeurs de bras mais aussi des policiers habitués à alpaguer les malfaiteurs...

Un test réussi signifie que le personnage parvient à maîtriser son adversaire et à le garder immobilisé tant qu'il maintient sa prise. Sinon, l'adversaire réussit à se dégager. S'il a le point fort Castagne (ou Poigne de Fer), le test deviendra Duraille (-5) et sera même un véritable Exploit (-10) s'il est un cadors dans ce domaine. Et si jamais la cible est armée, ce sera, comme on dit, une autre paire de manches...

Adversaire Armé : Si le personnage tente d'utiliser ce talent contre un adversaire armé (surin, canne, flingue ou autre) et qu'il échoue, il sera, en prime, obligatoirement *blessé* (surin ou flingue) ou *sonné* (matraque ou canne). S'il réussit, il pourra à la fois désarmer l'adversaire et le garder immobilisé.

Coup de Maître : Si nécessaire, le personnage pourra continuer à agir librement (y compris, par exemple, pour continuer à se battre contre un autre adversaire) tout en maintenant sa prise sur sa victime jusqu'à la fin de la scène en cours.

Fiasco : Si l'adversaire était armé, le coup ou la blessure s'aggrave d'un cran : le personnage est soit assommé soit mortellement blessé ! Si l'adversaire n'était pas armé, il parvient à se dégager (en frappant le personnage, en lui mettant les doigts dans les yeux etc.) et le personnage se retrouve carrément *sonné* !

Postiches

Qualité maîtresse : Technique

Ce talent permet à un personnage de se déguiser, soit pour se rendre méconnaissable, soit pour prendre l'apparence d'un autre, ce qui est évidemment plus Duraille (-5). Pour cela, il devra se préparer avec minutie, en utilisant divers accessoires (fausse moustache, perruque, maquillage etc.). L'astuce est que le test n'est pas fait au moment où le personnage se déguise mais quand il tombe sur quelqu'un qui pourrait le démasquer : c'est à ce moment-là qu'on saura si le déguisement fonctionne...

Incognito : S'il cherche à se rendre méconnaissable, le personnage ne pourra être démasqué que par quelqu'un qui le connaît (ou, tout simplement, qu'il a déjà vu). Dans ce cas, si l'observateur possède le point fort *Œil de Lynx*, le test sera Duraille (-5) et deviendra même un Exploit (-10) s'il est un cador dans ce domaine. Si le personnage est obligé de parler à l'individu (et ne se contente pas de passer devant lui) et que celui-ci a des raisons de se méfier, il faudra réussir un deuxième test de Postiches. Ce second test sera plus Duraille (-5) si l'interlocuteur a le bon point fort (soit *Œil de Lynx*, soit *Flair*, au choix) et relèvera même de l'Exploit (-10) si on a affaire à un cador dans ce domaine.

Imposture : A priori, le personnage ne pourra pas prendre l'apparence de quelqu'un qui a une taille très différente de la sienne ou qui est beaucoup moins corpulent. La difficulté du test dépendra du degré de ressemblance entre le personnage et sa cible : ce sera généralement Duraille (-5) voire un véritable Exploit (-10), sauf si le personnage a la chance de cibler quelqu'un qui a à peu près la même silhouette (0) ou qui lui ressemble plus qu'un peu (*Fastoche*, +5). Une fois le déguisement achevé, le personnage devra

effectuer un test chaque fois qu'il tombe sur quelqu'un qui peut le démasquer, en utilisant le même système que pour l'Incognito ci-dessus... sauf que, dans ce cas précis, il peut être démasqué soit par quelqu'un qui le connaît, soit par quelqu'un qui connaît celui dont il a usurpé l'identité. Dans ce dernier cas, si la personne est un intime de l'individu imité, le test du personnage pourra devenir encore plus Duraille (-5) et même relever de l'Exploit (-10), à la discrétion du Pousse-au-Crime.

Secrets du Métier : Comme tous les talents liés à la Technique, ce talent ne peut pas être utilisé par quelqu'un qui ne le possède pas. Il y a une différence entre un déguisement de professionnel et un simple changement de costume ! S'il s'agit juste de changer de manteau et de chapeau pour passer inaperçu, c'est plutôt la Discrétion (voir p 24) qui jouera.

Coup de Maître : Le déguisement du personnage s'avère parfait : il n'aura plus besoin de le tester pour le reste de la scène en cours !

Fiasco : Le personnage est aussitôt démasqué et sera même *pris de court* si l'individu qui l'a percé à jour décide de s'en prendre à lui.

Présence Imposante

Qualité maîtresse : Carrure

Ce talent permet d'intimider physiquement une victime, sans toutefois la rudoyer (ce qui reviendrait à utiliser la Manière Forte), en jouant simplement sur le regard, la posture et la Carrure. Il ne peut évidemment être utilisé dans le feu de l'action. Si le test est réussi, la cible se tiendra tranquille, au moins tant que le personnage à la Présence Imposante gardera un œil sur elle.

Le test devient Duraille (-5) si la victime est dotée du point fort *Autorité* ou *Présence Imposante* et relève même de l'Exploit (-10) si elle est un cador dans l'un de ces deux domaines ou si elle a ces deux points forts à la fois ; ils peuvent, exceptionnellement, se cumuler. Autrement dit, si la cible est un cador en *Autorité* ou en *Présence Imposante* ET possède aussi l'autre point fort, ce sera *perdu d'avance* !

Notons que menacer quelqu'un avec une arme ne relève pas de ce talent : dans ce genre de situation, le risque d'être frappé, blessé ou même tué suffit généralement à calmer tout le monde.

Une Question de Physique : Contrairement aux autres talents basés sur la Carrure, ce talent ne peut jamais être utilisé par quelqu'un qui ne le possède pas. Jouer les gros bras sans lever la main sur qui que ce soit, ça ne s'improvise pas !

Coup de Maître : Le personnage impressionne tellement la cible qu'il n'aura plus besoin d'utiliser sa Présence Imposante pour intimider cet individu pour le reste de l'épisode en cours, au cas où la situation se présenterait de nouveau.

Fiasco : Non seulement le personnage n'intimide pas sa cible mais il perd toute chance de le faire avec ce talent pour le reste de l'épisode en cours.

Savatç

Qualité maîtresse : Souplesse

Ce talent représente la pratique de la savate, aussi appelée « boxe française », une technique de combat basée sur l'art du coup de pied (mais qui permet également de jouer des poings). La Savate s'utilise en général dans le feu de l'action.

Notons que presque tous les adeptes de la Savate possèdent également le talent Esquive, qui complète efficacement cette technique de combat.

Attaque : La savate peut être utilisée pour frapper l'adversaire (qui sera alors *sonné*) ou pour le désarmer d'un coup de pied. Si l'adversaire est doté du point fort Esquive (ou armé d'une canne et doté du point fort du même nom), le test deviendra Duraille (-5) et relèvera même de l'Exploit (-10) s'il est un cador dans ce domaine. Mais ni la simple Castagne, ni la Matraque ou le Surin ne peuvent être utilisés pour se défendre contre cette technique.

Défense : Face à une attaque de simple Castagne, l'adepte de la Savate peut utiliser son talent pour parer et riposter dans la foulée. Si l'assaillant est doté du point fort Castagne, le test du personnage devient Duraille (-5) et relèvera même de l'Exploit (-10) si son adversaire est un cador dans ce domaine. Si le test est réussi, l'attaque de Castagne est non seulement évitée mais l'assaillant est également *sonné* ! Pour toutes les autres formes d'attaques (Canne, Matraque, Savate, Surin...), le personnage devra se fier à l'art de l'Esquive (voir p 25).

Tout un Art : Contrairement aux autres talents liés à la Souplesse, ce talent ne peut jamais être utilisé par quelqu'un qui ne le possède pas, la technique de la savate nécessitant un entraînement spécial.

Coup de Maître : En attaque contre un adversaire armé, un coup de maître signifie que l'adversaire est à la fois *sonné* et désarmé ; en attaque ou en défense contre un adversaire sans arme, un coup de maître signifie que l'adversaire est carrément *assommé*.

Fiasco : Le personnage s'étale (soit de tout son long, sur les fesses) ; il est *sonné* (et aussi humilié).



Je sens que ça va être Duraille...

Sésamç

Qualité maîtresse : Technique

Ce talent hautement spécialisé permet d'ouvrir un coffre-fort dont on ne connaît pas la combinaison, en utilisant une des deux méthodes décrites ci-dessous :

En Force : Le perceur utilise divers outils (chignole, burin...) pour venir à bout de la résistance du coffre, ce qui demande normalement au moins deux heures de travail et fait pas mal de boucan. Si le coffre est récent et haut de gamme, le test sera Duraille (-5). Idem s'il faut bosser dans l'urgence. La tâche relève de l'Exploit (-10) si les deux facteurs se combinent. En cas d'échec, le voleur peut retenter sa chance, moyennant deux heures de boulot en plus ; ce second test sera plus Duraille (-5) et s'il est raté, c'est fichu !

En Finesse : Cette méthode consiste à manipuler les molettes de combinaison en étudiant leurs cliquetis, ce qui demande un sacré doigté, une concentration totale et une Oreille Fine. Le temps nécessaire est d'environ une heure. Le test devient Duraille (-5) si l'on opère dans l'urgence ou si le coffre est neuf, ses molettes n'étant pas encore assez usées. Si les deux facteurs se combinent, il faudra réussir un véritable Exploit (-10). Cette méthode est plus rapide et plus discrète, mais n'offre pas de seconde chance.

Secrets du Métier : Ce talent ne peut être acquis que par un personnage déjà doté du talent Crochetage. Et comme tous les talents liés à la Technique, il ne peut être utilisé par quelqu'un qui ne le possède pas. En outre, les deux méthodes font appel à des techniques totalement différentes : le joueur devra donc choisir le modus operandi du personnage, sachant que la méthode *en finesse* nécessite une Oreille Fine.

Coup de Maître : Du gâteau ! Le personnage réussit à ouvrir le coffre en un temps record !

Fiasco : Échec total – et pas de Baraka qui tienne !

Sports Chics

Qualité maîtresse : Classe

Ce talent représente la pratique de sports comme le tennis, le golf et même l'équitation – oui, tout ça est regroupé en un seul talent, basé sur la Classe. Dans la plupart des situations, le personnage jouera contre un adversaire ; dans ce cas, son test deviendra Duraille (-5) si son adversaire est doté du point fort Sports Chics et relèvera même de l'Exploit (-10) s'il est un cador dans ce domaine (voir chapitre V).

Tennis : Normalement, un test réussi suffit pour remporter un match amical ou informel. En cas de compétition sérieuse ou si la partie a des enjeux importants, chaque set donnera lieu à un test séparé.

Une Question de Pratique : Contrairement aux autres talents basés sur la Classe, ce talent ne peut jamais être utilisé par quelqu'un qui ne le possède pas. Si on ne sait pas jouer au golf ou au tennis, pas la peine d'essayer. Pas de place pour les débutants !

Coup de Maître : Le personnage fait l'admiration de son adversaire et des éventuels spectateurs par son habileté et sa classe. S'il joue une partie en plusieurs manches, le coup de maître lui permet de remporter la victoire sans avoir besoin de nouveaux tests.

Fiasco : Le personnage commet un grave impair, se ridiculise ou se blesse légèrement : dans tous les cas, il doit déclarer forfait ou est éliminé.

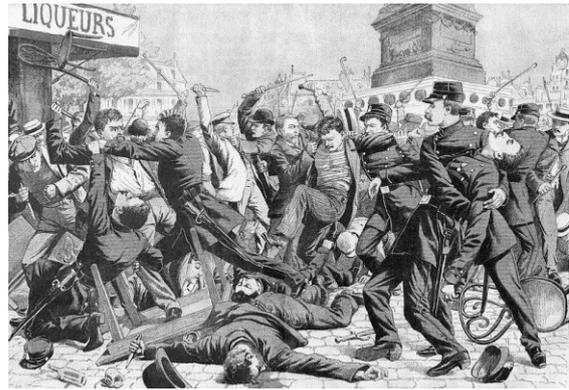
Surin

Qualité maîtresse : Souplesse

Ce talent permet de jouer du couteau dans une bagarre. Contrairement à la Canne, la Savate ou la Castagne, le Surin est un talent uniquement offensif, son pendant défensif étant l'Esquive (p 25). Si l'adversaire est doté du point fort Esquive ou Canne, le test devient Duraille (pénalité de -5) et relève de l'Exploit (-10) si l'on a affaire à un cador dans ce domaine. Si le test est réussi, la cible est *blessée* – et même mortellement, en cas de *coup de maître*.

