

L'ennemi du POUVOIR reste le CHAOS

I) Prologue

A la veille de la guerre de 1870, l'affaire bouleverse la France. La famille Kinck décimée par un meurtrier cupide, reçoit des obsèques nationales. Jean-Baptiste Troppmann, un Cernéen de 21 ans, est condamné à mort et exécuté.

1869 : l'affaire Troppmann.

Tout commence le 20 septembre 1869, au petit matin. Un cultivateur découvre par hasard dans un carré de luzerne, entre le fort d'Aubervilliers et la gare de Pantin (à 2 km de Paris), le corps d'un enfant. Bouleversé, il court avertir les autorités. On va creuser et découvrir les corps atrocement mutilés de trois enfants, âgés de 2, 6 et 10 ans. Puis c'est celui d'une femme d'une quarantaine d'années qui apparaît, enceinte de 6 mois, un gamin de 8 ans et un autre de 13 ans. Tous frappés à coups de couteau ou de pioche, voire étranglés.

EN ALSACE POUR AFFAIRES

La justice découvre rapidement, grâce à divers recoupements, l'identité des cadavres. Il s'agit d'Alfred, Henri, Marie, Achille et Émile Kinck ainsi que leur mère, Hortense Kinck née Rouselle. Ils étaient arrivés la veille à Pantin par le train de Roubaix et avaient réservé deux chambres dans un hôtel de la ville. Après avoir demandé à l'hôtelier un certain Jean Kinck, alors absent, la famille disparaîtra... à tout jamais. Selon l'enquête diligentée à Roubaix, il apparaît que Jean Kinck, né à Guebwiller en 1826, avait épousé Hortense Rouselle en 1852 et que de cette union étaient nés six enfants. La famille était aisée et la situation de Jean Kinck enviable. De simple mécano, il avait réussi à monter son propre établissement à Roubaix et y possédait trois maisons ; en outre, il était propriétaire d'un terrain bâti à Buhl où il souhaitait se retirer à ses vieux jours. On sait que le 25 août, Jean Kinck s'était rendu en Alsace pour affaire, suivi début septembre par son fils aîné Gustave, 22 ans. N'ayant depuis plus aucune nouvelle d'eux, les enquêteurs en viennent à soupçonner les deux hommes.

ARRESTATION

Le 22 septembre l'affaire rebondit au Havre, avec l'arrestation rocambolesque d'un jeune homme arrêté pour défaut de papier. Lorsqu'un gendarme, tout à fait par hasard, évoque le drame de Pantin, le prévenu tente de mettre fin à ses jours en se jetant dans le bassin du port. Il est sauvé de justesse par un calfat. On trouve sur lui tous les papiers de Gustave Kinck. Ce n'est que le lendemain qu'il décline sa vraie identité : Jean-Baptiste Troppmann, né le 5 octobre 1849 à Cernay. Mécanicien, il s'était lié d'amitié avec son compatriote, Jean Kinck, Alsacien et mécano comme lui. Troppmann reconnaît avoir participé indirectement au sextuple meurtre mais accuse Gustave et Jean d'avoir porté les coups. Les trois hommes auraient ensuite dû partir pour l'Amérique... Jean-Baptiste Troppmann avait fait connaissance avec la famille Kinck à Roubaix, où il était chargé de monter la machine à fabriquer des "busettes" pour filature que son père avait inventée. Ce dernier était associé avec Jean Gaspard Kambly, fils d'un fabricant d'allumettes chimiques de Cernay. Auparavant, il avait été associé dans l'entreprise Hatterer et Cie de Cernay, fabricant de tubes pour filature. Jean-Baptiste Troppmann semble avoir été un jeune homme introverti et ambitieux, attristé par les déboires économiques de sa famille. Il avait deux frères et une sœur qui changèrent de patronyme après l'affaire. Du Havre, Troppmann est transféré dans une prison parisienne. Le 26 septembre, nouveaux développements de l'affaire. On découvre à 30 mètres du lieu du massacre le cadavre de Gustave Kinck, un couteau planté dans le cou. Troppmann rejette ce nouveau meurtre sur Jean Kinck, toujours introuvable. Début octobre, à Tourcoing, ce sont les obsèques quasi nationales des Kinck, devant des dizaines de milliers de personnes. Pendant ce temps, l'enquête continue, notamment en Alsace, pour retrouver Jean Kinck. On apprend que Troppmann s'est lui aussi rendu en Alsace pour le rencontrer

le 25 août, à sa sortie du train à Bollwiller. Ils ont pris ensemble l'omnibus pour Sultz et se sont dirigés vers Wattwiller. C'est là que l'on perd la trace de Kinck, mais pas celle de Troppmann. On va chercher Jean Kinck, sans succès, tout le mois d'octobre.

TROPPMANN en action

Le 12 novembre, nouveau coup de théâtre. Troppmann fait des aveux et confirme s'être rendu le 25 août avec Jean Kinck au Herrenfluh (ruine dominant Uffholtz) pour lui faire découvrir un atelier de fausse monnaie (imaginaire) caché dans un des souterrains du château. **« J'avais dans une poche un flacon d'acide prussique (cyanure)... Profitant d'un moment où Jean Kinck ne me voyait pas, je vidais le contenu du flacon dans une bouteille de vin et, arrivé au haut de la côte, j'engageais Jean Kinck à boire. Il le fit et tomba aussitôt foudroyé »**. Troppmann reconnaît aussi s'être emparé de ses papiers dont deux chèques et de son argent, puis de l'avoir enterré. Il raconte comment il a demandé à Mme Kinck de lui envoyer de l'argent à la poste de Guebwiller. Par trois fois, il essayera de la toucher, mais le receveur méfiant s'y refusera. Il raconte à son retour à Paris comment Gustave, qu'il a attiré, le rejoindra le 17 septembre après un crochet infructueux à Guebwiller (la fausse procuration rédigée par Troppmann n'ayant pas de signature légalisée, l'argent ne lui fut pas remis. Troppmann continue ses aveux : **« Je menais Gustave à l'hôtel d'où il a écrit à sa mère pour lui dire de venir à Paris avec ses enfants. Je lui dis alors que j'allais le conduire chez son père... Lorsque nous fûmes dans un endroit isolé, au milieu des champs, je portais à mon compagnon un coup dans le dos. Si je lui en ai porté d'autres, je ne m'en souviens point... Je plaçais Gustave dans une fosse après l'avoir dépouillé... La dame Kinck débarque dans la soirée du 19 septembre. J'allais la rejoindre à la gare et la prévins que j'allais la conduire à son mari...»**

Il continue son récit morbide en contant comment, après avoir pris un fiacre jusqu'en pleins champs, il invite la femme et les deux plus jeunes bambins à le suivre à pied, en laissant les trois autres enfants dans le fiacre. Elle ne se méfie pas, Jean-Baptiste est un ami... Le récit des meurtres est effrayant.

IL MORD LE POUCE DU BOURREAU

« J'ai tué Kinck pour m'emparer de l'argent qu'il m'avait dit avoir chez son banquier. C'était une nécessité pour moi de tuer les autres membres de la famille afin de supprimer tous les témoins », raconte Troppmann aux enquêteurs. Le 29 novembre, Troppmann revient sur ses aveux et tente de se disculper en s'inventant trois complices dont il ne révélera jamais l'identité. Il déclare avoir enterré dans les environs de Steinbach un mystérieux portefeuille contenant toutes les preuves contre ses complices. On ne retrouvera jamais l'étui et la justice ne retiendront pas ces derniers aveux, sans doute inventés de toutes pièces... Le 9 décembre, Troppmann est transféré à la prison de la Conciergerie à Paris. Le 31, après cinq jours de procès en assises, il sera reconnu coupable et condamné à mort. L'Empereur refusera au meurtrier sa demande de recours en grâce. L'exécution a lieu le 19 janvier 1870 devant une foule nombreuse, place de la Roquette, face à la prison. A 7 h précises, Jean-Baptiste Troppmann est basculé sur la planche de la guillotine. Au moment où le couperet s'abat, ce curieux personnage mord le pouce du bourreau. **La dépouille du meurtrier, l'un des plus atroces criminels du siècle dernier, sera inhumée au cimetière d'Ivry.**¹

Craig Carter, inspecteur au Service de Sa majesté la Reine Victoria.

¹ Source : <http://patricksieglers.multimania.com/Chroniques/article180198.htm>

Bienvenue dans le monde du crime. Ce fragment d'un journal s'est fait l'écho d'une préoccupation de notre temps : l'insécurité. Nous ne savons si vous avez éprouvé quoique ce soit à la lecture de cette dépêche. La plupart des gens sont fascinés par ces histoires de crimes crapuleux, de meurtres passionnels, de combines grand-guignolesques, d'épousailles au vitriol. Ils en sont tellement friands que les feuilles de chou qui en font leurs gros titres se multiplient comme des petits pains. Le Détective, Crimes et Passions traquent la moindre affaire pourvu qu'ils y trouvent un fonds romanesque – un fonds de commerce.

S'il est bien des gens pour qui le crime ne paie pas, c'est bien nous, besogneuses forces de police, pour qui les choses paraissent moins intéressantes. Non que je rejette l'attrait de ma fonction d'inspecteur, mais l'intérêt est vu sous un angle différent. J'ai grandi en écoutant le soir, l'oreille collée à la porte de ma chambre, mon père raconter sa journée de commissaire à ma tendre belle-mère. De quoi émerveiller un enfant sur le point de se coucher, et de glorifier ce père héros qui laissera sa vie au service.

Mais rien de comparable à ce que l'on rencontre maintenant. Les meurtres sans mobile apparent sont autant de points d'interrogation qui clôturent nos dossiers. Des cadavres travaillés- j'entends par-là mutilés - jalonnent les morgues de la police. Enfin, des affaires ANORMALES, dont la solution ne pourrait se dessiner que dans des hypothèses fantaisistes, se dessinent au fur et à mesure que l'Empire britannique étend sa bannière. Je me souviens avoir lu l'ouvrage de cet auteur irlandais qui parlait d'un vampire transylvanien... Une belle pièce romantique qui me laisse parfois songeur, au vu des blessures de quelques-unes de mes victimes. Bien sûr, ces spéculations sont bonnes pour ce journal de bord qui restera entre ses lecteurs et moi, soyez en sûrs. Le monde rigide de la criminologie n'accepte pas des farfelus de ce genre. Notre monde bien réglé sur l'horloge de Big Ben , sur l'ordre de Buckingham Palace, sur la lumière du Parlement s'accommode mal de ces idées de corruption, ces fausses notes, ces machines mal huilées qui séviraient à l'intérieur de notre belle société. Pourtant, les taudis de la banlieue Nord, les bouges des docks et la puanteur du peuple des égouts contrebalancent aisément ce tableau idyllique.

Ce ne sont que quelques têtes parmi toutes celles que compte l'HYDRE DU CRIME. L'hydre est la meilleure personnification du crime actuel : pour chaque tête coupée, deux repoussent ; la bête est affreuse, sanguinaire et monstrueuse. Nous n'avons que peu de Sherlock Holmes qui pourraient endosser la peau d'un Hercule vainquant l'hydre de Lerne². Voilà que je me perds en conjectures littéraires. Que peut faire un stylo, de l'encre et du papier contre un couteau sur la tempe et un stylet ? Peu de choses, mais leur utilité est ailleurs...

J'ai lu dans le Times de ce matin, avec amusement, la réaction du public de la première projection de cinématographe des frères Lumière, inventeurs français. Ils ont réussi à superposer des images photographiques pour donner une impression de mouvement. Leur œuvre, L'arrivée du train en gare de La Ciotat, fut tellement réaliste que la foule a quitté précipitamment la salle, persuadée que le train passant à quai crèverait l'écran pour les écraser. Un épisode bien symptomatique des passions d'aujourd'hui : l'homme croit de plus en plus à sa toute puissance et à son inébranlable flegme, alors qu'il n'est que le jouet de sa peur d'une réalité insupportable, surtout quand elle lui renvoie un reflet peu flatteur de ce qu'il est.

Cette quête de la vérité sur l'homme m'effraie plus qu'elle ne m'attire et je souhaite beaucoup de courage à ceux qui, comme moi, oseront se plonger dans les affres de l'homicide. Il est maintenant tard, et je dois rejoindre mon fils après avoir veillé à lui laisser un monde UN PEU meilleur...

² . Le héros dut appeler son fils à la rescousse pour brûler les têtes décapitées pour empêcher leur repousse.

II) Introduction générale

Bienvenue dans le monde de Crimes, jeu de rôle d'enquête et d'épouvante dans un monde historique du XIXème siècle. Ce jeu d'ambiance et d'atmosphère vous fera goûter aux affaires criminelles de l'aube du siècle dernier, qui ont préfiguré dans bien des domaines celles que nous connaissons aujourd'hui. Vos héros combattront **l'hydre du crime** qu'évoquait l'enquêteur Carter, pour constater de fil en aiguille que toutes **ces chimères sont reliées**, que toutes les « têtes » de l'hydre mènent au même corps .

Le crime ne sera pas le seul mobile de vos histoires puisqu'elles se dérouleront dans un cadre bien plus large que le traditionnel manoir où le colonel a été assassiné à l'aide d'un chandelier. Un jeu d'ambiance multiplie les décors différents et sort aussi des sentiers battus.

Cet univers de jeu est la proie de plusieurs oppositions qui pimenteront et mettront en relief vos intrigues. La fin du XIXème siècle ressemble à un cheval fou que les vieux attelages ne parviennent à suivre, et les inégalités entre les hommes y sont légion. Ainsi, le **puritanisme** en vigueur sous le règne de Victoria ou sous la bannière américaine ne saurait cacher la profonde corruption morale qui mine les sociétés, et qui forme le terreau de l'univers de Crimes. Dans le caractère des personnages, cela se traduit par la perte du flegme (légendaire chez les Britanniques) au profit des passions les plus primaires, les plus destructrices. La richesse des uns n'est plus le garant de leur intégrité morale, cependant la misère et la corruption forment encore un duo gagnant. Vous verrez aussi que la grande entreprise de **colonisation** a engendré un brassage qui est la porte ouverte à d'étranges cultures non-européennes, souvent revanchardes, et dont les talents occultes font ombrage à la puissance de nos armes. La réponse la plus négative de nos pays sera le nationalisme et ses âmes damnées, le racisme et la xénophobie. Pour mettre en valeur ces thèmes, vous trouverez de nombreuses idées en lisant le contexte de l'époque .

En ce siècle où nous revendiquons bien haut le libre-arbitre de l'homme, vous vous verrez confrontés à plusieurs choix de jeu. Tout d'abord, vous devrez choisir si vous faites usage **d'éléments surnaturels** ou non pour exploiter la veine fantastique que connaît cette époque. Enfin, vous déciderez d'opter ou non pour une campagne, où les meurtres à élucider forment un tout logique, ou si vous préférez des enquêtes sans liens communs.

Au final, nous n'abuserons ni de votre temps, ni de votre patience. Vous trouverez ci-après le plan qui permet de suivre le chemin de la découverte du monde de Crimes.

III) Scènes de crimes

L'Europe a la découverte du monde

L'Angleterre victorienne

Le secret de la maîtrise du monde appartient – mais le savent-ils ?- aux Britanniques.

Lord Curzon, vice-roi des Indes, 1894.

Le royaume de la reine Victoria a entrepris au XIX^{ème} siècle une vaste entreprise civilisatrice et dominatrice du monde. Ses nombreuses possessions à travers le monde attestent de sa précoce puissance navale et l'impérialisme britannique, malgré la perte des Etats Unis, est à son **APOGEE**.

Les gentlemen victoriens, de ce flegme emprunt d'un sentiment manifeste de supériorité, n'affirment-ils pas à raison que le soleil ne se couche jamais sur l'Empire britannique ? La course de l'astre lumineux peut emprunter autant d'étapes britanniques–Canada, Malouines, Corne d'Or africaine, Indes, comptoirs chinois, Australie et îles Cook- pour accomplir son tour du monde journalier.

Cœur battant de cette thalassocratie, **LONDRES**, la ville au centre du monde. Ses battements sont rythmés au son des cloches des banques de la future City, qui retentissent à chaque naufrage d'un pavillon british³. Ses capitaux irriguent les veines que forment les routes commerciales qui inondent l'Angleterre des produits du monde entier – qui pourrait imaginer son breakfast sans le thé de Formose, le sucre des Caraïbes et un soupçon de cannelle des îles Célèbes ? Laissons les fèves de cacao à l'empire espagnol déjà moribond : notre foie s'en portera bien mieux, et notre foi en l'Union Jack⁴ aussi !

Un succès aussi brillant et aussi peu contesté (depuis la défaite française de 1763 dans les guerres coloniales) ne pouvait que générer un **vif sentiment de supériorité** dans la mentalité victorienne. Le pays entier ressent le besoin impérieux, la mission **sacrée**, de devoir propager les valeurs anglaises aux confins du monde.

Les personnages-joueurs ou non joueurs devraient ressentir cette nécessité vitale pour l'avancée de la civilisation humaine, quelle que soit la forme revêtue par ce sentiment (de l'aide désintéressée à l'exploitation des autres peuples) quasi-missionnaire.

Cependant, ce sentiment est en partie la cause de la chute inévitable **de l'Empire, dont la pérennité n'est qu'un mirage**. L'illusion ne dure que chez les esprits les plus obtus et les plus doctrinaires de l'Empire britannique. La première puissance mondiale a de nombreux ennemis tapis qui ne rêvent que d'ébranler des pans entiers de l'empire colonial. C'est à ce reste du monde que nous consacrons nos prochains paragraphes. La corruption latente de l'Angleterre victorienne ne s'est pas arrêtée aux tavernes des portes océanes. Ceux qui demeurent dans le secret des dieux du palais de Buckingham ont beaucoup à dire. Que penser

³ histoire d'avertir les assureurs maritimes de la mauvaise nouvelle...

⁴ Nom du drapeau anglais

de la reine Victoria qui brave la malédiction d'Eve en accouchant sans douleur grâce au chloroforme ? Est ce la cause du comportement des plus étranges du jeune prince Edouard ? Est-ce que la morale peut tolérer l'usage de la marijuana par la reine et sa vente libre dans tout le royaume ? La **corruption de la morale** croupit dans l'univers de Crimes et nous rattache à notre sujet : la criminalité.

L'Irlande

Pourquoi séparer l'île irlandaise, pourtant soumise à la domination britannique ? Parce que le plus souvent, le premier ennemi d'un pays se situe en son sein ou à ses marges, et que les Irlandais ont de plus en plus de mal à accepter la domination de Victoria, surnommée la « Reine- Famine ». En effet, en 1845, l'Irlande est victime de son agriculture vouée à la pomme de terre. L'apparition du mildiou sonne le glas des récoltes et réduit le peuple à la famine, sans que la glorieuse reine ne lui vienne en aide. La misère qui s'ensuit jettera les filles d'Irlande sur les trottoirs londoniens et laissera le pays exsangue pendant longtemps. Le ressentiment politique est parfaitement traduit dans la citation plus loin, et la création d'un personnage irlandais devrait toujours prendre en compte cette animosité contre l'Anglais et cette fierté d'être catholique plutôt que réformé⁵.

Si c'est le Tout Puissant qui a envoyé le mildiou, ce sont bien les Anglais qui ont créé la famine. La soumission de l'Irlande est désormais assurée, jusqu'à ce qu'une quelconque catastrophe mette à bas cette tentaculaire entreprise commerciale qu'est l'Empire britannique ; tant que dureront cette haine et cette horreur, tant que notre île refusera de devenir, à l'instar de l'Ecosse, une province satisfaite de son sort, l'Irlande ne sera pas domptée. »

John Mitchell, rebelle irlandais.

La France

Comment l'intégrer dans le jeu?

Jouer une aventure en France est un excellent dérivatif à l'Angleterre : les lieux, les conditions matérielles sont similaires. Vous pourriez emmener vos enquêteurs à Paris en y incorporant des intrigues politiques, des rivalités entre les polices (pas encore d'Interpol⁶, mais une notoriété internationale pour Scotland Yard⁷) et un délicieux accent frenchie pour vos réparties en anglais.

Or, en ces temps cocardiers où la **conscience nationale est hypertrophiée** (je parle bien sûr de l'époque de Crimes), les maîtres de jeu tatillons voudront quelques renseignements sur notre beau pays en ce siècle finissant. Voici quelques temps forts qui serviront de baromètre de notre III^{ème} République.

⁵ c'est à dire de la religion protestante, comme les Anglais en majorité

⁶ la police internationale du XXème siècle

⁷ la police centrale de Londres et du Royaume Uni

La Commune de Paris

« Depuis l'entrée des troupes, on fusillait sans relâche. On fusillait derrière ces bosquets, dont le vert feuillage m'était apparu et que je revois criblé de gouttes de sang. Là, c'était un simple peloton. Quatre par quatre, contre un mur, contre un banc. »

Extrait de M Vuillaume, Mes cahiers rouges au temps de la Commune.

Mai 1871. Mois sombre pour l'Empire français moribond. Après l'armistice, le peuple parisien apprend ce qu'il a toujours craint : la paix avec les prussiens vainqueurs. Toute cette résistance héroïque face à l'ennemi assiégeant aura servi à rien : les casques à pointes entreront dans la capitale.

Fluctuat nec mergitur. La devise parisienne : elle flotte mais ne coule pas. L'Assemblée Nationale, réfugiée à Versailles comme au temps de la Révolution, multiplie les vexations à l'égard des parisiens, qui réagissent par l'insurrection quand on tente de leur reprendre leurs armes. Mais il n'y a plus de Bastille à prendre. Les combats de rue virent à leur désavantage, et les nouvelles héroïnes du peuple –telle Louise Michel- ainsi que les insurgés seront matés par une terrible répression. Pas d'éclaircie en vue sous le soleil de Paris .

Voilà longtemps que les derniers cadavres de communards se sont décomposés dans l'humus des fosses communes. Le souvenir, lui, perdure.

La Commune de Paris est un bon exemple d' « épilepsie sociale » quand le MJ eut déclencher des événements de grande ampleur. Les mouvements de foule n'ont jamais été aussi passionnés et soudains qu'à cette époque.

Le péril Boulanger

Aux abords de la gare de Lyon, des camelots vendent pour deux sous des pièces de cinq francs à l'effigie du général, des décorations à son image, des épingles, etc... Il est huit heures quand l'ancien ministre, en civil, avec son chapeau noir, arrive à la gare.

Sue le quai, où l'attendent beaucoup de personnes, s'élanche, se précipite, se bouscule une cohue inouïe, une gigantesque trombe humaine, qui suit son héros, le pousse, l'empêche de monter dans le train en partance. A Paris ! Boulanger, à Paris !

Nous aurions pu croire que la IInde République était indéboulonnable. Il n'en est rien ! Les anarchistes n'ont pas le monopole de la menace : la figure populiste et contestataire de Boulanger va vous le prouver. Au plus fort de la crise économique des années 1880, Boulanger, ancien général et ministre de guerre, devient le **général « Revanche »**. Il rassemble pour un temps tous les opposants et déçus de la République instable : monarchistes, bonapartistes, nationalistes divers... Boulanger va de plébiscites en plébiscites mais tergiverse quand il s'agit de franchir la dernière marche : le coup d'Etat. Il fuit en Belgique où il se suicide. La crise fortifie le régime en place, mais lui montre que le pire peut survenir...

Cela vous donne une idée des complots secrets qui émaillent la vie politique de ce XIXème siècle aux idéaux si changeants... Voyez notre partie sur les anarchistes pour vous en convaincre.

Dreyfusards- Antidreyfusards

Ma protestation enflammée n'est que le cri de mon âme. Qu'on ose donc me traduire en cour d'assises et que l'enquête ait lieu au grand jour !

Emile Zola, L'Aurore, 13 janvier 1898.

Nationalisme, populisme, climat insurrectionnel : voilà les nuages sombres qui planent sur notre période. Encore ne faut-il pas oublier un autre fléau : l'antisémitisme –déjà !

En 1894, à la suite d'une mascarade de procès, l'officier juif Dreyfus est déclaré coupable de trahison au bénéfice de l'Allemagne lors de la guerre 1870-1871. La réaction enflammée de Zola relance l'affaire (qui devient l'Affaire) qui divise la France en deux camps : Dreyfusards et Antidreyfusards. Les premiers proclament l'importance de la justice et de la vérité. Les seconds leur préfèrent l'honneur de la patrie et de l'armée. Le débat est si houleux qu'il faut attendre 1906 pour reconnaître son innocence devant les tribunaux. L'antisémitisme et la xénophobie ont encore de beaux jours devant eux...

Le reste de l'Europe

« L'Europe aura donc la guerre parce qu'elle se prépare à la guerre... Une étincelle tombant à la frontière des Vosges, dans les Balkans ou sur le rivage de l'Afrique du Nord fera lever une fumée gigantesque qui donnera le signal de la mêlée. Ce jour-là, la France et l'Allemagne seront les chefs de camp, et le duel de ces deux puissances sera le centre de la bataille. »

Ernest Lavisse, L'Allemagne impériale, 1909, avant-propos.

Le Vieux Continent participe à l'aventure coloniale et industrielle. Les vents de liberté qui soufflèrent en 1848 ont mis à mal les vieilles monarchies pendant que certains pays, comme l'Allemagne et l'Italie, profitaient du changement pour réaliser leur unité nationale, posant ainsi deux belles pièces qui se battraient sur l'échiquier européen.

L'ébranlement ou la fin des vieilles dynasties a mis à jour un mouvement d'idées important pour le XIXème siècle : le **NATIONALISME**. En effet, les masses ne s'identifient plus à la famille royale mais à la notion de peuple, et forcément de patrie à renforcer et à défendre. La perspective d'un conflit d'envergure européenne affole les ambassades mais est bien réelle. Certains patriotes exaltés pourraient fournir d'excellents PNJ à vos histoires, prêts à donner leur vie pour défendre l'intérêt national ou attaquer toute puissance qui, directement ou par un jeu d'alliances, pourrait menacer sa patrie. Les traits de personnalité « patriotisme » ou « idéalisme » devraient être les fils conducteurs de leurs caractéristiques.

N'hésitez pas non plus à faire intervenir les minorités qui menacent la « pureté » de la nation. L'exemple du peuple juif souvent bouc-émissaire en est une parfaite illustration.

L'appartenance à une nationalité, l'esprit cocardier sont à encourager dans l'interprétation de tous les personnages de Crimes.

Les colonies de la peur

Les Indes

Lors d'un traditionnel goûter autour d'un thé, un administrateur britannique demande à sa fille devant des invités :

-« Chérie, que peux-tu me dire sur nos colonies des Indes ? »

-« L'Inde a la forme d'un grand cornet de glace » répondit la jeune demoiselle, faisant pouffer l'assemblée des lords.

Lasse de se contenter des comptoirs maritimes côtiers, la machine anglaise entreprit d'assujettir l'intérieur de la péninsule indienne, sans se douter des dangers qu'elle allait y braver.

Les Indes devinrent le **RAJ**, le plus beau joyau de la couronne victorienne, avec un gouvernement central dominé par les colons blancs. Seul un indien sur quatre continuait à servir les 560 maharadjahs qui assuraient la continuité culturelle. Cependant, nul doute n'était permis sur les motivations anglaises : impératif commercial des Indes Orientales⁸ et impératif civilisateur.

*Le Royaume Uni arriva en Inde avec un décret de la Providence, pour le plus grand bien de millions de représentants de l'espèce humaine »
Lord Curzon, vice-roi des Indes (1898- 1905).*

Nul doute que certains indiens accueillirent à bras ouverts les fils du ciel, les petits dieux du fer blanc tels qu'ils surnommaient les mille ingénieurs anglais de l'Indian Civil Service. Hormis le fait qu'un seul indien en ait réussi le concours d'admission à ce jour !

Leur accueil est loin d'être unanime. De nombreux indigènes se dressent contre l'envahisseur. Dès 1830, des bandits commettant des crimes rituels au nom de la déesse Kali⁹ appelés **THUGGEE** terrorisent les colons jusqu'à l'arrivée de fortes représailles. La révolte des cipayes¹⁰ de 1857 prit le relais. Le meurtre de deux cents femmes et enfants blancs à Bidighar laissera une marque indélébile dans la mentalité colonne : les coupables, avant leur pendaison, durent lécher le sol saturé du sang des innocents massacrés. La psychose s'agrandit alors et n'améliora pas la situation qui voulait que les deux communautés vivent séparées. Si les Anglais mettent un terme à la déstabilisation russe passant par l'Afghanistan (1889), ils réagissent plus difficilement quand la révolte gronde dans les Indes mêmes.

⁸ nom de la compagnie assurant exclusivement le commerce avec les Indes

⁹ déesse de la mort et de la magie noire à multiples têtes

¹⁰ nom de l'armée d'indiens au service des anglais

Le prince Tilak de Puna fut l'un des as du **complot et de l'assassinat politique visant à affaiblir l'hégémonie d'Albion**¹¹. Les thèses religieuses voulant que l'anglais soit venu avec un cortège de maux (guerres fratricides, peste bubonique) restent vivaces. Cette cohorte d'oppositions mène au terrible constat : le RAJ semble déjà sur la pente d'un **irréversible déclin**.

Le grand jeu en Afrique

« Un soleil de désastre s'est levé à l'Ouest, la calamité chrétienne s'est abattue sur nous comme un nuage de poussière. »

Paroles d'un sage d'un village de la Corne d'Or africaine.

Le dernier continent inviolé, l'Afrique, vole en éclats comme une mosaïque. Deux bannières président à cette ruée : l'une commerciale, l'autre évangélique. L'Afrique reste le terrain privilégié où se propagent les turpitudes coloniales européennes.

« S'il y a un Dieu, je crois que ce qu'il attend de moi, c'est que je colorie en rouge anglais¹² autant d'Afrique que je pourrai ».

Cecil Rhodes, chef colon anglais.

Les rivalités européennes se déchaînèrent très tôt. Dès 1882, la zone du canal de Suez devient l'enjeu d'une **lutte anglo-française** pour s'assurer la route stratégique ouvrant sur la mer Rouge, et donc l'océan Indien. La conférence initiée par l'allemand Bismarck sur l'avenir du Congo regroupe 14 nations européennes concurrentes ! Français et anglais se partagent les parts du gâteau, les lers d'ouest en est, les seconds du nord au sud, concrétisant un vieux rêve de route vers les mines d'Afrique du Sud.

Le choc des cultures se fait aussi hors des terrains diplomatiques : les Anglais se passionnent pour l'Égypte lors de luxueuses croisières sur le Nil, et les agences de voyage Thomas Cook & son proposent de grimper sur les pyramides de Kheops pour des sommes raisonnables.

