

# GANGSTERS & GRISBI

« Quand ça change, ça change... Faut jamais se laisser démonter. »

*Les Tontons Flingueurs*

*Les Tontons Flingueurs* est un de vos films-cultes ? C'est votre jour de chance ! Voilà comment adapter les règles des *As du Crime* aux années 1950-60, à la sauce série noire pour rire, avec dialogues à la Audiard et bourre-pifs à la Ventura – et en seulement une page ! Sortez les sulfateuses et les silencieux, y'a du rififi dans l'air !



## Personnages

Bon, c'est clair, les temps ont changé... mais pas tant que ça, en fait. Côté création de personnages, tout tourne toujours comme dans les règles de base, à quelques détails près :

**Débuts dans la Vie :** Exit les Anarchistes et les Apaches, tous les deux passés de mode... En revanche, les Débuts additionnels décrits dans *L'Almanach des As* sont tout à fait dans le ton.

**Carrières :** Les Carrières détaillées dans les règles de base restent toutes d'actualité. Idem pour celles décrites dans *L'Almanach* – le métier de Trafiquant a même le vent en poupe !

**Talents :** La Canne et la Savate ont moins d'adeptes qu'autrefois – à vous de voir, donc...

## Matériel

### Silencieux

Ce genre de gadget fonctionne uniquement avec les pistolets automatiques (c'est nient pour les revolvers à barillet !) et transforme les habituels et tonitruants BANG en *Cthoïng*, *Pfiout* et autres petits bruits rigolos. Revers de la médaille : avec un gros calibre, un silencieux empêche tout tir à longue portée – et même, avec un petit calibre, à portée moyenne. Les tirs à courte portée restent toutefois toujours aussi Fastoches (+5) – voir règles de base, p 26.

### Sulfateuses

Passons maintenant à la *sulfateuse* – autrement dit, la mitraillette, arme emblématique de ceux qui veulent se la jouer à l'américaine.

Ce joujou s'utilise avec le talent Flingues et peut tirer jusqu'à trois rafales avant de devoir être rechargé (ce qui, dans le feu de l'action, prend à peu près un tour). Par simplicité, on partira du principe que la portée d'une mitraillette est similaire à celle d'un pistolet.

Quand un personnage tire en rafale, il peut viser jusqu'à trois cibles d'un coup, à partir du moment où elles sont suffisamment proches l'une de l'autre (en cas de doute, au Pousse-au-Crime de trancher).

Pour chaque cible visée, on effectue non pas un mais deux tests de Flingues. Si les deux tests sont réussis, la cible est *tuée net*. Si un seul des deux tests est réussi, elle est quand même *blessée*.

Cette règle spéciale signifie aussi qu'un sulfateur qui vise trois zigues devra lancer 2D20 trois fois mais bon, dans le feu de l'action, c'est plutôt vite fait et ça reflète pas mal le côté *déluge de bastos*.

Bref, quand on se souvient qu'un tir à courte portée est plus Fastoche (+5), une conclusion s'impose : la sulfateuse, ça ne pardonne pas !

Par contre, l'arrosage en rafale n'étant pas vraiment un travail de précision, on ne peut pas réussir de *coup de maître* et il est impossible de *viser* à l'intérieur d'un groupe de cibles : on tire dans le tas ! Dans ce cas, un échec entraînera fatalement quelques balles perdues : là encore, au Pousse-au-Crime de juger...

Examinons maintenant ce qui se passe quand votre personnage est visé par une rafale de sulfateuse dans le feu de l'action (et là, on rigole moins). Dans ce cas, il devra lui aussi réussir deux tests de Discrétion ou d'Esquive pour s'en tirer indemne. S'il en rate un, il sera *blessé* et s'il foire les deux, c'est la mort, sauf si sa Baraka lui sauve la peau...