Autres Armes : Ce talent peut aussi être utilisé avec n'importe quelle arme blanche courte, comme un rasoir, un scalpel ou un pic-à-glace ou même avec n'importe quel autre objet tranchant (ex : tesson de bouteille, qui ne peut servir qu'une seule fois).

Lancer de Couteau : Ce talent peut aussi être utilisé pour lancer un couteau, mais uniquement s'il est équilibré pour le lancer. Là aussi, la victime pourra essayer d'éviter le projectile grâce à son Esquive – sauf, bien sûr, si elle ne voit rien venir !



Petit jeu : pouvez-vous compter les surins ?

Coup de Maître : La victime est envoyée *ad patres*, sauf si le personnage ne le souhaite pas.

Fiasco : Le personnage perd son couteau et ne pourra pas le récupérer avant la fin de la bagarre. Pour un lancer, la lame atteint la mauvaise cible...

Travail d'Artiste

Qualité maîtresse : Technique

Ce talent représente l'art de la contrefaçon, dans un domaine spécifique (déterminé à la création du personnage) : œuvres d'art (tableaux mais aussi sculptures), documents officiels (dont les papiers d'identité), billets de banque... Chacune de ces spécialités représente en fait un talent séparé – et tous englobent également les faux en écriture manuscrite (signatures etc.). Ce talent va main dans la main avec Œil d'Expert, qui constitue en quelque sorte son prérequis (voir *Secrets du Métier* ci-dessous).

Faire un Faux : Comme pour le talent Postiches, le test ne sera pas effectué au moment du travail mais à la première inspection. Si l'observateur est doté du point fort Œil d'Expert dans le domaine concerné, le test sera Duraille (-5) et deviendra même un Exploit (-10) s'il s'agit d'un cador (voir chapitre V).

Secrets du Métier : Comme tous les talents liés à la Technique, ce talent ne peut pas être utilisé par quelqu'un qui ne le possède pas. On ne s'improvise pas faussaire ! A la discrétion du Pousse-au-Crime, cette restriction pourra être ignorée pour les simples faux en écriture. Notons enfin que ce talent ne peut être acquis que par un personnage possédant déjà le talent Œil d'Expert dans le domaine approprié, sauf pour les faux en écriture.

Coup de Maître : Le faux est si parfait qu'il sera désormais indétectable.

Fiasco : Le faux cache un vice grossier : il ne trompera plus personne !



Double fiasco en auto

Volant

Qualité maîtresse : Aplomb

Ce talent sert à conduire une automobile – et plus précisément à effectuer des manœuvres délicates et à rouler dangereusement sans perdre le contrôle du véhicule. Bref, c'est un must en cas de poursuite, qu'on soit fugitif ou poursuivant. Par contre, aucun test n'est nécessaire pour conduire tranquillement.

Conduite Sportive : Les manœuvres les plus risquées pourront être Durailles (-5), voire relever de l'Exploit (-10), selon les circonstances. S'il s'agit de démarrer illico sous les coups de feu (après un braquage plus ou moins réussi, par exemple), le test de Volant pourra être utilisé comme Esquive.

Poursuites en Bagnole : Le personnage au volant sera soit fugitif, soit poursuivant. L'écart entre les deux autos sera mesuré de façon descriptive en *longueurs*. Au début de la poursuite, le fugitif aura une ou deux longueurs d'avance sur le poursuivant, selon la situation (évaluée par le Pousse-au-Crime). Si le chauffeur adverse possède le point de fort Volant, le test sera toujours Duraille (-5) et relèvera même de l'Exploit (-10) si le second rôle est un cadreur dans ce domaine (voir chapitre V).

Fugitif : Chaque test de Volant réussi permet de mettre une longueur de plus entre les deux voitures. Au-delà de trois longueurs, le poursuivant sera semé ! Un test raté, en revanche, lui fera perdre une longueur. Si jamais l'écart entre les véhicules est réduit à zéro, la voiture du personnage est rattrapée.

Poursuivant : Chaque test réussi permet de gagner une longueur sur le fugitif, tandis qu'un échec en fait perdre une. Là encore, si le fugitif a plus de trois longueurs d'avance, le poursuivant sera semé, tandis que zéro longueur d'écart signifie que la poursuite s'arrête et que le véhicule fugitif a été rattrapé.

Coup de Maître : Au cours d'une poursuite, un coup de maître permet soit de semer son poursuivant, soit de rattraper le fugitif : quel que soit l'écart, le personnage met fin à la poursuite par une manœuvre audacieuse et parfaitement exécutée.

Fiasco : C'est forcément l'accident ! Non seulement la bagnole est foutue et complètement hors d'usage, mais tous ceux qui sont à bord ont de fortes chances d'être blessés, voire pire (voir ci-dessous).

Accidents de Bagnole

En cas d'accident de la route, le Pousse-au-Crime devra déterminer, en fonction des circonstances, si l'accident est *léger*, *sérieux* ou *grave*.

Un accident *léger* ne cause pas de dommage au chauffeur ou aux passagers mais bousille la caisse, qui ne pourra plus être utilisée avant d'être réparée.

Un accident *sérieux* bousille aussi la bagnole, mais en plus, les occupants de la voiture sont *blessés* (sauf ceux qui dépendent 1 point de Baraka).

Enfin, un accident *grave* est normalement *mortel*, sauf si on est protégé par la Baraka, auquel cas le personnage sera quand même *blessé*.

Faucher un Piéton

Foncer sur quelqu'un en bagnole dans le but de le tuer nécessite un test de Volant. A l'inverse, un personnage victime de cette manœuvre pourra tenter une Esquive, sauf s'il est complètement pris de court (concentré sur autre chose etc.).

Dans les deux cas, la difficulté du test pourra être ajustée par le Pousse-au-Crime, en fonction des circonstances et du décor ambiant.

Normalement, c'est la mort pour la victime – sauf si elle est sauvée par sa Baraka, auquel cas elle sera tout de même *blessée*, comme pour les *accidents graves* dans l'encadré ci-dessus.

III. Toute une Époque



Atmosphère, atmosphère...

Atmosphère...

Les As du Crime se déroulent donc en France, à la fin de la Belle Époque – plus précisément entre 1900 et 1914 : l'époque d'Arsène Lupin, des Brigades du Tigre et de la Bande à Bonnot.

La raison de ce choix est avant tout une question d'ambiance et, osons le mot, de style ; la Belle Époque, ça a tout de même un certain cachet. Cela dit, il est important de garder à l'esprit que, dans un jeu comme *Les As du Crime*, l'Histoire est une simple toile de fond, un arrière-plan... et que l'avant-plan, lui, sera occupé par les personnages, leurs méfaits et leurs mésaventures. Le but est avant tout d'installer une certaine atmosphère, en évitant les gros anachronismes, et non de noyer les joueurs sous des tonnes de « détails d'époque » qui, pour authentiques et fascinants qu'ils soient, ne vont pas rendre le jeu plus intéressant. Une partie de jeu de rôle n'est pas une reconstitution historique – en tous les cas, pas chez *Les As du Crime*.

Dans ce chapitre, vous trouverez divers éléments de contexte, de conseils pratiques et de points de repère pour vous permettre de mettre en scène cette fameuse Belle Époque – mais ne vous attendez pas à une étude détaillée de cette période : ce n'est vraiment pas le propos. Il y a plein d'excellents bouquins de références sur le sujet – et même un ou deux excellents livres de jeu de rôle, *Les As du Crime* n'étant pas le premier à visiter les années 1900-1910.

Nous allons donc nous en tenir à *cinq grands thèmes* : la société française, les progrès techniques, la capitale, la police et la justice. Chacun de ces cinq thèmes sera traité en mode express, avec à chaque fois *quatre points de repères*, en quelques lignes.

Mais d'abord, une petite sélection de quelques dates historiques. Compte tenu du cadre et du thème du jeu, nous nous sommes évidemment focalisés sur le point de vue européen, et plus particulièrement français (et, encore plus spécialement, parisien, Paris étant, comme chacun sait, le centre du monde).

1900-1914 : Un peu d'Histoire

1900

Exposition universelle (trionphale) de Paris, de mi-Avril à mi-Novembre.

Juillet : le roi d'Italie Humbert 1^{er} meurt assassiné par un anarchiste.

1901

Janvier : en Angleterre, mort de la reine Victoria, après un règne de plus de 60 ans.

Septembre : le président américain McKinley meurt assassiné par un anarchiste.

Décembre : le physicien italien Marconi réussit la première transmission TSF (Télégraphie Sans Fil) transatlantique (on n'arrête pas le progrès).

1902

Août : le roi d'Angleterre Edouard VII est couronné.

Septembre : mort d'Emile Zola.

1903

Début Juillet : départ du premier Tour de France !

Début Août : un incendie dans le métro parisien fait plus de 80 morts (stations Couronnes et Ménilmontant).

Décembre : les Curie reçoivent le prix Nobel de Physique pour leurs travaux sur la radioactivité.

1904

Invention du bridge (avant, c'était le *whist*).

1905

Arsène Lupin faits ses débuts dans la revue *Je sais tout*, sous la plume de Maurice Leblanc.

1906

Paul Poiret crée la première robe sans corset !

1907

Publication du *Mystère de la chambre jaune* de Gaston Leroux, première aventure de Rouletabille.

Création par Georges Clémenceau des Brigades Mobiles, alias les Brigades du Tigre.

1908

Début de la production de la Ford T (USA).

1909

Fin Juillet : Cocorico ! Blériot réussit la première traversée de la Manche en avion !

1910

Suite à une crue de la Seine, Paris est inondé de Janvier à Mars : c'est Venise !

Durant l'été, gros affrontements entre la police et des dizaines de milliers de manifestants aux funérailles de l'anarchiste Henri Cler, puis lors de l'exécution de Liabeuf, assassin d'un policier.

1911

La Bande à Bonnot commence à faire parler d'elle.

Fin Août : on vole la *Joconde* au Louvre, en plein jour ! Apollinaire et Picasso font partie des suspects.

Fantômas débute ses diaboliques exploits sous la double-plume de Souvestre et Allain : un triomphe !

1912

Mi-Avril : naufrage du Titanic.

La Bande à Bonnot poursuit sa tragique épopée. Fin Avril : Bonnot est tué après un siège épique. Les deux derniers de la Bande encore en cavale, Garnier et Valet, tombent sous les balles en Mai.

1913

Avril : « Raymond-la-Science » et plusieurs autres membres de la Bande à Bonnot sont guillotins.

Fantômas fait ses débuts au cinéma, dans une série de films signés Louis Feuillade.

Décembre : on retrouve la Joconde à Florence : elle est de retour à Paris pile pour le 31.

1914

Février : lancement des fameux emprunts russes.

Mi-Mars : assassinat du directeur du Figaro par Henriette Caillaux, épouse du ministre des finances.

Juillet : début de la Grande Guerre. Fin d'un monde.



Clémenceau, alias le Tigre

La Société Française

Régime Politique : Depuis déjà un bon bout de temps, c'est la Troisième République ; durant la période qui nous intéresse, les présidents (de gauche) sont Emile Loubet (1899-1906) puis Armand Fallières (1906-1913). Mais ce sont surtout les présidents du conseil (chefs du gouvernement) qui mènent la barque, notamment le fameux Georges Clémenceau (1906-1909), dit « le Tigre ».

Opinion Publique : La politique est la grande passion française de l'époque. On discute sec et ça se dispute pas mal. L'affaire Dreyfus remonte déjà au siècle dernier mais elle a laissé de profondes séquelles. L'armée ne s'en est jamais vraiment remise, pas plus qu'une part de l'opinion publique française. Une autre fracture décisive : la séparation de l'Eglise et de l'Etat (1905). A l'époque, les « cléricaux » font encore partie du paysage politique. C'est aussi l'apogée du règne de la presse écrite : ce sont encore les journaux qui font l'opinion publique.

En Haut, En Bas : La Troisième République marque le triomphe de la bourgeoisie, la grande (qui a, à la fin du XIX^{ème} siècle, « fusionné » avec l'aristocratie) comme la petite (qui incarne en quelque sorte *l'esprit du temps*). Même sous des gouvernements « de gauche », le peuple semble toujours assimilé à une *classe dangereuse* qu'il importe de surveiller de près. Entre 1910 et 1913, la violence anarchiste fait régulièrement les gros titres.

La Grande Inégalité : Les femmes n'ont pas le droit de vote ; celles qui le réclament sont qualifiées de *suffragettes* et traitées le plus souvent avec une condescendance goguenarde, quand elles ne sont pas considérées comme des hystériques...

Le Siècle du Progrès

Automobiles : L'auto reste un produit de luxe, réservé aux plus fortunés, qui ont leurs chauffeurs, s'ils ne sont pas eux-mêmes des « motoristes ». On démarre avec des manivelles et on conduit avec des lunettes. En France, les grands constructeurs sont Delahaye, De Dion Bouton et (déjà) Renault. Côté vitesse, on peut atteindre 60 voire 70 km/h – et même plus pour les bolides de course (100 km/h pour la Jamais Contente en 1899 !).