Seule ombre au tableau : la malédiction de la tombe de Toutankhamon est la face visible de l'iceberg que représente la **magie de l'ancienne Égypte** (si vous avez opté pour l'élément surnaturel) exportée en Europe par les momies et les obélisques.

Le dépit des indigènes réside dans leur incapacité à faire face à des armées mieux équipées. Le 2 septembre 1898, 117 anglais succombent lors d'une victoire qui emporte 11000 derviches tourneurs du Soudan. L'année suivante, 320 français et leur mitrailleuse mettent en déroute 17000 tchadiens ! Deux solutions s'imposent : se procurer des armes à feu (le Négus Ménélik d'Éthiopie battit ainsi les armées italiennes grâce au matériel français) soit recourir à leur maîtrise des arts occultes et inexplicables. Soit l'éternel **combat entre Raison et le Surnaturel**.

Un juste retour des choses veut que ces peuples opprimés fournissent un lot considérable de rebelles prêts à opérer en Europe, protégé par le cosmopolitisme grandissant de ses sociétés urbaines.

¹¹ surnom donné à l'Angleterre

¹² les tuniques rouges sont les uniformes des soldats anglais.

le reste du monde

Passons rapidement sur les régions du monde qui peuvent achever la galerie des PNJs exotiques et d'enjeux pour le contexte de Crimes.

La Chine

« L'expérience ayant démontré que l'ouverture de nouveaux ports au commerce étranger est une des nécessités de l'époque, il a été convenu que 6 nouveaux ports jouiront des mêmes privilèges que Canton, Chang-Haï, Ning-Po, Amy et Fou-Tchéou ».

Art. 6 du traité de Tien-tsin (Tianjin).

L'Empire du Milieu a accepté, plus ou moins sous la contrainte, la venue et l'établissement des occidentaux sur ses côtes dans une trentaine de ports ouverts. La liberté d'évangélisation est désormais totale, les missions pouvant même posséder des terres dans l'Empire. Les Concessions (Settlements) dans les ports sont soumises à l'administration étrangère, même si des ressortissants chinois y sont présents.

Pas de réelle **colonisation mais une forte influence**, qui ne va pas sans contestations. L'ingérence et la présence européenne modifient ce sanctuaire de traditions qu'est la Chine, ce qui heurte considérablement la population. La célèbre **révolte des boxers**, qui ne pouvaient opposer que leurs poings aux fusils occidentaux fut un séisme au Pays du Matin Calme. **L'Empereur vacille** et se trouve en porte-à-faux entre les deux mondes.

Le Japon

Je sentis un tressaillement de tout mon être comme si mes ancêtres me donnaient cet ordre :

« Tu ne t'appartiens plus. Tu dois servir Sa Majesté et sauver la patrie, dussent tes os être broyés, ta chair déchirée ».

Souvenirs d'un jeune officier japonais blessé en 1904.

A l'inverse de la Chine, le Japon s'est modernisé depuis **l'ère Meiji** (1868) prenant pour modèle la révolution industrielle européenne. Or, son manque de matières premières, sa soif de reconnaissance lancent le pays sur la voie de l'expansion. La victoire de 1905 face à la

Russie—oh combien emblématique, des européens vaincus par des asiatiques ! —consolide le nord, et la Corée succombe en 1910... jusque la 1^{ère} guerre mondiale.

Elle est bien loin, l'époque où les samouraï attendaient fébrilement les voiliers américains croisant le long du pays du Soleil Levant.

Cette capacité à se fondre et à utiliser les techniques de l'adversaire devrait guider le MJ désireux de faire entrer un nippon en lice dans ses histoires. Plus de samouraï ni de système féodal, des banques et des grandes entreprises monopolistiques (zaibatsu) : un agent de Mitsui ou Mitsubishi devrait rapidement remplacer le ninja dans vos stéréotypes de l'époque ! Les anciens daimyos occupent désormais les devants de la scène politique au service d'un homme fort, unique : l'empereur, encore et toujours. Une tradition vivace, en kimono moderne, en quelquesorte...

L'ère industrielle

la révolution au quotidien

« *Nous sommes capables de tout faire !* »

Journal Personnel de la reine Victoria après sa 30^{ème} visite à l'expo universelle de Londres, , 29/04/1851

Jamais l'homme ne s'était approché **si près des secrets de la nature et de la technologie**. Pas un jour ne se passait sans la nouvelle d'une invention, d'une innovation, d'un record qui montraient que les limites humaines étaient abolies. Le nouveau savoir n'était pas que théorique : ses applications étaient tangibles dans le paysage, dans la vie de tous les jours.

L'alliance sacrée entre matériau, énergie et combustible avait inauguré la naissance de la **RÉVOLUTION INDUSTRIELLE**. On remplaçait déjà la triade *fer-vapeur-charbon* par de nouvelles associations prometteuses. Les chercheurs jouaient aux Prométhée modernes en donnant à la science ses lettres de noblesse. Les résistances des traditionalistes méfiants du progrès s'amenuisent.

Quant à ces gens qui envisagent l'extension à tout le royaume de chemins de fer qui remplaceraient les canaux, chariots, malles-poste, diligences et chaises de poste, nous estimons qu'ils ne méritent pas la moindre attention ni eux ni leurs projets visionnaires. Pour leurs passagers, inutile de se demander s'ils se faisaient tuer par les projections d'éclats ou déchiquetés par la rupture d'une roue.

Quarterly Review mars 1825.

Les personnages affublés de "traditionalisme" n'auront déjà plus bonne presse en cette fin du XIX^{ème} siècle, époque de notre jeu.

Les cheminées, crachant la vapeur sont le souffle qui porte les **machines humaines toujours plus loin, plus vite, plus longtemps**. Les marchands estiment à 60% le gain de temps du New York- Los Angeles par Panama, à 40% le Londres- Indes par Suez. Le Transsibérien permet de traverser (en 1889) la Russie Eternelle. La mama italienne perdue dans son village haut-perché d'Emilie Romagne peut enfin descendre à Rome pour renouveler sa garde-robe.

Si le Steamer¹³ marque encore le pas, les messages télégraphiques relient l'Amérique et la vieille Europe. Les hommes d'affaires peuvent ainsi s'assurer du cours de l'or dopé par les découvertes au Klondike (Californie), au Transvaal (Afrique du Sud) et en Australie.

Les chemins de fer parcourent les pays industriels comme les veines qui irriguent ports et marchés, mines et usines.

LA SCIENCE

« Je crois que la somme de ces vérités, augmentées toujours, finira par donner à l'homme un pouvoir incalculable, et la sérénité, sinon le bonheur ».

Emile Zola, Le docteur Pascal, 1893.

Plus que des hommes, **ils font figure de démiurges**. Les grands savants de ce temps laissent un immense legs à l'humanité. Le français Pasteur pourchasse les terribles fléaux que sont les microbes ; l'anglais Darwin réécrit la Genèse de l'homme (Dieu l'en pardonne...) en conceptualisant l'évolution des espèces. Chimistes et physiciens traquent l'infiniment petit : les savants deviennent comme des mages, aux pratiques incompréhensibles et pour certains nécessairement occultes...

Le savant dans le jeu :

Voici quelques éclairages sur la condition d'un des persos les plus fascinants du jeu : le savant. Qu'il soit un PJ spécialisé ou un PNJ du type « savant- fou » (le baron Frankenstein), il répond aux éléments qui suivent si vous voulez respecter l'historique.

D'abord, le savant n'est plus un amateur et peut consacrer son temps à la recherche si ses brevets parviennent à le nourrir. Il faut pour cela qu'il trouve des applications pratiques à ses découvertes. Il n'est plus isolé : l'enseignement, les journaux scientifiques et les congrès permettent la diffusion de son savoir. La rigueur préside à toutes les disciplines, anciennes ou nouvelles.

Les disciplines : linguistique ; médecine ; occultisme ; alchimie ; anthropologie ; archéologie ; astrologie ; astronomie ; biologie ; chimie ; criminologie ; mathématiques ; cryptographie ; géologie ; histoire ; histoire de l'art ; ingénierie ; métallurgie ; météorologie ; psychanalyse ; physique ; toxicologie ; zoologie.

La religion

1863 : parution de La vie de Jésus d'Ernest Renan, avec le sous-titre « Un homme presque divin ». Tollé des autorités religieuses.

¹³ bateau à vapeur trans-Atlantique

Le **rationalisme ébranle l'Église** déjà éprouvée par la Révolution Française. La fin des Etats Pontificaux¹⁴ a retourné toutes les Eglises nationales vers le siège de Rome où le Pape se montre intransigeant avec la modernité. De nouveaux ordres religieux ou d'anciens oubliés voient ou revoient le jour. Vous pourrez y puiser des intégristes catholiques ou les expérimentés chasseurs de sorcières (*pour le jeu version surnaturelle*). Parallèlement, comme un regain de religiosité, les apparitions de la Vierge se multiplient, comme à Lourdes.

La réconciliation de la lumière du progrès et de la Lumière divine est ardue ; en témoigne la déchristianisation progressive des ouvriers des grandes villes.

les villes ogresses

Les **villes se développent comme des champignons**. Elles forment un espace attractif pour les migrants des campagnes comme une hache à double tranchant : promesse tenue d'un enrichissement rapide, ou naufrage dans la misère et l'espoir sans lendemain. Le plan des villes, sous la pression de la population, éclate comme une nova en cercles concentriques (Paris, Moscou) ou en constellations (la Ruhr allemande). Quatre millions d'anglais s'entassent dans le Grand Londres, centre névralgique de l'Empire. La ville implose, la misère explose.

La misère, encore la misère, encercle les noyaux historiques des villes. Le Ring de Vienne ressemble désormais à un rempart contre la pauvreté plutôt qu'à un symbole monarchique.

Trop de personnes, trop vite !

Aucun urbanisme n'a été en mesure de gérer cet afflux brutal de migrants, sauf peut-être Paris où l'on taille des boulevards à coup de sous le baron Haussmann. La crise du logement est forcément permanente, et les sans-abri sont légion.

Voici une galerie des horreurs citadines. Un quatre pièces londonien pour irlandais voit séjourner 50 personnes en même temps. La promiscuité, l'alcoolisme et la corruption morale règnent en maîtres. Des préparations à base d'opium aident les mères à calmer les bébés récalcitrants. Les toilettes sont rarissimes, les latrines rares, les égouts en constante surcapacité ; certains ramassent leurs excréments pour les revendre comme engrais. L'eau courante de Londres est puisée directement dans la Tamise et les égouts trop vieux débordent et polluent les nappes, les puits et les caves.

Personne n'échappe au spectre du typhus, même pas Sa Majesté Albert qui laisse la reine Victoria en veuve éplorée. La tuberculose et le choléra affichent aussi de bonnes performances. Les solutions nouvelles ne parviennent pas à nettoyer ces Ecuries d'Augias¹⁵ : gaz, eau courante, hygiène, éclairage ne réconfortent que les privilégiés. Les cités ouvrières démunies deviennent l'épicentre de la pauvreté et du chômage, mamelles du crime.

Les privilégiés des quartiers rénovés se prennent à songer à l'incapacité congénitale des classes inférieures à avoir un quelconque respect d'elles-mêmes. **La conscience de classe voit le jour.**

¹⁴ Etats du Pape confisqués par les unificateurs de l'Italie

¹⁵ l'un des travaux d'Hercule qui dut nettoyer de gigantesques écuries en peu de temps.

« Nous avons accumulé plus de richesses qu'aucune autre nation avant nous, nous en avons tiré moins de bienfaits qu'aucune avant nous et notre peuple est en train de périr au milieu de cette surabondance phénoménale ».

Thomas Carlyle, historien et philosophe irlandais.

de sourdes inquiétudes

« L'impression dominante est celle de l'imminence de la perte et de l'extinction »

Max Nordau, juif hongrois, 1890.

En 1899, on **fêta partout la fin d'un siècle aux progrès exceptionnels**. Et pourtant, il est difficile d'étouffer les cris qui s'élèvent contre l'optimisme général. La première crise économique de 1873 a montré les limites du système capitaliste en jetant de nombreux rêveurs dans la misère. Ces cris prennent une vigueur remarquable à Vienne, cœur de l'Empire austro-hongrois et de ses valse intemporelles, où l'on critique un empire sénile et antisémite dont le vernis aristocratique se craquèle. La théorie sur l'évolution des espèces de Darwin s'applique soudain à l'homme, dans une société où seul survit le « plus doué ».

La décadence s'impose comme une idée dominante. On repère chez les nobles les dérives d'Héliogabale¹⁶. Tous ces éphèbes excentriques, libérant leurs pulsions pour l'occulte, le sexe, l'astrologie ont un illustre exemple : le prince Edward, fils aîné de Victoria et à ce titre héritier de la couronne, qui mène une vie dissolue basée sur la chasse, le jeu et les réceptions.

« Les esprits les plus courageux qui doivent être la conscience morale de l'âme moderne et comme tels incarner sa lucidité concentrent en eux tous les maux, tous les poisons et tous les périls que seuls les Temps Modernes peuvent produire ».

Nietzsche, 1900.

Face à la décadence des valeurs traditionnelles **s'exprime le désir d'une liberté nouvelle** qui explique les étranges compositions d'un Mallarmé, Debussy ou Schoenberg. On oppose la nature libératrice aux villes carcan, aux Cités de l'Acier, aux usines géantes dominées par une organisation totalitaire. La ville est le centre de ces inquiétudes. Par ses signes annonciateurs

¹⁶ Empereur romain de sinistre mémoire, à la vie complètement dissolue

que sont la criminalité et la pauvreté, elle annonce une fin des temps, une Apocalypse prochaine que traduit William Blake dans sa Jérusalem :

*« Le soleil était noir et la lune roulait
comme un globe inutile à travers l'Angleterre
Le sang surgit en volumes impétueux,
se déversant en tourbillons furieux
Hors des vannes du Ciel
Et la Peste apparut en traînées rouges
Sur les membres du Tuteur d'Albion ;
La Peste Noire frappa le tuteur
Le Bristol et la Lèpre l'Esprit de Londres »*

Si Crimes est prévu pour fonctionner dans la période 1875 –1900, vous trouverez au V-B des éléments qui vous ouvrent les portes de la première guerre mondiale.

Un cadre pour Crimes : Paris

contexte général

Paris, au XIX^{ème} siècle, s'est vue affublée de quantités de banlieues industrielles comme Levallois-Perret, Boulogne, Neuilly. La croissance de la population ne s'est pas fait attendre : elle passe de 1274000 habitants en 1851 à 4275000 en 1911. L'apogée industriel date des années 1890. Face au défi de l'expansion, le Paris médiéval a dû se départir de ses ruelles étroites et tortueuses. Le baron Haussmann va tracer de grandes artères dans le centre congestionné sur le modèle londonien. Cette gigantesque opération n'est pas un caprice de Napoléon III mais une réponse aux pressions des risques épidémiques et autres questions sociales ; les usines et les ouvriers vont être rejetés vers la périphérie banlieusarde : la ségrégation sociale s'installe.

En 1871, après la défaite contre la Prusse et la Commune¹⁷, près de 238 édifices publics sont en ruines dont le Palais de Justice et l'Hôtel de Ville.

lieux de la capitale

L'architecture est un hybride entre les styles gothiques et modernes, qui donne à la ville une allure sombre et majestueuse. Le métal à l'intérieur soutient les pierres de prestige pour les façades extérieures, afin de briguer les prix des concours de beauté organisés par la ville. Le béton armé est hors concours ; il vise l'efficacité pour les usines dans les anciens faubourgs de Paris. Le monde de l'usine est un lieu où l'Etat intervient peu ; même l'entretien

¹⁷ révolte du peuple parisien après la défaite française contre la Prusse, à cause du siège pénible enduré par la capitale. La jeune république devra la réprimer par la force et le sang.

des rues adjacentes revient au propriétaire. Apparaissent les courées¹⁸ et d'autres constructions à la va-vite. Les chaussées restent en terre battue. *Dans la Comédie Humaine de Balzac, les espaces expliquent le comportement de leurs habitants, vous devriez faire de même avec les lieux de Paris.*

Nous allons maintenant décrire quelques lieux de Paris, tantôt généraux, tantôt particuliers ; à vous de leur trouver un rôle dans vos histoires.

▪ **LE MUSEE GREVIN** (bd Montmartre, IX^e arrondissement)

Le cabinet des figures de cire est édifié en 1881, sur l'œuvre de Grévin Alfred, caricaturiste. On y trouve des miroirs déformants à l'entrée, des ombres chinoises et des illusions faites par le maître Robert Houdin. Côté mannequins, s'y côtoient des épisodes romanesques (Germinal) et historiques (comme les conquêtes coloniales ou des exécutions capitales). *Un épisode la nuit dans ce lieu troublant, jouant sur les ombres et les troubles de la réalité, devrait perturber durablement vos joueurs.*

❖ **LA GALERIE DE ZOOLOGIE** (rue Geoffroy St Hilaire, V^e)

A connu un agrandissement en 1885 à l'arrivée des baleines lapones accrochées encore aujourd'hui au plafond. La galerie elle-même est terminée en 1889 avec une longueur de 50m. Il ne faut pas oublier la quantité phénoménale d'animaux empaillés, de fossiles et autres qui dorment dans les salles annexes, surtout dans le domaine prometteur de la paléontologie. On peut y trouver certaines pièces très étranges (voir le III-C).

❖ **L HOTEL PARTICULIER POTOCKI** (27 av. Friedland, XVI^e)

La comtesse Potocka, d'origine italienne, divorcée de son mari polonais, est une enchantresse excentrique qui anima les lieux jusque 1901, date de sa mort. Les joutes oratoires résonnent encore des voix illustres de Fauré, Proust et Maupassant.

❖ **LA SORBONNE** (bd St Michel, I^{er})

Reconstruite autour de l'ancienne chapelle, on y assure des cours de 1884 à 1901. A peine plus loin, les ruines médiévales des thermes de Cluny et le boulevard vers la Cité de Notre Dame.

❖ **RESTAURANT CHEZ MAXIM S**

Un certain Maxime Gaillard reprend le bail des Imoda, glaciers, en 1893. L'enseigne de la rue Royale (III^e) va rapidement angliciser son nom en Maxim's et George's. Rapidement, le beau peuple va s'y donner rendez-vous.

❖ **TOUR EIFFEL** (Champ de Mars, VII^e)

La merveille de l'exposition universelle, égérie de la capitale, eut aussi ses détracteurs : *« Nous verrons s'allonger comme une tâche d'encre l'ombre odieuse de la colonne de tôles ballonnée » (pétition d'artistes, 1887).*

❖ **METROPOLITAIN**

Reconnu d'utilité publique en 1898, il inaugure une ère de travaux aériens avant l'immersion de la première ligne en 1900. Les travaux ont exhumé des trésors archéologiques, géologiques voire mystérieux du Paris souterrain. Comme Paris se devait de rester un musée, les édicules couvrant les entrées des stations furent l'objet d'un concours d'art. Il ne faudra pas longtemps avant que la gent peu recommandable y élisent leurs QG.

¹⁸ Cour située le long d'une rue et qui relie les entrées de plusieurs maisons et bâtiments

❖ **GALERIE LAFAYETTE** (Haussmann, IX^e)

Le grand hall et sa coupole ressemblent à un souk oriental qu'à un magasin traditionnel. D'ailleurs, les humbles roturières y font leurs délices.

❖ **BASILIQUE DU SACRE CŒUR** (place du Parvis, XVIII^e)

A l'origine, deux laïcs voulurent l'édifier par souscription publique pour expier les péchés de la France après sa défaite contre la Prusse de 1871. Les aléas du financement font durer les travaux jusque 1923 bien que le funiculaire aide les fainéants dès 1900. La fête bat son plein tout autour : la face Nord de Montmartre n'est qu'un maquis de mesures, tandis que le Moulin Rouge abrite les frasques de Jane Avril, de la Goulue et de Nini Pattes en l'Air.

❖ **SYNAGOGUE DU JUIF PORTUGAIS** (rue Bouffaut, IX^e)

Edifiée en 1877 pour les juifs sérafades. Endroit utile si vous faites intervenir les légendes judaïques du Golem et du Juif Errant (voir le III- C2 !).

❖ **INSTITUT PASTEUR** (rue du docteur Roux, XV^e)

Le surnommé « Palais de la Peste » date de 1888 et renferme une crypte de style byzantin (faite sur le modèle de celle de Ravenne). Selon ses propres volontés, Pasteur y est inhumé en 1896, évitant les honneurs du Panthéon. Cette galerie sert également d'institut médico-légal, lieu familial pour les futurs enquêteurs. Notons dans le même registre la reconstruction d'hôtel-Dieu où l'on soigne les malades, dont l'un se situe au centre de l'Ile de la Cité en y offrant 600 lits gratuits aux nécessiteux.

❖ **LIEUX AUTRES** mais dignes de connaissance : la Bourse du Travail ; la Statue du Triomphe de la République ; le Siège du Crédit Lyonnais (II^e, bd des italiens) ; les fontaines à boire Wallace avec leurs caryatides (simplicité, bonté, sobriété, charité).

le Paris underground

*« Croyez que chaque jour est pour vous le dernier ».
inscription trouvée dans les catacombes parisiennes.*

Le métropolitain n'a pas l'apanage d'explorer les entrailles de Paris. Le réseau des catacombes¹⁹ court sur plus de 350 kms de carrières. Une voie d'accès principale : **la place Denfert Rochereau** (XIX^e), reliant les carrières des Buttes Chaumont (surnommées les chaudières de l'Enfer) encore en activité. La rue Denfert Rochereau gagne rapidement son sobriquet de rue d'Enfer, qui mène à cet anti-monde, à ce gouffre tentaculaire qui, croît-on, mangera les parisiens au Jugement Dernier. Les catacombes ne sont pas seules à parcourir le monde chtonien. Les égouts existent mais leur efficacité reste très limitée. En 1872, un orage noya en 5 minutes le système égoutier ; au moins cette mésaventure chassa une partie des rats omniprésents. Le travail des égoutiers mérite des éloges pour survivre dans ce cloaque infect, en attendant la prochaine mise en service du Tout à l'égout.

¹⁹ terme général pour désigner toute galerie.

Les **galeries issues des anciennes carrières** de calcaire et de gypse, la chair des monuments de Paris, forment parfois des « ciels » vertigineux et des « cathédrales » souterraines de 20 m de plafond. Les vestiges de lampes, les piliers énormes témoignent de la vie des mineurs. Mais le voyageur risque beaucoup à s'attarder sur ces merveilles : gare aux fontis²⁰, aux éboulis et aux âmes en peine qui errent dans le réseau (criminels, tueurs de rats, ombres passantes...). Ce labyrinthe est une couverture idéale pour les proscrits et les génies du crime.

Le **macabre de cette histoire est aussi ancien**. A l'aube de la Révolution, un ruisseau formé par les intempéries a déversé des cadavres dans une cave voisine du charnier des Innocents. Ordre est donné d'exhumer près d'un million de cadavres de la ville pour les disposer –parfois artistiquement- dans des ossuaires : nos catacombes.

Le 1^{er} avril 1897, un billet circula pour inviter les destinataires à un concert dans la Rotonde des Tibias, dans les catacombes, rendez-vous au 92, entrée Dareau. Occultistes, nécromanciens : s'abstenir.

IV) les personnages joueurs

archétypes

Une bien belle époque

J'adore me lever aux aurores. C'est le meilleur moment pour profiter d'une ville comme Paris. C'est aussi le seul moment de la journée qui me permet de flâner comme avant, avant que je ne trouve ce travail providentiel qui annonçait la fin de mes errances dans les rues. C'est aussi une aube comme j'en ai rarement vu, tellement occupé, jadis, à arpenter les rues la nuit tel un apache pour gagner deux ou trois misères au détriment des passants.

Je peux désormais voir Paris avec des yeux neufs, ayant acquis une bonne connaissance des bâtiments de la ville depuis que je suis coursier. Mon endroit préféré reste et restera la Grande Galerie de Zoologie, en raison d'un souvenir d'enfance. A cinq ans, je dormais dans le parc avec d'autres gamins de rues lorsque nous fumes délogés par les policiers. Etonnés puisqu'ils nous toléraient d'habitude, nous apprîmes que les os de grandes baleines lapones venaient renforcer la collection du musée. Imaginez mes yeux lorsque j'aperçus ces restes de géants. Quinze ans plus tard, la magie opère encore.

Me rendant à mon agence, j'aperçois, comme de coutume, l'édicule qui orne l'entrée de la station de métro. Une œuvre d'art (à laquelle je ne comprends pas grand chose...) qui trône sur le nouveau terrain de jeu de mes anciens camarades : le métro, dont la ligne fonctionne depuis deux mois. La « lie » de la société s'y est rapidement réfugiée et les forces de l'ordre ont fort à faire avec cette nouvelle Babylone.

Pendant, ils ont tort de se focaliser là-dessous. Ce matin même, quand je sortais de mon appartement près des quais, la police s'affairait déjà sur une affaire des plus sordides. Une jeune femme, complètement ivre, avait laissé tomber son jeune enfant dans la Seine et les policiers, alertés

²⁰ Sables mouvants par effondrement, s'ils sont plutôt liquides, la mort est rapide sinon, elle est plus lente.

par les rires des joyeux drilles, ne purent que constater la noyade du nourrisson. Ou son empoisonnement par la Seine, le grand égout du tout-Paris. L'affaire pourrait en rester là si la meurtrière par négligence n'était pas de bonne famille.

Dernier rempart avant le boulot. Ou plutôt, vestige de rempart puisque dans la ruelle de mon agent, qui a miraculeusement échappé aux aménagements du baron Haussmann, on trouve encore les restes d'une barricade comme on en dressait lors de la révolution de 1848. Escaladant la barrière de fortune, je pensais au Gavroche que j'avais pu être dans mon enfance et me contentais d'avoir échappé à ce milieu. Car le milieu a quelque chose qui me chiffonne : plus de règles, plus de transparence : à l'image du drame de ce matin, même ses animateurs n'y comprennent plus rien. Ce début de siècle en 1900 n'est pas, pour celui qui se tient informé, celui de la gaieté.

D'ailleurs, je n'ai jamais entendu des cris comme ceux que j'ai entendus cette nuit précédant la noyade. Des aboiements plutôt, qui ne sont même pas canins. Je n'ose plus sortir la nuit, même dans mon propre quartier qui me promettait sécurité.

Témoignage d'un ancien gamin de rues, Paris.

Vous devez d'abord vous demander quelle sera l'origine de votre personnage. Les classes sociales du XIXème siècle sont aussi compliquées que celles de l'ancien régime. Elles sont structurées sur la richesse, sur le rang social (titres de noblesse...) ou encore sur l'origine (européenne ou étrangère ?).

Voici les univers principaux qui vous permettront de savoir où évolue votre PJ, et d'affiner votre création avec le 4 : les concepts.

~~LA HAUTE SOCIÉTÉ~~

Les personnages gravitant dans la haute société sont généralement coupés du monde extérieur, arqué boutés sur leurs privilèges et leurs richesses. Plusieurs concepts permettent de sortir de cette image d'Epinal. Les membres de la haute société sont bien entendu victimes de crimes crapuleux, mais, selon le principe de corruption de la société, sont également les criminels eux-mêmes... Un scénario dans un manoir traditionnel, atmosphère à la « Cluedo », garantira une bonne histoire policière traditionnelle.

~~L'UNIVERS DU CRIME~~

Plusieurs concepts de prime abord antinomiques coexistent dans cette catégorie. Il ne faut pas oublier que les méthodes policières sont moins procédurières qu'aujourd'hui et que le travail avec des indices, des brebis galeuses est fondamental pour les enquêteurs. Les criminels peuvent ainsi faire tomber leur concurrence. Pourquoi pas un PJ criminel dans **l'univers du Crime** ?

~~LES SPECIALISTES~~

Ce type de personnage ne brille pas par sa débrouillardise ou sa polyvalence, une fois que son domaine de compétence n'est plus sollicité par le scénario. Le MJ tâchera donc de trouver des adaptations pour que ces PJs puissent briller. Le spécialiste force toujours le respect, ou rebute les personnages plus traditionalistes ou terre à terre. Pourtant, leurs compétences en font de merveilleux alliés pour résoudre les problèmes les plus retors.

~~UN PEU D'EXOTISME~~

Questionnez d'abord le MJ pour savoir si ses aventures seront européano-centristes ou si elles s'ouvriront vers le monde entier. Si tel n'était pas le cas, évitez cette catégorie. Le

destin des cinq continents se ficelle à cette époque et le baromètre de l'Angleterre n'est plus forcément la bonne santé de la Bourse mais aussi la production des tissus en Inde ou le cours du coton américain... L'univers de **Crimes** est aussi le produit de cette déstabilisation, de cette découverte des autres alors qu'avant, les nouvelles ne dépassaient que rarement le cadre des frontières. Un personnage exotique rehaussera les couleurs d'une équipe et contribue à fournir un bon exemple d'intégration et d'ouverture vers d'autres cultures, ce qui n'est pas un cas universel...

VOTRE CONCEPT FAVORI :

les traits

Les traits employés pour résoudre les actions des joueurs et personnages non-joueurs (PNJ) sont les suivants :

- la **VOLONTE** : elle traduit la motivation générale de la personne (ou créature...), son aptitude à réaliser ses objectifs, sa ténacité, sa confiance en elle. On l'emploie comme trait mobile²¹.
- La **FORCE MENTALE** : assez similaire à la précédente, elle est utilisée comme mesure de la concentration de l'esprit qui permet la réalisation de prodiges surnaturels et la résistance face à ceux-ci.
- L'**INTELLIGENCE** : concept indéfinissable en soi, elle regroupera l'astuce pratique et l'intelligence conceptuelle, théorique propre aux sciences et à la littérature.
- La **PERCEPTION** : autant la finesse des cinq sens, que l'attention générale qui permet de déceler des détails, des objets furtifs, la concentration sur de longues périodes...
- LE **CHARISME** : joue tant sur la beauté physique que sur le magnétisme dégage pour attirer ses pairs.

Voilà pour les traits mentaux. Ils devraient suffire à l'enquêteur suffisamment débrouillard pour éviter les confrontations directes. Mais les choses sont rarement aussi simples...

- la **FORCE** : capacité musculaire mais aussi de projection de son énergie, puissance physique générale.
- la **CONSTITUTION** : l'endurance, la résistance du corps face à tout type d'agression extérieure.
- L'**AGILITE** : complémentaire idéal à la force, elle incarne la souplesse mais aussi la minutie, la dextérité manuelle.

