

# Comment Compliquer les Choses

## Deux Règles Optionnelles pour les Pointilleux

### Morfler Sévère

Dans *Les As du Crime*, la Carrure d'un personnage peut lui permettre d'encaisser les coups de poing ou de matraque mais ne change rien s'il se prend un coup de surin ou une bastos – et c'est parfaitement voulu, l'idée étant que, quand on sort les lames ou les flingues, même les costauds réfléchissent à deux fois. Dans ce jeu, pas question d'*encaisser* une balle en se défalquant juste quelques points de vie au passage... Cela dit, j'entends déjà les amateurs de réalisme ramener leur fraise en faisant observer que, dans la réalité, la robustesse d'un individu (sa Carrure, quoi...) peut avoir une influence certaine sur sa résistance en cas de blessures par arme à feu. Mouais... D'autres feront également remarquer que l'Aplomb devrait aussi entrer en jeu, vu qu'il reflète, entre autres choses, la capacité à serrer les dents.

Bref, vous l'avez compris, on ne va pas échapper à une petite règle optionnelle de derrière les fagots... l'idée étant aussi de ne pas fiche en l'air tout le système de jeu avec une rustine à la noix ! Avant d'entrer dans le détail, une mise au point : on parle ici des *blessés* par arme blanche ou arme à feu et pas des gonzes simplement *sonnés* ou K.O.

**Lorsqu'un personnage est blessé**, il doit faire un test d'Aplomb ou de Carrure (au choix : on prendra donc le meilleur score) pour ne pas se retrouver hors de combat d'entrée de jeu, pour le reste de la scène en cours. Pour les seconds rôles, ce sera au Pousse-au-Crime de décider, en fonction de leur profil. Notez bien que cette règle n'est pas spécialement avantageuse pour les personnages : dans les règles de base, un personnage blessé reste toujours conscient ! Mais bon, vous vouliez du « réalisme »...

**En prime, si un personnage blessé finit un épisode sans avoir reçu de soins médicaux** et n'en reçoit pas d'ici le prochain épisode, il gardera des séquelles de sa blessure, sous la forme d'une perte permanente d'un point dans une de ses qualités, choisie par le Pousse-au-Crime (il s'agira le plus souvent de la Souplesse), sauf s'il bénéficie de la dépense d'un point de Baraka.

**Un personnage qui finit un épisode salement touché** et ne peut recevoir de soins médicaux ne pourra survivre que s'il bénéficie de la dépense d'un point de Baraka. S'il n'a plus de Baraka et qu'il ne reçoit aucun soin d'ici le prochain épisode, c'en est malheureusement fini de lui...

### Chacun ses Talents

Changeons maintenant de sujet, pour aller faire un petit tour du côté des seconds rôles...

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

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

Eh bien pas la peine de faire la grimace ! Le système de jeu des *As du Crime* est tellement bien fichu qu'il permet aussi de faire ça !

**Alors comment ça marche ?** C'est simple : si vous préférez donner un score de talent au second rôle (plutôt qu'un *point fort*), chaque point au-dessus de 10 dans ce score se traduira, en cas d'opposition, par un malus équivalent sur le test du personnage.

Si, par exemple, un personnage doit faire un test de Pas Feutrés pour tromper la vigilance d'un second rôle avec 13 en Oreille Fine, le test se fera avec une pénalité de -3. Et si le second rôle avait, disons, 16 en Oreille Fine, la pénalité serait de -6.

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

Dans les règles de base, il est spécifié qu'un point fort est à peu près équivalent à un score de 15 dans le talent en question... ce qui, avec ce système optionnel, se traduirait justement par une pénalité de -5, la même que dans les règles de base ! Idem pour les cadors avec leur pénalité de -10, qui correspond à un score de talent d'exactly 20. CQFD !

La règle sur les *points forts* et les *cadors* peut donc être vue comme une version simplifiée de cette approche optionnelle, que vous pouvez donc adopter à votre guise, si vous avez vraiment envie de vous prendre la tête avec des malus allant de -1 à -10 !