Téléphones et Télégraphes : En France, le téléphone reste perçu comme « un truc de riches » ; en 1908, on compte moins de 200,000 abonnés (contre trois à quatre fois plus en Angleterre ou en Allemagne) ; il faut encore passer par une opératrice. Le télégraphe (électrique !) règne encore en maître – et la TSF, ce sera pour plus tard !

Images et Sons : La photographie (en noir et blanc) existe déjà de plus belle lulette mais le cinématographe, c'est tout nouveau et ça déplace des foules (pour aller voir, par exemple, les *Fantômas* de Louis Feuillade !). Par contre, c'est toujours muet et pour un bon bout de temps : le théâtre a encore de beaux jours devant lui... Côté sons, phonographes et gramophones sont déjà bien connus – et entièrement automatiques, excusez du peu !

Armement : Comme indiqué au chapitre II, les semi-automatiques existent déjà ; le revolver reste toutefois l'arme de poing la plus répandue. Par contre, pour les premières mitraillettes, il faudra attendre la Grande Guerre – et au cas où vous vous poseriez la question, les mitrailleuses, elles, existent déjà depuis pas mal de temps.



L'automobile : clairement un truc de riches...



Au cabaret du Chat Noir, à Montmartre...

Panama, 1900

Paris et la Province : Ce sont deux mondes totalement différents. Pour faire court, on pourrait dire que Paris, c'est là où tout se passe (la politique, les spectacles, la mode, les arts et tout le toutim), alors que la province, c'est là où rien ne change. Bon, cela dit, il y a deux autres grandes métropoles : Lyon et Marseille, qui n'ont sans doute rien à envier à la capitale, au moins en matière de pègre locale...

Les Transports : Même si l'automobile a fait sa tonitruante apparition (300 « auto-taxis » en 1906), on roule encore beaucoup en attelages dans Paris. Les derniers omnibus hippomobiles disparaissent en 1913. Les tramways sont déjà électriques (excusez du peu). Quant au *métropolitain*, il a commencé à fonctionner en 1900 et s'étend à toute allure à travers la capitale (cinq lignes en 1906, huit en 1913).

Paris Bohème : Le Montmartre des artistes est à son apogée ; on y croise, entre autres, Picasso (à partir de 1904) et Modigliani (à partir de 1906) mais un nouveau quartier fait concurrence à la Butte : Montparnasse, qui va devenir, au fil des années 1910, le nouveau haut lieu de la bohème parisienne (les Montparnos, qu'on les appelle...). Mais bon, à Montmartre, il y a toujours le Moulin Rouge.

Paris Voyou : Les faubourgs et la banlieue ont, depuis longtemps, mauvaise réputation ; déjà au siècle dernier, « un homme des barrières », comme on disait, était souvent synonyme de malfrat ou de rôdeur. Le public frissonne en lisant dans la presse les faits divers impliquant les fameux Apaches de Paris, qui, non contents de mettre leurs casquettes de travers, jouent volontiers du couteau et du pistolet – l'affaire Casque d'Or, c'est en 1902. A part ça, on se souviendra qu'à l'époque, les maisons closes sont légales et officient sous l'œil vigilant de la police...

La Maison Poulaga

La Police Moderne : La police se modernise. Bien sûr, il y a toujours les fameuses *hirondelles*, gardiens de la paix en capeline circulant à bicyclette par paires, mais en matière de police criminelle, les choses bougent ! Les fameuses Brigades mobiles, surnommées *Brigades du Tigre* en référence à leur créateur Georges Clémenceau, font leur apparition à la toute fin 1907, avec leurs autos, leurs nouvelles méthodes et leurs entraînements de boxe française. La période voit aussi les débuts de la criminologie (on ne parle pas encore de police scientifique), avec la célèbre méthode de mesures anthropométriques d'Alphonse Bertillon, dite « bertillonnage ». Après s'être fortement opposé à l'utilisation des empreintes digitales pour identifier des suspects (sans doute parce qu'elle risquait de rendre obsolète sa méthode anthropométrique), ledit Bertillon finira par faire machine-arrière – et dès le milieu des années 1900, la police française se dote de fichiers d'empreintes.

Préfecture et Sûreté : Il y a deux hiérarchies policières distinctes (et souvent présentées comme rivales) : la Préfecture de Police (qui s'occupe, en gros, du maintien de l'ordre) et la Sûreté Générale (qui s'occupe, en gros, de police politique mais aussi de lutte contre la criminalité – ainsi, c'est de la Sûreté que dépendent les Brigades mobiles) : avec des attributions pareilles, les occasions de se marcher sur les pieds ne manquent pas... En province, les polices sont municipales – sauf à Lyon et Marseille (à partir de 1908), qui possèdent leur propre préfet de police.

La Mondaine : Parmi les services dépendant de la Préfecture de Police, citons la fameuse Brigade Mondaine, créée en 1901 (aussi appelée « brigade des mœurs ») et qui s'occupe de prostitution, de proxénétisme, d'hôtels (le fameux « service des garnis ») et de plein d'autres trucs (le jeu, la pornographie, le trafic de stupéfiants...). Inutile de dire qu'elle n'a pas très bonne presse ; ils ont souvent la réputation d'être faciles à soudoyer.

Méthodes et Mouchards : La police de l'époque ne prend pas de gants et ne fait pas de détail. Des notions comme la « bavure policière » ou « l'usage excessif de la force » ne font pas vraiment partie du tableau et la présomption d'innocence est plus théorique qu'autre chose, surtout pour les membres des *classes dangereuses*. La police sait aussi se montrer retorse. La Préfecture et la Sûreté utilisent évidemment des indics mais vont souvent beaucoup plus loin, en infiltrant des taupes et même des agents provocateurs chez les ouvriers, les anarchistes et autres fauteurs de trouble potentiels.



Holà, ça se présente pas bien...

Du Côté de la Justice

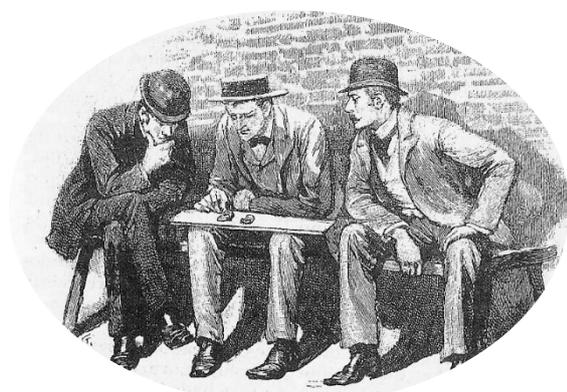
La Main Lourde : Au début du XX^{ème} siècle, on ne juge pas comme aujourd'hui. La justice est sévère et les peines souvent lourdes. On condamne aussi assez souvent à mort : rien qu'en 1910, on compte trente condamnations à la guillotine, avec tout de même une grosse proportion de graciés. A priori, la guillotine est réservée aux assassins, c'est-à-dire aux coupables de meurtres prémédités (la préméditation est toujours un enjeu capital) mais elle s'applique aussi aux parricides et meurtriers récidivistes.

Les Assises : Les affaires les plus lourdes se jugent en cour d'assises, laquelle se réunit à peu près tous les trois mois. C'est le grand tribunal, avec témoins, jurés, procureur, avocats et un président de cour en chef d'orchestre. Le verdict est sans appel. Les peines encourues vont de cinq à dix ans, voire vingt ans dans les affaires les plus graves, avec dégradation civique automatique.

Cayenne & co. : En dehors de la peine de mort, le pire qui peut arriver est la condamnation aux travaux forcés, dans un bagne (là encore, pour 5 à 20 ans), ce qui signifie toujours la déportation hors du territoire métropolitain, les bagnes provinciaux ayant, à l'époque, déjà été fermés.

Le Menu Fretin : Les affaires pénales peu graves se jugent en correctionnelle : là, pas de jury, tout dépend des juges ; les peines d'emprisonnement prononcées peuvent aller d'une semaine à cinq ans, avec en prime la possibilité de priver le condamné d'une partie de ses droits civils.

IV. L'Envers du Décor



Bon, vous êtes devant la porte... Vous faites quoi, du coup ?

Derrière le Paravent

Ce chapitre s'adresse au meneur de jeu, appelé ici *Pousse-au-Crime*. Autant jouer franc-jeu dès le départ : vous ne trouverez pas dans les pages qui suivent les habituels « conseils pour débutants » sur la façon de mener un scénario de jeu de rôle. On va plutôt partir du principe que vous « savez déjà faire », histoire de se concentrer en priorité sur les particularités des *As du Crime*.

Rappelons quand même l'essentiel, vite fait : en tant que meneur de jeu, le *Pousse-au-Crime* porte comme qui dirait plusieurs casquettes (cinq, en fait) :

Scénariste : C'est le *Pousse-au-Crime* qui doit concocter le scénario, inventer la trame générale de l'intrigue et prévoir ses différents éléments, en tenant compte du répertoire de talents des personnages.

Narrateur : En cours de jeu, il doit guider le flot du récit, veiller à maintenir le rythme, tout en laissant aux joueurs le plus de marge de manœuvre possible.

Arbitre : Même s'il ne lance jamais de dés, c'est au *Pousse-au-Crime* de gérer l'aspect technique du jeu, d'interpréter les règles et de trancher en cas de doute.

Metteur en Scène : Planter le décor, décrire les lieux, installer l'atmosphère... tout un art !

Acteur : Enfin, c'est le *Pousse-au-Crime* qui doit interpréter les différents seconds rôles de l'épisode.

Rappelons, en outre, que, dans *Les As du Crime*, le *Pousse-au-Crime* n'a JAMAIS de jets de dés à faire, ce qui lui permettra de se concentrer exclusivement sur ces fameuses cinq casquettes...

Voilà pour le topo général : rien de nouveau sous le soleil, donc. A présent, rentrons dans les détails...

Les Ingrédients de Base

Les As du Crime est avant tout ce qu'on appelait autrefois « un jeu d'ambiance », c'est-à-dire un jeu de rôle où l'atmosphère, le *roleplaying* et l'histoire comptent plus que le réalisme ou la tactique.

Alors parlons ambiance.

Concrètement, celle des *As du Crime* repose sur quatre éléments-clés, que le *Pousse-au-Crime* pourra moduler à sa guise, en fonction de ses préférences et de la tonalité générale de chaque épisode :

Le Suspense

C'est sans doute l'élément principal du jeu. Préparer et exécuter un coup, prendre des risques, faire face à l'imprévu, réussir (ou pas) à se tirer d'affaire, tout cela crée de la tension dramatique – et c'est cette tension dramatique qui constituera le moteur de la plupart des épisodes que vous mènerez.

Même dans un scénario qui ne présente pas de danger physique, le bon *Pousse-au-Crime* devra savoir jouer sur la tension psychologique pour ne pas laisser une intrigue se ramollir.

A ce sujet, un conseil : évitez les temps morts, fixez une limite de temps aux discussions et aux tergiversations des joueurs. Mieux vaut faire court et efficace que long et filandreur.

Un autre conseil : ayez toujours en réserve un ou deux retournements de situation, histoire de pouvoir relancer la machine si les choses commencent à piétiner ou à s'enliser.

L'Humour

L'humour a tout à fait sa place dans *Les As du Crime*, et pas seulement l'humour noir. Certaines scènes pourront être plus ou moins drolatiques, voire verser dans la pure comédie – mais il est préférable de ne pas trop forcer ni préméditer ce genre de truc et de plutôt laisser les choses venir en jeu (ou pas).

Essayez également de soigner vos dialogues et encouragez les joueurs à faire preuve, si possible, de verve ou de gouaille lorsqu'ils interprètent leurs personnages. Certes, tout le monde n'est pas Michel Audiard (de fait, il était Unique...) mais une ou deux répliques bien senties peuvent parfois faire toute la différence, à l'échelle d'une scène.

Le Mélodrame

Un épisode des *As du Crime* peut aussi contenir sa dose de sentiments et de mélodrame : histoires d'amour impossibles ou malheureuses, trahisons et vengeances, tout ça fait partie de l'univers du jeu !

Comme pour l'humour, il est préférable de ne pas trop planifier les choses dans ce domaine et de plutôt les laisser apparaître et se développer en cours de jeu, au gré des envies et des décisions des joueurs.

Et si certains membres du groupe réagissent avec ironie voire avec cynisme devant les « grands sentiments » et les situations un peu théâtrales, aucun problème : dans le cadre d'un jeu comme *Les As du Crime*, cette attitude est « tout à fait dans le ton » et peut contribuer à l'ambiance du jeu !