²¹ Voir explications des traits mobiles la page suivante

Vous trouverez ultérieurement les moyens d'utiliser ces caractéristiques dans le jeu. Cependant, avant de clore ce chapitre, nous vous donnons des règles complémentaires utiles pour une meilleure simulation.

Attribution des scores

Servez-vous du tableau ci-dessous pour évaluer vos scores de départ. *Chaque personnage a 200 points à répartir.*

Score voulu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Points à dépenser	1	3	6	10	15	22	30	40	50

Traits mobiles

Les traits que nous vous avons présentés ne sont pas constants. Vos joueurs vont mener une vie particulièrement rude et leur santé ne sera guère la seule à en pâtir. Certains traits sont mobiles et fluctuent pendant la partie : *VOLONTE – FORCE MENTALE – FORCE – CONSTITUTION.*

La fatigue en est la principale responsable de même que les dégâts physiques et psychiques subis par le personnage.

Engager des points

A l'inverse, dans les moments tendus et critiques, le **joueur pourra engager des points** : il peut ainsi sacrifier 1 PT de trait pour améliorer ses chances de réussite (**il gagne un bonus de 2 points à son jet de dé**). Cependant, il devra réajuster son total en conséquence (**-1 dans le trait en question**).

Engager 1 pt => +2 au dé

Les traits où vous pouvez engager des points sont les mêmes que précédemment (traits mobiles).

Les compétences

Or, les traits ne suffisent pas à résoudre des actions qui exigent des compétences affirmées. Inutile de demander à un individu même charismatique et intelligent de reproduire une plaidoirie enflammée d'avocat s'il n'en a ni la formation ni la compétence. Tout au plus, il pourra s'en tirer honorablement avec ses qualités premières.

Les compétences se forment surtout sur l'acquis et les concepts que vous aurez choisis vont influencer les aptitudes de votre personnage. Difficile pour un savant de consacrer beaucoup de temps à sa culture physique, mais cela est pourtant possible au prix

d'un effort supplémentaire par rapport au sportif. Cela permet de développer des personnages atypiques éloignés des traditionnels stéréotypes.

Les **COMPETENCES** sont séparées en plusieurs catégories :

- les *compétences privilégiées* indispensables pour le concept du personnage
- les *compétences normales* formant le tronc commun de toutes les professions
- les *compétences spécialisées* qui nécessitent une formation particulière et donc plus difficile à acquérir si l'on n'a pas la profession nécessaire
- les *compétences dérivées* qui se calculent à partir de combinaisons de traits ou d'autres compétences

Comment acquérir des compétences ?

Reportez-vous, pour la création de votre personnage, au tableau ci-dessous :

Niveau souhaité	1	2	3	4	5	6	Niveau maximum de base
Comp. privilégiée.	0.5	1	1	2	2	3	4
Comp normale	1	2	3	4	4	5	3
Comp. spécialisée	2	3	3	4	6	9	4

Ces **coûts sont bien sûr cumulatifs**. Il faudra par exemple 4.5 pts pour avoir un niveau 4 en compétence privilégiée, contre 12 pts si elle est spécialisée.

A l'âge des autodidactes, il est difficile d'accepter ces différences qui privilégient des individus spécialisés, mais n'oubliez pas que vous évoluez maintenant dans un monde cloisonné où les places dans la société sont quasiment prédestinées.

Comment choisir ses compétences ?

Vous trouverez ici une liste non exhaustive des compétences classées selon leur domaine. Reportez-vous aux concepts décrits ci-dessus pour connaître vos compétences privilégiées.

Les noms placés dans les colonnes 2 et 3 font référence aux archétypes de personnages décrits plus bas, ou à leurs catégories si le nom est inscrit en caractère gras.

COMPETENCES PHYSIQUES

	privilégiées	spécialisées	signification
acrobatie	Monte en l'air,	Tous les	Accomplir des figures acrobatiques complexes,

	agent secret, gypsi	autres	esquiver des coups, se sortir d'une zone de combat
danse	Dandy, fille..., baron..., agent secret, colon	Aucun	Se débrouiller dans les danses les plus communes (selon la société qu'on fréquente), tenter des séductions par ce procédé
équitation	Haute société , agent de police, contrebandier, agent secret, marchand, colon	Aucun	Tenir sur un cheval et le diriger- diriger un attelage (diff. Facile) – réaliser des manœuvres de poursuites ou de courses
escalade	Monte en l'air, marin, immigré	spécialistes	Monter sur une paroi (avec équipement) – escalader des rochers – monter sur un mât...

COMPET. DE COMMUNICATION

	privilégiées	spécialisées	Signification
chant	Fille..., artiste Séculariste, gypsi	Aucun	Produire un chant mélodieux – connaissance musicale de base – jouer un instrument (à 2 pts) – séduire par cette manœuvre...
intrigues	Dandy, suffragette, domestique, baron, héliogabale, détective, agent secret	Aucun	Etre capable de déjouer des complots, comprendre les rouages du pouvoir en place, acquérir un certain sens machiavélique...
journalisme	Fille de bonne s. ; suffragette ; baron ; étudiant ; agent de voyage ; marchand	Aucun	Relever dans la presse les informations utiles à une enquête – se renseigner auprès d'une feuille de chou – être capable de discerner le côté « partisan » d'une nouvelle et sa réalité – discerner la propagande...
Enseignement	Médecin ; étudiant ; aliéniste ; criminologue	Si Intelligence <5 ; exotiques	Transmettre un savoir avec pédagogie et didactique – se faire comprendre dans l'explication de théories ou de faits – transmettre son expérience à un coéquipier
Séduction	Dandy ; fille de ...	Aucun	Attirer le regard puis retenir l'attention pour séduire – appelle à du temps disponible (ce n'est pas un coup de foudre) – demande un minimum de roleplay
Lire sur lèvres	Aucun	Tous	Etre capable de lire sur les lèvres de quelqu'un et de reproduire les sons émis (y compris dans des langues étrangères)
Jeux/ divertissement	Dandy ; agent secret ; étudiant ; Héliogabale ; marin	Aucun	Pratiquer les jeux correspondants à son statut social (jeux de cartes, billard, paris, jeux de dés...) et éventuellement savoir tricher
Imitation	Artiste ; gypsi	Aucun	Imiter quelqu'un (caricature) ou une voix ou encore ses manies pour en donner un portrait robot ou se faire passer pour lui

COMPET. SURNATURELLES

	privilégiées	spécialisées	Signification
Occultisme	Gypsi – héliogabale – séculariste- exorciste	Aucun	Connaître les grandes traditions occultes et à moindre mesure celles d'autres civilisations

			– nécessaire pour la règle d’occultisme
Bonne Aventure	Gypsi – marin – immigré -	Aucun	Par divers procédés (tarots, yi-king...) donner une interprétation de l’avenir – permet de comprendre comment le MJ va infléchir l’avenir de l’histoire
Méditation	Exorciste – séculariste - aliéniste	Aucun	Permet d’entrer en transe : un succès préventif permet d’annuler les effets de la peur limitante
Théologie	Exorciste - séculariste	Aucun	Connaissance des dogmes de la religion chrétienne et un minimum sur les autres religions du livre (islam/ judaïsme)

COMPETENCES UNIVERSITAIRES

Certaines de ces compétences sont notées comme ayant un **autre versant** : il s’agit de spécialités plus occultes qui expliquent les intérêts « surnaturels » de certains savants, qu’ils traitent comme de simples marottes ou de véritables passions. Un test faisant appel à ces connaissances « décalées » peuvent donner lieu à un **test de folie temporaire** en cas d’échec critique.

	privilégiées	spécialisées	Signification
Médecine	Médecin ; prêtre exorciste ; aliéniste	Autres sauf étudiant	Possibilité de soigner les blessures légères (voir la santé) ; comprendre le fonctionnement du corps ; diagnostiquer
Sciences de La Terre	Savant (si c’est sa spécialité)	Autres sauf le savant/ érudit	Notions de géologie, de sismique... <u>Autre versant</u> = paléontologie
Physique	Savant (idem)	Idem	Notions de force, de dynamique, combine également les notions de chimie. <u>Autre versant</u> = science alchimique
Pharmacie	Savant (idem)	Idem	Connaissance des plantes et produits soignants ou dopants. Précieux pour les analyses criminelles (poisons). <u>Autre versant</u> = magie blanche
Psychologie	Aliéniste	Idem	Travaux de Freud et de Jung sur l’inconscient et le subconscient – interprétation des rêves – thérapies mentales <u>Autre versant</u> =aliénisme (maladies mentales)
Droit	Détective ; baron d’industrie	Aucun	Du niveau dépend la profondeur et la spécialisation de la connaissance des lois – <u>Autre versant</u> = corruption (administrative)
Anthropologie	Savant ; agent de voyage ; immigré	Autres	Compréhension des cultures humaines, des religions dites « exotiques » <u>Autre versant</u> = ethnographie « mystique » (comprendre la magie de ces peuples)
Histoire	Savant ; étudiant	Aucun	Etre en mesure de comprendre les grands mouvements historiques – avoir une culture du passé – critiquer l’actualité <u>Autre versant</u> = histoire (société secrète) ou archéologie parallèle (mystères)
Criminologie	Criminologue ; détective	Tous sauf aliéniste ; agent ; contrebandier	Compréhension des rouages d’une affaire criminelle dans le rôle actif ou répressif – connaissance du milieu criminel, de ses codes – rudiments d’analyse de scène de

			crime
Mathématique	Savant (si c'est sa spécialité) ; baron d'industrie	Tous ceux qui n'ont pas reçu d'éducation	Faire des opérations complexes – calculer des budgets (versant comptable) <u>Autre versant</u> : numérogie (mathématiques ésotériques, prophéties...)

COMPETENCES ARTISANALES

	privilégiées	spécialisées	Signification
Arts (tous)	Artiste	Marin, agent de police, immigré	Etre capable d'observer une œuvre d'art et ses symboles – Analyser une œuvre – Construire une œuvre d'art (pratique)
Poésie	Dandy – fille de B.-héliogabale - séculariste	Marin – agent de police – immigré – monte en l'air – pilleur de tombes-contrebandier - marchand	Apprécier, concevoir une poésie – utiliser dans les scènes à fort caractère social et culturel ou alors lors de l'imitation de la musicalité d'une langue ou d'un idiome
Distillation	aucun	Tous sauf étudiant et savant (chimie)	Fabriquer de l'alcool et divers breuvages nécessitant une opération chimique -
Mécanique	aucun	Tous sauf baron d'industrie	Comprendre ou réparer les techniques mécaniques (moteurs) et industrielles (machines)

COMPETENCES DE COMBAT

	privilégiées	spécialisées	Signification
Armes de guerre	Aucun	Tous	Connaissance de l'artillerie et des armes de guerre (début de la mitrailleuse, grenades) – permet d'annuler les malus d'utilisation
Armes à feu	Univers du crime	Tous sauf immigré	Connaissance des armes à feu (typologie) et rudiments de balistique – compétence de base pour les tests de tir
Arts martiaux	Immigré (Asie) Agent secret	Tous	Combat avec les arts asiatiques connus en Europe – Bonus pour le combat à mains nues
Armes blanches	Gypsi	Aucun	Bonus pour le combat à armes blanches
Savate	Univers du crime	Aucun	Idem des <i>arts martiaux</i>
Camouflage	Univers du crime	Aucun	Bonus pour les tests de camouflage tant en milieu rural qu'urbain
Chasse/piégeage	Univers du crime haute société-immigré - gypsi	Aucun	Se procurer de la nourriture (difficulté dépend du type de milieu) – interpréter des traces de pas – suivre une piste
Tir à l'arc	immigré	Aucun	Bonus pour les tests de tir
Esquiver	Aucun	Aucun	Permet d'esquiver des projectiles relativement lents – option de défense (voir les règles sur le combat)

Survie	Immigré - gypsi	Tous sauf exotisme	Trouver des ressources pour se nourrir et pour se protéger en milieu hostile (ruines, milieux sauvages, etc...
--------	-----------------	----------------------------------	--

COMPETENCES PRATIQUES

	privilégiées	spécialisées	Signification
Linguistique	Agent secret – haute société – marchand – gypsi	Aucun	Maîtrise correcte du langage écrit – compréhension d'une langue étrangère par niveau de maîtrise – maîtrise d'une de ces langues tous les deux niveaux de maîtrise
Mendicité	Gypsi – immigré – monte en l'air	Haute société spécialistes	Amadouer les passants pour récolter une aumône – quémander un service
Marchandage	Marchand – contrebandier – agent de voyage	Aucun	Fixer un prix, débattre – connaissance de la valeur des objets
Navigation	Marchand – marin – colon – agent de voyage	Aucun	Connaissance des courants marins et des instruments de bord – diriger une embarcation – orientation stellaire
Photographie	Artiste – détective	Aucun	Prendre et développer une photographie – reconnaître les trucages éventuels
Premiers soins	Médecin – aliéniste – agent de police	Aucun	Permet de réduire les blessures superficielles et d'éviter hémorragies et infections
Natation	Marin - immigré	Aucun	Nager dans tout type d'eau – la marge permet de calculer l'endurance du nageur

COMPETENCES POLITIQUES ou INDUSTRIELLES

	privilégiées	spécialisées	Signification
Bureaucratie	Suffragette ; baron ; agent ; criminologue Détective ; agent voyages ; marchand	Autres sauf haute société	Construction d'un projet, demande de subsides et financements – retrouver un document dans l'administration – systèmes de rangement de fichiers
Politique	Haute société ; baron d'industrie	Aucun sauf persos illettrés	Se construire une opinion politique par la presse – comprendre la distribution des pouvoirs, le contexte international...
Diplomatie	Haute société ; baron d'industrie	Aucun	Aptitude générale au compromis – Connaissance des usages de pays étrangers
Corruption	Univers du crime	Aucun	Repérer les personnes corruptibles – trouver les arguments pour les faire « flancher »
Débats / discours	Haute société ; séculariste ;	Aucun	Organiser ses idées et les exposer – charisme et clarté de l'élocution – aptitude à la

	spécialistes		« dispute » sur un sujet connu (sinon malus)
Finances	Baron d'industrie	Autres	Règles comptables – obtenir des financements
Ingénierie	Baron d'industrie	Autres	Connaître les inventions et les systèmes mécaniques – les appliquer à l'

COMPETENCES D'ENQUETE

	privilégiées	spécialisées	Signification
Dénicher quelque chose	Univers du crime ; marchand ; contrebandier	Aucun	Se procurer rapidement un objet – remarquer un objet particulier ou de valeur – remarquer les systèmes cachant les objets de valeur
Investigation	Détective ; agent ; agent secret	Autres	Mener une enquête selon des étapes établies et éprouvées – « flair » pour trouver des indices
Fouille	Univers du crime	Aucun	Dans un lieu donné, trouver tous les indices et les objets intéressants, cachés ou escamotés
Interrogatoire	Détective ; agent ; agent secret ; criminologue ; aliéniste	Autres	Obtenir les renseignements voulus chez une personne rétive (par des menaces physiques ou un débat élaboré)
Méthodes policières	Détective ; agent ; criminologue ;	Autres	Connaître les procédures d'une enquête, le fonctionnement de la police, des rudiments d'analyse des indices

COMPETENCES DE FILOUS

	privilégiées	spécialisées	Signification
Crochetage	Agent;contrebandier monte en l'air ; pilleur de tombes ; gypsi	Autres	Manipuler des serrures simples – condamner une serrure simple – avec matériel adapté : forcer les systèmes de fermeture complexes (coffre fort...)
Contrefaçon	pilleur de tombes ; contrebandier ; marchand	Autres	Fabriquer un objet sur le modèle d'un autre – court-circuiter les réseaux de vente – imiter la fabrication d'un objet
Déguisement	Détective ; agent secret	Aucun	Imiter les tenues vestimentaires – se grimer en quelqu'un d'autre – imiter les accents
Evasion	Monte en l'air ; contrebandier ; gypsi	Autres	Se libérer de liens (pas trop complexes) – trouver une sortie depuis un cachot (si elle existe) – se contorsionner pour se libérer d'une étreinte
Pickpocket	Monte en l'air ; pilleur de tombes ; gypsi	Autres	Chaparder un objet ni vu ni connu (sur un étal, dans les poches de quelqu'un) – escamoter un geste (pour le rendre indécélé)
Discrétion	Univers du crime	Aucun	Se déplacer en silence – maîtriser le bruit

			que l'on fait – se faufiler quelque part
Baratin	Aucun	Aucun	Savoir « tchatcher » et manipuler par le discours les autres – mentir sans le montrer
Sabotage	Contrebandier ; pilleur de tombes	Autres	Rendre inopérant les systèmes ou infrastructures mécaniques (voie ferrée, moteur) – manipuler les explosifs

Vous avez 120 points de base à répartir entre vos différentes compétences.

la personnalité

Le jeu de rôle vous donne cette occasion unique de sortir de votre personnalité pour incarner celle d'un personnage. Il vous reste donc à déterminer quelle sera la personnalité de votre alter ego et vous devrez autant que **possible vous y conformer car cela vous amènera non seulement des bonus** (récupération de volonté) mais aussi des points d'expérience en plus.

— Pour vous en faire une première approche, voici une méthode très simple empruntée à un éminent savant de cette époque, Carl Gustav Jung. Celui ci bâtit un système fondé sur deux oppositions :

- pensée (raisonnement) face à sentiment (affectivité)
- intuition (irrationnel) face à sensation (rationnel)

Vous objecterez forcément que l'intelligence –donc la pensée- à une énorme base affective. C'est vrai, mais nous avons besoin de faire simple !

Classez ces traits : le premier indique le trait dominant et son contraire sera atrophié. **Le second** sera le trait auxiliaire et modulera le premier. Le 3^{ème} sera son contraire. Par exemple :

Pensée / Intuition / sensation / sentiment fera un très bon scientifique farfêlé : la sensation sera au service de l'intuition d'où un sentiment tronqué de bien faire. Le scientifique s'écartera volontiers des sentiers battus pour explorer TOUTES les hypothèses.

Pour obtenir des personnages assez typés, vous pouvez également utiliser la classification vieillotte suivante avec cette fois-ci 6 traits opposables deux à deux et à combiner.

- ⇒ *Émotivité ou non émotivité*
- ⇒ *Activité ou non activité*
- ⇒ *Réaction Primaire (immédiate) ou secondaire (différée)*

Voici les combinaisons possibles et les adjectifs :

Émotif actif primaire = colérique
Non émotif actif primaire = sanguin
Émotif non actif primaire = nerveux
Non émotif non actif primaire = amorphe
Émotif actif secondaire = passionné
Non émotif actif secondaire = flegmatique
Émotif non actif secondaire = sentimental
Non émotif non actif secondaire apathique

concepts

Les concepts sont en réalité des archétypes qui vous permettent d'avoir une idée des personnages typiques de l'époque. Ce sont bien sûr des ébauches, des squelettes qu'il vous faudra habiller, personnaliser à votre guise.

La haute société

Le dandy

Ou la décadence d'une époque ? A vous de juger. Le Dandy est un jeune noble excentrique, qui fréquente la haute société, en faisant preuve d'une étonnante éloquence. Comptez sur le Dandy pour animer vos soirées pour gripper la « machine à banalités » du quotidien. Son ironie est fine et parfois mordante : Oscar Wilde était le propagateur de cette mode. Les cafés Napolitain et le Calisaya de Paris sont de bonnes adresses pour en rencontrer.

En bref, le Dandy vit dans un univers artificiel, soigne son apparence et a un talent inégalé pour la répartie cinglante. Une manière élégante de mettre en dérision la société et ses valeurs souvent surfaites, mais auxquelles il participe.

La fille de bonne société

Si beaucoup de femmes de la haute société ont accepté dès le plus jeune âge l'*establishment* qui détermine leur rôle, vous n'êtes pas de celles-là. Mariage arrangé, étiquette astreignante, le libre-arbitre ne se conjugue pas au féminin, en témoigne l'absence de droit de vote. Comment supporter d'être une potiche au bras d'un quelconque lord, industriel ou militaire ?

Vous rongez votre frein et tentez d'échapper au maximum de votre gynécée, en vous adonnant à de nombreuses activités caritatives qui vous ouvrent les portes du bas-monde de la misère...

La suffragette

Le féminisme pointe timidement son nez mais prend ses lettres de noblesse avec les suffragettes. Ces infatigables combattantes réclament à corps et à cris le droit de vote, pour briser le carcan qui maintient la femme dans son gynécée.

Si les femmes les écoutent d'une oreille distraite, les hommes condamnent avec condescendance ce mouvement, mais n'osent pas affronter le caractère volcanique de ces militantes ! La suffragette est

l'une des combattantes qui tentent d'abattre les fondements de la société de classe de l'époque.

L'artiste

L'artiste, produit de son temps, est un être torturé qui tente de capter l'atmosphère de son époque. Et celle de Crimes est particulièrement sombre. L'artiste est soit classique soit plus excentrique et peut s'adonner aux nouveaux courants expressionnistes ou symboliques.

Incompris fascinant les gens bien-pensant (mais se comprend t'il lui-même ?), il est plutôt grandiloquent, perfectionniste jusqu'à ne jamais finir une seule de ses œuvres.

La police utilise parfois les plus talentueux des portraitistes, mais cela n'est guère la norme.

Le serviteur des colonies

Vous êtes un pionnier de l'immigration. Venu dans la métropole dès votre jeune âge, vous avez été mis au service de votre maître depuis longtemps. Peut-être vous a t'il recueilli lors d'un voyage, sorti de la misère, et a vu en vous une bonne alternative aux domestiques endimanchés que l'on trouve en Angleterre. Si vous venez d'Amérique, le choix est plus facile : ancien esclave parti au Nord ; en bref, vos rapports avec votre employeur ne sont pas forcément conflictuels.

Votre droiture et votre discrétion font de vous l'homme de main à tout faire, et un interlocuteur privilégié des affaires secondaires du maître.

Le domestique²²

Vous avez connu deux mondes. Deux mondes que tout oppose : la misère des familles ouvrières ou paysannes, soucieuses de placer leurs enfants pour se décharger et assurer leur subsistance. Il n'était pas question de vous « vendre » mais de vous placer pour vous faire bénéficier d'une éducation. Une place proche du paradis en somme.

Vous pouvez avoir aussi évolué dans ce monde de la haute société depuis toujours, vos parents ont pu déjà être serviteurs.

Discret, droit, le port altier, le phlegme impeccable, la tenue de circonstance, vous facilitez la vie de vos employeurs et veillez à la bonne marche de leur maisonnée, en ordonnant le travail domestique tel un métronome.

Vous êtes aussi un observateur privilégié de ce monde vernis, connaissant les secrets de la famille que vous servez, chargé des coupures de presse qui vous montre un monde qui se dégrade. Dans votre cocon, vous n'avez pas renoncé à sauver ce monde clos dans lequel vous évoluez, et votre titre de responsable de maison vous permet une certaine latitude pour vous intéresser de plus près à cette vie qui vous échappe.

²² se référer à l'étonnante composition de Anthony Hopkins dans les *Vestiges du jour*

Le baron d'industrie

La Révolution Française a déboulonné le système des privilèges, bien qu'il perdure dans certains pays (Angleterre comprise). Quels qu'ils soient, ils sont désormais acquis aux idées libérales qui font triompher les plus audacieux et les plus méritants.

Vous êtes l'un d'eux, fondateur ou héritier d'un empire industriel et financier qui se transmet pourtant de père en fils. Vous avez su tirer partie de la Révolution Industrielle, jonglant entre capitaux, bâtiments, concentration d'industries, conglomerats de transports et génie commercial pour faire prospérer votre entreprise.

Vous êtes peut-être même l'un de ces parvenus dans la noblesse en ayant racheté un titre de baron ou autre. Peu vous importe leur condescendance : vous savez que l'heure des bourgeois entreprenants est venue, et la leur est comptée !

L'Héliogabale

A la fois adulé et détesté, l'Héliogabale trône dans la haute société, indéboulonnable grâce à sa noble origine. For-mi-da-ble serait son expression favorite, mais il s'apparente plus au marquis de Sade qu'à notre dandy. L'Héliogabale ressemble à l'empereur du même nom : jeune, avantagé par sa naissance et son statut, menant une vie dissolue qu'il justifie par une philosophie plutôt sommaire.

Le contact du crime serait pour lui une extravagance de plus. Peut-être que ses passions douteuses ont facilité ce contact. Ne froissez pas l'Héliogabale : il est un brin mégalo, mais ses appuis sont un formidable atout pour une équipe.

L'univers du crime

L'agent de police

Le Bobby anglais, le policier de ville connaissent des heures difficiles. La recrudescence générale du crime vous complique singulièrement la tâche. Nombre de vos collègues baissent les bras, assurant un service minimum, d'autres restent simplement désabusés, d'autres encore ont succombé aux sirènes de la corruption par le milieu criminel.

Les hommes de confiance tels que vous sont monnaie rare, et c'est pour cela que vos supérieurs apprécient votre présence dans les affaires délicates.

Les gardes de nuit, les soirées passées sur une affaire, les interventions contre les bandes d'apaches, les confrontations armées avec les anarchistes... L'odeur de la sueur, des immondices des quartiers populaires, les réminiscences tenaces de l'opium... Voilà votre chemin de croix quotidien. A vous d'améliorer ce quotidien.

Le criminologue²³

Dur métier que celui du criminologue en ce siècle... Les méthodes policières, que vous jugez archaïques, se basent encore sur le « je te prends en flagrant délit et en prison ». Difficile de coincer un criminel un tant soit peu intelligent et organisé... Vous avez une conscience aiguë de la nature d'un délit et connaissez toutes les étapes d'un forfait. Vous êtes parcimonieux, traquez les indices tel un détective, avez des bases en psychologie mais souffrez de ne pas encore être considéré à votre juste valeur. Indice- hypothèse – conclusion. Voilà votre credo, vous, le pionnier de la police scientifique.

L'aliéniste²⁴

Le médecin des âmes. Aliéné est encore le terme générique de toutes les maladies mentales, ce qui montre que la discipline est encore bien imprécise. Le soigneur d'esprit n'a pas encore la notoriété du soigneur du corps qu'est le médecin et sa pratique rencontre au mieux la circonspection et au pire, l'hostilité. Difficile de faire admettre à la mentalité de l'époque que l'homme n'a pas totalement son libre-arbitre...

Et pourtant, difficile de s'en passer pour le jeu, au vu des antagonistes « cinglés » que vous risquez de rencontrer, au vu des folies qui peuvent vous frapper... Les disciples de Freud et de Jung vous seront d'une aide précieuse s'ils ont conservé leur santé mentale avec leur éprouvante besogne!

Le détective

Les criminels particulièrement retors jouent facilement avec une police débordée, sans moyens d'investigations efficaces. Aussi, les plus fortunés cachent certaines affaires les touchant pour premièrement, éviter les journalistes à sensation, secondement, éviter de laisser la police saccager leurs maux.

Fort de ces crédits, le détective opère dans l'ombre, calquant sa conduite sur celle de ses proies criminelles. Indices, renseignements et déductions permettent aux suivants de Sherlock Holmes de mener à bien leurs enquêtes.

Les motivations sont multiples : enrichissement personnel (souvent utopique), goût de l'aventure, besoin de challenge... Leur force permet souvent de résister à la spirale infernale de dépression qu'amène une telle immersion dans le crime, sauf si l'on se spécialise dans la surveillance de maris volages pour épouses jalouses...

²³ servez vous, sur un registre plus comique, de personnage de Johnny Depp dans *Sleepy Hollow*

²⁴ voir le roman *L'Aliéniste* de Caleb Carr et sa suite, *L'Ange des ténèbres*. Des règles sur les folies figurent plus loin.

Le monte en l'air²⁵

Votre passage dans les bandes d'apaches ne vous a pas très bien réussi. Votre petite taille vous a valu de devenir la tête de turc du petit chef et vous avez du fuir devant tant de mauvais traitements.

Or, la rue ne fait pas de cadeau pour ceux qui restent seuls. La protection de la police vous a été salutaire pour résister aux jeunes plus nombreux ou plus âgés. Votre métier d'indic' arrondit vos fins de mois.

Mais l'essentiel de vos revenus viennent de vos capacités de « monte-en-l'air ». La discrétion et l'habileté de votre jeune âge vous permettent de déjouer facilement les protections sommaires des habitations des villes. Votre animal de compagnie, rat ou furet, est devenu votre emblème. Un jour peut-être, vous fuirez loin d'ici, pour couler des jours paisibles en pleine campagne...

Le pilleur de tombes

La mort est partout. Elle rôde parmi les immondices, les canaux d'eaux usées, elle frappe par le choléra ou la syphilis, vainquant facilement le mendiant comme le beau prince.

Vous ne comprenez pas le tabou qui frappe la mort, alors qu'elle est si présente. Les cimetières et les fosses communes sont devenus vos repaires, vos *ateliers de travail*, cherchant ci et là des bagues oubliées, des dents en or inutiles ou récupérant le cadavre pour le compte d'un obscur médecin qui n'a guère compris que la dissection se pratiquait aujourd'hui à la faculté de médecine.

Vous êtes peu regardant face aux demandes de vos clients. Qu'importe la manière, si vous pouvez recueillir la moindre obole pour votre traitement des morts.

Le contrebandier

Les profits miraculeux du commerce international ont toujours été le monopole des grandes entreprises comme la compagnie des Indes. Vous vous posez en héritier des pirates et boucaniers qui pratiquaient l'interlope de sucre, rhum et mélasse. Vos ancêtres étaient des faux-sauniers échappant aux responsables des gabelles et autres taxes injustes.

La débrouillardise vous permet de vous procurer n'importe quelle marchandise, quelle que soit sa provenance.

L'agent secret

²⁵ Un monte en l'air figure dans les personnages de L' *Aliéniste*, *op cit*.

La réussite de votre pays, a fortiori si vous êtes sujet britannique, attise les jalousies extérieures. Vous pourriez, esprit moqueur, vous gausser de cette convoitise si elle ne revêtait pas des dangers pour votre nation. En effet, dans l'ombre, les agents des forces étrangères tentent cyniquement de saper les bases de votre puissance pour l'affaiblir et l'entraîner sur le déclin.

C'est sans compter sur les ardents défenseurs que vous restez. Votre entraînement des plus poussés vous a rendu à l'aise aussi bien dans la jungle coloniale que dans les salons huppés des quartiers londoniens. Votre sagacité vous permet de traquer les ennemis de la nation. Point de repos à votre satiété d'aventures... Vous êtes un agent secret. Mais il me semble que nous en avons déjà trop dit sur votre compte... A vous d'écrire le reste.