La Violence

Oui, vous avez bien lu. Bon, entendons-nous bien : ça ne veut pas dire que *Les As du Crime* est un jeu focalisé sur les combats : ce n'est clairement pas le cas. Par contre, quand les choses dérapent et que les armes parlent, là, il faut que ça saigne – et les règles du jeu, à la fois simples et brutales, sont là pour accentuer cet aspect des choses.

Dans *Les As du Crime*, les combats sont en général assez expéditifs : personne n'a de réserves comacs de points de vie et n'importe qui peut être tué d'une balle ou d'un seul coup de couteau. Pour les personnages des joueurs, la violence constitue, en quelque sorte, un des *risques du métier* – et quand elle survient, elle a de fortes chances d'avoir de très graves conséquences.



C'est marqué dans les règles : faut que ça saigne !

La Logique du Jeu

À Rebours ?

La principale particularité des *As du Crime* est que ce jeu fonctionne en quelque sorte à l'envers de beaucoup d'autres jeux de rôle, à commencer par les incontournables jeux d'investigation.

Dans ce genre de jeu, les personnages enquêtent sur un mystère, le plus souvent à partir de faits qui se sont produits avant le début du scénario : ils arrivent donc, en quelque sorte, dans une histoire qui a déjà commencé sans eux. Et très souvent, ils se trouvent très assez vite confrontés à une « scène de crime » ou à quelque chose qui y ressemble.

Dans *Les As du Crime*, au contraire, ce sont les personnages qui vont être à l'origine de l'action, la plupart des épisodes étant consacrés à l'élaboration et à l'exécution d'un « coup » : cambriolage, casse, escroquerie ou autre entreprise criminelle. Quant aux « investigateurs », ils n'interviendront en général qu'après coup, sous la forme des inévitables représentants de l'ordre – lesquels, dans *Les As du Crime* sont clairement les *adversaires* des « héros » !

En fait, la seule véritable difficulté de cette approche inhabituelle concerne l'*amorçage* des scénarios, leur élément déclencheur, leur catalyseur narratif. S'il est assez facile d'impliquer des personnages-joueurs dans un mystère à résoudre (ou dans des événements auxquels ils doivent *réagir* après coup), il semble beaucoup plus délicat de commencer une partie de jeu de rôle en déclarant : « Alors voilà, vous avez eu une idée de casse... » et d'expliquer ensuite aux joueurs en quoi va consister l'opération à laquelle VOUS, le meneur de jeu, avez pensé à leur place.

Présenté comme ça, ça ne fonctionnera pas. Le meneur de jeu va donc devoir la jouer fine, savoir présenter les choses – et c'est là que son nom de *Pousse-au-Crime* va prendre tout son sens.

Amorcez et Hampez

Le *Pousse-au-Crime* va en effet devoir mettre les joueurs sur la voie du scénario qu'il a concocté, mais en faisant en sorte de les impliquer au maximum dans les prises de décisions initiales. Avec un peu de pratique, ce n'est pas aussi difficile qu'il y paraît de prime abord. Nous allons étudier tout ça de plus près.

A priori, on peut partir du principe que la bande des personnages est toujours « à l'affût » d'un prochain gros coup : ils lisent les journaux, écoutent les rumeurs, se renseignent auprès de leurs contacts et traînent leurs guêtres dans divers lieux et milieux, à la recherche de *la bonne occasion*.



Messieurs, parlons un peu de notre prochain casse...

Et c'est cette bonne occasion que le Pousse-au-Crime va devoir leur apporter d'entrée de jeu, le plus souvent sous la forme d'un tuyau obtenu par un des personnages d'une de ces manières.

Le tuyau tient généralement en une phrase : « *Il paraît que le marquis a plusieurs toiles de maître dans son salon...* », « *Un gros transfert de fonds doit avoir lieu vendredi...* » ou encore « *Ce type est plein aux as et cherche à investir discrètement...* ».

Jouer le jeu

A partir de là, les joueurs doivent aussi s'engager à jouer le jeu – c'est-à-dire à suivre ce tuyau, à mordre à l'hameçon et à préparer leur coup.

Alors oui, c'est ce qu'on appelle en jargon rôlistique du *railroading*... mais ce n'est finalement pas plus dirigiste que les traditionnelles « missions » ou « enquêtes » qui constituent les catalyseurs de tant de jeux de rôle. Quand on y réfléchit, un joueur des *As du Crime* digne de ce nom n'a finalement pas plus de raisons de déclarer : « *Et pourquoi on le ferait, ce casse ? J'ai pas envie !* » qu'un « investigateur » de décréter qu'il n'a aucune intention d'élucider ce mystère ou qu'un « aventurier » de refuser la quête qu'on lui propose. Oui, en théorie, ça pourrait arriver - mais en pratique, ça n'arrive jamais.

Dès la création des personnages, le Pousse-au-Crime devra s'assurer que tout le monde est bien prêt à jouer le jeu et à suivre les tuyaux qu'il refilera à leurs personnages au début des épisodes.

Impliquer les Joueurs

Une fois la série lancée, les joueurs pourront d'ailleurs trouver d'eux-mêmes ou suggérer des idées de coups (à partir, par exemple, d'éléments évoqués ou survenus lors d'un scénario précédent), ce qui rendra le processus plus fluide et plus naturel.

Question de Format

On l'a déjà dit, une chronique des *As du Crime* doit fonctionner à la manière d'une série télévisée, découpée en épisodes et en saisons de cinq ou six épisodes. Cette approche permet de gérer simplement la progression des personnages (voir p 17) mais elle vous donnera également la possibilité d'exploiter au maximum les possibilités dramatiques du jeu, tout en fixant un cadre narratif solide.

A l'intérieur de ce cadre, la narration se structure sous forme de différentes scènes, qui constituent l'unité temporelle dramatique de base du jeu.

Comme vous l'aurez remarqué, les règles évoquent souvent l'épisode comme limite de durée de certains effets, ainsi que les *intermèdes* entre les épisodes d'une saison, intermèdes qui constituent en quelque sorte un temps *hors-champ* permettant, si nécessaire, de gérer divers aspects de la vie d'un personnage.

Le format « série télé » encourage aussi à faire court, à privilégier une approche dynamique et rythmée, quitte à laisser certains éléments en suspens d'un épisode à l'autre. Le jeu se prête également très bien aux *one shots*, façon *capser movie* (« film de casse » - genre *Ocean's Eleven* à la Belle Époque, en gros).

L'intermède entre deux épisodes peut d'ailleurs être mis à profit pour que les joueurs discutent avec le Pousse-au-Crime et lui proposent leurs idées (« *La prochaine fois, j'aimerais bien qu'on se fasse une bijouterie...* »). Laissez-les mettre la main à la pâte !

Mais dans un premier temps, le Pousse-au-Crime va devoir jouer les chefs d'orchestre, sans trop donner l'impression aux joueurs qu'il les met sur des rails et qu'il conduit tout seul la locomotive.

Chemins de Traversée

En outre, tous vos épisodes ne sont pas obligés de suivre le schéma du coup à préparer et à exécuter : là encore, une fois votre série lancée, des intrigues pourront naître d'elles-mêmes, le plus souvent en lien avec des seconds rôles rencontrés au cours d'épisodes précédents. Embrouilles, trahisons et vengeance sont autant d'ingrédients qui peuvent constituer les éléments moteurs de scénarios entiers !

Enfin, rien ne vous empêche, en tant que Pousse-au-Crime consciencieux, de prévoir un plan B, c'est-à-dire une intrigue de secours, au cas où les joueurs ne mordraient pas à l'hameçon. Ce n'est pas forcément évident mais ce n'est pas non plus impossible : tout dépend des profils des personnages. Dans le groupe, il y en aura sans doute toujours un que vous pourrez mettre dans les ennuis si nécessaire : dans ce cas, les personnages se retrouveront obligés de réagir à une situation déjà enclenchée, comme dans un scénario de jeu de rôle plus classique.

Les Quatre Règles d'Or

Quand vous concevez un scénario de type casse ou arnaque, gardez à l'esprit les quatre règles d'or suivantes – qui paraîtront sans doute évidentes aux meneurs de jeu chevronnés... mais les évidences sont parfois bonnes à rappeler.

Règle n°1 : Une Amorce Crédible

Commencez par consulter le répertoire des talents des personnages de l'équipe : cela vous permettra de voir quels types de casses ou d'arnaqes sont dans leurs cordes et, à l'inverse, quels boulots risquent de ne pas correspondre à leurs compétences.

Il ne sert à rien de construire un scénario basé sur le contenu d'un coffre-fort si personne dans l'équipe n'a le talent Sésame ! De même, si les personnages sont plus doués en Bluff ou en Beaux Discours qu'en Flingues ou en Castagne, mieux vaut vous diriger vers un scénario qui privilégiera les interactions et la psychologie, plutôt que la violence ou l'action pure.

De toute façon, en tant que criminels professionnels (ou même amateurs), les personnages vont, d'office, chercher des coups qui font appel à leurs talents.

A la base, tous les personnages de l'équipe devront donc avoir une bonne raison d'être là où ils sont et de se préparer à agir comme l'intrigue les invite à le faire. Il sera toujours temps, une fois l'action lancée, de les faire tomber sur un os ou sur une situation qui leur demande d'improviser dans l'urgence... ce qui nous amène à la règle d'or suivante.

Règle n°2 : Une Part d'Imprévu

Comme dans tout *caper movie* (film de casse) qui se respecte, un épisode typique des *As du Crime* devra toujours comporter une part d'imprévu, quelque chose que les joueurs n'auront pas pu anticiper et qui viendra compliquer, pimenter ou faire totalement déraiser l'intrigue au moment opportun... Selon les cas, cet imprévu peut aller du proverbial grain de sable au coup de théâtre, en passant par le quiproquo fatal ou l'imbroglio comique...

Et si, face à cet imprévu, les joueurs font les mauvais choix... tant pis ! Laissez les personnages se planter et assumer les conséquences de leurs actes ; dans un jeu comme *Les As du Crime*, finir un épisode les menottes aux poignets doit toujours être une possibilité : il sera toujours temps de songer à un plan d'évasion pour la prochaine fois !

Cela dit, gardez à l'esprit que le but de cet imprévu est de rendre le scénario plus amusant à jouer, pas de frustrer vos joueurs en plaçant leurs personnages dans une impasse totale – ce qui nous amène, encore une fois, à la règle d'or suivante.

Règle n°3 : La Porte de Sortie

Prévoyez toujours une porte de sortie possible ! Répétons-le : ça ne sert à rien d'amener de force les personnages dans une voie sans issue. Il faut toujours leur laisser une chance ! Après, cette « chance » ne devra jamais être du tout-cuit : elle devra, justement, faire appel à leurs talents ou à l'astuce des joueurs.

De manière générale, évitez le *deus ex machina* sorti de nulle part : les personnages des joueurs sont les héros de l'histoire, c'est donc à eux de résoudre (ou pas...) l'intrigue dont ils sont les protagonistes.

Essayez de toujours récompenser les précautions prises à l'avance et les préparatifs ingénieux : dans un jeu comme *Les As du Crime*, la prudence et la prévoyance doivent payer autant que l'audace !

Tout le monde doit y trouver son compte et chaque personnage devra avoir l'occasion de briller... ce qui, vous l'avez deviné, nous amène à la...

Règle n°4 : Le Plaisir du Jeu

Les As du Crime est avant tout un jeu d'aventures ; si son ton peut parfois être sombre, voire tragique, il peut aussi être léger et enlevé.

Autant que possible, le rythme de l'action devra être soutenu, en évitant au maximum les temps morts ou les tergiversations, sauf si celles-ci apportent quelque chose à l'intrigue ou qu'elles permettent aux joueurs de s'immerger dans l'interprétation de leurs personnages : après tout, le coup de l'équipe de malfaçons qui se dispute au mauvais moment fait aussi partie des conventions du genre !

Le Pousse-au-Crime, comme tout meneur de jeu, a d'abord pour mission de partager un bon moment avec les joueurs, de leur faire vivre une histoire digne d'un bon film ou d'un bon épisode de série télé.

Enfin, il est important de savoir *écouter* les joueurs, pour rebondir sur leurs idées et faire en sorte que l'épisode joué ne soit pas la simple exécution d'un programme déjà établi ; pour un meneur de jeu, l'improvisation fait aussi partie de ce fameux plaisir de jouer qui est au cœur de tout jeu de rôle.

Vitez Fait, Bien Fait !

Voici une petite recette facile pour concocter un scénario typique des *As du Crime*.

Étape n°1 : Le Décor Principal

La première chose à faire est sans doute de choisir le cadre général de l'épisode – les « lieux du crime », en quelque sorte. Une luxueuse propriété ? Un hôtel chic ? Une banque ? Une boutique ? Un musée ?

Les possibilités ne manquent pas – et même si la totalité de votre scénario ne se déroule pas dans cet endroit, il en constituera le décor principal.

Étape n°2 : Les Ressorts de l'Intrigue

Une fois le décor planté, il faut déterminer les grands ingrédients du scénario, les ressorts de l'intrigue :

- **La Cible** (la ou les victimes)
- **L'Objectif** (le butin, ce qu'il faut faucher ou réussir à obtenir d'une façon ou d'une autre)
- **Les Difficultés** (les situations correspondant aux différents talents permettant de réussir le coup)
- **Les Complications** (les conséquences de tests de talents manqués)
- **Les Impondérables** (la fameuse part d'imprévu)
- **Les Echappatoires** (les portes de sortie possibles)
- **Les Probabilités** (c'est-à-dire la pire et la meilleure fin possibles, sachant que la véritable fin se situera presque toujours entre ces deux extrêmes)
- **Les Prolongements** (les éventuelles suites et autres répercussions possibles, bonnes ou mauvaises)

Ces huit ingrédients correspondent en fait à quatre paires de deux ingrédients étroitement liés :

- C'est le type de **Cible** qui va déterminer l'**Objectif** (ou vice versa).
- Les **Difficultés**, si elles ne sont pas surmontées ou contournées, vont donner lieu aux **Complications**.
- Les **Impondérables** sont susceptibles d'être évités ou contrecarrés grâce aux **Echappatoires**.
- Les **Probabilités** auront évidemment une influence directe sur les possibles **Prolongements**.

Ce sont les interactions entre ces différents ressorts qui constituent *la mécanique du scénario*.

Étape n°3 : Les Seconds Rôles

Il faut ensuite étoffer les différents seconds rôles qui vont intervenir dans le scénario : pour les plus importants d'entre eux, il faudra les doter d'une identité et d'une personnalité et déterminer leurs éventuels points forts (ou point faibles) : voir le chapitre suivant pour plus de détails sur les seconds rôles et leur définition en termes de jeu.

Étape n°4 : L'Atmosphère Générale

Enfin, il faut songer à l'atmosphère générale que vous souhaitez donner à l'épisode : sombre et tendue ou bien légère et drolatique... ou encore frénétique et mélodramatique ? Tout est possible, y compris les combinaisons incongrues. Gardez aussi à l'esprit que l'ambiance d'un épisode sera aussi largement créée par les joueurs, lorsque le scénario sera joué.

Exemple : l'Attaque de la Bijouterie

Une équipe de Braqueurs munie de flingues et d'une automobile a décidé de dévaliser une bijouterie, en jouant sur l'audace et la menace. Le Pousse-au-Crime examine vite fait *les ressorts de l'intrigue* :

Cible : La bijouterie.

Objectif : Les bijoux, y compris ceux qui sont contenus dans le coffre-fort de la boutique.

Difficultés : Il faudra intimider le patron et ses employés, ce qui nécessitera peut-être d'employer la Manière Forte. Une Présence Imposante pourrait aussi s'avérer utile, même si la menace des pistolets devrait suffire à calmer tout le monde. Le talent (Eil de Lynx sera aussi utile pour faire le guet. Et Volant, bien sûr, pour partir sur les chapeaux de roue...

Complications : Normalement, c'est du tout cuit, sauf si le patron ou un des employés ne se laisse pas intimider et décide de jouer les héros. Dans ce cas, ce sera à la Castagne ou aux Flingues de jouer...

Impondérables : Et si quelqu'un qui avait eu vent du projet des braqueurs les balançait aux flics ? Dans ce cas, le holdup pourrait s'avérer être un traquenard. Plus simple : un passant, depuis la rue, s'aperçoit que quelque chose ne va pas et court prévenir la police.

Echappatoires : Les flingues et la bagnole des braqueurs devraient leur permettre de s'en tirer...

Probabilités : La meilleure fin possible : le casse s'est passé comme sur des roulettes, sans anicroche ni coup de feu. La pire fin possible : les braqueurs, piégés ou pris en chasse par la police, tombent sous les balles ou finissent sur les verrous.

Prolongements : Si le casse réussit, la police voudra trouver et coffrer les coupables. Si le casse tourne mal, ça sent la prison... et donc l'évasion ?



Le travail d'équipe, y'a qu'ça d'verai !

Travail d'Équipe

Dans presque tous les jeux de rôle, il est primordial pour les joueurs de constituer une *bonne équipe*, un groupe de personnages dotés de capacités différentes mais complémentaires et qui ont de bonnes raisons de passer presque tout leur temps ensemble...

Les As du Crime ne fait pas exception à la règle – et, de fait, l'unité du groupe peut y être encore plus importante : les personnages étant censés faire des coups ensemble, ils doivent posséder des talents complémentaires, pouvoir se faire confiance entre eux et avoir de bonnes raisons de travailler ensemble.

Et comme dans tous les jeux de rôle, toutes les professions ne vont forcément bien ensemble ; si les joueurs ne créent pas cette fameuse *bonne équipe*, ils risquent de se demander périodiquement ce que leur personnage fiche là. Il est donc recommandé, pour éviter malentendus et complications inutiles en cours de jeu, de bien penser, d'entrée de jeu, à la constitution de la future équipe, en termes de rôles à pourvoir – c'est-à-dire de Carrières.

Le choix du type d'équipe, de sa configuration, devra de préférence être fait dès le départ, avant même de créer les personnages : ainsi, on pourra s'assurer que tous les rôles seront distribués et que chacun pourra trouver sa place au sein du groupe.

Volgurs, Escrocs et Truands

On peut ranger les Carrières des *As du Crime* en trois grandes familles : les voleurs (Cambrioleurs, Braqueurs, Pickpockets), les escrocs (Arnaqueurs, Aventuriers, Cerveaux, Tricheurs) et les truands (Caïds, Hommes de Main, Tauliers).

On peut tout simplement utiliser cette classification pour définir le profil général de la future équipe : jouera-t-on une bande de voleurs, un groupe

d'escrocs ou un gang de truands ? Ce choix aura évidemment une influence déterminante sur le style et l'ambiance de la série et sur le genre de scénarios que vous proposerez aux joueurs.

Une autre approche consiste à créer un groupe composite, en examinant de plus près différentes combinaisons possibles. Examinons de plus près les dix Carrières décrites au chapitre I, sous l'angle de leurs possibles atomes crochus – en gros, qui est susceptible de bien travailler avec qui.

Chacun son Rôle

Examinons maintenant d'un peu plus près comment les différentes Carrières peuvent se combiner.

L'**ARNAQUEUR** est un spécialiste du baratin et du subterfuge. A ce titre, il peut tout à fait être la « vedette » d'un groupe d'escrocs mais peut aussi bien trouver sa place au sein d'un groupe plus orienté « voleurs », voire « truands », en tant que « beau parleur » de l'équipe – un profil aussi utile que répandu. Comme, par exemple, le Pickpocket ou le Tricheur, le personnage peut tout à fait combiner des coups en solitaire à des opérations plus ambitieuses, réalisées avec des complices de différents horizons.

L'**AVENTURIER** est un personnage aux talents divers, sans véritable spécialité, ce qui fait de lui un personnage facilement adaptable à toutes sortes de situations de jeu ; s'il se rapproche, par certains côtés, de l'Arnaqueur, il peut aussi posséder des aptitudes plus physiques ou plus techniques. C'est donc généralement un personnage polyvalent, souvent charismatique, qui peut fort bien fonctionner en tant que leader officieux d'un groupe – sauf s'il y a un Caïd ou un Cerveau pour tenir ce rôle.

Le **BRAQUEUR** est un voleur qui utilise la menace et la violence ; il est spécialisé dans les braquages et autres holdups. C'est une des rares Carrières qui peut facilement fonctionner à plusieurs exemplaires au sein d'un groupe ; de fait, il est parfaitement possible de jouer une équipe entièrement composée de Braqueurs. Ce type de personnage peut aussi trouver sa place comme partenaire musclé d'un groupe de Cambrioleurs ou même dans une équipe de truands.

Le **CAID** appartient clairement au monde de la pègre, à ce qu'on n'appelle pas encore le « crime organisé ». A ce titre, il est donc beaucoup plus susceptible de s'associer avec d'autres truands, à commencer par un ou plusieurs Hommes de Main. En revanche, il semble difficilement compatible avec les Arnaqueurs, habitués à opérer en douceur et, surtout, hors du « milieu » - tout particulièrement avec le Cerveau, avec lequel les risques de rivalité semblent très élevés, ces deux Carrières ayant en quelque sorte des profils de « chefs de bande ».

Le **CERVEAU** trouvera naturellement sa place dans une équipe composée de voleurs, d'autres escrocs ou d'un mélange des deux ; a priori, il travaillera particulièrement bien avec les Arnaqueurs, les Cambrioleurs ou même les Braqueurs. En revanche, il risque d'avoir beaucoup plus de mal à trouver sa place au sein d'une équipe de truands, pour les raisons données ci-dessus dans le topo sur le Caïd. Clairement, le génie du crime (Cerveau) et le boss du milieu (Caïd) appartiennent à des mondes différents.

Le **CAMBRIOLEUR** est sans aucun doute un des types de personnages les plus attractifs et les plus emblématiques du jeu. Cette carrière englobe, en outre, des profils très différents, du rat d'hôtel au perceur de coffres en passant par le vulgaire casseur ou le très chic gentleman-cambrioleur. En outre, il opère aussi bien en solo qu'en duo ou trio, surtout si les personnages sont dotés de talents différents. Le Cambrioleur est, cela dit, plus spécialisé que d'autres personnages : en gros, un Cambrioleur cambriole. Sa présence au sein du groupe orientera donc forcément le jeu vers ce genre de scénarios.

L'**HOMME DE MAIN** peut ne pas paraître très attirant, alors qu'il est un des profils les plus flexibles et les plus adaptables. Un Homme de Main n'est pas forcément une brute épaisse : la Carrure n'est pas forcément sa qualité la plus élevée et il peut posséder toutes sortes de talents qui en feront un membre précieux de l'équipe. Un autre avantage est sa grande compatibilité avec d'autres Carrières : il est tout à fait crédible d'imaginer un Homme de Main au service d'un Caïd comme d'un Cerveau ; il a donc sa dans les équipes de truands comme dans les équipes de voleurs... Et quand on y réfléchit bien, même un groupe d'escrocs pourrait avoir besoin d'un tel personnage, pour gérer toutes sortes de situations.

Le **PICKPOCKET** peut, de prime abord, sembler un peu trop spécialisé pour trouver sa place dans un groupe - mais c'est en réalité tout le contraire : à la différence du Cambrioleur (un vrai spécialiste, lui), le Pickpocket est un voleur généraliste, capable de s'adapter à toutes sortes de situations et de trouver sa place dans une équipe de voleurs comme dans une équipe d'escrocs, ses talents pouvant le rendre fort utile dans bien des cas... Autre différence essentielle avec le Cambrioleur : alors que ce dernier prépare généralement ses coups à l'avance, le Pickpocket est avant tout un opportuniste, particulièrement flexible et adaptable à toutes sortes d'intrigues.

Le **TAULIER** est, sans doute, un des personnages les moins attirants a priori, vu le caractère plutôt « sédentaire » de sa profession ; même si cela s'est vu, on a un peu de mal à imaginer un tenancier de maison close ou de cabaret partant en expédition avec des potes Braqueurs ou Cambrioleurs, surtout sur une base régulière. Ce type de personnage est, en

revanche, beaucoup plus approprié aux équipes de truands – tout spécialement si le Pousse-au-Crime envisage une série basée sur les rivalités dans le milieu, avec guerre des gangs et règlements de comptes. Dans de tels scénarios, le Taulier peut tout à fait trouver une place de choix, en tant (par exemple) que principal lieutenant d'un Caïd ou « homme d'affaires » de l'équipe – celui qui joue les intermédiaires et les négociateurs, s'occupe de trouver le matériel ou de dénicher les informations...

Le **TRICHEUR** peut, tout comme le Pickpocket, paraître un peu trop « pointu » dans son domaine mais là aussi, il s'agit d'une erreur d'appréciation. On pourrait dire le Tricheur est aux escrocs ce que le Pickpocket est au voleur. Comme ce dernier, le Tricheur est un opportuniste, ce qui le rend lui aussi particulièrement flexible et adaptable à diverses situations de jeu. Même si la tricherie aux jeux reste le point fort et le gagne-pain habituel du personnage, cela ne signifie absolument pas qu'il ne peut pas prendre part, de temps à autres, aux opérations d'une équipe d'escrocs ou de voleurs, certains de ses talents (Bluff, Flair, Œil de Lynx...) pouvant faire de lui un complice des plus précieux.

Équipes Modèles

Examinons à présent différentes possibilités pour des groupes de deux, trois ou quatre personnages.