Les spécialistes

Le médecin

Les disciples d'Hippocrate, comme tous les autres chercheurs, vivent une époque faste. Les progrès réalisés grâce à Pasteur ou aux découvertes fondamentales (circulation sanguine...) permettent de sortir enfin de la vieille médecine médiévale basée sur les humeurs du Malade Imaginaire.

Médecin, vous serez considéré comme notable, gens de savoir si utile pour ceux qui vous paient, à moins que, touché par la grâce et la charité, vous n'exerciez pour les pauvres des cités ogresses.

Le médecin peut avoir des contacts avec le monde de Crimes en l'absence de spécialistes légistes. Ils sont donc souvent consultés en tant qu'experts.

Le savant

Reportez-vous à notre article sur la Science, dans la description du monde.

L'érudit

Si le savant ne peut se passer des expérimentations qui forment le sel de sa vie, l'érudit peut se contenter d'une vie de rat de bibliothèque. L'érudit scientifique est un adepte des concepts théoriques, éloigné des laboratoires, mais c'est un cas rarissime.

L'érudit se conjugue mieux avec les sciences humaines. Par définition, il amasse des connaissances astronomiques sur un sujet très précis, tout en restant vague et hermétique sur d'autres sujets. A moins qu'il soit encyclopédiste, humaniste ou touche-à-tout.

L'érudit est apprécié au sein d'une société qui en veut toujours plus, mais reste le plus souvent incompris. Peu lui importe de bâtir de solides relations humaines.

Vous trouverez des sujets de passion à la section sur la Science, *op.cit.*, sur le modèle du savant. N'oubliez pas de les « spécialiser » davantage (*histoire de l'art proto-sumérien, par exemple*).

L'étudiant

Dans un monde où être bachelier rime encore avec rareté et richesse, l'étudiant n'est pas aussi débonnaire qu'on le croit. Vivant parfois dans des conditions précaires si ses moyens ne suivent pas, il a parfois du mal à boucler ses projets en temps et en heure. Au moins, cela lui apprend la débrouillardise. Notre étudiant se choisit déjà une spécialisation future qui va préfigurer son futur métier.

Cependant, pas de progrès sans maître : il se choisira un maître (ou plutôt un maître le choisira) pour le mener sur les sentiers glorieux de la connaissance...

Le séculariste

La religion subit une perte de vitesse inquiétante, bien qu'il n'y ait pas encore de crise de vocation. Les progrès matériels fulgurants sont de redoutables concurrents pour vous.

Si ces progrès chassaient pour toujours la menace du mal et du diable, cela ne vous serait pas déplaisant. Pourtant, au cours des nombreuses extrêmes-onctions que vous avez pratiquées auprès de mourants, vous avez maintes fois douté du repos de l'âme dans la mort. Les ténèbres s'étendent et menacent la félicité de cette société idéale pour laquelle vous oeuvrez. Vos confrères exorcistes vous en ont tellement raconté que vous n'avez jamais cessé de CROIRE...

Le prêtre exorciste

L'Eglise catholique possède en son sein un corps de prêtres nommés exorcistes. Pourtant, bien peu d'entre eux pratiquent l'activité qui leur a donné leur nom, depuis que les Lumières ont chassé pour un temps les croyances des âges sombres. Et pourtant, quelques vieux prêtres transmettent les rituels des temps anciens destinés à chasser les démons des corps innocents.

Vous avez rencontré plusieurs fois le visage du démon, frissonné au son de sa voix, humé les exhalations putrides de sa bouche... d'emprunt. Vous avez connu aussi des cas simulateurs qui relevaient bien plus de la psychologie que vous avez du étudier.

Car voilà votre mission quotidienne : rassurer une population encore superstitieuse et qui craint de plus en plus de sombrer dans le mal et la corruption.

un peu d'exotisme

Le marin

L'Europe s'est transformée en une série de thalassocraties dominées par les voiliers victoriens. Si elle est parvenue à étendre un tel empire, c'est grâce aux hommes de mer qui ont, des siècles durant, risqué leur vie en traversant les océans.

Vous êtes l'héritier de ces glorieux marins. Vous venez d'une région côtière remise à l'honneur par cette position d'interface, et non plus de cul-de-sac du pays. Vous avez peut-être quelque chose à vous reprocher et l'engagement dans la marine constituait pour vous la seule issue de secours. Toujours est-il que vous avez gravi les échelons de la marine marchande ou de guerre pour briguer un poste de contremaître ou d'officier barreur.

Vous connaissez les pièges de la grande bleue, les bouges des ports que vous avez traversés, l'appel du grand large. Votre expérience est unique, accumulation de toutes les expériences que vous avez faites durant ces voyages incessants. Mais le mal du pays vous étreint et le retour au pays est parfois salutaire...

L'agent de voyage²⁶

La fascination des européens pour les mondes exotiques n'a cessé d'être alimentée par les récits de voyage des explorateurs. En ce siècle, il reste encore de nombreuses régions à découvrir au centre des continents. Les moins aventureux arpenteront les sentiers balisés des pyramides égyptiennes ou des palais hindous, et vous êtes celui qui permet à ces fortunés d'aboutir à leur quête de sensations fortes.

Votre temps est partagé entre les salons des capitales et le terrain colonial. Une remarquable faculté d'adaptation vous permet de concilier ces deux mondes radicalement différents. Vous organisez aussi les immigrations de riches indigènes.

L'immigré

Nous avons présenté l'Europe –et surtout l'Angleterre– comme une nouvelle Babylone, carrefour des cultures au bénéfice d'un idéal : la

²⁶ souvenez-vous des personnages de Renfield et de Jonathan Harker dans le *Dracula* de Bram Stoker.

civilisation coloniale. Peu d'immigrés ont tenté leur chance, les migrations à sens unique partant hors de l'Europe. Ce personnage de l'extra-européen, ce bon ou mauvais sauvage exilé dans un monde totalement étranger, est rare et particulier.

La matérialité de ce monde vous échappe, vous qui avez plus d'affinités avec le monde des *esprits* (dans la version « surnaturelle » du jeu).

Nous vous proposons plusieurs origines mais décidez de la manière dont vous allez jouer ce défi. Serez vous hostile à la décadence européenne, sensible aux quolibets racistes, quelle motivation vous a amené(e) jusqu'ici ? Est-ce la vengeance ? Bonne chance pour jouer sur la corde raide...

- L'Inde : *sikhs ; assassin de Kali (risqué !)* ; *cipaye (soldat indien servant l'armée britannique²⁷ ; brahmane (caste des combattants)...*
- L'Afrique : *zoulou (peuple ayant résisté aux colons) ; shaman noir-africain...*
- L'Océanie : *aborigène australien (contact avec le monde du rêve et des esprits)...*
- L'Amérique : *tribus indiennes –shaman ou autre*
- L'Asie : *émigrés venus pour le travail comme le stéréotype des blanchisseurs ou poseurs de rails chinois*

Le gypsi

Il est bien difficile d'appartenir à un peuple sans terre dans cette atmosphère nationaliste et territorialiste. Votre longue errance ne vous a jamais permis de connaître le repos sur une terre accueillante. Mais cela ne vous affecte pas. Aucun lopin de terre ne pourrait vous offrir l'expérience séculaire que votre peuple a acquise au cours de ses pérégrinations.

Mais ce savoir semble attiser les haines. On ne contrôle que ce que l'on connaît ; on ne connaît que ce qui ne dépasse pas la longueur de sa vue. Votre longue quête n'est pas celle d'une reconnaissance par les autres.

Ces autres vous assimilent évidemment au monde du crime qu vous fréquentez souvent malgré vous ! Néanmoins, votre affinité avec le monde de Crimes réside dans vos connaissances du surnaturel, au-delà de l'image commune de la vieille diseuse de bonne aventure tzigane. A vous de prouver qui vous êtes réellement.

Marthe, ou la Bohémienne, espèce de conte populaire, traduit de l'anglais de M. Théodore Hook, par Mlle Claire Desages'.

Dans le voisinage de Bedford Square vivait un homme honnête et respectable, nommé Harding, qui tenait un rang honorable, et remplissait une place dans Sommerset House. Cet homme avait une fille, appelée Maria, qui était le modèle de la piété filiale, mais d'une complexion extrêmement délicate. A l'âge de dix-neuf ans, Maria fixa les affections d'un jeune homme qui se trouvait allié à sa famille, et qui se nommait Frédéric

²⁷ Reportez-vous à la description des Indes de la section Description du Monde.

Longdale; les parents des deux familles convinrent de ne pas presser cette union, à cause de la jeunesse des amants. M. Harding se rendant un jour à Sommerset House, selon sa coutume, fût accosté par une de ces Bohémiennes qui mendient en Angleterre. «N'oubliez pas la pauvre Marthe, la Bohémienne ! » dit la bonne femme. M. Harding, qui n'avait pas de monnaie, répondit qu'il n'avait rien sur lui, et qu'il était pressé. Mais sa réponse ne rebuta pas cette femme qui le suivait en réitérant ses lamentations. « N'oubliez pas la pauvre Marthe!» Irrité de cette persévérance, le père de Maria, contre sa coutume, se retourna et prononça, d'un ton de colère, une malédiction contre la vagabonde. «Ah, s'écria Marthe, en s'arrêtant avec fierté, vous me maudissez! Ai-je vécu jusqu'aujourd'hui pour m'entendre maudire ? Homme méchant et dur, homme faible et hautain, regardez-moi ! »

Elle répéta si vivement cette apostrophe, que M. Harding subjugué la regarda avec émotion. Il vit dans toute sa contenance l'expression de la fureur. Ses yeux noirs lançaient sur lui des éclairs ; ses cheveux noirs tombaient sur ses joues olivâtres; un rire effrayant et un ricanement de mépris laissaient apercevoir des dents plus blanches que l'ivoire. Il considérait Marthe, partagé entre l'étonnement et le trouble. « Regardez-moi, monsieur, dit encore la Bohémienne, vous et moi devons nous rencontrer encore; vous me verrez trois fois avant de mourir; mes visites seront terribles, et la troisième sera la dernière... »

Ces paroles frappèrent vivement le coeur de M. Harding; voyant quelques passants s'approcher, il fouilla dans sa poche, en tira de l'argent qu'il voulut donner à Marthe : « De l'argent à présent! répondit la sorcière. Ne suis-je plus maudite ? Il est trop tard. La malédiction est à vous maintenant. »

Ces paroles prononcées, elle s'enveloppa de son manteau, et disparut.

M. Harding, de retour chez lui, raconta l'aventure à sa femme, qui lui répondit comme il devait l'attendre de sa tendresse et de sa raison ; et après une discussion sur la faiblesse d'esprit qui fait ajouter foi aux discours de ces malheureuses, on alla se coucher. M. Harding, accablé par de tristes réflexions, finit par s'endormir. Le lendemain et les jours suivants il se rendit à son travail comme de coutume, toujours inquiet, et l'esprit rempli de Marthe, mais honteux de l'empire qu'il laissait prendre sur lui à ces idées superstitieuses.

Cependant Frédéric s'occupait continuellement de son aimable Maria, en qui les symptômes de la consumption se développèrent avec tant de force que les médecins, quoiqu'ils n'en parlassent que comme d'un mal peu sérieux, montrèrent, par leurs soins, qu'ils n'étaient pas sans inquiétudes.

Trois mois s'étaient écoulés depuis la fatale rencontre de Marthe, le temps et une distraction constante avaient délivré presque entièrement l'esprit de M. Harding de la terreur que cette Bohémienne lui avait inspirée, lorsqu'un jour le jeune Frédéric, qui était venu voir sa fiancée, fut obligé de la quitter promptement, son carrick l'attendait pour le conduire à une vente de chevaux, où son père lui avait donné commission d'en examiner qu'il avait l'intention d'acheter. M. Harding proposa au jeune homme de l'accompagner aux criées de Hyde Park, puisqu'il n'était pas occupé ce jour-là. Cette proposition fut acceptée, et ils partirent; mais M. Harding qui tenait les rênes reconnut bientôt que son adresse ne pouvait suppléer à ses forces pour maîtriser les coursiers ardents de Frédéric; il le pria donc de les prendre. Celui-ci, par trop de précipitation, laissa échapper les guides, les chevaux ne sentant plus le frein se cabrèrent, et mirent en pièces le fragile équipage, après avoir lancé M. Harding ainsi que Frédéric sur le pavé.

Pendant qu'ils entraînaient les débris de la voiture sur la place qu'ils venaient de quitter, M. Harding aperçut avec horreur Marthe la Bohémienne...

Cette horrible vision, qui se rapportait à la menace de la sorcière, fit une telle impression sur lui que son effroi, joint aux douleurs qu'il ressentait, lui fit perdre connaissance. Cependant les deux infortunés furent promptement secourus. Le jeune Frédéric fut longtemps dans un état très alarmant.

Quant à M. Harding, il recouvrait de jour en jour la santé ; mais son jugement semblait l'abandonner, l'aspect de sa pauvre fille presque mourante contribuait encore à troubler chaque instant de sa vie. Elle demanda à voir Frédéric, qui alors se trouvait mieux; on lui donna la certitude qu'elle le verrait dans quelques heures. Au moment où l'on s'entretenait de cette entrevue prochaine et désirée, comme les rayons du soleil, qui brillait alors de toute la force, tombaient sur la malade : « Mon ami, dit Mme Harding, fermez un peu le volet, je vous prie. » M. Harding se leva, et, ouvrant la croisée, il poussa un cri d'horreur en s'écriant : « Elle est là ! — Qui ? répliqua Mme Harding, surprise et effrayée. — Elle, elle, elle! et le malheur!!!...» Mme Harding courut à la fenêtre et vit, dans la rue, Marthe la Bohémienne.

Étant retournée vivement au lit de Maria, elle poussa un gémissement plaintif: Maria était morte... Ses parents, désolés, se retirèrent à Lausanne; mais l'absence ne calma point leurs regrets, et au bout de deux ans, ils revinrent à Londres pour assister au mariage de leur fils, à qui M. Harding avait

fait obtenir sa place. On donna un grand souper, où toute la famille fut invitée. Après la collation, comme on pria la mariée de chanter, on entendit un bruit effrayant, semblable à celui d'un poids qui aurait roulé sur toutes les marches de l'escalier : la porte du salon s'ouvrit, comme enfoncée par un coup de vent. M. Harding pâlit, regarda sa femme, et dit, en se tournant vers l'assemblée, que ce bruit venait de la rue, et qu'il ne fallait pas s'en troubler ; mais on vit bien qu'il frissonnait, et après que tout le monde se fût retiré, Harding soupira, et, s'adressant à sa femme, il l'engagea à se préparer à une nouvelle calamité. « J'ignore quel malheur nous menace, dit-il, mais il est suspendu sur nos têtes; il y tombera cette nuit même. — Mon ami, dit Mme Harding, que voulez-vous dire?... — Ma chère, je l'ai vue pour la troisième fois! — Qui? — Marthe la Bohémienne... Lorsque la porte s'ouvrit d'une manière surnaturelle, je la vis! Ses yeux effrayants étaient attachés sur moi... »

Il embrassa tendrement sa femme, et, après avoir éprouvé quelques instants le frisson de la fièvre, M. Harding tomba dans un sommeil dont il ne se réveilla jamais...

J. Collin de Plancy, *Dictionnaire infernal*, Bohémiens

Le marchand de long cours

« *L'argent est le nerf de la guerre* » sagesse pratique à l'usage des princes...

La colonisation s'est bâtie autour d'un triptyque : le drapeau de la nation, la croix du Christ et la bannière du marchand chargé de dépouiller le pays de ses ressources.

Les marchands, négociants n'ont de cesse de sillonner les mers, de parcourir les grandes routes commerciales, dopés qu'ils sont par les nouveaux moyens de transports. En ces temps modernes, l'étape internationale, dans la carrière du marchand, est un passage obligé. C'est le moyen de convoier les marchandises à forte valeur ajoutée, et rend le métier bien plus aventureux qu'avant...

Les dangers qui pèsent sur votre modeste entreprise ne sont pas des plus reposants, tant la convoitise des biens d'autrui guide les actes pervers des malfrats...

Le colon²⁸

Vous avez fait votre la philosophie colonialiste ou vous l'avez rejetée : la supériorité de la culture européenne et sa mission civilisatrice envers les peuples les moins raffinés. Nulle question de remettre ces sauvages au niveau mais au moins assurer la sauvegarde de leurs âmes par la bannière du Christ.

Obsédé ou au contraire philosophe, vous avez combattu dans ces contrées exotiques et n'en êtes pas revenu indemne, blessé dans votre chair ou votre esprit. Vous avez cependant la conviction du bien fondé de cette entreprise, quoique, le doute est peut-être permis...

le portrait

Une petite touche finale pour vous approprier durablement votre création.

²⁸ Souvenez-vous de la citation du colonialiste anglais : « *S'il y a un Dieu, je crois que ce qu'il attend de moi, c'est que je colorie en rouge anglais autant d'Afrique que je pourrai* ».

petite histoire personnelle

Voici une petite mine d'histoires secondaires qui personnaliseront votre personnage et pourront déboucher sur d'intéressantes intrigues secondaires.

Ceci est optionnel ; les joueurs le désirant peuvent tirer un D20 pour la sélectionner dans la liste ci-dessous :

1. le personnage s'est attiré les foudres de l'Eglise (à choisir : catholique, anglicane ...) ou d'un culte particulier. Il a subi un anathème : aucun membre du culte ne lui viendra en aide et leur attitude de départ sera HOSTILE, une fois l'identité du personnage établie.
2. Une série de drames personnels ont rendu le personnage cynique : il possède une vision particulièrement sombre du monde et de son devenir. Cela lui permet d'ajouter 2 pts à son seuil de FOLIE TEMPORAIRE... mais est exigeant en roleplaying.
3. Le héros fait partie d'une SECTE religieuse ou métaphysique (franc-maçonnerie, rosicruciens...). Cette secte lui permet d'acquérir des ALLIES importants mais exige de lui un engagement important (financier, en temps, en moralité...).
4. Il est troublé par des rêves ou cauchemars récurrents. Le MJ est le seul à connaître le sens réel de ces obsessions. Il s'arrangera pour en dévoiler les clés au fil des aventures, pour livrer une vérité importante sur le destin de la « victime ». Cela lui demande une planification sous le sceau du secret pour le joueur.
5. Un assassinat a frappé un membre de sa famille ou un proche. Cette douleur n'est pas connue des autres enquêteurs puisqu'il l'a enfouie au fond de lui. Il remuera ciel et terre pour retrouver le meurtrier... Le MJ pourrait lui arranger cette affaire ! Cela pourrait être un excellent prétexte pour une campagne.
6. Un code moral exigeant fait du héros un homme de parole, à la volonté implacable (VOLONTE : +2 pts) mais ce code ne peut être rompu, sinon la volonté sera diminuée de moitié. Le MJ et le joueur devront rédiger ces règles de comportement que le personnage s'est infligées.
7. Le confort de ce siècle est devenu une prison : le personnage a besoin d'un maximum de confort lors des aventures (pour manger et pour dormir). Sinon, il risque d'être de fort mauvaise humeur ...
8. Une expérience mystique a marqué à jamais son esprit. Sa FORCE MENTALE s'en est trouvée augmentée (+2) mais ces forces mystérieuses pourraient bientôt réclamer ce dû...
9. La gent féminine (ou masculine) est une proie pour le personnage. La séduction rassure le héros qui gagne +1 en VOLONTE chaque fois qu'il « asservit » un membre du sexe opposé. Cependant, le MJ doit se montrer exigeant en roleplaying.
10. Un frère ou une sœur (jumelle ou non) existerait.. mais comment le (la) retrouver avec une séparation depuis la naissance, dans les méandres des registres de naissance ? la redécouverte s'avérerait source de grande joie, mais un talon d'Achille si les ennemis sont au courant...
11. Le personnage se livre à une collection (quelle qu'elle soit) à laquelle il accorde une valeur exagérée et des efforts démesurés.
12. Possède un objet familial séculaire, qui est le témoignage de toute l'histoire de ses ancêtres. Cela augmente l'attrait du personnage qui possède de base une nouvelle compétence, GENEALOGIE à 4 de base.
13. Il croit dans les avertissements des prophètes de mauvais augure : la fin du monde est proche et la décadence est irrémédiable. Il faut s'y préparer ; chaque expérience malheureuse renforce cette croyance dans le millénarisme, religieux ou superstitieux.
14. Possède un animal familier (voir une monture) qui l'accompagne dans (presque) tous ses déplacements. Oubliez SVP les lions et les crocodiles dans cette catégorie.
15. Possède un livre ancien, indéchiffrable pour lui, qui pourrait révéler des secrets politiques, occultes et ainsi de suite. Encore une fois, c'est le MJ qui en décidera.
16. Possède une carte au trésor (!) dont il voudrait bien vérifier l'exactitude, au cas où le MJ aimerait délocaliser un peu le lieu de ses aventures vers des contrées plus exotiques.
17. Personnage avec une forte propension à abuser de la bouteille. Ce qui le rend bon vivant, brillant fêtard (+2 en CHARISME lors des réceptions) mais il doit se soumettre à un jet de RESISTANCE sinon il pourrait écoper de la folie ALCOOLISME .

des questions a vous poser

Cela vous paraîtra bête, mais il y a encore quelques questions fondamentales pour que votre personnage sorte de ses statistiques. Cela peut ressembler à un questionnaire de police, mais ne vous formalisez pas dès maintenant ! Les voici maintenant.

- ⌚ *Comment vous appelez-vous ?*
- ⌚ *Quelle est votre apparence physique ? Avez-vous des signes particuliers ?*
- ⌚ *De quels pays et ville êtes-vous originaire ?*
- ⌚ *Que reste t-il de votre famille ? Avez-vous fondé un foyer ?*
- ⌚ *Avez-vous des ennemis ou de simples adversaires ?*
- ⌚ *Avez-vous des buts particuliers dans votre vie ?*
- ⌚ *Qu'est ce que vous aimez particulièrement ? Détestez particulièrement ?*
- ⌚ *Avez-vous une citation, un tic de langage ?*

Historique du personnage

Le personnage n'est pas isolé du monde : l'Historique est là pour pallier à des questions inhérentes aux campagnes ou aux personnages réinvestis dans plusieurs aventures. Il permet de connaître les **possibilités d'aide extérieure en fonction du rang du personnage**.

Alliés

L'Historique Alliés estime le nombre de relations sur lesquelles le personnage peut compter en cas de problème majeur, qu'elles soient familiales, professionnelles ou relationnelles. Les Alliés feront normalement tout leur possible pour sortir le joueur du pétrin sauf peut être leur propre vie est menacée.

Le score d'alliés mesure à la fois la puissance, l'engagement et le nombre de ceux-ci. 3 points de base est donné à chaque perso sauf si celui-ci est volontairement solitaire et souhaite investir ce point ailleurs dans l'Historique. Pour estimer la valeur des alliés, reportez-vous au tableau ci-dessous.

	puissance	engagement	nombre
1 point	Faible (pas de compétence ou De statut social importants)	Allié à convaincre	1 allié unique
2 points	Moyen (peut aider au combat ou Défendre en justice : allié fiable)	Allié prêt à aider mais Pas à son détriment	Groupe de 3 alliés N'opérant pas ensemble
3 points	Elevé (peut aussi générer un allié Faible lui-même, une spécialité à noter Dès la création de cet allié)	Ami de longue date prêt A rembourser une dette	Petite association (style Famille élargie)
5 points	Très honorable (allié de la haute société, Combattant d'exception...)	Allié prêt à risquer, voire donner sa vie pour le PJ	Grande organisation Confraternelle

Une fois que les points ont été répartis par le joueur, il doit noter sur sa feuille d'aventure le nom et la qualité de son (ou ses) allié(s) pour les appeler ultérieurement.

Pour appeler un allié : faire un jet sous le patronage du MJ qui décidera de la disponibilité de celui-ci.

Richesse

Servez-vous du tableau (et oui, encore un tableau !) pour estimer la richesse du personnage. Les concepts permettent de fixer un niveau de richesse minimum. Bien sûr, le perso peut évoquer une faillite s'il veut distribuer ses points d'Historique ailleurs.

	1 pt	2 pts	4 pts	10 pts	15 pts	25 pts
Niveau de vie	Faible : locataire dans quartier pauvre en manque constant d'argent	Modeste : proprio d'une masure Petit pécule	Moyen : train de vie commun sans luxe	Honorable : maison perso avec argent disponible tout le temps	Elevé : Signes De richesse Gros héritage	Très élevé : dignitaire envié enrichi et respecté financier, épargne énorme

Réseau

Reportez-vous au tableau Alliés. Le Réseau vous permet de savoir quels sont vos contacts dans tout type de milieu. Il est important d'avoir des sources de renseignements et des entrées pour conclure une enquête mal engagée.

Le Réseau ne se battra pas pour vous mais servira d'informateur, ce qui n'est parfois pas plus mal. Il peut aussi vous fournir d'éventuels alliés, selon le bon vouloir du MJ.

Le MJ devra veiller à la cohérence de l'historique des personnages (rapports entre alliés, richesse et réseau). Il serait vain de vouloir tout investir dans la même catégorie. De même, l'utilisation de l'Historique ne doit pas gêner le déroulement de l'enquête : on ne va pas engager l'armée pour qu'elle se batte à votre place ! **L'Historique n'est pas une déresponsabilisation des PJs !**

V) Antagonistes : criminels de tout poil

L'anthropologue Paul Topinard note en 1887 : « Les criminels constituent dans la société une catégorie spéciale [...] dans laquelle entrent les éléments les plus disparates: des aliénés ou prédisposés à l'aliénation, des épileptiques ou prédisposés à l'épilepsie, des alcooliques, des micro et macrocéphales, des prédisposés par vices d'organisation ou de développement antérieur ou postérieur à la naissance se trahissant parfois par des anomalies anatomiques très évidentes, des prédisposés par tradition et penchants de famille, des faussés ou détraqués dans leur sens moral et social, et enfin, des criminels par accident, sans préparation ni prédisposition »

Introduction

Bienvenue dans l'Académie de lutte contre le crime. L'ALC va vous former en un temps record pour vous rendre opérationnels le plus vite possible. Qui que vous soyez, vous avez choisi en votre âme et conscience de lutter contre le crime et la civilisation vous en sera reconnaissante. Nous allons vous présenter une classification non exhaustive des types de criminels agissant dans notre société, y compris les hypothèses les plus fantaisistes.

L'Armée du crime

Le thème parisien des « classes sociales dangereuses » est à la mode. Les tribunaux et les pénitentiaires ont migré à l'intérieur des banlieues : **la « gangrène » est partout ; on la voit, on la lit dans la presse.** Le criminel isolé cède sa place au milieu du crime organisé qui se greffe sur les maisons de tolérance, havres de la prostitution. Notre Belle Epoque n'est-elle pas l'Age d'Or du péril vénérien²⁹ ? Cette criminalité est souvent le fait des nouveaux arrivants en ville, en mal d'adaptation, gonflés de convoitises. La simple débauche attise les hommes après le travail, cédant aux plaisirs grossiers faute d'accès à la vraie culture.

« De nombreux étrangers parcourent la région, ne vivant que de vols, de crimes ou d'attaques diurnes et nocturnes ».
rapport du commissaire spécial de Briey, 1910.

bandes et apaches

Tout rassemblement de personnes troublant l'ordre public mérite la désignation de « bande ». Elles sont traquées par nos agents qui effectuent des ondes spéciales dans les quartiers à risques : les Halles du samedi soir, le Quai Javel, la Grenelle ouvrière, le Montmartre des plaisirs et le Beaubourg historique. Nous souffrons de nos manques

²⁹ C'est à dire des maladies sexuellement transmissibles .

d'effectifs dans la banlieue, notamment à Levallois-Perret. Les attaques nocturnes des passants dans les ruelles sombres expliquent les surnoms de leurs auteurs : Chevaliers du Brouillard ; Rôdeurs de Barrière ; Poivriers... et leurs forfaits sont facilement identifiables. Les armes (poignard, tiers-poing, os de mouton, casse-tête) et leurs techniques (le coup du père François : asphyxie par un foulard) restent les mêmes pour des meurtres dont le seul mobile est la **cupidité**.

Plus inquiétant pour l'avenir : **les bandes de jeunes appelés apaches**. Les quartiers de prison pour enfants, les colonies pénitentiaires spéciales (bagne de Cayenne) et autres maisons de correction ne dissuadent plus la graine de délinquants. Dix mille enfants vagabonds errent actuellement dans les rues de Paris, qui trouvent dans les bandes une structure socialisante, acceptés après un rituel d'initiation. Elles incarnent le vice et la décomposition morale d'éléments opposés à notre société policée.

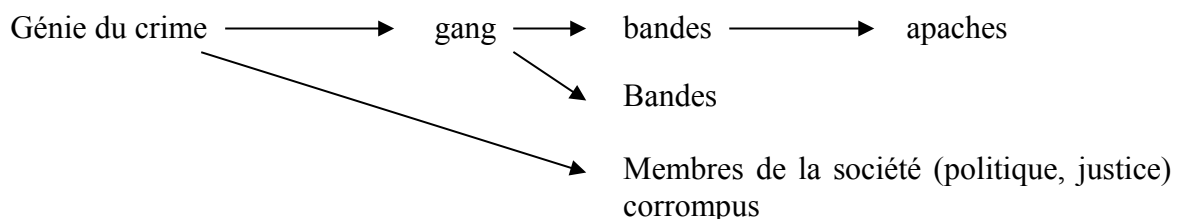
Les méfaits des bandes restent ponctuels et facilement contrôlables, mais ces bataillons du crime ne représentent un danger réel que lorsque des lieutenants capables les encadrent.

Valeurs de base d'un apache :

VOL 5 FM 4 INT 4 PERC 6 CHAR 5 FOR 6 CONST 6 AGIL 6
 Escalade 3 Intrigues 2 Armes blanches 3 Savate 2 Camouflage 3 Marchandage 3 Interrogatoire 3
 Crochetage 2 Pickpocket 3 Baratin 3
Score de peur : de 2 à 4

les génies du crime

Le cerveau capable de contrôler et de diriger les actions de la pègre. **Ce sont des individus souvent hautement intelligents ,manipulateurs**, échafaudant des plans sur des années. Leurs buts dépendent de la cause de leur perversité, de leur animosité envers la société³⁰. Ils sont capables de toutes les extrémités pour accomplir leurs desseins ; ce sont des personnes totalement corrompues que l'on ne peut coincer qu'au terme d'une campagne.