Duos

Les As du Crime fait partie des jeux qui fonctionnent très bien avec « seulement » deux joueurs, le duo de criminels inséparables étant une configuration assez fréquente dans le style de fiction dont le jeu s'inspire.

A priori, le duo est plus adapté aux profils d'escrocs et de voleurs qu'à ceux de truands. En outre, certains types de personnages, comme le Cerveau, auront du mal à trouver leur place dans un groupe aussi réduit.



Le duo : une configuration tout à fait viable

Côté escrocs, l'Arnaqueur constitue sans doute un élément indispensable au sein d'un tandem, ce rôle pouvant fonctionner à merveille avec un Tricheur, une Aventurière ou un autre Arnaqueur / une autre Arnaqueuse. On peut, dans ce cas, retrouver le schéma classique du couple d'escrocs.

Côté voleurs, le tandem classique sera, bien sûr, le duo de Cambrioleurs – mais un Cambrioleur et un Pickpocket peuvent aussi constituer une association des plus intéressantes.

La dernière possibilité est celle du duo composite, avec un escroc et un voleur. Dans ce cas, le tandem Arnaqueur-Pickpocket est sans doute celui qui se révélera le plus flexible et le plus efficace.

Trios

L'équipe de trois personnages constitue sans doute la possibilité la plus « typique » et la plus répandue, pour les trois familles de carrières (escrocs, voleurs et truands) comme pour les équipes composites.

Chez les escrocs, l'Arnaqueur constitue, là encore, un rôle quasi-indispensable, en association avec un autre Arnaqueur, un Tricheur, une Aventurière ou un Aventurier... voire un Cerveau, même si ce type de personnage prend généralement toute sa dimension dans un quatuor, de préférence composite.

Chez les voleurs, un noyau de deux Cambrioleurs pourra être efficacement secondé par un Pickpocket, voire par un Braqueur. Le trio de Braqueurs, on l'a vu, constitue aussi une option intéressante.

Chez les truands, la personnalité centrale d'un trio sera forcément le Caïd, avec au moins un Homme de Main comme lieutenant et peut-être aussi un Taulier, selon le type de scénarios envisagés.

Enfin, on peut tout à fait imaginer un trio composite mélangeant escrocs et voleurs, avec par exemple un Cambrioleur, un Pickpocket et un Arnaqueur pour un trio à dominante « voleur » ou un Arnaqueur, un Pickpocket, une Aventurière ou un Tricheur pour un trio à dominante « escroc ». Notons enfin qu'un Homme de Main pourrait aussi trouver sa place dans un trio composite, en tant que gros bras du groupe.

Quatuors

Le quatuor constitue a priori la limite maximale ; au-delà de quatre personnages-joueurs, les membres du groupe risquent de se gêner les uns les autres ou d'avoir du mal à coopérer. Un trop grand nombre de joueurs tend également à diviser plus fréquemment le groupe, ce qui peut nuire à l'unité du scénario.



Petit jeu : saurez-vous identifier le Cerveau du quatuor ?

L'archétype du quatuor est la « grande équipe » rassemblée autour d'une figure de leader – ou en tous les cas de stratège-décideur : un Cerveau pour les voleurs ou les escrocs, un Caïd pour les truands.

Un Cerveau pourra réunir autour de lui des profils très diversifiés, afin de pouvoir varier au maximum ses diverses entreprises criminelles – comme par exemple un Cambrioleur, un Arnaqueur et un Homme de Main, configuration que l'on retrouve par exemple dans la série télé *Leverage* (dont le groupe de héros inclut aussi un hacker, modernité oblige).

Le Caïd, en revanche, aura tendance à s'entourer de lieutenants choisis pour leur fiabilité plus que pour la diversité de leurs profils. On peut donc tout à fait imaginer un gang de truands composé d'un Caïd et de trois Hommes de Main (ou de deux Hommes de Main et d'un Taulier, si les scénarios envisagés s'y prêtent). Il sera alors indispensable de ne pas traiter lesdits Hommes de Main en simples larbins ou exécutants, mais bien en associés et en hommes de confiance. Le fait que le Caïd soit, officiellement, le chef n'empêche absolument pas les autres membres du groupe de prendre des initiatives personnelles et ne signifie pas non plus que le joueur du Caïd aura les situations les plus intéressantes à jouer.

Du reste, comme pour le Cerveau, la position de chef du Caïd est assez largement contrebalancée par la responsabilité que cette position lui donne au sein du groupe. Le Pousse-au-Crime devra néanmoins bien s'assurer que tous les joueurs sont sur la même longueur d'ondes et acceptent le deal.

Il existe, bien évidemment, d'autres configurations possibles, comme par exemple un Cerveau et trois Braqueurs, pour une efficacité maximale dans les holdups et autres coups de main audacieux. Tout dépend, là encore, du type de scénarios que le groupe de joueurs a le plus envie de jouer.

Règle n°1 : Un jeu en Solo

Mais ce jeu fonctionne également très bien en mode « solo », c'est-à-dire avec un seul joueur et un meneur de jeu (à ne pas confondre avec les « solos » type *Livres dont vous êtes la Victime*, pardon, *le Héros*). Après tout, casses et arnaques s'effectuent aussi très bien en solitaire, comme en témoigne, entre autres, le cas d'Arsène Lupin. Reprenons les quatre Règles d'Or (voir p 45) et voyons comment elles s'appliquent au jeu en solo.

Règle n°1 : Un Amorceur Crédible

Avec un personnage en solo, plus question de travail d'équipe ou de « talents complémentaires » : il faudra donc toujours veiller à ce que les défis présentés au personnage soient dans ses cordes – ne pas, par exemple, essayer de l'amener à commettre un cambriolage s'il n'a aucune compétence en la matière ou le confronter d'entrée de jeu à des cinglés de la gâchette s'il est plutôt tourné vers le baratin...

Bref, il faut que l'aventure proposée au personnage soit dans ses cordes – et même mieux, que la situation lui aille, en quelque sorte, comme un gant. Vu qu'il est seul, il ne pourra pas, en cas de pépin, compter sur l'aide de ses comparses ; même s'il a sous-fifre, celui-ci ne pourra généralement lui apporter qu'une assistance ponctuelle et surtout assez pointue. La plupart du temps, le personnage ne pourra compter que sur ses propres talents, ses propres ressources et ses propres décisions.

Règle n°2 : Une Part d'Imprévu

Ce qui s'applique au jeu en groupe devient sans doute encore plus vrai dans le cas qui nous intéresse : en solitaire, le joueur ou la joueuse sera beaucoup plus libre de faire partir le scénario dans une autre direction que celle qui avait été prévue par le Pousse-au-Crime et il n'y aura pas de « reste de l'équipe » pour le ramener sur les rails... et c'est très bien !

Le joueur pourra ainsi assez facilement influencer sur le cours général de l'intrigue ; le Pousse-au-Crime devra toujours être prêt à suivre et à retomber sur ses pieds. En mode solitaire, l'Imprévu sera donc encore plus présent, y compris de l'autre côté du paravent !

Règle n°3 : La Porte de Sortie

Ce qui s'applique au jeu en groupe s'applique évidemment au jeu en solitaire : ça n'apporte rien de coincer délibérément le personnage dans une impasse inextricable.

Sur ce point, le Pousse-au-Crime devra être vigilant et appliquer le même principe que pour la règle n°1 : comme le personnage opère en solo, il ne pourra compter que sur ses propres capacités pour se tirer d'affaire si les choses dérapent gravement. Dans certains cas, cela s'avèrera en fait plus facile qu'avec un groupe de personnages ; dans d'autres, au contraire, la solitude du personnage pourra vraiment lui compliquer les choses - mais elle ne devra jamais être une source de culs-de-sac narratifs.

Règle n°4 : Le Plaisir du Jeu

Contrairement à ce que semblent penser beaucoup de meneurs de jeu qui n'ont jamais pratiqué le jeu avec un seul joueur, le plaisir du jeu est, dans ce cas, tout autant partagé qu'avec un groupe.

Il suffit de donner au joueur assez d'autonomie et de liberté pour qu'il puisse toujours contribuer au déroulement de l'intrigue en cours de jeu... quitte à la renverser complètement (voir Règle n°2).

Peut-être encore plus qu'avec un groupe de joueurs, le Pousse-au-Crime devra savoir écouter le joueur, y compris pendant les intermèdes - et même lui laisser un pouvoir de décision plus marqué sur la direction prise par une saison.

Enfin, le jeu en solo peut aussi être une formidable occasion d'explorer certains thèmes plus difficiles à mettre en scène dans une partie de groupe, comme par exemple une histoire d'amour impliquant le personnage ou des intrigues liées à son passé ou à son entourage personnel...

Là encore, le Pousse-au-Crime devra faire en sorte de ne rien *imposer* mais de *proposer* des pistes et des opportunités au joueur et de le laisser mener les choses à sa guise, en apportant ses propres idées en jeu et durant les intermèdes. De cette façon, joueur et meneur construiront vraiment *ensemble* l'histoire du personnage – là encore, c'est tout bénéfice !

V. Les Seconds Rôles

Les Autres Personnages

Ce chapitre examine de plus près les seconds rôles, c'est-à-dire les personnages incarnés et gérés par le Pousse-au-Crime, et leur définition en termes de jeu. Si les personnages des joueurs sont les héros de l'histoire, on peut ranger les seconds rôles en trois grandes catégories, en fonction de leur *envergure*, c'est-à-dire de leur importance dramatique :

Les **Figurants** sont généralement des anonymes et ne possèdent aucune capacité remarquable. Cette catégorie inclut les troisièmes couteaux, la plupart des agents de police et le fameux homme de la rue.

Les **Clients Sérieux** sont des individus plus définis, avec une identité propre ; la plupart des alliés, contacts, adversaires et victimes des personnages appartiennent à cette catégorie. En termes de jeu, ils peuvent posséder un ou plusieurs *points forts* qui représentent leurs spécialités (voir ci-dessous).

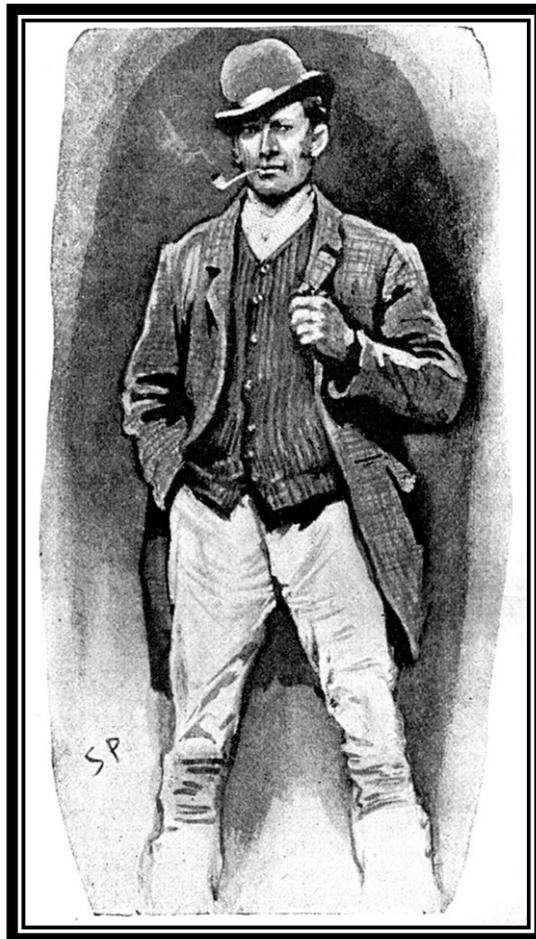
Les **Vraies Pointures** sont les seconds rôles les plus rares et les plus puissants. Individus exceptionnels, ils sont généralement meilleurs dans leur domaine que les personnages des joueurs. Une vraie pointure est toujours dotée de plusieurs *points forts* et peut même être *un cador* dans certains d'entre eux.

Chacun Ses Points Forts

Le Pousse-au-Crime n'ayant jamais de jets de dés à effectuer, les seconds rôles ne possèdent aucun score de qualités ou de talents – tout simplement parce qu'ils n'en ont pas besoin ! Un second rôle peut toutefois posséder un ou plusieurs *points forts*. Les *points forts* sont similaires aux talents mais ne sont pas gérés de la même façon en jeu. Scores et jets de dés restant l'apanage des seuls personnages-joueurs.

Comme leur nom l'indique, les *points forts* d'un second rôle représentent les domaines dans lesquels il est le plus doué ou le plus compétent. La liste des *points forts* est la même que celle des *talents* mais ils n'ont pas de score associé : soit un second rôle est doté d'un *point fort*, soit il ne l'a pas. Ainsi, un second rôle cambrioleur possèdera des points forts comme *Crochetage*, *Pas Feutrés*, *Oreille Fine* etc.

Si l'on compare avec les talents des personnages, le fait de posséder un *point fort* correspond à peu près à un score de 15 dans le talent correspondant : un second rôle ne possèdera donc pas forcément *tous* les points forts correspondant à sa carrière !



Alors ? Client sérieux ou vraie pointure ?

Question d'Envergure...

Un **Figurant** ne peut, par définition, jamais posséder de *points forts*.

Un **Client Sérieux** peut posséder un ou plusieurs *points forts*, en fonction de sa profession et de son profil. Ceux-ci seront définis par le Pousse-au-Crime, au cas par cas, ou à partir des seconds rôles typiques décrits un peu plus loin (p 55).

Une **Vraie Pointure** a toujours plusieurs *points forts* et peut même être *un cador* dans un ou plusieurs d'entre eux, ce qui équivaut à peu près à un score de 20 dans le talent correspondant.

Aucun second rôle ne peut posséder de points de Baraka, qui sont l'apanage exclusif des joueurs.

Adversaires et Victimes

Concrètement, les *points forts* d'un second rôle se manifestent principalement lorsqu'il s'oppose à un personnage ou que ce personnage **tente d'agir à son encontre**, avec un test de talent – en d'autres termes, lorsque le second rôle se retrouve dans le rôle d'adversaire ou de cible d'un personnage.

Dans de telles situations, si le second rôle possède un **point fort** susceptible de compliquer la tâche ou de contrer la tentative du personnage, le test de talent que doit passer ce dernier devient plus **Duraille (-5)**.

Supposons, par exemple, que Paulo l'Anguille doive mentir à un inspecteur de police qui le questionne. Une telle situation nécessitera un test de Bluff, talent dans lequel Paulo possède une valeur de 14. Mais il se trouve que le policier, un client sérieux, possède le point fort de Flair – un point fort qui devrait, en toute logique, rendre plus Duraille la tâche de Paulo : ses chances de réussir son test de Bluff vont donc passer de 14 à 9.

Si le second rôle est un **cador** dans le point fort en question, alors le test devient un **Exploit (-10)**.

Reprenons l'exemple ci-dessus (Paulo l'Anguille utilisant son Bluff contre un flic). Si le policier auquel Paulo avait affaire était une vraie pointure (le commissaire Valentin, peut-être ?) et qu'il était un cador du Flair, le test de Bluff de Paulo relèverait alors de l'Exploit (-10), faisant tomber ses chances de réussite à 4.

Autrement dit, lorsqu'un personnage tente d'agir contre (ou sur) un second rôle, les *points forts* de ce dernier ne sont jamais testés avec un jet de dé mais se traduisent tout simplement par une pénalité sur les tests de talents du personnage : c'est principalement de cette façon que les capacités des seconds rôles se manifesteront en jeu.

Ce principe d'**opposition** entre *talents* et *points forts* peut s'appliquer à une myriade de situations, comme le montre le tableau page suivante, qui liste toutes sortes de possibilités (également détaillées dans la description de chaque talent, au chapitre II).

Au niveau des ajustements de difficulté, ce système d'opposition repose sur le principe de la symétrie : tout ce qui est susceptible d'avantager un personnage désavantage son adversaire, et vice versa. Ainsi, une action qui serait Duraille (-5) pour un personnage sera Fastoche (+5) à éviter si elle est effectuée contre le personnage par un second rôle, et vice versa.

Lorsque plusieurs *points forts* peuvent s'opposer à un même talent, ils ne se cumulent pas ; un seul point fort peut jouer dans une situation donnée, rendant le test de talent plus Duraille (-5) pour le personnage. Il existe toutefois quelques exceptions à cette règle, liées au point fort *Autorité* (voir p 27 et 33).

Seconds Rôles et Combats

Dans *Les As du Crime*, les combats sont le plus souvent rapides et expéditifs.

Réactions

En règle générale, un second rôle laisse tomber dès qu'il est *sonné* (ou tourne de l'œil dès qu'il est *blessé*). Seuls les durs-à-cuire et les adversaires les plus déterminés continuent à se battre, au risque de se retrouver *assommé*, *salement touché* ou pire... De même, un second rôle *salement touché* sera toujours hors de combat pour le reste de l'épisode.

De même, sauf exception, la seule menace d'une arme suffira à faire se tenir tranquille à peu près tout le monde – sauf ceux qui seront assez téméraires (ou assez stupides) pour vouloir jouer les héros, ce que personne n'a vraiment intérêt à faire dans un jeu comme *Les As du Crime*...

Ce sera au Pousse-au-Crime de déterminer, au cas par cas, la combativité de chaque second rôle.

Second Rôle vs. Second Rôle

Lorsqu'un second rôle s'en prend à un autre second rôle, c'est au Pousse-au-Crime de déterminer l'issue de la situation, en se basant sur les points forts des individus impliqués, les circonstances et l'intérêt du scénario en cours. Une méthode simple, logique et pratique consiste à donner l'avantage au second rôle le mieux doté en termes de points forts ou, en cas d'égalité au niveau des points forts, à l'assaillant, histoire d'accélérer les choses.

Alliés et Auxiliaires

Certains seconds rôles (comme les contacts et les sous-fifres) peuvent intervenir dans un scénario en tant qu'alliés ou auxiliaires des personnages, pour leur rendre divers services ou leur prêter main forte dans les situations liées à leurs *points forts*.

Dans ce cas, on peut tester ce *point fort* sur 1D20, comme s'il s'agissait d'un talent avec une valeur de **15**... ou même de **20** si le second rôle est un **cador**.

Ce jet de dé sera fait par le joueur du personnage qui reçoit l'aide du second rôle ou pour le compte duquel ce dernier agit. Dans toutes les situations étrangères à leurs points forts, les seconds rôles alliés n'ont aucune chance de réussir un quelconque test. La capacité à improviser, c'est-à-dire à utiliser un talent qu'on ne maîtrise pas, est réservée aux seuls personnages incarnés par les joueurs.

En dehors de ces situations, les actions d'un allié ou d'un auxiliaire seront gérées par le Pousse-au-Crime, sans jets de dés, comme pour tous les seconds rôles.

Situations d'Opposition Typiques

| Talant | Situation d'Opposition | Points Fort opposé |
|--------------------|--|---|
| Autorité | Imposer son autorité à un second rôle | Autorité |
| Beaux Discours | Embobiner un second rôle | Flair |
| Billard | Partie de billard | Billard |
| Bizness | Marchandages, concurrences | Bizness |
| Bluff | Mentir à un second rôle | Flair |
| Canne | Attaquer un adversaire à la canne Parer une attaque, se défendre | Esquive Canne ou Savate |
| Cartes | Partie de cartes | Cartes |
| Castagne | Frapper un adversaire à mains nues Encaisser les coups | Esquive, Castagne ou Savate (au choix) Castagne, Canne, Matraque |
| Descente | Beuverie, concours de boisson | Descente |
| Discretion | Tromper la vigilance d'un second rôle Rester à couvert pour éviter des tirs | Œil de Lynx ou Peigne Fin (selon les cas) Flingues |
| Esquive | Esquiver l'attaque d'un adversaire Courir pour éviter des coups de feu | Castagne, Canne, Matraque, Surin Flingues |
| Feux d'Artifice | Désamorcer une bombe artisanale | Feux d'Artifice |
| Flair | Voir clair dans le jeu d'un second rôle | Beaux Discours, Bluff ou Gringue |
| Flingues | Tirer sur un adversaire | Discretion (à couvert) ou Esquive (fuite) |
| Gringue | Séduire un second rôle pour le manipuler | Flair, Gringue |
| Manière Forte | Malmener ou rudoyer un second rôle | Autorité, Présence Imposante |
| Matraque | Assommer un adversaire | Castagne ou Esquive (au choix) |
| Mondanités | Rivaliser d'élégance ou de distinction | Mondanités |
| Monte-en-l'air | Poursuites acrobatiques | Monte-en-l'air |
| Œil de Lynx | Repérer un second rôle caché ou discret | Discretion |
| Œil d'Expert | Détecter l'œuvre d'un faussaire | Travail d'Artiste |
| Oreille Fine | Repérer un second rôle qui marche en silence | Pas Feutrés |
| Pas Feutrés | Tromper la vigilance d'un second rôle | Oreille Fine |
| Passe-Passe | Faire les poches d'un second rôle | Œil de Lynx |
| Poigne de Fer | Empoigner / maîtriser un second rôle | Castagne |
| Postiches | Ne pas être démasqué par un second rôle | Œil de Lynx, Flair |
| Présence Imposante | Intimider physiquement un second rôle | Autorité, Présence Imposante |
| Savate | Donner un coup de pied à un adversaire | Canne ou Esquive |
| Sports Chics | Partie de golf, de tennis etc. | Sports Chics |
| Surin | Larder ou poignarder un adversaire | Esquive |
| Travail d'Artiste | Faire un faux convaincant | Œil d'Expert |
| Volant | Poursuite automobile | Volant |



Jobard ? Tocard ? Les deux ?

Prois Facils

Parfois, les personnages tomberont sur une *proie facile*, c'est-à-dire sur un second rôle qui possède un gros *point faible*. Comme son nom peut le laisser supposer, un point faible fonctionne à l'opposé d'un point fort : il rend plus Fastoche (+5) l'utilisation de certains talents à l'encontre du second rôle.

Voici quelques exemples typiques :

Bellâtre : Le second rôle se prend pour Don Juan ou Casanova mais n'est qu'un vieux beau ou un jeune paon. Ce point faible rend plus Fastoches (+5) les tests de Gringue et de Flair à son encontre. Le pendant féminin de ce point faible est la *Bovary*, la bourgeoise qui se prend pour une femme fatale.

Croulant : Le second rôle est un vieillard fragile. Ce point faible rend plus Fastoches (+5) tous les tests de Manière Forte et de Poigne de Fer effectués à son encontre, ainsi que tous les tests liés à la bagarre (Canne, Castagne, Esquive, Matraque, Savate et Surin). Il ne peut, en outre, posséder aucun point fort lié à la Carrure ou à la Souplesse, pas plus qu'aux Flingues, au Gringue, au Volant ou aux Sports Chics.

Jobard : Le second rôle est le pigeon rêvé : on lui ferait avaler n'importe quoi. Ce point faible rend plus Fastoches (+5) tous les tests de Beaux Discours, Bluff ou Gringue effectués à son encontre et l'empêche de posséder tout point fort lié à l'Instinct.

Mauviette : Le second rôle n'a ni courage physique ni force morale. Ce point faible rend plus Fastoches (+5) tous les tests liés à la Carrure (Castagne, Manière Forte etc.) et les tests d'Autorité effectués à son encontre. Il empêche en outre le second rôle de posséder tout point fort équivalent à ces talents.

Miro : Le second rôle a une *très* mauvaise vue. Ce point faible rend plus Fastoches (+5) tous les tests de Discrétion, Passe-Passe et Postiches effectués à son encontre. Il l'empêche en outre de posséder tout point fort lié à la vue (Œil de Lynx, Œil d'Expert, Flingues etc.) ou à la Technique.

Pachyderme : Le second rôle est tellement énorme qu'il a beaucoup de mal à se déplacer ou à passer inaperçu. Ce point faible rend plus Fastoches (+5) tous les tests d'Esquive, de Savate, d'Œil de Lynx et d'Oreille Fine effectués à son encontre. Il empêche en outre le second rôle de posséder tout point fort en rapport avec la Souplesse ainsi que les points forts Discrétion, Gringue ou Sports Chics.

Poivrot : Le second rôle est saoul en permanence, complètement cuit et embrumé par l'alcool. Ce point faible rend plus Fastoches (+5) tous les tests de talents liés à la Souplesse effectués à son encontre, ainsi que les tests de Flair et de Discrétion. Il empêche en outre le second rôle de posséder tout point fort lié à autre chose que la Carrure.

Tocard : Le second rôle se croit très malin et pense avoir du nez, alors qu'il est extrêmement facile à manipuler et à manœuvrer. Ce point faible rend plus Fastoches (+5) tous les tests de Billard, de Bizness, de Cartes ou de Flair effectués à son encontre. Il empêche en outre le second rôle de posséder tout point fort équivalent à ces talents.

Il existe évidemment d'autres possibilités. Du reste, rien n'empêche le Pousse-au-Crime de décider, au cas par cas, qu'il sera plus Fastoche (+5) d'utiliser tel ou tel talent à l'encontre d'un second rôle. Enfin, notons que si une proie facile est assez mal lotie pour posséder plusieurs *points faibles*, leurs effets ne se cumulent pas - faut pas rêver non plus...



Tout le monde peut pas être un cadror...