Valeurs de base d'un génie du crime :

VOL 8 FM 6 INT 8 PERC 7 CHAR 8 FOR 5 CONST 6 AGIL 5
 Escalade 2 Armes blanches 3 Armes à feu 3 Interrogatoire 5 Intrigues 8 Corruption 6 Discours 5
 Contrefaçon ou discrétion ou évasion ou sabotage 4 Séduction 4 Universitaire au choix 4
Score de peur : de 3 à 7

³⁰ inspirez-vous du *Mabuse* de Fritz Lang

crimes passionnels

« Le jour est proche où, parmi les merveilles des corbeilles de noces, on verra figurer des mignons revolvers destinés à supprimer, au jour dit, l'époux qui aura le premier cessé de plaire »

C'est le triomphe du romantisme à coup de pistolet, le règne du vitriol³¹. Les tribunaux se montrent étonnamment complaisants envers ces homicides commis au nom commode de la passion : en 1890, 26% des hommes étaient relaxés, et 45% des femmes ! Nous comprenons l'émergence de la légende des « veuves noires » qui mettent en scène le crime passionnel pour des motifs... plus terre à terre : héritage, biens du mari ou désordre affectif plus grave. L'acquittement accueille trop souvent la veuve qui fait rêver les foules, et qui pourtant risquait la peine de mort ou la perpétuité. Le pardon, la miséricorde de la société offre la rédemption pour des cas de folie passagère, écartant la possibilité de récidive, sauf pour ces « veuves noires » qui abusent du système.

Vous pouvez les associer à un amant « génie du crime » ou à une orpheline qui aurait des liens privilégiés avec le « milieu ». La mise en scène de l'adultère, de la trahison doit être soignée, et la veuve très sensuelle doit pouvoir troubler les plus « cœur d'artichaut » de vos enquêteurs.

« Les jalousies tardives sont des fruits venus trop tard après la saison, poussés sur l'arbre en hiver, en n'ayant plus qu'un goût de cendre ».

Un cas à part dans ce classement, la crapule, est poussée au crime par son absence de moralité en dehors d'attraits extérieurs plutôt sympathiques.

Valeurs de base d'une veuve noire :

VOL 6 FM 4 INT 5 PERC 6 CHAR 8 FOR 4 CONST 5 AGIL 4

Discours 6 Baratin 8 Séduction 6 Danse 7 Divertissements 7

Score de peur : 3

les anarchistes

« NI DIEU, NI MAITRE »

Seulement de glorieux inspirateurs : Proudhon le Franc-comtois, Bakounine et le prince russe Kropotkine. Ils se distinguent par le rejet en bloc des entraves des libertés individuelles : Etat, police, armée, justice, religion, famille et morale sont sur leur tableau de chasse. Seules les petites fédérations (communautés recluses) ont une valeur à leurs yeux. On comprend mieux leur recours à la violence après 1880, pour déstabiliser durablement l'ordre de notre société.

- ✓ 1878 : 2 attentats contre Guillaume Ier de Prusse
- ✓ 1886 : 5 anarchistes pendus à Chicago
- ✓ 1890 : colonie anarchiste fondée à Cécilia au Brésil
- ✓ 1881 : attentat contre le président Garfield, Etats Unis
- ✓ 1893 : une égyptienne : Emma Goldman, anarchiste femme exécutée aux USA

³¹ acide sulfurique concentré. Une aspersion défigure au mieux, et tue au pire.

- ✓ 1894 : assassinat du président français Sadi Carnot
- ✓ 1901 : meurtre du président Mac Kinley (USA) dans un attentat

Les groupes anarchistes se déchaînent en France de 1892 à 1894, avec comme figure de proue le **célèbre Ravachol** exécuté le 11 juillet 1892 après ses deux bombes placées dans des immeubles parisiens. La presse répand la rumeur d'une secte anarchiste possédant sa Bible (celle du « Père Peinard »), ses cantiques (la Ravachole) et ses martyrs (Ravachol lui-même).

Leur **fanatisme en fait de dangereux adversaires**. Il existe d'autres criminels métamorphes possédant des mobiles ou des méthodes analogues. Les fanatiques religieux opèrent sur le même mode, qu'ils soient catholiques ou sikhs³². Parlant de sikhs, les tueurs à gages sont des maîtres dans l'art de masquer leurs forfaits, d'habiller leur (s) meurtre(s) pour ne pas être soupçonnés. Mais nous touchons là au royaume des tueurs isolés.

Valeurs de base d'un anarchiste:

VOL 8 FM 6 INT 6 PERC 8 CHAR 7 FOR 7 CONST 7 AGIL 6
 Escalade 4 Armes blanches 4 Armes à feu 4 Artillerie 3 Intrigues 4 Corruption 4 Discours 4
 Evasion ou sabotage 5 Politique 3 Camouflage 3
Score de peur : de 2 à 5

Meurtriers isolés

tueurs en série

« *Je suis celui par lequel le XX^{ème} siècle commence* ».
 Jack l'éventreur dans le film *From Hell*.

Voici le défi ultime tant pour l'enquêteur chevronné que pour celui qui croit en la bonté naturelle de l'homme. Voici la race des criminels qui n'ont pas de mobile, ou du moins ceux que nous connaissons- pour passer à l'acte. N'en déplaise aux théoriciens de la pureté victorienne, nous les trouverons dans toutes les couches de la société, nobles y compris³³. L'enquête est délicate puisqu'il s'agit de **strange to strange murder**³⁴ comme disent nos collègues de Scotland Yard. Les rituels d'exécution consistent à maintenir la victime vivante le plus longtemps possible pour tirer profit de la torture infligée. Les corps sont souvent retrouvés dans des lieux calmes où le tueur peut œuvrer tranquillement. Si le nombre de leurs victimes reste dérisoire, nous ne devons pas sous-estimer ce phénomène grandissant et terriblement inquiétant, surtout dans leur capacité à troubler l'ordre public.

AVERTISSEMENT AU MJ :

Les renseignements suivants ne sont pas à la portée de vos enquêteurs du XIX^{ème} siècle, qui n'ont pas l'expérience de ces monstres d'un type nouveau. Néanmoins, ils vous aideront à insuffler une vie vraisemblable à votre tueur en série. Tout d'abord, un peu de classification.

³² Religion du Panjab (Inde) qui a pour défenseurs de dangereux assassins : le meurtre est pour eux un objet de culte et de vénération.

³³ Impossible de ne pas vous renvoyer à *From Hell*, magnifique roman-BD de Moore et Campbell.

³⁴ Cela veut dire que les assassins et leurs victimes ne se connaissent pas à la base.

Si l'on retient l'hypothèse infirmant que tout homme est à la base violent, la société l'inhibe et lui dresse des limitations. Tous les criminels ont ces tabous comme le refus de l'inceste, le dégoût du cannibalisme. Pas les tueurs en série.

Distinguons tout d'abord PSYCHO-SOCIOPATHES et PARANOÏDE-SCHIZOPHÈNES (à vos souhaits). Seul un aliéniste³⁵ particulièrement zélé pourrait les différencier pour vos joueurs. Les premiers ont une forte personnalité, sont délibérément anti-sociaux, les seconds sont déréglés et désorganisés. Les premiers gardent la tête froide et tiennent à leur vie, les seconds sont gouvernés par leurs pulsions et se font abattre ou se suicident après leurs forfaits. Un corollaire aux seconds : les TUEURS DE MASSE qui commettent leurs actes en une seule unité de lieu et de temps.

Tueurs psycho- sociopathes	Tueurs paranoïde-schizophrènes
<i>Appelés psychopathes</i>	<i>Appelés psychotiques</i>
<i>Plutôt itinérant</i>	<i>Plutôt statique, casanier</i>
<i>Préméditation ourdie</i>	<i>Pulsionnel (sauf pour paranoïaques)</i>
<i>Sociable avec d'autres complices</i>	<i>Agit généralement seul</i>
<i>Procédure de meurtre fantasmée</i>	<i>Procédure de meurtre désorganisée</i>
<i>Maîtrise et déshumanisation de la victime</i>	<i>Passage à l'acte bref et violent</i>
<i>Méthodique pour brouiller les pistes</i>	<i>Abandonne le tout sans précaution</i>
<i>Pas de remord</i>	<i>Se suicide ou se livre parfois</i>
<i>Fréquence étudiée et longue des meurtres</i>	<i>Multiplicité sur un temps court</i>

Les **points communs** : un sentiment de supériorité emphatique, une confiance en soi. Leur intelligence supérieure explique la difficulté de les coincer, d'être pris en flagrant délit et leur talent de manipulation permet d'allonger leur temps de procédure (en avouant par exemple des meurtres fictifs). Les grilles des psychiatres sont des jouets trop émoussés pour les confondre.

Pour quelles causes ? Une vie fantasmatique hypertrophiée qui aboutit au passage à l'acte une fois que les envies sont claires dans son esprit. La quête de la jouissance du meurtre est perpétuelle et suit une pente ascendante, soit en fréquence, soit par d'autres expériences... et le catalogue est important : cannibalisme, sadisme, nécrophilie, hémaphagie³⁶ ou tortures... **La pulsion de Thanatos³⁷ est souveraine et témoigne d'une victoire du tueur sur sa victime dépersonnalisée.** Le meurtrier projette sa jouissance sur les frontières de sa propre mort : ainsi le serial killer Peter Kurten (pas encore né à l'époque...) *affirmait vouloir écouter son sang couler après sa décapitation !* D'autres sont plus mégalomanes et se prennent pour Dieu puisqu'il dispose de son pouvoir de donner la mort. En tout cas, on ignore si son souhait fut réalisé.

Soyez prudents dans l'emploi de ces tueurs dans votre jeu. L'enquête ne peut aboutir que si vos PJs sont expérimentés et possèdent beaucoup d'influence et moyens d'action. A l'instar des génies du crime, le tueur en série plonge les PJs au cœur de la corruption de leur société et de leurs propres âmes de pécheurs.

³⁵ Une sorte de psychiatre de l'époque. Voyez nos archétypes pour les personnages joueurs.

³⁶ En plus clair, vampirisme.

³⁷ L'une des 2 pulsions décrites par Freud : Eros pour la création, Thanatos pour la destruction.

N'oubliez pas non plus l'homologie entre les persos, les événements et le décor : soignez le repaire et les forfaits de votre tueur. Enfin, ne lui refusez pas une dose minimale d'humanité pour montrer que finalement, un monstre humain, ça n'existe pas.

« *Nothing happened to me, Starling. I happened* ».
Doctor Hannibal Lecter, The silence of the lambs.

Revoyez enfin notre exemple d'ouverture : le meurtrier Troppmann et son affaire. Je compte, dans un futur peut-être proche, ajouter un supplément plus détaillé sur ce type d'assassin.

Un protagoniste de choix : le tueur de Whitechapel

Entre août et novembre 1888, une vague de meurtres visant les prostituées de Whitechapel déferle dans les bas-fonds de Londres. Les policiers font montre d'une incroyable impuissance face au tueur qui devient dans la presse une sorte de "croque-mitaine". Succombant au syndrome de Stockholm³⁸, la population est à la fois terrifiée et fascinée par cette folie meurtrière et Jack l'Eventreur ne tarde pas à devenir un personnage mythologique, mi-homme mi-démon.

Tout commence par le meurtre de Mary Ann Nichols, dite "Polly" le vendredi 31 août 1888. Il est 3h40 du matin lorsque Charles Cross découvre le cadavre mutilé d'une femme âgée de 43 ans. Ironie du sort : elle avait été mise à la porte de chez elle deux heures plus tôt par son propriétaire qui lui réclamait son loyer. "J'aurais bientôt de quoi payer" avait-elle répondu.

Les journaux s'emparent de l'histoire et n'hésitent pas à relier l'assassin de Mary Ann Nichols aux meurtres d'Emma Smith et de Martha Tabram survenus respectivement le 3 avril et le 6 août de la même année.

Un suspect surnommé "tablier de cuir" est désigné par les prostituées comme un client agressif. Mais la police n'obtient ni son nom, ni son adresse. Comme seul indice, elle sait que le tablier de cuir est la tenue de travail des bouchers, charpentiers et cordonniers, emplois largement occupés à cette époque par la population juive londonienne.

Le 8 septembre à 5h30, Annie Chapman est aperçue pour la dernière fois en compagnie d'un individu portant un long manteau en forme de cape. Elle est retrouvée égorgée et éventrée une demi-heure plus tard par John Davis dans la cour intérieure du n°29 d'Handbury Street. Le meurtrier s'est échappé sans difficulté en se mélangeant à la foule matinale. Aujourd'hui, on raconte que le fantôme d'Annie Chapman hante encore cette rue chaque anniversaire de sa mort.

La tension monte car la presse renforce la thèse du tueur au tablier de cuir en rapportant la découverte d'un tel indice près du cadavre de Chapman. La population s'en prend alors aux juifs et la police intensifie tant bien que mal ses recherches. Or, sans doute pour calmer les esprits, John Pizer, un suspect de 36 ans, est arrêté le 10 septembre par le Sergent William Thick au 22 Mulberry Street mais rapidement mis hors de cause par de solides alibis.

Le 30 septembre vers 1h00, Louis Diemschutz qui revient du club où il travaille est alerté par le comportement de son poney qui refuse d'entrer dans la cour de son logement. Constatant la présence d'une femme allongée derrière la barrière, il la soupçonne d'abord d'être sa propre femme, en état d'ébriété. Mais il découvre avec horreur le cadavre d'Elizabeth Stride, la gorge tranchée, probablement la troisième victime de Jack l'Eventreur. Contrairement aux autres, elle n'a pas été éventrée. Ce qui conduit la police à penser que le meurtrier a été dérangé dans sa besogne par l'arrivée de l'attelage.

La veille, à 8h30 du soir, un policier arrêtait Catherine Eddowes pour ébriété sur la voie publique et l'emmenait au poste de Bishopsgate. Sitôt dessoulée, elle était relâchée 4 et demi heures plus tard.

A 1h35, on la voit en compagnie d'un client potentiel qu'elle n'hésite pas à toucher. Dix minutes plus tard, P.C. Watkins alerte la police. Il vient de trouver le corps atrocement mutilé de Catherine à Mitre Square. Sans doute frustré de ne pas avoir pu terminer son travail tranquillement sur Annie Chapman, le tueur s'en est pris à une

³⁸ Affection psychologique où la victime s'éprend de son bourreau ou du preneur d'otages.

autre prostituée en redoublant de violence. Dans son massacre, il a égorgé sa victime, l'a éviscérée et lui a tailladé le corps, crevé les yeux, lacéré le nez et ôté l'utérus ainsi qu'un rein ! Cette effroyable mise en scène semble avoir fortement inspiré la créativité de Madame Tussaud pour la Chambre des Horreurs de son célèbre musée puisque l'horreur répugnante a été fidèlement reproduite et ne manque pas de satisfaire l'appétit macabre des touristes.

La même nuit, vers 2h50, le constable Alfred Long met la main sur un morceau de vêtement ensanglanté dans la cage d'escalier du n°48 de Glouston Street. C'est ici que le meurtrier s'est essuyé les mains et la lame de son couteau avant de prendre la fuite. Il a également écrit à la craie sur une porte "les juifs sont ceux qui ne seront pas blâmés pour rien". Cherche-t-il à adresser un message à la police ? Ou une fausse piste ? Quoi qu'il en soit, le message fut effacé pour éviter d'éventuelles émeutes. Bavure qui ôta aux enquêteurs la possibilité d'obtenir l'écriture du tueur ?!

Après ce double meurtre, une lettre signée Jack l'Eventreur et adressée à la Central New Agency est immédiatement publiée. Le surnom que le tueur s'est donné attise l'imagination du public, même si ce courrier est suspecté d'être le canular d'un journaliste.

C'est le 9 novembre que l'Eventreur va disparaître aussi mystérieusement qu'il est apparu. Mais avant de devenir une énigme, il inscrit un dernier crime dans le summum de l'horreur. Entre 3h30 et 4h00, un hurlement crève le silence de la nuit. Malgré la signification évidente du cri ("Au meurtre !"), personne n'y prête attention. Plus tard, un percepteur frappe à la porte pour réclamer à Mary Jane Kelly, une irlandaise de 35 ans, le paiement de son loyer. N'obtenant pas de réponse, il glisse un œil par la fenêtre et aperçoit une effroyable scène de crime. La sauvagerie du tueur a été telle qu'il est pratiquement impossible de reconnaître la victime. Et pourtant, il s'agit bien de la dernière victime de Jack l'Eventreur, celle qu'on a entendu appeler au secours pendant la nuit et que personne n'a arraché aux mains déchaînées du tueur sans pitié.

Cette petite histoire de l'éventreur le plus célèbre de tous les temps donne le prototype même du monstre caché derrière le respectable gentleman. Elle aborde aussi des thèmes annexes comme le surnaturel (fantôme d'une victime), les conflits sociaux (accusation des juifs) et la précision chirurgicale d'un rapport de police (pour le détail objectif des différents meurtres...). La richesse de cette affaire reste cependant le lourd mystère, le secret absolu qui entoure son identité réelle. De quoi fomentier de nombreuses fausses pistes...

Valeurs de base d'un psychopathe :

VOL 8 FM 6 INT 6 PERC 8 CHAR 6 FOR 7 CONST 7 AGIL 6

Valeurs de base d'un paramoïde :

VOL 5 FM 6 INT 5 PERC 7 CHAR 5 FOR 7 CONST 6 AGIL 6

Score de peur : de 3 à 8

3. Antagonistes surnaturels

« Une procession de damnés. Par les damnés j'entends bien les exclus. Nous tiendrons une procession de toutes les données que la Science a jugé bon d'exclure. »

CHARLES HOY FORT.

Le Golem

« Golem » signifie *embryon* en hébreu. C'est le corps d'Adam, le premier homme, privé du souffle divin, et donc condamné à rester une puissance de la terre sombre et mystérieuse.

Le *Livre de formation* (Sepher Yetsirah, III ou IV^{ème} siècle) nous livre la recette de sa création. Son apparence diffère selon les traditions, et celle du votre devrait profiter de ce flou pour dérouter les enquêteurs. **Tantôt colosse de pierre déshumanisé, tantôt homme sombre efflanqué, tantôt fantôme à la peau jaune**, aux yeux bridés rencontré à l'improviste. Ses visages sont donc multiples. Cependant, il possède toujours un glyphe sur le front « aemeth » qui lui donne vie et lui donne aussi le trépas.

« Sur son front est écrit le mot AEMETH , il ne cesse de grossir et alors qu'il était si petit au début, il devient bien vite plus grand et plus fort que tous ceux qui habitent sous le même toit. C'est pourquoi, par peur de lui, ils effacent la première lettre, afin qu'il ne reste que MAETH (« il est mort ») ; sur ce il s'écroule et redevient de l'argile ».

version POLONIASIS du mythe du Golem.

Vous comprendrez que le **Golem évolue dans les milieux judaïques**, qu'il sert initialement d'esclave à tout faire mais qu'il se retourne souvent contre son propre géniteur. Telle est sa malédiction de retourner à son animalité primitive ! Cependant, un mage assez fort peut le contrôler longtemps. La légende de Rabbi Loïv, savant- physicien- chimiste- horloger juif, le prouve quand ce créateur vit en lui une confiance dans le progrès de son siècle³⁹.

Le Golem affranchi du lien avec son créateur peut devenir aussi un esprit du ghetto, rodant près de la synagogue, ayant un pouvoir onirique sur ses habitants, **servant de mystérieux protecteur à la communauté juive.**

Valeurs de base d'un golem :

Elles dépendent de la valeur et du statut du Golem considéré. Voici une idée de base :

Golem de Pierre : VOL 10 FM 8 INT 3 PERC 8 CHAR 1 FOR 11 CONST 14 AGIL 4

Pouvoirs associés : Pacte de vengeance mutuelle ; sang acide ; refuge de l'objet sacré ; télépathie.

Score de peur : 6

Golem fantôme : VOL 10 FM 10 INT 8 PERC 8 CHAR 6 FOR 8 CONST 9 AGIL 7

Camouflage 5 Discrétion 6 Déguisement 5 Esquiver 3 Lire sur les lèvres 3 Occultisme 4

Pouvoirs associés : Brume salvatrice ; pacte de vengeance mutuelle ; immatérialité ; téléportation.

Score de peur : 8

³⁹ Les rapports entre créateur et créature sont magnifiés dans l'œuvre de Mary Shelley, *Frankenstein*.

Le juif errant

Ce personnage est largement associé au Golem. Depuis la **Diaspora**, le peuple juif, fils d'Israël, s'est disséminé dans tout le bassin méditerranéen puis le nouveau monde américain. Souvent, il se rassemble dans des ghettos, quartiers juifs des grandes villes. Ce statut de peuple sans terre lui a souvent valu de devenir le bouc-émissaire quand les situations se dégradaient (épidémies, soupçons de trahison...) et aboutissaient à des représailles appelées pogroms.

Le Juif Errant apparaît donc pour cristalliser les thèmes de xénophobie, de discrimination, mais aussi de sagesse ancestrale dans le jeu.

Le Juif Errant est le représentant de cette communauté éclatée. **C'est un vieillard omniscient qui reflète les hantises de son peuple et de sa destinée ; une sorte de mémoire du monde.** Pour lui, l'errance est synonyme de libération. Il s'attarde parfois pour devenir rabbin d'un ghetto, et c'est là où vous le rencontrerez dans vos aventures.

L'un d'eux est particulièrement connu : Ahasver est un homme sans âge (a t'il vaincu la mortalité de l'homme pour être aussi âgé ?) qui possède un Golem comme ange gardien. Considérez-le –ainsi que ses semblables- comme un allié ou comme un adversaire ou les deux : **leurs objectifs sont le plus souvent mystérieux.**

Valeurs de base du juif errant :

VOL 9 FM 9 INT 8 PERC 6 CHAR 5 FOR 5 CONST 6 AGIL 4

Discours 4 Poésie 5 Occultisme 4 Théologie 5 Alchimie 4 Histoire 4 Premiers soins 4 Médecine 4 Enseignement 3 Discrétion 3

Pouvoirs : pacte de vengeance mutuelle ; marque de la corruption (sur lui-même !)

Score de peur : 4

Démiurges et savants fous⁴⁰

Charles Hoy Fort ,né en 1874 à Albany. Cet homme fasciné par l'occulte, l'étrange et l'anormal, était un être effacé et timide mais possédait un esprit novateur et avant-gardiste. Il vivait paisiblement sans jamais sortir ni recevoir de visiteurs. Le matin il travaillait chez lui. Et l'après-midi, il se rendait à la bibliothèque d'où il puisait perpétuellement et méthodiquement toutes les bizarreries de notre planète : combustion humaine spontanée, pluie de sang, de grenouilles, de poissons et de pierres, monstres, ovni, lévitation, fantômes...

A l'âge de 23 ans, Fort dévorait tous les livres et journaux scientifiques et s'aperçut que la science manquait d'objectivité dans les domaines qu'elle étudiait. Effectivement, les scientifiques occultaient et rejetaient tout ce qu'ils ne pouvaient pas expliquer. Pour Charles Fort, cela était un non sens car, selon lui, tous les paramètres devaient être pris en compte dans l'étude d'un phénomène, y compris - et à juste titre !- les plus étranges d'entre eux. Il pensait que ces anormalités avait un sens pour la science et qu'elles devaient être étudiées. Il décida alors de consacrer sa vie à collectionner, à répertorier et à mettre au grand jour toutes ces données " oubliées " volontairement par les hommes de sciences. Il n'omettait pas à chaque fois d'en vérifier les sources et les données. Il faut savoir que Fort était d'une compétence rare dans à peu près toutes les branches scientifiques de son époque, sciences qui, d'après lui, après les avoir examinées et disséquées, comportaient de nombreuses failles.

Le livre des damnés viendra clôturer cette entreprise incomprise et sert d'entrée à tous ceux qui veulent s'initier au mystérieux.

Livre des damnés : (deux tomes) environ £7 l'un, plutôt rarissime (tout dépend où l'on cherche...).

⁴⁰ L'archétype absolu reste bien sûr le baron Frankenstein de Mary Shelley.

La rigueur de Charles Hoy Fort lui permettait de se tenir à l'écart de ses sujets d'étude. Le demiurge n'a pas tenu cette distance et s'est plongé à corps perdu dans la quête insensée d'une réconciliation entre la science et le paranormal. Quelque soit le thème de ses recherches (la création de la vie chez Frankenstein, la nature humaine chez Jekyll), **il est sujet aux turpitudes de l'investigation** à l'instar de l'occultiste.

Inutile de préciser que l'opprobre jeté par la société sur ses marottes mènera vos enquêteurs chez ce savant fou, avec tous les conflits que cela laisse supposer, tant avec lui qu'avec sa création...

Valeurs de base du savant fou :

VOL 8 FM 6 INT 9 PERC 6 CHAR 5 FOR 6 CONST 6 AGIL 5

Alchimie 3 Premiers soins 3 Médecine 4 Physique 3 Ingénierie 4 Photographie 3 Occultisme 3

Armes à feu 2 Chasse 2

Pouvoirs : pacte de vengeance mutuelle

Score de peur : 5

i. Les occultistes

Abomination de la détestation, tremblement de terre, Déluge, tempête, vent, comète, planète. Océan flux reflux, génie, sylphe, faune, satyre, Sylvain, adriade et amadriade.

Le mandataire du grand génie du bien et du mal, allié de Beizébuth et de l'enfer, compagnon d'armes d'Astaroth, triomphateur et séducteur d'Eve, auteur du péché originel, et ministre du Zodiaque, a droit de posséder de tourmenter, de piquer, de purger, d'exciter la nature impuissante, de rôtir, empoisonner, poignarder et litifier le très humble et très patient vassal Berbiguier, pour avoir séduit la Mançot, avoir convoité la Vandeval outragé la nature, et avoir maudit la très honorable a indissoluble société magique ; en foi de quoi, nous avons fait apposer les armes de la société.

Fait au soleil, en face de la lune, le grand officia ministre plénipotentiaire, le 5818^e jour et la 5819^e heure de nuit, grand-croix et tribun de la société magique. Le présent pouvoir aura son effet sur son ami Coco. (C'est l'écureuil de M. Berbiguier.)

THÉSAUROCHRYSONICOCCHRYSIDES.

J. Collin de Plancy, Dictionnaire infernal, Correspondance infernale.

Le XIX^{ème} siècle finissant est souvent décrit comme celui de la religion de la table tournante. Comme le prouvent des cimetières qui se peuplent de portraits de défunts, les gens **acceptent de plus en plus mal la mort** et l'oubli qu'elle engendre, tant et si bien que le spiritisme obtient une audience insoupçonnée dans toutes les couches de la société.

Cependant, loin de l'Ordre glorieux de la Golden Dawn Outer, les groupuscules sectaires qui tentent réellement de **se frayer une passage vers l'inconnu** éveillent des forces mystérieuses maléfiques qui introduisent quantité d'âmes en peine et de démons dans le monde sensible.

A ce titre, les occultistes peuvent être de formidables adversaires s'ils réussissent dans leurs entreprises ; le climax de l'horreur peut être facilement atteint lors d'une confrontation finale contre eux et leur engeance infernale.

Valeurs de base d'un occultiste :

VOL 7 FM 8 INT 7 PERC 5 CHAR 6 FOR 5 CONST 5 AGIL 5
Occultisme 4 Théologie 3 Histoire 3 Premiers soins 2
Armes blanches 2 Armes à feu 3 Equitation 2 Chasse 3
Discours 3 Photographie 2

1 universitaire ou industrielle au choix

Pouvoirs : pacte de vengeance mutuelle (avec un démon) ; inspiration maléfique ; brume salvatrice ; marque de la corruption ; corruption des âmes.

Score de peur : de 3 à 10

Le cadavre ambulante : la momie

L'histoire nous est bien connue, bien que postérieure à notre période.

1906. Carter, jeune passionné d'égyptologie a été débouté de ses emplois d'archéologie. Sa rencontre avec lord Carnarvon, oisif amateur d'antiquités, va débloquent la situation. Les deux hommes obtiennent une concession dans la vallée des rois, recherchant le dernier roi de la XVIIIème dynastie : Toutankhamon, bref successeur du célèbre Akhenaton. La concession, en place d'un dépôt de gravas laissé par d'autres archéologues, attend 1922 pour offrir un message d'espoir : un escalier vers les profondeurs souterraines.

Depuis quelque temps, Carter possède un canari auquel son équipe s'est attachée. Pour elle, le petit oiseau d'or, est un porte-bonheur. Mais quelques jours avant l'ouverture du tombeau, le canari connaît un sort tragique : un cobra se glisse dans sa cage et l'avale. Le cobra est le serpent des pharaons, symbole de la royauté. Les ouvriers voient dans l'anecdote un mauvais présage. Alors que Carter et Carnarvon se préparent à ouvrir la première porte, un contremaître les met en garde : ils mourront comme l'oiseau, s'ils violent le repos de Toutankhamon. Les archéologues ne tiennent aucun compte de l'avertissement. Avec Evelyn, la fille de Carnarvon, et l'égyptologue Callender, qui procède à ses propres fouilles à quelques kilomètres de là, ils pénètrent dans la sépulture. Une première chambre leur révèle un fantastique trésor : trône, statues, meubles, chars, armes, tout ruisselle d'or et de pierres précieuses. Une autre pièce, couverte de faïence bleue et or, renferme les trois sarcophages emboîtés de Toutankhamon, une dernière contient des statuettes et des coffres pleins de bijoux. Carter et Carnarvon viennent d'effectuer la plus formidable trouvaille archéologique de tous les temps : le tombeau intact d'un pharaon, miraculeusement préservé des pillards.

Petite nécrologie attachée à cette présumée malédiction...

Lord Carnarvon mourra le 5 avril 1923 après une fièvre relative à des piqûres de moustiques. Les lumières du Caire, qui accueille son trépas, sautent toutes au même moment.

George Bénédict, égyptologue attaché au Louvre, meurt après avoir visité le tombeau. Son homologue américain Arthur Mace connaît le même sort, puis c'est le tour du frère et de l'infirmière de lord Carnarvon, du secrétaire de Howard Carter.

27 morts mystérieuses constituent le total de ce décompte macabre.

Howard Carter, Evelyn Carnarvon et l'archéologue Callender, qui présidèrent avec lui à l'ouverture de la sépulture, ont terminé paisiblement leurs jours, bien des années plus tard.