Seconds Rôles Typiques

Voici vingt-cinq profils-types de seconds rôles, classés en cinq grandes catégories : les Sous-Fifres, les Contacts, les Malfrats, les Flics et les Rupins. Il s'agit évidemment de stéréotypes que le Pousse-au-Crime est libre d'étoffer ou de modifier à sa guise.

Les Sous-Fifres

L'Acolyte

Profil : Le fidèle second, toujours prêt !

Points forts : Trois points forts choisis par le joueur.

L'Armoire à Glace

Profil : Comme son nom l'indique...

Points forts : Castagne, Poigne de Fer et, bien sûr, Présence Imposante.

Le Chauffeur

Profil : Un professionnel du volant.

Points forts : Volant, Œil de Lynx et un troisième point fort au choix du joueur.

Le Larbin

Profil : Un valet, à votre service !

Points forts : Discrétion, Oreille Fine et un autre point fort au choix du joueur.

Le Sbirle

Profil : Le nerveux sans états d'âme.

Points forts : Castagne, Manière Forte et un troisième point fort au choix du joueur.

Les Contacts

L'Armurier

Profil : Un technicien discret.

Points forts : Flingues, Armurerie (logique, non ?).

Le Fourgue

Profil : Le receleur classique.

Points forts : Business, Œil d'Expert (bijoux ou autre).



La Gagnuse au Grand Cœur

Profil : Une brave fille, toujours prête à aider.

Points forts : Bas-Fonds, Gringue.

Le Toubib

Profil : Un (ancien ?) médecin coopératif.

Points forts : Bluff, Toubib (logique...).

La Sous-Maxé

Profil : La tenancière de maison close.

Points forts : Business et un parmi Manière Forte, Gringue ou Mondanités, selon le genre de la maison.

Les Malfrats

Le Flingueur

Profil : Un cinglé de la gâchette.

Points forts : Discrétion, Flingues, Œil de Lynx et un quatrième au choix.

Le Gros Bras

Profil : La brute épaisse de service.

Points forts : Castagne, Manière Forte, Poigne de Fer, Présence Imposante.

Le Patron

Profil : Le dabe, le daron, le boss...

Points forts : Autorité, Bas-Fonds, Bizness, Bluff.

Le Surinçur

Profil : Un artiste du couteau.

Points forts : Discrétion, Esquive, Pas Feutrés, Surin.

Le Soutinçur

Profil : Le maquereau typique, galure ou casquette.

Points forts : Bas-Fonds, Bluff, Gringue, Manière Forte.

Les Flics

Le Commissaire

Profil : Un patron de la maison poulaga.

Points forts : Autorité et quatre points forts au choix, selon le profil du bonhomme.

Le Fin Limier

Profil : Un vrai professionnel de l'enquête.

Points forts : Discrétion, Flair, Œil de Lynx, Peigne Fin et un cinquième au choix.

Le Inspetçur de la Mondainç

Profil : Un flic qui fait des affaires, souvent louches.

Points forts : Autorité, Bas-Fonds, Discrétion et un quatrième point fort au choix.

Le Inspetçur Typiquç

Profil : Le flic en civil de base.

Points forts : Autorité, Discrétion, Manière Forte et un quatrième point fort au choix.

Le Mobilard

Profil : Un flic moderne, des Brigades du Tigre.

Points forts : Volant, Flingues, Savate et deux autres points forts au choix.

Les Rupins

L'Aristo

Profil : Une authentique figure de la haute.

Points forts : Beaux Discours, Mondanités et un troisième au choix.

Le Flambeur

Profil : Le joueur invétéré, habitué des cercles, des tables et des casinos.

Points forts : Bluff, Cartes et un troisième point fort au choix.

Le Gardin

Profil : Le jeune élégant oisif.

Points forts : Billard, Mondanités, Sports Chics.

La Grande Dame

Profil : Femme du monde et dame de fer...

Points forts : Autorité, Flair, Mondanités.

L'Homme d'Affaires

Profil : Banquier, financier ou grand patron.

Points forts : Autorité, Bizness et un troisième point fort au choix.



Appendice

Questions sur le Système de Jeu

Basés du Système

Pourquoi est-ce que les actions des PNJ ne sont pas résolues avec les mêmes règles que pour les PJ ? A quoi bon compliquer les choses avec ce système asymétrique ?

L'idée n'est pas du tout de compliquer les choses mais de les simplifier. Primo, ça réduit considérablement le nombre de jets de dés effectués au cours d'une partie et ça veut aussi dire qu'une réussite ne peut jamais être annulée par un jet de dé adverse. Deuzio, ça met fatalement les personnages des joueurs au centre de l'action, puisque toutes les situations sont résolues de leur point de vue. Tertio, ça permet au meneur de jeu de se consacrer entièrement à son rôle de narrateur et de metteur en scène. Bref, c'est tout bénéf pour tout le monde !

Ceci dit, si vous êtes vraiment allergique à cette approche, vous pouvez facilement démonter la machine et la remonter en mode plus classique. Ça marchera aussi bien, mais avec beaucoup plus de jets de dés !

Qualités et Talents

Pourquoi n'y-a-t-il pas de qualité pour l'intelligence des personnages ? On aurait pu avoir un score de Jugeote...

En fait, l'intelligence d'un personnage est déjà reflétée par ses valeurs d'Instinct et de Technique, qui représentent deux formes très différentes d'intelligence... Pour le reste, il m'a semblé préférable, dans un jeu comme **Les As du Crime**, de laisser les joueurs se débrouiller avec leur propres réserves d'ingéniosité et de réflexion.

Pourquoi est-ce que les scores des talents n'évoluent pas séparément ? N'est-ce pas un peu simpliste que tous les talents liés à une même qualité aient le même score et augmentent toujours ensemble ?

Sans doute, oui. Mais c'est très pratique et ça ne crée pas franchement de problème en jeu. Du reste, la progression des personnages est délibérément plus limitée que dans beaucoup d'autres jeux de rôle : l'expérience n'est qu'un aspect de la vie d'un personnage et ne doit pas devenir une obsession ni même un objectif en soi. Le découpage du jeu en épisodes et en saisons vise aussi un peu à « casser le moule » de la progression perpétuelle des personnages.

Pourquoi faire dépendre les talents Flingues et Volant de l'Aplomb ? N'est-ce pas un peu bizarre de les baser sur la même qualité que Bluff ou Autorité ?

L'Aplomb reflète l'assurance, mais aussi le sang-froid : tirer avec un pistolet dans le feu de l'action ou réussir une manœuvre automobile périlleuse est sans doute au moins autant une question de maîtrise de soi que de dextérité.

Du reste, il n'y a pas vraiment de « dextérité » dans le système de jeu, au sens où on l'entend généralement dans les jeux de rôle : la Souplesse mesure l'agilité corporelle pure ; la Technique, c'est le doigté, l'habileté fine. Du coup, l'Aplomb semble donc le choix le plus logique pour gouverner des talents comme Flingues et Volant.

Pourquoi les langues étrangères ne figurent-elles pas dans la liste des talents ?

Pour commencer, je rappelle qu'on est surtout censé jouer des Français – et que ceux des années 1900-1910 étaient sans doute encore moins fortiche que nos contemporains en matière de langues étrangères.

Plus sérieusement, il y avait, dans la première version du jeu, un talent linguistique global appelé Etranger, mais il a été éliminé par souci de simplicité. Idem pour l'ancien talent Argot, désormais englobé dans Bas-Fonds...

Si vous voulez vraiment légiférer sur le sujet, le plus simple est de vous baser sur les Débuts et les talents du personnage : ainsi, tout personnage avec Mondanités ou Sports Chics saura sans doute baragouiner un peu d'Angliche, un type avec de Hautes Etudes saura sans doute parler deux ou trois langues de plus, un Anarchiste pourrait, peut-être, avoir des rudiments de Russe... Bref, à voir au cas par cas, en fonction du profil du personnage.

Quel talent un cambrioleur doit-il utiliser pour découper une fenêtre avec un diamant de vitrier et du mastic ? Cette méthode n'est pas couverte dans les règles !

Je vois qu'on est entre connaisseurs. En argot, on appelle ça « frangir une vanterne » - et il n'y a effectivement pas de talent spécifique pour ça. Cela dit, ça nous offre une excellente occasion de montrer la flexibilité du système, en utilisant l'option « Pas dans les règles ? » (p 14), avec un test Duraille (-5) en Technique. En cas d'échec, on ne réussit pas à découper correctement la vitre ; en cas de fiasco, elle se pète avec un grand bruit. Et en cas de coup de maître, on fait le travail en un temps record.

Combats et Blessures

Vu qu'il n'y a pas de points de vie, ça veut dire que tout le monde est à peu près à égalité face aux dommages... Est-ce que ça n'aurait pas été logique qu'un personnage avec une forte valeur en Carrure soit plus résistant ?

Il l'est déjà, vu que le talent Castagne permet d'encaisser les coups... Et dans cette version révisée, la Carrure ou l'Aplomb d'un personnage peut lui permettre de ne pas tourner de l'œil quand il est blessé (voir p 16) – mais dans un jeu comme **Les As du Crime**, même les gros balèzes doivent réfléchir à deux fois devant un surin ou un flingue !

Je vous parle d'un temps...

La toute première version des *As du Crime* remonte à 1989. J'avais alors 21 ans, ce qui ne rajeunit personne – mais je vous rassure, je ne vais pas me mettre à chanter *La Bohème*. Il s'agit du tout premier jeu de rôle complet que j'ai conçu (par opposition à « commencé »), avant mon tout premier JdRa publié à compte d'auteur, *Polar* (1990). Par rapport à cette première mouture, qui n'existait qu'à l'état de règles mi manuscrites, mi dactylographiées, le système de jeu n'a pas tellement changé ; il est plus simple, plus fluide, moins bordélique et, je l'espère, plus élégant... mais l'esprit et la terminologie (Souplesse, Aplomb, Baraka et tout le toutim) sont restés les mêmes. Le plus gros changement est sans doute la disparition de tout jet de dé pour le MJ, une approche que j'ai utilisée dans plusieurs de mes jeux les plus récents (*Trucs Trop Bizarres*, *La Gent* et *Fianna*). Et j'ai aussi complètement revu le système d'expérience, pour le calquer sur la progression d'une série télévisée, découpée en saisons et en épisodes.

Mais revenons aux *As du Crime*. J'avais surtout créé ce jeu pour jouer avec mes amis Stéphane Adamiak et Sylvain Champion – lesquels incarnèrent, le temps de quelques scénarios, deux personnages mémorables, Alpaga (alias Gonzague de Saint-Jean d'Angély, ex-gigolo et escroc) et l'Espagnol (cambrioleur taciturne et joueur de couteau).

Pourquoi ce thème-là plus qu'un autre ? A l'origine, la création de ce jeu résulta de la convergence de plusieurs sources d'inspiration, ludiques, livresques et cinématographiques.

Assez bizarrement, la première étincelle fut la lecture du mythique supplément Jeux Descartes pour *L'Appel de Cthulhu : Les Années Folles*. On y détaillait de nouvelles professions typiquement françaises, comme le Gigolo, le Monte-en-l'air ou le Malfrat, que l'on retrouve à peu près telles quelles dans *Les As du Crime*. Je me souviens m'être dit qu'il serait vraiment intéressant et amusant de jouer de tels personnages, mais hors de tout contexte lovecraftien ou même fantastique, dans une ambiance style *Arsène Lupin* ou *Brigades du Tigre*. A cette époque, je lisais aussi pas mal de choses sur la Bande à Bonnot, pour des raisons tout à fait étrangères au jeu de rôle...

Mais le vrai déclic fut la parution, dans le magazine *Jeux & Stratégie* (fin 1988, si j'ai bonne mémoire) d'un jeu en solitaire (type « aventure dont vous êtes le héros ») intitulé *Les As de la Cambriole*, dans une ambiance « *Belle Epoque et mauvais garçons* », signé Renlô Sublett. L'idée était décidément dans l'air du temps... Je décidai alors de développer un jeu de rôle sur ces thèmes, en empruntant aux *As de la Cambriole* quelques termes de jeu (j'avoue ne plus me rappeler lesquels) et une bonne partie de son titre, qui n'était pas d'une originalité folle mais qui sonnait tout de même mieux que *Malfrats & Malfaiteurs* ou *Fric-frac & Rififi*.

Notre passâmes assez rapidement (et tout naturellement) à d'autres jeux et à d'autres univers : *Polar*, *Pendragon*, *Cyberpunk*... mais nous n'avons jamais oublié nos parties des *As du Crime* et j'ai souvent songé, au fil des années, à la possibilité d'exhumer ce jeu et de le mettre en forme. C'est désormais chose faite, plus de 30 ans après sa première mouture.

Sur ce, fin de la séquence nostalgie ! Bonne lecture et bon jeu à tous !

Olivier Legrand (Avril 2020)