La momie incarne les **mystères suaves de l'orient** face au rationalisme occidental. Un monde inconnu qui, aux lumières de l'égyptologie naissante, semble avoir apprivoisé les secrets de la mort. La momie incarne la **résistance de l'âme face aux siècles porteurs d'oubli**, et répond ainsi à la passion enfiévrée des hommes pour le spiritisme et l'occultisme.

La momie n'est pas qu'une simple enveloppe charnelle dénuée d'esprit : considérez-la comme un esprit revenu d'entre les morts avec un objectif bien particulier mais bien mal à l'aise dans un monde qu'il ne maîtrise pas.

Valeurs de base d'une momie:

VOL 9 FM 10 INT 7 PERC 8 CHAR 2 à 7 FOR 11 CONST 12 AGIL 7
Occultisme 4 Théologie (égyptienne) 4 Histoire (idem) 4 Poésie 5 Bonne aventure 2 Pharmacie /herboristerie 4
Armes blanches 2 Equitation 2 Chasse 3
Pouvoirs : Bouclier de chair ; pacte de vengeance mutuelle ; inspiration maléfique ; refuge de l'objet sacré ; jeunesse éternelle.
Score de peur : de 5 à 8

Le suceur de sang : le vampire

Toi qui, comme un coup de couteau,
Dans mon cœur plaintif est entrée,
Toi qui, forte comme un troupeau
De démons, vins, folle et parée,
De mon esprit humilié
Faire ton lit et ton domaine
Infâme à qui je suis lié

Charles Baudelaire *Le vampire (In Les fleurs du mal)*

Voici donc tant attendu l'archétype DU monstre vedette du XIXème siècle qui lui accorda une cure de jouvence : le vampire. Voici aussi le monstre qui mettra en confiance un groupe de joueurs quand il auront identifier la menace : vite, une compétence artisanale pour sculpter un joli pieu en bois, un petit tour au magasin pour trouver un joli miroir, et au marché pour des gousses d'ail... Ces lignes permettront au MJ de se détourner de ce qui tournera inévitablement à la parodie. Il faut trouver un juste milieu entre les Dracula de la Hammer et les vampires distingués de l'univers d'Ann Rice.

Vous devrez déjà choisir le mode de jeu Crimes : soit naturel (mais ayant des aspects « faussement » surnaturels) soit surnaturel. Pour la première catégorie, voyez le chapitre plus haut consacré à plusieurs tueurs en série malades ou cannibales. Le vampirisme possède aussi sa propre maladie dont les symptômes s'apparentent grandement au physique prêté aux monstres fictifs : **la porphyrie**.

Cette maladie qui touche la peau et le sang rend la chair sensible aux rayons du soleil et transforme le 'hème' un composant du sang en une toxine. Quand les symptômes s'aggravent la peau noircit et des lésions apparaissent . Les gencives se rétractent faisant paraître les dents plus développées que la moyenne. Les malades évitent donc de sortir le jour, et s'il existe désormais des médicaments, à une certaine époque on faisait boire du sang d'animaux aux malades pour purifier et diluer leur sang qui portait la maladie. La porphyrie touche une personne sur 100.000.

Pour en faire un parfait antagonisme surnaturel, voyez les notes de ce présent chapitre sur les **Monstres ou créatures surnaturelles**.

Donnez lui les pouvoirs suivants après avoir décidé de la puissance du vampire que vous voulez créer afin de lui attribuer des pouvoirs de même niveau (2 ou 3 de niveau 1 pour un vampire de faible envergure).

brume salvatrice
morsure
sauvegarde spéciale
pattes de mouche
inspiration
maléfique
immatérialité
attaque venimeuse
rapidité effarante
filiation démo.
corruption démo.
don du chaos
refuge
jeunesse éternelle.
polymorphie

Enfin, donnez lui des limitations (une pour un faible vampire, trois pour un très puissant) qui sont des actions normales pour un mortel mais impossible pour lui.

Valeurs de base d'un vampire centenaire:

VOL 9 FM 8 INT 8 PERC 7 CHAR 9 FOR 11 CONST 10
AGIL 10

Occultisme 4 Théologie 3 Histoire 3 Poésie 3 Bonne aventure 2

Pharmacie /herboristerie 2

Armes blanches 3 Equitation 0 Chasse 4

Score de peur : de 5 à 10

La règle d'or est que vous soyez capable de surprendre vos joueurs trop confiants.

Donnez lui des manies étranges : par exemple, le vampire chinois (Ch'ing Shih) est maniaco-compulsif : il ne peut s'empêcher de compter et de ranger ce qui traîne (grains de riz, confettis..) ! Rationalisez aussi sa crainte de la religion, si elle fait partie des limitations que vous lui avez accordées.

Le vampirisme a souvent été un moyen pour l'Église de faire respecter ses préceptes en menaçant la population d'une malédiction éternelle (car est-il nécessaire de rappeler que le vampire est éternel, à moins que quelqu'un n'intervienne pour mettre fin à son existence.). Ainsi pour se protéger d'une telle métamorphose, on prendra soin de respecter les principaux préceptes religieux afin de ne pas se faire excommunier, on évitera les comportements à risque (fréquenter des vampires), et le suicide.

Le vampire ne doit pas être trop puissant pour les joueurs : adaptez son niveau pour qu'il ne soit pas invincible.

La discipline occultisme

Par définition, l'occulte est la recherche des éléments cachés de ce monde. Tout ce qui a trait à l'ignoré, au caché fait par définition peur : les révélations induites bouleversent notre conception tranquillisante de notre environnement.

La fin du XIXème siècle est une époque bénie pour l'occultisme et le spiritisme : la célèbre Gold Dawn Outer de Londres, rassemblement éclectique de mages, charlatans et écrivains à sensation pourrait en témoigner.

L'occultiste est le reflet d'une époque où l'homme pense que tout lui est possible et permis. Il s'ingénie à repousser les frontières de la connaissance pour découvrir ce qui est au-delà de notre perception. Sa quête insensée a souvent des conséquences tragiques mais l'obsession

annihile sa peur du danger. **Même les plus expérimentés traitent avec des forces qui dépassent le seuil de leurs connaissances et de leur entendement !** Le sacrifice et l'intuition exigée font en sorte que le résultat obtenu est rarement reproductible. Ne traitez jamais l'occultisme comme une science ou un don, et gardez à l'esprit que sa puissance, dans le jeu, réside dans son **imprévisibilité**.

Le jeu Crimes laisse une grande part d'improvisation au PJ ou PNJ versé dans ces expériences : voici la recette pour créer ses propres événements occultes :

1. **Définir le but recherché** : *le personnage définit clairement son objectif (ranimer un mort, enchanter une personne, créer un objet mortel pour un monstre...).* Cette phrase devrait être écrite et remise au MJ qui va juger de la possibilité d'intégrer cet objectif dans le jeu.
2. **Chercher une tradition occulte** : *l'occultiste aura besoin de se référer à des expériences passées, souvent issues des mythes et pratiques magiques de peuples et individus du passé, ce qui le conduit souvent à faire de « l'archéologie mystique ».*
3. **Construire un protocole** : *en accord avec le MJ, il détaille les étapes successives qui mènent à la réalisation de l'objectif.*
4. **Rechercher les artefacts et composants du protocole** : *cela peut être plus ou moins difficile : le MJ adaptera cette difficulté à l'importance de l'objectif visé. Cela peut mener à des intrigues secondaires dans l'aventure principale.*
5. **On exécute le protocole** : *le MJ demande alors un jet d'OCCULTISME qui va décider non seulement de la réussite du projet, mais également de l'importance de ses effets.*

Volonté + Occultisme + 2 Dx % difficulté

Dx dépend de la condition et des capacités des personnages – x de base = 4
2 Dx car la part de hasard est doublée dès que l'on touche à l'occulte

Remarques : Le jet d'OCCULTISME se verra accorder des bonus ou malus selon la complexité des étapes c. et d. . En effet, plus l'occultiste est minutieux et mène ses recherches avec justesse, plus ses chances de succès s'en trouveront augmentées. Mais l'occultisme est loin d'être une discipline exacte et le MJ devra se montrer impitoyable en cas d'échec critique, par exemple (folies, créations se retournant contre l'occultiste...). Les réussites critiques auront également quelques contreparties désagréables : *on ne joue jamais au feu sans se brûler*.

En outre, le MJ doit être particulièrement vigilant sur des projets trop ambitieux (créer un incendie sur tout Londres, etc...) même si le personnage en a le pouvoir. Pour limiter tout abus qui nuirait au jeu, voilà un principe simple : **tout effet occulte doit être focalisé sur un lieu ou une personne précis**. Pas question de faire revenir à la vie tous les habitants d'un cimetière ! Dans l'exemple précédent, l'occultiste incendiera une maison et espérera que le feu se propagera naturellement (à moins qu'il ne puisse contrôler les vents !).

Occultisme et corruption : Se servir de forces qui nous dépassent est fâcheux si les effets sont considérés comme mauvais (voir [la corruption](#)). Aussi, **tout total de corruption gagné à la suite d'une expérience occulte sera doublé**. Vous comprendrez ainsi pourquoi les occultistes ne restent pas longtemps indemnes ou dans le camp des « gentils »...

Monstres ou créatures surnaturelles

Voici venu le moment de parler des monstres, de ceux qui échappent à notre norme. Il n'est pas nécessairement surnaturel : les phénomènes de foire en font partie, les individus sadiques écopent de cette renommée, mais ici, le surnaturel a la part belle.

Vous pouvez le considérer comme un *alter ego* de vos personnages, puisqu'il sera conçu de la même manière : un archétype qu'il faudra personnaliser et dégrossir. Car un monstre d'opérette, dont les joueurs connaîtraient les moindres petits secrets, anéantirait l'effet de peur que vous devez normalement instaurer : **un bon monstre conserve son aura nimbée de mystère.**

Le monstre de Crimes incarne tous les travers de la société que nous avons décrite. Vous devrez **le bâtir autour d'un thème dominant** : *corruption, soif de pouvoir, vengeance des opprimés, créature folklorique ou religieuse...* Le respect de ce thème lui donnera une saveur, et l'accordera aux lieux et aux atmosphères dont vous l'habillerez.

Pouvoirs des monstres

Nous avons paramétré les pouvoirs des monstres pour que vous puissiez estimer à juste titre leur puissance totale. N'oubliez pas non plus d'y combiner les caractéristiques physiques et mentales de celui-ci que tous les pouvoirs du monde ne sauraient égaler s'ils sont à leur maximum...

Pouvoirs de défense

Bouclier de chair : une excroissance de chair entoure le corps du monstre pour amortir tous les impacts physiques qu'il subit. Ce pouvoir ne dure que **le (nombre de pts donné x2) assauts.**

Valeur : 1 à 3 pt.

Donne un bonus de +3 comme une armure complète.

Horreur d'insectes : des insectes se rassemblent au bout d'un round et tentent de s'agglutiner vers une cible désignée par le monstre. La victime subit de cruelles piqûres tant qu'il reste à portée du monstre dénommé.

Valeur : 1 pt.

Donne à malus de -1 à tous les jets de tous les adversaires à 10 m de rayon.

Brume salvatrice : une brume est générée autour du lanceur : son opacité gêne la vue de toutes les créatures autour de lui (qui lui reste indemne). Il faudra des jets de perception avec un **malus de 3 pts** pour sortir de ce nuage surnaturel, à moins que certains ne possèdent des dons de vue exceptionnels (un personnage Aveugle par exemple). Le monstre, lui, combat au maximum de ses possibilités.

Valeur : 2 pts.

Rayon d'action : 10 m de rayon pour 3 assauts. Malus de 3 pts au corps à corps et de 4 sur les jets basés sur la perception.

Sauvegarde spéciale : ce don qui ne peut venir que du Mal personnifié permet au monstre d'être insensible aux dégâts délivrés par un type d'objet. Cet objet peut être une arme bien spécifiée au début de l'aventure (attention, MJ, on ne triche pas !) mais ne doit pas être lié à la mort ultime de la créature. Imaginez un golem dont on ne pourrait effacer l'inscription sur le front ! Il serait désespérément invulnérable...

Valeur : 2 pts.

Automatique sans jet de Force mentale en présence de l'attaque spécifiée. L'attaque est annulée.

Pacte de vengeance mutuelle : ce pouvoir étrange lie éternellement un sorcier et un monstre (généralement un démon). Si l'un des deux protagonistes est tué, alors le survivant connaîtra intuitivement le nom du (ou des) meurtrier(s) et cherchera à se venger de manière implacable. La créature vengeresse connaîtra grossièrement la vie et les faiblesses de ses proies et pourra les retrouver où qu'elles se cachent à moins qu'un sortilège approprié ne rompe ce lien (ou que la cible ne se dissimule par des moyens surnaturels).

Valeur : 1 pt.

Pas de paramètres : la traque est automatique avec un bonus de +3. Peut être rompu avec un exorcisme (mais le vengeur doit être connu...).

Miasmes du cloaque : comme s'il avait été égoutier, le monstre dégage sur commande une odeur des plus remuantes dans un rayon de 25m. Toute personne prise dans le rayon et ne pouvant se protéger l'odorat subit des hauts le cœur qui lui fait perdre 25% de TOUTES ses capacités (à arrondir au chiffre inférieur).

Valeur : 2 pts.

Toutes les personnes et êtres animés d'un odorat à 15 m de rayon.

Pouvoirs d'attaque

Inspiration maléfique : ce pouvoir, utilisé judicieusement, est peut-être le plus terrible de tous. Le démon (comment l'appeler autrement, ce vil tentateur ?) a la capacité d'insuffler des émotions chez une personne ou un groupe de personnes. Cela peut semer la zizanie chez un groupe soudé, peut mener à des colères ou jalousies qui sembleront infondées... Les limites dépendent de l'imagination du lanceur et du jet de dés suivant :

La réussite influe donc sur l'intensité de l'émotion, sa durée ou le nombre de cibles touchées. Au MJ d'avoir la discrétion d'en faire part aux joueurs concernés, pour éviter d'ébruiter qu'un sortilège est à l'œuvre (prendre le joueur à part ou faire circuler des morceaux de papier pour expliquer...).

Valeur : 1 à 3 pts.

1 pt : 1 personne pour 6 assauts au contact seulement.

2 pts : 2 à 3 personnes pour une scène à 10 m de distance.

3 pts : 1 groupe (4 personnes maxi) pour 1 semaine, distance= portée visuelle (combinable avec la télépathie).

Attaque venimeuse : au choix du MJ de déterminer l'extrémité venimeuse (un dard, un ongle, les crocs...) et le type de dégât (venin foudroyant ou paralysant ; inoculation d'une maladie). Il faut bien sûr réussir un assaut de combat qui débouche sur une blessure effective (qui perfore la peau). On peut encaisser ces dégâts mais s'il n'y a pas d'« armure », le venin agit.

Valeur : 2 pts.

La blessure se transforme d'estafilade en plaie ouverte ; de plaie ouverte en fracture ; de fracture en... mort immédiate.

Corps fournaise : le monstre dégage une énergie brute qui se manifeste sous forme de chaleur. Il devient invulnérable aux dégâts causés par le feu (même surnaturel) ou les hautes températures. De plus, toute créature en contact subit +3 en dégâts par assaut. **Tout objet inflammable (vêtements y compris) aura entre 10 et 50% de chances de s'enflammer** (selon l'estimation du MJ), ce qui compliquera la survie de la victime.

Valeur : 2 pts.

Dégâts par les flammes : jet de constitution avec un malus de (2 x nombre d'assaut depuis l'ignition) sinon subit 1D3 estafilades.

Morsure : le pouvoir morsure peut être interprété comme un pouvoir permanent, qui accroît de +3 les dégâts infligés par cette attaque.

Valeur : 1 pt.

Marque de la corruption : le contact du monstre porte le sceau de la damnation. Toute cible doit réussir un test d'opposition en force mentale pour résister à ce marquage. Un échec signifie que la victime portera cette marque (une inscription indélébile, un symbole tatoué...) qui ramène son **CHARISME à 1 point**. De plus, à chaque fois que le MJ fait un tirage pour déterminer qui sera cible ou victime dans le groupe (par exemple, qui se prend des balles dans un tir en rafale), le perso. **voit ses chances d'être tiré au sort doublées** (s'il y a 3 PJs, on lance 1D4 et le perso est touché sur un 1 ou 2, par exemple).

Valeur : 3 pts.

Mieux vaut éviter de s'attarder sur ce pouvoir.

Sang acide : le monstre possède un sang au vitriol, dont la composition est proche d'un acide concentré. S'il est blessé (il perd des points de vie), son sang peut éclabousser les créatures au corps à corps et les blesser. Aucune armure ou protection ne peut arrêter ce fluide –à part une armure en verre mais c'est peu pratique- et un jet de peur est nécessaire au blessé tant l'expérience est éprouvante.

Valeur : 2 pts.

Un jet de constitution avec la moitié du score est nécessaire (!) sinon la victime perd l'équivalent de 1D3 estafilades.

Pouvoirs de déplacement

Pattes de mouche : les extrémités du monstre lui permettent de se déplacer facilement sur les murs ou au plafond.

Valeur : 1 pt.

Immatérialité : reproductible à volonté : le **monstre peut devenir immatériel pour franchir les obstacles solides**. Cependant, ce pouvoir nécessite de la concentration et ne peut s'appliquer dans des phases de combat, ou si l'on est pris par surprise.

Valeur : 2 pts.

Requiert un test de Force Mentale (malus si les conditions de concentration ne sont pas terribles).

Rapidité effarante : le monstre en question peut **démultiplier sa vitesse de course** (au sol) par rapport au commun des mortels.

Valeur : 1 à 2 pts.

Le monstre court de 2 à 4 fois plus vite qu'un homme ordinaire (45 à 90 km/h).

Saut de kangourou : Que cela soit visible ou non sur la morphologie des jambes, le bénéficiaire de ce don peut effectuer des sauts impressionnants. Cela se traduit par un saut vertical pouvant **atteindre la moitié de la distance de saut horizontal** (pour un champion de saut à 7m, il « grimpera » de 3.5m de hauteur). La réception sera soumise à un jet d'Acrobatie (*dextérité + acrobatie*) qui dépendra de la difficulté de l'atterrissage.
Valeur :1 pt.

Téléportation : Ce pouvoir délicat permet de se désintégrer pour réapparaître dans un **rayon de 100m** de là. Autant dire qu'il est puissant dans un jeu où l'attrapé a perdu la partie. Aussi, voilà les restrictions d'usage :

- il faut avoir son point de chute à vue, ou le connaître parfaitement de mémoire
- il faut utiliser un jet de **force Mentale avec un bonus de +2** (annulé si les conditions de concentration ne peuvent être remplies : période de stress, précipitation...)
- à la suite de la téléportation, l'usager ne pourra retrouver que les matières textiles : tout objet plastique ou métallique restera sur place

En cas d'échec, la marge d'échec guide l'événement fâcheux qui en découle :

- **échec critique** : *erreur fatale qui amène la structure moléculaire à l'anarchie ; la mort est immédiate tandis qu'un amas de chair informe prend la place de l'infortunée créature*
- **échec** (selon l'éloignement du résultat escompté) : *un détail (échec mineur) change comme la couleur des yeux, la pigmentation de la peau, la taille totale... Mais les choses se compliquent avec un échec conséquent qui voit une partie du corps (à tirer sur la localisation des dégâts, page >>>) se voir modifiée. Nous laissons au MJ le soin de définir la nature du mal ((organe absent, malformation ou absence de membre...)).*
- Autre types d'échec : *la téléportation est impossible et ne pourra être retentée avant 24 H.*

Tout échec conduit à un test immédiat courage, ce qui peut entraîner une folie (voir page).

Valeur :2 pts.

Esprit frappeur : ce pouvoir se déclenche de manière consciente ou inconsciente. Dans le second cas, le déclencheur peut être une émotion comme le stress, la peur, la surprise et l'effet n'est jamais maîtrisé, à moins de réussir un test de VOLONTE pour annuler les effets ou les contrôler.

Celui qui en contrôle les effets (la créature ou le MJ) peut déplacer un objet dont le poids **dépend de la FORCE MENTALE du sujet.**

Opération : vitesse x poids doit être < force mentale.

vitesse	description
2	Lente (5-10 km/h)
3	Rapide (30 km/h)
4	Létale (100 km/h)

poids	description
2	Léger (<5 kgs)
3	Lourd (<50 kgs)
4	Enorme (jusque 250 kgs)

L'utilisation de cet objet dépend de la situation. Manipulé de manière inconsciente, il servira à établir une barrière entre la source de danger et le quidam télékinésiste, ou à être projeté sur lui. Dans ce cas, **pour esquiver, il faut faire un jet d' AGILITE + esquive avec un malus égal à la vitesse.**

Une utilisation consciente nécessite un jet de Force Mentale avec un malus égal à (poids+ vitesse).

Valeur :2 pts.

Pouvoirs de communication

Filiation démoniaque⁴¹ : le pouvoir crée une engeance démoniaque dans plusieurs types de cas : dévôts s'accouplant avec le diable ou le démon (incubes et succubes), viol perpétré par une créature ayant un physique anthropomorphe et les attributs sexuels appropriés.

Une fois née, cette engeance ressemble à un homme (déterminez le sexe au hasard) mais est fortement influencée par son parent corrompu : un POUVOIR de ce parent lui est conféré de naissance. Il cherchera, engagé inexorablement sur le chemin de la corruption, à fortifier ces pouvoirs en rencontrant le géniteur surnaturel. A l'adolescence, rejetant sa part d'humanité banale, les jours de son parent naturel sont comptés ... Cette vie lui donne, à l'entrée de l'âge adulte, une folie permanente de type MOYENNE ou GRADUELLE. Son existence entière est alors vouée à la recherche de la corruption absolue et le jettera sur le chemin de vos enquêteurs. Le MJ est le seul juge de l'attitude du géniteur surnaturel : sera t'il un mentor ou un spectateur amusé de l'horreur qu'il aura créée ?

Valeur :3 pts.

Utilisable selon les circonstances (trouver un géniteur/ génitrice) – donne une perte permanente de 1 en Force Mentale tant que cette filiation est vivante.

Corruption des âmes : Cet enchantement (dont il n'a que le nom) transforme un innocent quidam en monstre en puissance. Ainsi, l'immense pouvoir du mal et de la corruption lui sont dévoilés et une **tentative désespérée de résister se fera avec un jet de FORCE MENTALE + occultisme** ... si la victime le désire !

En cas d'échec, le **score de CORRUPTION est augmenté de D6** ce qui amène alors un test de corruption. Tout acte mauvais commis par l'infortuné victime, marquée par le sceau de la damnation, est « récompensé » par le double du gain de pts de CORRUPTION ce qui devrait l'amener à une fin rapide et douloureuse...

En cas de réussite, un test de SANTE MENTALE détermine si la psyché a supporté la vision du chaos, de l'enfer et de l'incohérence subie. Dans le meilleur des cas, la victime gardera un souvenir cauchemardesque qui devrait modifier profondément sa vision du monde et de SA version de la réalité...

Valeur :3 pts.

Membre perdu :

Le bénéficiaire est capable de **ressentir des sensations à partir d'un lieu donné**. Il doit déterminer la nature du sens (auditif, visuel, olfactif) et sera capable de recevoir l'information à 30 m autour du lieu choisi ; une petite marque occulte symbolise cet organe sensoriel bien indiscret.

⁴¹ Le meilleur exemple de ce pouvoir reste le *Rosemary's baby* de Roman Polansky.

Il ne peut semer qu'un « organe » à la fois et doit pouvoir le récupérer. Les sensations lui sont transmises instantanément, sauf s'il est en situation de stress (combat...).

Valeur :1 pt.

Don du chaos :

La créature peut **transmettre un de ses pouvoirs** (limite à une valeur de 2 pts) à l'un des ses minions humain, si celui-ci est consentant (sinon, test d'opposition avec la force mentale). Le bénéficiaire doit immédiatement **faire un test de santé mentale** (malus= niveau du pouvoir x 2) pour éviter **une folie de type moyen**. Le don doit prendre la forme d'une cérémonie solennelle qui dure une bonne heure.

Valeur :2 pts.

Donne une perte de 1 en Force Mentale tant que le mignon possède ce pouvoir.

Refuge de l'objet sacré :

La créature peut disparaître (imaginez la forme que prend cette disparition...) pour **rejoindre son antre pour se régénérer**. Cela est particulièrement utile après la 1^{ère} rencontre avec vos enquêteurs si ceux-ci ont le dessus. Cela demande néanmoins un test de force mentale à réussir par la créature.

Valeur :2 pts.

La créature est incapable de se mouvoir 1D4 x 5 mns après la réintégration de son antre.

Jeunesse éternelle :

La créature ne peut vieillir, et devient donc théoriquement immortelle jusqu'à ce que la mort violente ne la prenne. Elle peut de **surcroît rajeunir de 1D4 années tout mignon** auquel elle accorde ce don (voir don du chaos) mais ne peut le faire plus d'une fois par année. Autant vous dire que cette fontaine de jouvence risque d'être courue par les sectateurs de tout poil...

Valeur :2 pts .

Prophétie nécromantique :

Le contact avec les morts est établi sous la forme d'un dialogue tout à fait libre. Les morts répondront généralement pour tromper l'ennui mais la collaboration n'est pas acquise et s'acquittera souvent d'un petit service à rendre...

Les morts récents seront les premiers à répondre. Faites un jet caché : la difficulté dépendra des infos sur la personne recherchée et de la remontée de la mort.

- Un **succès** établit le contact (mais n'a pas d'influence sur les qualités des réponses...).
- Un **échec critique** indique de faux renseignements souvent funestes.

Valeur :1 pt.

Polymorphie :

Elle concerne la capacité à changer de forme à volonté. Ses limites dépendent du niveau de pouvoir déployé :

- 1 : créatures anthropomorphes (et de même gabarit)
- 2 : toute créature connue jusque 2 fois le gabarit humain
- 3 : toute créature même imaginaire, objet, avec des gabarits variants de 3 fois plus petits à 3 fois plus grands qu'un homme

L'usage des autres pouvoirs n'est plus possible sous la nouvelle forme. Seules les caractéristiques physiques (traits physiques) seront modifiés par la forme choisie.

La métamorphose prend un temps égal à son niveau de Force Mentale (5 assauts - niveau de réussite).

Valeur :1 à 3 pts.

Toute action est impossible pendant les phases de transformation.

Télépathie :

Avec une cible consentante (sinon c'est un jet d'opposition avec la Force Mentale de la victime). La télépathie fonctionne comme le combat à distance et subit donc les mêmes malus.

Elle donne ainsi accès au dialogue, et en plus aux pensées conscientes de la cible.

Valeur :1 pt ; 2 pts pour être utilisée en opposition avec une cible non consentante.

Faits très étranges...

Vous trouverez ici, dans un proche avenir, une série d'histoires qui se sont réellement déroulées au royaume du surnaturel. De quoi mettre l'ambiance et l'inspiration au rendez-vous...

VI) procédures de traques

Système de simulation

Note particulièrement importante :

L' utilisation et l' invention d' un système de règles est une entreprise lourde et souvent rebutante, sauf si vous avez la fibre statistique. Un MJ et des joueurs particulièrement responsables pourraient aisément SE PASSER DES REGLES CI-DESSOUS pour se consacrer uniquement à l' ambiance.

Voilà pourquoi nous allons inclure dans le jeu des cartes ultérieurement qui permettront des décisions rapides lors de situations difficiles à trancher.

Cela permettra de ne pas briser le déroulement de l' action. Le MJ pourra ainsi se consacrer totalement à l' ambiance, et les joueurs à la composition de la personnalité de leurs personnages.

C' est un choix à faire maintenant !

Résolution des actions

Pour éviter que vous ne jouiez à poursuivre les MJ dans la chambre, nous avons prévu un système de simulation pour résoudre en toute tranquillité, sinon en toute sécurité, les actions entreprises dans le jeu Crimes.

Vous aurez besoin, pour se faire, d' une batterie de dés : D4, D6, D8, D10 et D12. Ce sont surtout les dés à 6 faces que vous utiliserez. Voici donc le système générique selon le type d' actions.

Jets de base : ces jets permettent de résoudre les actions simples, sans résistance : *soulever un poids, examiner un indice...* Vous devez tout d' abord déterminer quel **Trait**⁴² est le plus approprié pour cela. *Par exemple, soulever se fera avec la force, examiner avec la perception.*

Ajoutez y des compétences adaptées si le MJ les autorise . *On pourrait imaginer dans nos exemples Force+Haltérophilie ou Perception+ Investigation.* Le chiffre de compétence est donc en quelque sorte un bonus à ajouter au trait.

Déterminez ensuite un **niveau de difficulté** à l' action.

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">▪ Si le résultat de Trait + Compétence + 1D6 < difficulté : l' action a échoué▪ Si le résultat de Trait + Compétence + 1D6 > difficulté : l' action a réussi |
|---|

Ici le trait+ compétence exprime la capacité du personnage à réussir cette tâche.

Ici le Dé exprime sa prédisposition du moment à la réussir.

Ici le résultat du Dé exprime la part du hasard.

Niveau de difficulté :

⁴² Rappel : il s' agit de volonté, force mentale, intelligence, perception, charisme, force, agilité, constitution.

0 à 9 : *enfantin*
9 à 12 : *facile*
13 à 15 : *abordable*
16 à 18 : *délicat*

19 à 21 : *difficile*
22 à 25 : *très difficile*
26 et + : *quasi impossible*

Réussite automatique : pour une action simple sans enjeu dramatique, quand le total sans le lancer excède déjà la difficulté, passez vous du test et décrêtez une réussite automatique.

Enfin, **question de bon sens** : une action irréalisable ne sera jamais réussie, une action immanquable réussira toujours ! *Impossible avec un 2 de soulever la calèche et ses chevaux, impossible avec un 12 de ne pas soulever une plume.*

La dictature des jets de dés ne doit exister que pour les actions dramatiques, par pour vous donner des crampes de poignets.

Estimez la marge de réussite ou d'échec : calculez la différence entre votre score final et la difficulté de base. Vous obtenez **la marge** voulue.

Marge = résultat - difficulté

Marge de 1-2 : une réussite (ou échec) marginale
Marge de 3-4 : une réussite complète et indiscutable
Marge de 5-7 : une réussite supérieure, remarquable !
Marge >8 : une réussite exceptionnelle !

Cela permet au MJ de pouvoir « traduire » le résultat de l'action aux joueurs, des chiffres à leur équivalent dans la narration.

Variation 1 : l'aptitude du PJ.

Si le joueur se trouve diminué pendant sa tentative (fatigue, blessure, manque de temps, totale inexpérience) le MJ peut lui demander de modifier les dés avec lesquels il fera son jet.

Ex. : le joueur est grièvement blessé et tente de soulever une charge lourde. Il fait ses jets avec 2D3.

Au contraire, selon certaines circonstances particulières (adrénaline, spécialité, expérience particulière, aide d'autres personnages), le MJ peut allouer des dés à 8, 10 ou 12 faces pour les tests.

D_x où $x=3 ; 4 ; 6 ; 8 ; 10 ; 12$ x varie selon forme du perso

Variation 2 : réussite ou échec distingué.

Pour certaines actions qui relèvent d'une part de chances (c'est à dire quasiment toutes sauf les travaux de construction intellectuelle complexe ou des tâches extrêmement spécialisées) vous pouvez utiliser cette règle suivante :

- un « 1 » naturel avec le dé indique un échec critique – on retire le score de Trait du total – si on passe en dessous de 0 : une catastrophe se produit. *Les tâches physiques se traduisent par une maladresse ou une blessure, une action intellectuelle traduit une erreur de raisonnement qui faussera le résultat (ce qui ne sera peut être pas vu à temps par le personnage...), une action technique aboutit à un bris de l'outil ou du matériel.*
- Si le dé donne le total maximum (comme un « 6 » naturel au D6) , vous pouvez en rejeter un second qui viendra grossir votre total final.

1 = échec critique

Dx= maximum du dé => rejeter et ajouter (échec critique)

Variation 3. Jets avec opposition

Ils concernent toutes les actions où le joueur rencontre une résistance active : *une partie de bras de fer, un combat, une partie d'échec...* Le personnage n'est plus seul face à l'épreuve : quelqu'un d'autre fait office d'épreuve.

Dans ces cas, les deux protagonistes font un jet de dé contre une difficulté standard (le plus souvent **9** : sauf dans des cas où, par exemple, dans un combat, l'environnement est particulièrement hostile aux manœuvres : *mêlée générale, sol en mouvement, obscurité...*).

- Si les deux échouent, on recommence un nouveau round, si cela est possible.
- Si l'un réussit et l'autre échoue, on calcule les marges d'échec et de réussite. La **marge finale** de l'action est la marge du vainqueur. S'il y a un échec critique, **on ajoute** à cette marge de réussite la marge d'échec du malheureux perdant.
- Enfin, si les deux réussissent, c'est celui qui a la plus grande marge de réussite qui l'emporte. Dans ce cas, la marge finale est représentée par la différence entre leurs deux marges.
- Si le hasard voulait que les deux marges de réussite soient égales, alors aucun n'a l'avantage et on revient dans le cas où les deux auraient échoué.

Test (attaquant) c/ 9 % test (défenseur) c/9

Variation 4. Action prolongée : Certaines actions ne peuvent se résoudre en un round ou autre unité de temps simple. Exemple : *casser un code secret de coffre fort plutôt que de déverrouiller une serrure simple*. Le bras de fer en constitue un autre exemple.

Dans ces cas, le MJ décide d'une **marge totale cumulée**, total à atteindre pour que l'action soit complète.

Un **échec critique** signifie que l'action part de travers de manière consciente ou pas. Exemple : *pour le bras de fer, l'échec critique peut signifier la fin de la prise ou une faiblesse du poignet qui fait perdre le joueur. Dans une enquête, l'échec critique signifie que le joueur part sur une fausse piste mais qu'il est convaincu d'avoir raison.*

Somme (marges) > marge totale demandée

Remarque importante : si le MJ pense qu'une action de ce type peut arriver (*enquête, expérience scientifique, décrypter un code...*) et que les circonstances peuvent dévier, il serait judicieux **que le joueur fasse un jet caché**, c'est à dire que seul le MJ connaîtra le résultat et pourra dire au joueur, en mentant, qu'il a réussi alors qu'il aura fait un échec critique !

Variation 5. Action avec opposition prolongée : *comme notre partie de bras de fer de tout à l'heure*. Comme dit précédemment, le premier qui parvient à remplir la marge totale gagne.

Cependant, cela peut être long car un échec du joueur dominant va retirer des points à sa marge totale. Donc, le MJ peut instaurer la règle des avantages relatifs pour représenter la difficulté de renverser la vapeur quand on est dominé par son adversaire.

On peut changer les dés utilisés : *le perdant devra utiliser, quand le MJ l'estimera nécessaire, des D4 au lieu des D6, des D3 quand la pression sera presque insoutenable...*

Employez néanmoins ces malus (mali) avec parcimonie.

Si quelqu'un fait un **échec critique**, alors on ajoute la marge de réussite et la marge d'échec : le personnage perdant baisse les bras et l'autre profite pour renforcer son avantage.

Remarque importante sur le système : vous vous apercevrez rapidement que Crimes est plus un jeu de rôle qu'un jeu de dés. Le système décrit ci-dessus donne une grande responsabilité au MJ qui doit pondérer, estimer les résultats, choisir les scores à employer... Nous avons fait suivre quelques applications importantes de ce système, vous êtes libres de faire tous les ajouts et adaptations que vous estimerez nécessaires (et vous pouvez me les envoyer !). Utilisez tout de même le système générique pour ne pas dérouter les joueurs.

Règles adaptées de crimes

L'investigation

L'aptitude INVESTIGATION se place au-delà de la simple enquête toute banale. En effet, l'investigation représente la capacité à faire les liens entre des indices épars, à produire des intuitions remarquables, deux choses qui ont coutume de définir ce qu'est le génie.

Souvenez-vous de la perspicacité des grands héros de la littérature policière, des visions du héros de *From Hell* à travers le voile de l'absinthe et de l'opium... Cette capacité est une chose bien plus innée qu'acquise.

Cependant, l'investigateur ne peut faire l'économie de recherches plus terre à terre. Un jet d'INVESTIGATION pourra se faire s'il a fréquenté des infrastructures (bibliothèques...) dotées des sources adéquates (archives...).

Le revers de la médaille est que l'investigation est une activité très prenante, très *obsédante* qui peut mener l'enquêteur chevronné à sa propre perte. Voici les étapes d'un test d'investigation :

- a. **Le joueur détermine l'objet de sa recherche ; il doit livrer au MJ les moyens qu'il emploie pour y parvenir :** choix de la structure, du type d'archives, temps consacré.
- b. **Le MJ juge la difficulté du test conformément aux renseignements donnés par le joueur (bonus s'il « brûle », malus pour une fausse piste).** Le test peut alors être réalisé par le jet des dés.
- c. **A l'issue du résultat (conservé en secret par le MJ), le joueur recommence à l'étape a.** Ainsi, il devrait s'approcher, de maillon en maillon, à la fin de la chaîne de ses recherches.
- d. **A chaque répétition du cycle, le joueur accumule de la fatigue :** il doit engager des points (voir les traits mobiles adéquats) pour poursuivre sa recherche bornée. S'il désire interrompre sa recherche, il doit **réussir un test de volonté** ou être physiquement empêché de la poursuivre. *Voilà le prix de l'entêtement d'un enquêteur digne de ce nom.*

Cette obstination peut mener à un épuisement total si vous connaissez les règles sur la santé des personnages. Le MJ devrait autoriser un jet à chaque fois que le joueur réalise un travail de recherche équivalent à 10H. Le risque est d'être entraîné sur une fausse piste (d'où les jets secrets !!!) ce qui aurait des conséquences dramatiques.

Si la recherche concerne un sujet dangereux (occultisme, meurtres particulièrement horribles...), un échec critique peut amener un jet de santé mentale.

Loi de corruption

« *Le mal attire le mal* » Anonyme.

Nous vous avons dépeint une société en déliquescence, où le vernis de la morale se craquèle sous une couche de la perversité. Ces traits ont été sciemment exagérés pour le jeu, ce qui permet d'expliquer le nombre de crimes horribles perpétrés par des individus tout à fait ordinaires.

Les **règles de corruption** permettent aussi d'introduire une explication que vous trouverez dans les vérités à ne pas révéler et qui concerne la contagion du Mal. Elles permettent aussi de donner un caractère réel au côté surnaturel du jeu, elles mettent en relief des personnages qui partagent la malédiction d'un *Docteur Jekyll et Mister Hyde* : **voir le côté avilissant de sa personnalité s'exprimer sous son vrai jour.**

La théorie de **la corruption** est bien simple : tout individu qui s'adonne délibérément à des actes mauvais est poussé à les reproduire, à les intensifier, comme s'il s'agissait d'une drogue. De plus, ce penchant malsain a des répercussions sur le physique, le mental et la spiritualité du personnage qui n'en sortira pas indemne.

Premier écueil : **qu'appelons-nous Mal ?** Pas de philosophie de bas étage : nous ne nous référons à aucun système de valeur. Nous ferons plus simple : nous définissons le Mal comme une PERVERSITE, un acte gratuit de destruction qui ne défend aucune cause supérieure. Une cause supérieure : sauver des vies humaines sans en sacrifier, désir de rendre la justice (et non SA justice)... Un acte de perversion : torturer quelqu'un, le dévaloriser sciemment, tuer gratuitement...

Tout PJ ou PNJ se voit donc attribuer un **score de corruption** qui forme une balance entre la « pureté morale » et l'avilissement du personnage. Cette balance a un score médian. S'en éloigner vers le côté positif éloigne tout problème lié au Mal, et peut même protéger le personnage de certaines manifestations surnaturelles mauvaises. S'en éloigner en progressant vers la corruption entraîne des modifications importantes chez le personnage concerné.

Score de corruption de base : 1D3

Tout acte jugé pervers (en accord avec la définition ci-dessus) donnera des points de corruption qui seront ajoutés de manière permanente au score de base. Il n'est possible de les perdre qu'en cas exceptionnels (absolution de certains prêtres ou saints ; pénitence en mesure avec la déchéance du personnage).

Score de corruption + gain possible + D4 % seuil donné par le MJ

- **Réussite** : aucun effet
- **Echec** : le score de corruption s'enrichit du gain possible et de plus, un dérangement intervient selon la nature de l'acte (voir les propositions sous le tableau ci-dessous).

- Un échec critique indique le gain d'un point supplémentaire de corruption et un échec immédiat. En plus d'un dérangement, vous écopez d'une folie (voir el chapitre sur la santé mentale).
- Une réussite critique enlève un point de corruption.

Le test sera de plus en plus difficile au fur et à mesure de sa déchéance !

Voici une proposition pour l'échelle des **gains possibles de points de corruption** :

Nature de l'acte	Gain de points de corruption	dérangements
Non-assistance à personne en danger	1	De type bénin
Meurtre sans raison, volontaire ou non	2	De type sérieux
Acte sadique, barbare ou de torture	3	De type grave

Vous voyez que la perversité n'est pas toujours active mais aussi passive (non-assistance à personne en danger). Comparez les situations à celles du tableau qui ne sont que des étalons.

Parlons maintenant des dérangements possibles :

Le MJ déterminera la catégorie et suivra le type de dérangement du tableau précédent.

✓ **Catégorie physique :**

- ⇒ Aura négative (*bénin*) : le personnage aura un malus de -1 dans ses tentatives de séduction visant une mise en confiance, et un bonus de +1 quand il voudra intimider
- ⇒ Corruption des âmes (*grave*) : voir le pouvoir de monstre correspondant

✓ **Catégorie mentale :**

- ⇒ Folie passagère (*bénin*) : le personnage devient temporairement fou. Voir le paragraphe consacré à la santé mentale.
- ⇒ Folie définitive (*grave*) : idem mais la folie devient permanente et ne peut se résorber qu'au prix d'un travail psychiatrique soutenu.

✓ **Catégorie spirituelle :**

- ⇒ Apostasie (*bénin*) : le personnage renie sa confession d'origine et se terre dans un athéisme rigoureux. Cela le prive des avantages que pourraient procurer la religion et augmente de 1 la difficulté des tests de folie temporaire de 2.
- ⇒ Satanisme (*grave*) : le personnage devient adorateur d'un culte de démons ou de Satan et recherchera l'établissement d'une secte pour laisser libre cours à ses perversions.

La peur limitante

La vie d'un enquêteur n'est pas de tout repos. C'est une constante tension nerveuse due à la peur tenace de la mort. En effet, sur vos plus grandes campagnes, nul doute que tous vos héros ne reviendront pas vivants de leur combat contre le crime. Le démarrage d'une nouvelle affaire est source de peur qui, si elle n'est pas vaincue, peut causer de grands préjudices lors de la confrontation avec l'ennemi. Et cet ennemi n'a pas forcément besoin d'être surnaturel pour angoisser les PJ. Voici donc comment nous allons simuler cette peur !

Le score de peur est attribué par le MJ au début de la partie ; il dépend de la difficulté de l'enquête et de la nature de l'ennemi à atteindre. Il varie de 1 à 20.

Echelle de scores de peur :

- *Rencontre avec un cadavre inanimé* : 8
- *Cadavre d'un proche ou d'un mutilé* : 13
- *Mort vivant ou sataniste en action* : 16
- *Vampire, momie, golem ...* : 18
- *Vampire de haut niveau, démon* : 20

La difficulté pour les joueurs est d'estimer à juste titre de combien de points est le score de peur. S'ils prenaient les vrais satanistes pour des charlatans et qu'ils découvrent le contraire, nul doute qu'ils seront désagréablement surpris et certainement pas préparés. Le combat sera donc largement à leur désavantage !

Pour vaincre cette peur, les héros devront amasser chacun un nombre de **points de courage** le plus élevé possible. Ce score devra dépasser le score de peur une fois qu'ils seront confrontés à leur adversaire.

Quand ce moment arrive (au final ou pendant une première rencontre...), chaque personnage fera un test de peur avec **son score de volonté**. Le modificateur sera représenté par la différence entre son score de courage et le score de peur imposé par le MJ. Ce sera donc un bonus si le courage est supérieur à la peur, un malus dans le cas contraire !

Test de peur limitante : force mentale + pts de courage + D6 % score de peur

- Un **succès** permet au héros d'annihiler toute sensation de peur et de garder ses facultés.
- Un **succès critique** permet au héros, par sa bravoure, de contrer cet effet à son avantage et ses ennemis verront cet effet retourné contre eux !
- Un **échec** signifie une conséquence bien désagréable (voir ci-dessous).
- Un **échec critique** signifie une perte de santé mentale (voir paragraphe suivant) immédiate !

Tout le talent du MJ sera de trouver l'effet le plus approprié pour la scène, en cas d'échec. Ou alors, par souci de non-intervention, il tirera au hasard.

1. *Le personnage est bloqué : il ne peut agir ce tour, totalement stupéfait.*
2. *Le personnage est hébété : il ne peut agir ce tour, et n'agira aux suivants qu'avec un test de volonté réussi.*
3. *L'adversaire a un allié : soit un PNJ hostile en plus ou une compétence à rajouter, ou un objet surprise pour être encore supérieur*
4. *la possibilité pour le personnage de faire un échec critique s'étend à tous les doubles qu'il fera et non plus au double 6*
5. *le personnage fuit ou se replie (selon les circonstances) et tente de quitter la scène*

Comment gagner des points de courage ?

Ce score représente la détermination, le degré de préparation du personnage face au danger. Il doit éviter toute mauvaise surprise ou relâchement des nerfs.

On les gagne de différentes manières :

1. *en gagnant quelques escarmouches contre les sbires de l'ennemi, ou l'ennemi lui-même*
2. *en obtenant des informations pratiques pour démasquer, confondre ou maîtriser l'ennemi*
3. *en étant résolu, c'est à dire en trouvant des motivations particulières pour se dépasser dans cette affaire (implication personnelle ou autre)*

Ces gains ne devraient pas dépasser les 7 points (trouver le talon d'Achille de l'adversaire). On peut bien sûr en perdre si l'on se rend compte que l'on se trompe sur toute la ligne ou après une cuisante défaite, sans pour autant aller en dessous de 0.

Notez bien que les jets de courage sont individuels et que chaque personnage pourra alors réagir différemment. Mais la réaction de l'équipe influence les comportements personnels. Ainsi, celui qui avait résisté mais qui voit ses compagnons mourir ou se débâter devra faire un nouveau test mais avec un malus conséquent !

La santé mentale

L'oubli c'est « l'ombre immense qui recouvre à peu près toute chose, dès que le soleil décline, que la vie se retire, que les yeux se ferment ».

Quand les effets de la peur sont trop percutants pour que l'esprit puisse évacuer le traumatisme, la raison flanche et le personnage peut basculer dans la folie (ou plutôt dans une folie). Le gain d'une folie se fait généralement après un échec critique au jet de courage (voir ci-dessus) ou alors, quand la corruption du personnage est trop grande.

Dans le premier cas, le PJ doit comparer sa marge d'échec (importante puisqu'il s'agit d'un échec critique) et son score de **seuil de folie temporaire**. Si la marge est supérieure, le personnage gagne une folie.

Seuil de folie temporaire = volonté : 2 (arrondi par défaut)

Origines de la folie

- échec au jet de corruption (en cas d'échec critique)
- échec au jets de peur limitante (idem)

Comment choisir la folie ?

Le MJ peut se laisser guider par son jugement bien qu'il n'y ait pas toujours une relation précise entre les effets et ce qui les a provoqués. **L'importance de la différence entre la marge et le seuil de folie temporaire** devra le guider pour mesurer l'importance de la folie (soit par ses effets, soit par sa durée).

Nous vous donnons maintenant une liste indicative des folies à appliquer :

folies	description	importance	
Obsession	Le personnage se livre à des TOC (troubles obsessionnels compulsifs) : se laver les mains dix fois par jour, créer des rituels quotidiens pour se rassurer, grande anxiété et parfois déstabilisation	FAIBLE	
Paranoïa	Grande méfiance envers les autres, sentiment que le monde entier est une menace pour soi – grande vigilance mais problèmes de communication et surtout de confiance	MOYENNE	
Schizophrénie	Manque apparent d'attache dans ce monde : peu d'affectivité, manque d'attention et de vigilance et repli sur soi – peut déboucher sur une forme plus grave	MOYENNE FORTE	
Hystérie	Besoin impérieux de se faire remarquer tant par son apparence (excentricité) que par son comportement extraverti – parfois crises pour s'imposer, soi ou son point de vue	FAIBLE	
Maniaque – dépressif	Humeur très changeante parfois de façon spontanée – l'apathie peut succéder à des périodes de grande activité – mal vu car les autres n'ont guère confiance en le malade s'ils ne le connaissent pas	MOYENNE	
Phobie	Cette peur irrationnelle et irraisonnée se focalise sur un objet (arme à feu), sur un animal (araignée) ou sur une situation (espace vide, confiné...)	FAIBLE FORTE	A
Catatonie	Trouble moteur qui rend le malade inerte, figé, comme une statue de cire. Il ne réagit plus aux stimuli extérieurs et se livre parfois à des agitations sans but (manies, courses, cris...)	FORTE	
Dédoublement de personnalité	La personnalité de l'individu ne se détruit pas forcément, mais il se crée une personnalité parallèle qui se déclenche subitement (le MJ décide) et qui prend inexorablement le pas sur la première...	GRADUELLE	
Sadisme	Obsession qui tourne au besoin de faire souffrir les autres, délectation née de leurs tourments à divers degrés	FAIBLE FORTE	A
Psychorigidité	Entêtement inébranlable, souvent associé à la paranoïa, qui fait que le malade résiste à toute idée étrangère à son système de valeur et de croyance – inadaptation aux changements de la société	FAIBLE	
Asthénie	Diminution graduelle des forces mentales et physiques, associée aux névroses. Résultante également de chocs émotionnels intenses	GRADUELLE	
Auto-accusation	Mise en accusation de sa propre personne, pessimisme noir à la suite d'échecs même infimes. Sentiment d'indignité, de déshonneur. Fréquents chez les mythomanes et les alcooliques	FAIBLE	
Apragmatisme	Impossibilité d'assumer les gestes de la vie quotidienne : se laver, manger, s'habiller... Très gênant en société.	MOYENNE	
Anxiété	Sentiment d'un danger imminent mais indéfinissable – c'est une peur sans objet qui donne une réaction de faiblesse, d'étouffement, de brouillard dans des crises de 1 à 2 H . Conséquence d'un échec traumatique, d'une guerre et autres situations extrêmes	FAIBLE MOYENNE	A
Agnosie	Anomalie de la perception : plus de reconnaissance des infos venant du monde extérieur. Peut être tactile, visuelle (espace, couleurs, latéralisation) ou auditive. On perçoit sans reconnaître.	MOYENNE	

Le PJ devra bien sûr les jouer, sinon, le MJ devra le pénaliser au niveau de ses gains de points d'expérience, voire prendre le contrôle de son personnage.

Sur le tableau ci-dessus, la colonne **importance** vous donne une idée de l'impact de la folie sur le déroulement de la partie et de la composition du joueur. Veillez à ne pas cumuler des folies trop exigeantes et réservez-les aux joueurs qui ont subi un échec important sur leurs jets de folie.

Combat et manœuvres

Le **combat devrait être l'ultime solution pour vos enquêteurs et héros**. Cependant, il est difficile d'imaginer un scénario se déroulant sans lui, quelle que soit sa forme, puisqu'il met vos PJs physiquement en danger. C'est dans le thème du jeu, et cela doit participer à l'ambiance. Evitez cependant de transformer le jeu en simple boucherie : nous tentons de créer une ambiance humaine, et la mort ne doit être qu'une solution marginale.

Vous trouverez ci-dessous les règles pour :

1. *déterminer l'initiative*
2. *les passes d'armes*
3. *les options de combat*
4. *le combat à distance*
5. *le calcul des dégâts*

déterminer l'initiative

Cela permet de savoir lequel des protagonistes commencera le combat. C'est un avantage primordial si vous utilisez des armes particulièrement meurtrières . **N'APPLIQUEZ PAS CES REGLES** dans les cas suivants :

- *un personnage est impuissant (par terre, ficelé, inerte)*
- *un effet de surprise prenant au dépourvu un groupe de combattants*
- *lorsqu'un combattant utilise une arme à distance contre ceux qui n'en ont pas (si bien sûr il bénéficie de la distance pour ne pas être attaqué)*

jet d'opposition entre les combattants : Agilité + compétence de Combat % 10

Pour les résultats :

- Celui qui a la meilleure réussite prend l'initiative
- S'il y a deux échecs, celui qui échoue le moins prend l'initiative
- Une réussite critique indique que le combattant conserve son statut d'attaquant le prochain assaut
- En cas d'un échec critique, le joueur ne pourra pas agir pendant le premier assaut !

les passes d'armes

Voilà l'heure du choix pour le MJ. Il doit choisir entre 2 options selon l'importance qu'il consacrera aux combats dans son scénario. **Voici les deux méthodes présentées :**

1. le système de passes d'armes : où l'attaquant peut placer plusieurs attaques s'il est en réussite. Ce système peut boucler un combat en peu de temps.
2. le système plus simple où l'attaquant et le défenseur agissent UNE FOIS par assaut ce qui a l'avantage d'être beaucoup plus simple.

Les combattants font des jets d'attaque et de défense. L'exemple le plus simple d'un duel. Le tableau ci-dessous récapitule les résultats à prendre en compte :

1 = attaquant
2 = défenseur

Défenseur > <Attaquant	Echec critique	échec	réussite	Réussite critique
Echec critique	Maladresse des deux combattants	Maladresse de l'attaquant	Maladresse de l'attaquant	Attaquant hors de combat si coup suivant porte
Echec	Maladresse du défenseur	Aucun coup ne porte	Aucun coup ne porte – le défenseur devient attaquant	Aucun coup ne porte – le défenseur devient attaquant avec un bonus de 3
Réussite	Le coup porte – bonus de dégât +3	Le coup porte	Le coup porte si la marge de l'attaquant est >	Aucun coup ne porte - le défenseur devient attaquant
Réussite critique	Maladresse du défenseur mis hors de combat ⁴³	Le coup porte – bonus de dégât de +3	Le coup porte – attaquant conserve l'initiative	Le coup porte si la marge de l'attaquant est >

Les cases ombrées signifient que dans les **passes d'armes**, l'attaquant peut poursuivre ses attaques pour infliger plus de dégâts, le défenseur se cantonnant dans son rôle de parade ou esquive. Le tableau ci-dessous vous indique le nombre d'attaques maximales de l'attaquant :

Score	1 à 5	6 à 8	9 à 12	13 à 20	21 +
Nombre d'attaques	1	2	3	4	5

Ne prenez pas en compte cette règle dans le système simplifié avec 1 seule attaque et parade par round.

Certaines situations peuvent entraîner des malus/ bonus. Voir le chapitre suivant pour le Tir.

les options de combat

- ❖ **contre plusieurs adversaires :** l'initiative est calculée normalement avec tous les protagonistes. Le système de passes d'armes est rendu impossible. Or, pour le solitaire, il n'est possible de se défendre que CONTRE UN NOMBRE D'ADVERSAIRES ÉGAL au résultat du tableau ci-dessus (nombre d'attaques maximales).

Défense possible maximale = score passe d'armes

Pour les autres adversaires, considérez sa défense comme donnant un ECHEC systématique. Il subit de plus un malus de défense égal à (nombre d'adversaires)-1. Vous devez traiter, dans le tableau, chaque attaque séparément.

- ❖ **Visée d'une partie du corps :** cela permet, dans le système optionnel de localisation des dégâts, de viser une partie du corps ce qui peut avoir des implications stratégiques intéressantes (*frapper dans le bras qui tient l'arme...*).

⁴³ Le MJ décide de la manière dont il est mis hors de combat (inconscience, mort, maîtrisé).

Le niveau de difficulté sera augmenté d'un malus selon la partie du corps (voir le calcul des dégâts ci-dessous).

Le jet de dégât sera augmenté d'un bonus équivalent à ce premier malus.

❖ Défense totale :

+ 4 bonus de défense / ne peut plus attaquer

Le personnage ne peut attaquer et se concentre sur la défense pour subir un minimum de dommages et retarder l'échéance (s'il attend des alliés par exemple). IL NE PEUT PLUS ATTAQUER mais a un bonus de +4 SUR SA DEFENSE.

❖ Attaque berseck :

+ 3 attaque / -4 sur les jets de défense

Le personnage ne veut plus défendre mais attaquer sans relâche pour acculer ou achever son ennemi. BONUS DE +2 EN ATTAQUE MAIS MALUS DE -3 SUR LES JETS DE DÉFENSE pour la riposte adverse.

le combat à distance

L'avènement des armes à feu bouleverse la donne des combats. Il est désormais possible de mettre hors de combat, ou de tuer, un adversaire en un coup sans subir le contact. C'est l'attaque de dissuasion par excellence. Les premiers fusils qui se rechargeront ventre à terre inaugureront la guerre moderne.

Agilité + compétence de tir + D6 % 8 et malus au jet d'attaque

- Il n'y a pas de défense possible, tout dépend du jet d'attaque.
- Il n'y a qu'une seule attaque par assaut sauf pour quelques armes automatiques rares.
- Seul le niveau de difficulté peut altérer le jet d'attaque initial comme suit :

Conditions	Malus au jet d'attaque
<i>Visibilité faible</i>	+4
<i>Visibilité inexistante</i>	+8
<i>Blessure à la main</i>	+3
<i>Mouvement cible ou tireur</i>	+4
<i>Portée lointaine</i>	+4
<i>Cible petite</i>	+4
<i>Cible imposante</i>	-4
<i>Mouvement rapide cible ou tireur</i>	+6
<i>Cible abritée</i>	+4
<i>Cible bien abritée</i>	+8

Il est possible de viser pour gagner +2 bonus par assaut, jusqu'à un maximum de 3.

Les cases en caractères gras donnent des malus qui peuvent ÊTRE APPLIQUÉS POUR LE CORPS À CORPS.

Veuillez vous reporter à la section équipement pour connaître les paramètres de chaque arme .

le calcul des dégâts

Quand une attaque passe, le défenseur (ou plutôt la victime...) subit des dégâts si sa résistance n'est pas assez forte. Ces dégâts sont fonction de l'arme employée et de la réussite de l'attaque portée.

$$\text{Dégâts} = \text{marge de réussite} + \text{dégât armes} - \text{constitution} - \text{protection}$$

La feuille d'aventure inclut un baromètre de SANTE qui indique comment le personnage sera handicapé à la suite de ses blessures. Le tableau indique le malus applicable aux activités physiques et mentales en cas de blessures, selon le niveau de celles-ci.

Niveau Type d'actions	estafilade	Plaie ouverte	fracture
Physiques	-1	-3	-6
Mentales	-1	-2	-3
Récupération	1 jour	1 semaine	1 mois

Pour savoir quelle est l'importance de la blessure, il suffit que le défenseur fasse un jet de résistance contre la marge de réussite de l'attaquant + les dégâts de l'arme.

- si l'échec est <4 : estafilade
- si l'échec est <8 : plaie ouverte
- si l'échec est >9 : fracture
- en cas d'échec critique ou >13 : mort immédiate

Les niveaux de blessures s'accumulent tels que :

3 estafilades => plaie ouverte

2 plaies ouvertes => fracture

3 fractures => coma puis mort sans les premiers soins

en outre, un niveau fracture donne une nouvelle estafilade par assaut !

Vous remarquerez donc que les combats sont particulièrement brefs et meurtriers et qu'il est donc nécessaire de les employer avec parcimonie.

❖ Règle optionnelle : la localisation des dégâts :

Vous pouvez optimiser la simulation en localisant les blessures sur diverses parties du corps. Pour cela , si vous ne visez pas particulièrement une partie du corps, faites appel au tableau ci-dessous pour déterminer la région du corps touchée.

Si vous la visez, rappelez-vous des MALUS que vous devez normalement subir (ils sont indiqués dans le tableau ci-dessous).

En cas de *PASSE D' ARMES*, vous devez à chaque blessure déterminer une zone différente. Ne faites ce jet que si le coup a des effets (pas s'il est stoppé par une armure, par exemple).

Chiffre obtenu (D20)	Région touchée	Malus de visée
1-3	Tête	-4
4-6	Bras gauche	-2
7-9	Bras droit	-2
10-12	Thorax	-3
13-16	Abdomen	-3
17-18	Jambe gauche	-2
19-20	Jambe droite	-2

De simples estafilades ne donnent pas de malus particulier en dehors du -1 du tableau. Par contre, voici quelques suggestions dans le cas des plaies ouvertes et des fractures selon les parties du corps victimes que vous pourrez substituer aux règles précédentes :

Tête :

Plaie ouverte :

1. un étourdissement empêche le joueur d'attaquer au prochain assaut
2. le coup renverse le joueur étourdi qui ne pourra tenter que d'esquiver avant qu'il ne se relève.
3. le sang coulant sur le front de l'adversaire l'empêche de voir correctement (malus de combat à distance ou au corps à corps : -2 supplémentaire).

Fracture :

4. le coup provoque une cécité que nous espérons passagère : voir le malus de combat de la non-visibilité
5. une commotion provoque l'évanouissement du combattant qui chute sur place, pour 1D4 heures
6. une hémorragie provoque un affaiblissement progressif de -1 de malus sur toutes les actions entreprises. La victime doit en outre faire un test de constitution (malus= malus cumulé x2) pour éviter de s'évanouir.

Bras :

Plaie ouverte :

1. le coup oblige le protagoniste à lâcher l'objet qu'il tenait de cette main
2. non seulement l'objet est lâché, mais encore la main est inutilisable jusqu'aux soins
3. l'objet est détruit (si cela est plausible) et le bras, sous la violence du choc, est engourdi pour D20 assauts (jet caché du MJ)

Fracture :

4. Une partie du bras (clavicule, os divers) a été touchée : le bras est inutilisable et l'engourdissement et la douleur provoquent un malus de -3 sur le coup
5. le poignet est mutilé et le sang ne cesse de jaillir de la blessure : un test de résistance avec 3D6 se fera pour tester la perte de conscience
6. le coude est touché et la fracture cause un -5 sur toutes les actions physiques (-3 pour les mentales) – le praticien qui va réparer cela devra faire un succès complet pour éviter que le bras ne soit handicapé par la suite – un nouveau coup dans cette zone entraînera l'inconscience

Thorax :

Plaie ouverte:

1. le combattant est renversé par ce coup et chute 1 m en arrière. Il ne pourra pas se défendre jusqu'à ce qu'il se relève
2. le combattant est non seulement renversé mais en plus, il perd l'objet qu'il possède de sa main principale
3. la clavicule est touchée : un malus de -2 pour les actions physiques est applicable derechef

Fracture:

1. un malus de -4 vient sanctionner ce coup qui a défoncé plusieurs côtes . Ce malus dure jusqu'aux soins éventuels...

- un des poumons est touché : outre l'inconscience, la victime perd l'équivalent d'une estafilade par assaut tant que l'hémorragie n'est pas réduite par une intervention extérieure.

Abdomen

Plaie ouverte:

- le choc coupe le souffle de la victime qui ne pourra pas parer ni attaquer l'assaut suivant
- la hanche touchée, le combattant se plie de douleur et ne pourra RIEN faire l'assaut suivant
- le coup étourdit l'adversaire qui doit récupérer 1D4 assauts. Pendant qu'il récupère ses esprits, tous ses scores (physiques et mentaux) sont divisés par 2 !

Fracture:

- le bassin est touché : le combattant tombe au sol et ses traits physiques sont réduits de moitié. Il doit en outre tester sa constitution chaque round (malus= malus cumulé-1).
- l'abdomen est comprimé par le coup et le choc cause l'inconscience en plus de la blessure proprement dite (réveil : 1D4 heures).
- la colonne vertébrale est touchée : immobilisation complète jusqu'à ce que des soins soient prodigués. Le praticien devra réussir un succès complet sinon, les risques de paralysie sont grands...

Jambes :

Plaie ouverte:

- le mollet est touché : un test de dextérité est nécessaire sinon la victime trébuche et perd son objet principal
- déséquilibré, le blessé ne pourra que se défendre les deux assauts suivants
- la jambe est engourdie par le choc et les déplacements sont réduits de moitié. Le blessé ne pourra plus attaquer plusieurs fois (voir les passes d'armes).

Fracture:

- l'entaille ou la frappe a déclenché une hémorragie qui cause un malus de -1 par assaut (cumulatif jusqu'à ce que l'hémorragie soit stoppée)
- la rotule est touchée : l'immobilisation physique est immédiate et un malus de -3 est applicable pour les actions mentales à cause de la douleur vivace
- l'artère fémorale est touchée : un test de constitution est nécessaire pour ne pas sombrer dans l'inconscience. Il faut stopper l'hémorragie (ajouter une plaie ouverte par assaut si ce n'est pas le cas)

❖ **Règle optionnelle : les protections :**

Les protections donnent un bonus pour le jet de résistance du personnage touché :

Type de coups Armes	contondant	perforant	Coupant
Habit en cuir	2	0	2
Plaques de métal	2	3	5
Gilet pare-balles	0	7	3
Protection militaire	2	5	2

VII) L'enquête : mode d'emploi

Etapas de l'enquête

La quête d'indices

Utilisez les compétences « méthodes policières » ou au mieux « criminologie » pour interpréter des indices scientifiquement.

Trouver des indices relève plus du trait « perception » agrémenté de « dénicher quelque chose » ou « investigation » en compétences.

Les paragraphes suivants vous permettront d'enrichir vos enquêtes avec des situations concrètes qui permettront à vos PJs compétents de s'immerger totalement dans la scène du crime. Vos descriptions n'en seront que plus réalistes.

Sur les lieux du crime

Il est essentiel d'isoler au plus vite la scène du crime pour éviter la pollution d'indices étrangers au meurtre ! La photographie est d'ailleurs utilisée à cette fin. On passe l'endroit au peigne fin avec un passage en spirale ou en cercles concentriques .

On peut ainsi :

Etablir l'heure de la mort :

Selon le refroidissement du corps (de 0.8 à 1.1 °c par heure les 11 premières heures puis deux fois moins vite). La *rigor mortis* est installée après 12 heures puis se relâche progressivement du visage aux jambes. Des spasmes cadavériques peuvent aussi être interprétés.

La *livor mortis* donne un aspect de contusion, à cause de la descente des globules vers le sol, sous effet de la pesanteur quand la circulation sanguine est suspendue.

Etablir la date de la mort :

Les bactéries décomposant le sang donnent des traces vertes sur les flancs au bout de deux jours. Les insectes pondent selon les saisons (les œufs de mouche éclosent en 8 – 14 heures dans de la chair fraîche).

Etablir des empreintes :

L'usure des traces de pas, le tracé des semelles ou les traces d'outil seront des preuves adéquates. La nature du sol sera un bon révélateur ou non de ces empreintes.

Balistique

La **balistique** débute vers 1897, quand on remarque que la balle porte la marque des stries du canon (les lignes en spirale de l'intérieur du canon font tourner la balle) et celle des cloisons (espace entre ces stries). On peut ainsi définir, si l'on est expert, le calibre, les

défauts du canon et bien sûr les dimensions des stries et des cloisons. On peut faire de même avec les douilles retrouvées sur le lieu du crime.

L'expertise des blessures peut aussi renseigner l'enquêteur : *par exemple, avec un fusil de chasse, à cause de la dispersion des plombs, on peut déterminer à quelle distance on a tiré. A bout portant, on retrouve une brûlure causée par les gaz échappés du canon. L'anneau formé par cette marque donne l'angle de tir !*

Ces preuves ne sont toutefois pas suffisantes pour remporter les suffrages d'un tribunal, du moins pour la période considérées (le XIX^{ème} siècle).

Empoisonnement

Voici un panorama des substances mortifères entrant dans la catégorie des poisons :

- Le métaldéhyde acétique (carburants des réchauds, par exemple) donne des crampes, hallucinations et tremblements, entraînant le coma et la mort
- La ciguë donne des symptômes d'étouffement
- L'aconit, administrée par la peau, paralyse tour à tour les organes (elle fut surnommée salive de Cerbère par les anciens grecs)
- La belladone (atropa belladonna) donne migraines, hallucinations puis arrêt cardiaque – les yeux noirs et la dilatation des pupilles en sont les signes
- La strychnine (du strychnos des régions tropicales) a un goût amer, réputée immuniser contre les venins de serpent, elle donne des contractions musculaires, retousse les lèvres puis provoque un arrêt respiratoire
- Le thallium est soluble dans l'eau, n'a ni goût ni couleur, donne des symptômes de grippe avec en plus la chute des cheveux, ses dommages sont internes (touchant les organes)
- L'antimoine se confond aisément avec les dommages stomacaux (diarrhées puis arrêt cardiaque)
- L'arsenic se confond avec le choléra et la dysenterie : son pouvoir irritant donne des brûlures à la gorge, des crampes et des vomissements
- Le cyanure a une issue fatale en quelques minutes mais est reconnaissable grâce à une odeur d'amande persistante dans l'haleine – il prive le sang de l'oxygène
- L'opium, mélangé avec le cognac, donne le laudanum : insensibilité à la douleur, somnolence, engendre une dépendance absolue
- La scopolamine issue de la belladone (op. cit.) réduit les inhibitions et agit parfois comme sérum de vérité

Armes blanches

La localisation d'une blessure par arme blanche est un bon indice de la position de l'agresseur au moment du choc. Des blessures aux bras indiquent que la victime a tenté de se protéger, et cela éclabousse souvent l'agresseur. Le coup d'estoc fait moins saigner et donne un indice de la longueur de la lame. La gorge tranchée montre une réduction à l'impuissance de la victime, cela étant impossible à réaliser dans une lutte classique.

Strangulation

Soi-disant indétectable, la strangulation livre tout de même des indices intéressants. On voit souvent des contusions à l'endroit de la compression par les pouces. Ce type d'étranglement coince la langue entre les dents, et l'os hyoïde, à la base de la langue, se rompt facilement.

L'étude de l'environnement d'une pendaison est précieuse pour déterminer si la victime est tombée ou a été poussée. La hauteur de la chute provoque des lésions des muscles du cou ce qui peut contredire une pendaison maquillée en suicide.

Petites notes du docteur Petiot, brillant praticien de France sur les décès par étouffement (anoxie) :

Classification des décès par anoxie (par Henri Petiot)

1. Déficit brutal d'oxygène dans l'environnement (gaz butane/propane)
2. Obstruction du nez et de la bouche (suffocation)
3. Obstruction des voies principales de respiration (refoulement/étouffement)
4. Obstruction du passage de l'air par pression sur la nuque (strangulation/pendaison)
5. Compression de la poitrine (asphyxie traumatique)
6. Restriction de la respiration par le positionnement (asphyxie de position)
7. Incapacité du sang à transporter l'oxygène vers les tissus (empoisonnement au monoxyde de carbone)
8. Incapacité des tissus à utiliser l'oxygène (empoisonnement au cyanure)
9. Inhalation de liquides par les voies de respiration (noyade)

Enfin, il faut rappeler qu'une strangulation manuelle est un homicide, en effet nul ne peut s'étrangler lui-même car lors de la perte de conscience les mains se détendent et le souffle est retrouvé. Mmmhh, intéressant...

Noyades et incendies

La clarté des indices dépend étroitement du temps d'immersion . On peut trouver des organismes dans le mucus, et des diatomées dans la trachée. Ces indices sont absents dans le cas d'une mort par choc thermique qui aurait empêché la respiration.

Dans l'eau, la rigor mortis est plus lente, et le refroidissement du corps deux fois plus rapide. Après une semaine, l'abdomen se remplit de gaz et augmente la flottabilité.

L'eau douce pénètre jusqu'au cœur et dilue le sang, baissant la concentration de chlore.

L'eau de mer augmente cette concentration car elle absorbe l'eau contenue dans le sang.

Les brûlures sont classées selon 6 stades depuis les études de Dupuytren :

1. l'inflammation de la peau
2. l'apparition de cloaques
3. les brûlures
4. la destruction de la peau
5. la destruction des muscles sous-jacents
6. l'attaque des os

Il est important de déterminer le taux de monoxyde de carbone inhalé par la victime (si son état rend l'opération possible) pour savoir si elle était consciente lors de la déclaration du sinistre. Le sang coagule plus rapidement lorsqu'il est exposé à la chaleur, alors qu'il fait l'inverse lors de coups éventuels.

Incendies et explosions

La couleur des flammes donne une indication de la nature du combustible employé.

- Le bois donne une couleur jaune rougeâtre, une fumée brun gris
- L'essence une flamme blanc jaune et une fumée noire
- L'huile de cuisine une fumée jaune et une fumée brune

Il faut bien sûr chercher des traces d'effraction dans le bâtiment, de mise en inactivité de système de prévention des feux . En cas d'explosions, la détermination de l'épicentre peut conduire à une mèche ou à un détonateur.

Contrefaçons de documents

La graphologie peut être employée par un passionné au XIX^{ème} siècle. La détermination ne se fait pas au niveau du langage mais au niveau de la graphie.

Certaines idiosyncrasies ne varient jamais, comme le ratio du « g » au-dessus ou au-dessous de la ligne. La pente par rapport à la verticale est aussi un facteur stable.

L'utilisation d'un microscope révèle toute rupture de lignes, les raccords des faussaires trop concentrés sur la forme des lettres.

Sur l'identité de la victime

La tentation est grande pour l'assassin de faire disparaître la victime pour détruire les preuves. La médecine légale aidera à reconstituer l'identité de la victime ; l'une des pionnières dans ce domaine reste celle de l'université d'Edimbourg (fondée en 1801). On recherche dans les dossiers des indices comme les tâches de naissance, des tatouages, encore visibles même quand le corps est ratatiné (quand il est isolé sous un plancher ou dans un placard).

Les ossements montrent la différenciation ethnique : *la mâchoire asiatique est par exemple large avec une molaire à racine triple. Les Amérindiens ont des incisives en forme de pelle.* Les autres races ont leurs propres particularités. Le squelette permet de déterminer l'âge et le sexe du propriétaire.

La reconstitution faciale est inventée vers 1900 par un anatomiste suisse (Wilhelm His). L'expérience du légiste sera garante de l'authenticité ou non du résultat final.

La filature et le pistage

Le pistage peut aussi concerner la traque d'archives dans les fonds poussiéreux des bibliothèques, ce qui est moins dangereux qu'une enquête sur le terrain... mais riche d'enseignements.

La séduction

La séduction permet à un PJ de plaire à un PNJ (personnage non joueur) du sexe opposé. Ce procédé doit être appuyé dans le roleplaying (c'est à dire les échanges entre le joueur et le maître de jeu) qui décidera de la difficulté de la tâche selon les circonstances et la prestation du personnage.

On emploiera le trait CHARISME agrémenté de la compétence BARATIN ou SEDUCTION. Le MJ peut le transformer en jet en opposition (contre FORCE MENTALE par exemple) si le PNJ n'est pas réceptif et a des a priori contre la tentative de séduction.

Le but de cette séduction est bien sûr de glaner un maximum d'informations intéressantes qui feront avancer l'enquête.

L'interpellation

N'oublions pas que les jugements de l'époque (s'ils sont conduits dans les règles du droit) aboutissent rarement s'il n'y a pas de flagrant délit.

La filature doit aboutir sur une interpellation qui peut être aussi psychologique que musclée, quand nécessaire.

Tentez d'abord de persuader votre cible que toute résistance est vaine (jet de Volonté OU Charisme + Baratin OU Méthodes policières avec 2D6 en opposition à la Volonté + Evasion de l'adversaire).

L'interrogatoire

Ce qu'on appelait le « troisième degré » était la version musclée ou le passage à tabac pouvait réussir quand la persuasion plus diplomatique avait échoué.

Un jet de Charisme OU Volonté + Interrogatoire contre la Volonté OU Constitution (pour le troisième degré ;-)) + Baratin OU Méditation (idem...).

Le jugement

Les jugements de l'époque sont **souvent expéditifs** car on croit encore en la théorie suivante : *Tout homme est responsable en entier de ses actes*, il reste un fossé entre expliquer un crime et l'excuser. Cela limite les recherches sur les motivations des criminels puisque 'on ne cherche pas à comprendre le mobile, le contexte (enfance du criminel) pour mieux le traquer.

L'opinion de la foule influence les délibérations du jury, les gens ont toujours cette manie de préférer les affabulations aux hypothèses réalistes et l'accusé peut être acquitté avec des théories abracadabrantiques (surtout pour les crimes passionnels).

La comparution de témoins est fondamentale, mais attention ! Leur qualité (rang dans la société) et leur ancienneté font qu'ils seront plus ou moins bien reçus. Si leur témoignage remonte à plus de dix ans, il y a souvent prescription.

Entre les criminels sains d'esprit et les fous :

Dès le début du XIXe siècle, le crime fut l'enjeu d'un débat théorique qui opposa le discours psychiatrique et le discours anthropologique : «c'était l'esprit ou c'était le corps». La causalité sociologique était bien évoquée de temps en temps, mais toujours à l'appui de l'une ou de l'autre. La perspective anthropologique culmina un moment avec l'anthropologie criminelle (voir la vérité : le chromosome tueur) puis elle s'effondra pour être remplacée par une psychiatrie constitutive. Alors que la première approche reposait essentiellement sur le «corps», la seconde s'intéresserait surtout à «l'âme». Une rumeur ironique circulait à l'époque : «pendant que les fous recevaient un nom, un espace et un traitement, lentement et irrégulièrement, mais toujours avec une réelle évidence, les criminels, eux, se sont retrouvés rejetés sur leurs paillasses, comme les derniers de la classe « lie de la société ».

Gageons que de nombreux suspects tenteront de plaider la folie pour éviter des sorts moins enviables, encore que...

La " M'Naughten Rule "

qui date de 1843: « Afin d'établir une défense pour des motifs de démente , il doit être prouvé que l'accusé ne connaissait pas la nature et la qualité de son acte, au moment même où il commettait cet acte , ceci étant la conséquence d'une maladie mentale ou parce qu'il avait perdu la raison. Ou , s'il connaissait la nature et la qualité de cet acte , il ignorait que ce qu'il faisait était mal. »

Cette règle ne tient pas compte des criminels qui savent distinguer le bien du mal, mais ne peuvent pas maîtriser leurs comportements.

Nous élaborerons des règles permettant de simuler un jugement ultérieurement. Sachez que ces situations sont exceptionnelles puisque normalement, le travail de vos enquêteurs s'arrête bien avant cet événement.

les auxiliaires

Une prise de conscience par tous...

1885 condense toutefois trois événements majeurs pour l'histoire de la criminologie :

- le vote en France de la loi du 27 mai sur la relégation des multirécidivistes.
- la tenue à Rome du premier congrès international d'anthropologie criminelle
- le début de la parution à Lyon (l'année suivante en fait) des Archives d'anthropologie criminelle dirigée par Alexandre Lacassagne

des petites brèves de commissariat à méditer...

Ces historiettes peuvent servir de points de départ d'aventure, vous pouvez les utiliser comme telles en les balançant sous le nez de vos enquêteurs. N'oubliez pas de les avertir par la suite : TOUTES ces histoires sont tirées de faits réels...

Quelques mois après la publication de "Justine", la première mort par strangulation sexuelle fut décrite à Londres. Le 2 septembre 1791, Franz Kozwara, un compositeur particulièrement friant des variantes sado-masochistes, rendit visite à une prostituée à laquelle il demanda de lui couper les organes génitaux. Elle refusa, mais accepta de réaliser la strangulation désirée. S'agenouillant, il se suspend avec une corde attachée à une poignée de porte. Cinq minutes après il était mort. La prostituée fut arrêtée pour meurtre, mais fut acquittée sur son témoignage. Les enregistrements de la cours furent détruits afin de prévenir la publicité de ce cas scandaleux. Une copie secrète en fut faite, puis vendue. L'année suivante, cette affaire fut discutée dans un pamphlet anonyme de 46 pages, dont les 29 premières sont dédiées aux effets de la pendaison sur la physiologie corporelle. Ecrit sous un angle masochiste, le pamphlet décrit en détail "la science sublime de la strangulation" et les "vives sensations" qu'elle procure. Ce pamphlet propose des moyens de diminuer les marques et d'accroître la sécurité et le contrôle sur ces actes.

Un sculpteur de 42 ans a été condamné vendredi à neuf mois de prison à Londres pour avoir volé des cadavres humains afin de rendre ses oeuvres plus réalistes, une sentence sans précédent dans l'histoire judiciaire britannique. L'artiste macabre a été reconnu coupable d'avoir dérobé, avec l'aide d'un complice, des membres et des têtes provenant de 35 à 40 cadavres différents dans le sous-sol du Collège royal de chirurgie de la capitale britannique. Il avait été confondu l'an dernier à l'occasion d'une exposition à Londres pour laquelle il avait utilisé des moules des membres humains volés. Les autorités médicales avaient jugé les reproductions trop parfaites en découvrant les photos dans la presse et ordonné une enquête." (afp, 3 avril)

Le ministère de la Santé a demandé un examen dans tous les centres médicaux du pays sur l'administration de tranquillisants et de médicaments psychotropes, à la suite d'un article paru dans le plus grand journal de Pologne Gazeta Wyborcza sur l'existence de telles pratiques dans un hôpital de Lodz. Certains décès dans cet hôpital auraient «pu avoir été provoqués notamment par une administration incontrôlée de médicaments utilisés dans l'anesthésie», affirme le journal citant des témoignages anonymes d'anciens employés de l'hôpital. Le personnel médical «retarderait parfois volontairement» le transport de certains malades, «pour diminuer leurs chances de survie» et convaincre ensuite les familles des décédés de s'adresser à certaines sociétés de pompes funèbres.

Les «tarifs» pour une dépouille, appelée dans le jargon de l'hôpital «la peau», vont de 1200 à 1800 zlotys (de 326 à 490 euros), dans un domaine où la concurrence est rude puisque très lucrative pour les sociétés spécialisées dans les services funèbres. «Si ces informations sont vraies, elles sont choquantes», a déclaré le premier ministre Leszek Miller, déjà échaudé par un récent rapport très critique sur le fonctionnement des hôpitaux en Pologne. «Ce qui est le plus surprenant pour moi c'est que ces pratiques dureraient depuis dix ans sans qu'elles aient été freinées le moins du monde. Je trouve cela difficile à croire», a-t-il dit. Pour M. Miller, il est évident que de telles pratiques, si elles sont confirmées, ont de fortes chances de se dérouler également ailleurs dans le pays. À Lodz, la police est déjà plongée dans l'affaire. «Si les preuves réunies se révèlent suffisantes, des personnes pourront être inculpées pour crimes graves», a annoncé un porte-parole de la police locale, Jaroslaw Berger.

Brinvilliers (Marie Marguerite de)

Femme jeune et jolie qui, de 1666 à 1672, empoisonneuse sans motifs de haine, quelquefois même sans intérêt, parents, amis, domestiques ; elle allait jusque dans les hôpitaux donna du poison aux malades. Il faut attribuer tous ces crimes à une horrible démence ou à la plus atroce dépravation ; mais non au diable, comme on l'a fait dans le temps. Il est vrai que, dès l'âge de sept ans, la Brinvilliers commença sa carrière criminelle, et qu'il a été permis à des esprits superstitieux de redouter en elle un affreux démon incarné. Ce qu'il y a de plaisant, c'est qu'ayant été brûlée en 1676, après un repentir de vingt-quatre heures, le peuple chercha ses os le lendemain, et voulut en faire des reliques, en disant qu'elle était sainte.

— Les empoisonnements continuèrent après sa mort.

J. Collin de Plancy, Dictionnaire infernal, Brinvilliers (Marie Marguerite de)

3) L'équipement

Voici un bref aperçu des objets en vogue de l'époque de Crimes.

Transports

La **machine à vapeur de James Watt** a fait des miracles. Là où une diligence mettait 4 jours, sans compter les remplacements de roues de bois cassées sur les pavés, la locomotive ne mettra que 5 à 6 heures en 1914. Les bateaux suivent cet exemple (voir les steamers) comme les trolleybus mais au tournant du siècle, le fiacre et le bus à traction animale flanchent mais ne meurent pas.

L'avion est considéré comme hors de portée du public avant cette Première Guerre Mondiale, seul le zeppelin peut apparaître à la rigueur.

Le bateau tente de se surpasser au cours du célèbre trophée le Ruban Bleu (1907 : le Lusitania à 24.5 nœuds de moyenne contre 20.5 pour le Teutonic de 1891).

Les voitures à essence (ou diesel, déjà)- en 1914- culminent rarement à plus de 30 km/h avec la célèbre manivelle destinée à remonter le moteur de temps en temps, sans compter le confort des spartiates...

Mais un attelage ne dépasse guère les 15 km/h, le cheval de courrier ne rattrape pas la plus rapide des voitures moyennes.

Moyen de locomotion	Prix	Disponibilité	Vitesse
Cheval de trait	£ 10	Courant	12
Cheval de monte	£ 30	Rare	25
Chariot simple	£ 25	Commun	10
Calèche commune	£ 45	Courant	15
Voiture couverte	£ 90	Rare	17
Automobile	£ 250	Rarissime	30
Bicyclette	£ 20	Rare	15

Et pourquoi ne pas se laisser aller aux charmes des transports en commun ?

Moyen de locomotion	Distance	Billet
Chariot	50 km	£ 0.5
Calèche	10 km	£ 0.05
Trolleybus	Ville	£ 0.2
Métropolitain	Ville	£ 0.2
Train 2 nd e classe	100 km	£ 0.9

Train 1 ^{ère} classe	100 km	£ 1.4
Steamer - paquebot	1000 km	£ 6
Idem (en classe de luxe)	1000 km	£ 15

Armes à distance

Armes de corps à corps

Petit nécessaire de survie

VIII) vérités à ne pas révéler

Thématiques et notes

notes du concepteur

Crimes est doté d'un système de simulation des plus simples et facilement adaptable aux diverses situations rencontrées. Un système plus complexe aurait rebuté ou découragé des joueurs potentiels et instauré une dictature des règles bien inutile. En effet, le **sel de ce jeu demeure l'ombre** où se cache les criminels, créatures, concepts et jets de dés ; l'ambiance doit rester reine en son domaine !

Qu'est ce qu'un jeu fantastique ? C'est une question bien difficile tant la notion de fantastique est vaste. On ne peut appréhender le fantastique que par ses différents courants : l'expressionnisme d'un Nosferatu et sa distorsion des décors ; l'onirique ; le sadique ; le parapsychologique et le psychanalytique (!) sont autant d'ambiances que l'on peut instaurer dans Crimes.

Ce qui est le plus intéressant, dans la veine « jugulaire » du fantastique, c'est notre capacité à analyser notre réalité mais à l'inverse de la sociologie traditionnelle, au lieu d'expliquer une société à partir de ce qui y est admis, reconnu, valorisé **on examine ici comment la société se définit à partir de ce qu'elle rejette, exclut, voire élimine** : le fou, le délinquant, le criminel, l'anormal.

En effet, à la fin du XIXème siècle, l'Angleterre victorienne s'est retrouvée prisonnière d'un carcan socio culturel qui réprimait tout ce qui s'écartait des règles de bienséance et des valeurs établies. Or, dans ce contexte de contrastes où la pauvreté de certains milieux s'opposait à la richesse de la bourgeoisie, **tout ce qui pouvait transgresser la morale devenait une source d'intérêt et de fascination**. C'est l'époque où des monstres célèbres comme Dracula, Frankenstein ou le Dr Jeckyll voient le jour dans la littérature d'épouvante et remportent un franc succès auprès d'un public avide de détails insolite et interdits.

Bien plus terre à terre, loin d'être une question marginale, le crime représente une des institutions centrales de notre société. On ne peut comprendre le crime sans la relier au système pénal et judiciaire ; à la mise en scène médiatique des faits divers, à l'exploitation politique de la délinquance, à la formation des sociétés disciplinaires, à toute une série de phénomènes d'actualité. Le XIX^{ème} siècle n'échappait pas à ces règles.

Ne menez pas vos enquêtes comme de vulgaires *traques* « *les gentils cherchent les méchants* ». Cela ne mènerait pas plus loin qu'une aventure dans un donjon de seconde zone. Vous devez inclure des intrigues et des personnages secondaires (connections du tueur avec le gouvernement, lien avec un PJ...) pour compliquer les choses. Rien ne sert de surenchérir dans l'horreur malsaine au risque de rapidement saturer vos joueurs, à moins que cela ne constitue un excellent dérivatif aux scénarii habituels.

Le paragraphe suivant vous donne quelques conseils pour développer l'atmosphère du jeu.

jouer sur la corde raide

Le **DRAME** noué dans Crimes vient de deux intrusions :

- celle d'un élément extraordinaire dans le monde ordinaire (un tueur d'un genre nouveau, une créature extraordinaire...)
- la projection d'un élément ordinaire dans un monde extraordinaire (un héros européen dans une colonie de la peur, un dandy dans les bas-fonds d'une cité...)

L'EFFET EMOTIONNEL que vous voulez instaurer doit être suffisamment varié pour combler vos joueurs méritants.

- ⌚ Effroi : grande frayeur ; épouvante, frayeur
- ⌚ Epouvante : terreur soudaine causée par quelque chose d'inattendu et de dangereux
- ⌚ Frayeur : peur soudaine et passagère causée par un danger réel ou supposé
- ⌚ Horreur : effroi, répulsion causée par l'idée d'une chose horrible, affreuse, repoussante
- ⌚ Terreur : peur violente qui paralyse

A la lumière de ces différentes définitions, vous constatez les sels et les piments d'une atmosphère de peur : l'étendue du sentiment (soudain ou distillé), la présence réelle ou imaginaire de l'objet de peur (imaginé ou vu) et sa connaissance ou son ignorance (forme clairement définie ou floue, réservant des surprises).

LE DECOR : la tentation est grande d'innover... mais est-ce nécessaire ? Bien que sans cesse rabâché, le décor typiquement gothique semble nous avoir préprogrammés pour éprouver de l'inquiétude. Il donne la substance vitale pour faire suer les joueurs : un bon cimetière avec de la brume, des toiles d'araignées dans une sombre et vaste demeure... Même vos créations originales doivent reprendre certains de ses éléments à succès pour stimuler la représentation des lieux par vos joueurs !

médiagraphie

Il s'agit pour l'instant des œuvres dont je me suis accaparées pour déterminer l'ambiance du jeu. Soyez juste un peu patient pour que ce sondage devienne plus exhaustif.

Vous trouverez ci-dessous une sélection d'œuvres, tous supports compris, qui vous plongeront dans des thèmes et ambiances parfaites pour le jeu Crimes. Des pans entiers du jeu sont d'ailleurs issus de cette immersion dépaysante.

films a voir

Le silence des agneaux et Hannibal pour la personnalité du tueur en série et les rapports dégagés avec les enquêteurs.

From Hell : tiré de l'excellente BD d'Alan Moore – ambiance sombre, glauque à souhait et l'on sent la corruption de la haute société à travers l'histoire de Jack l'Eventreur.

Série des docteurs Mabvse (Fritz LANG): pour l'archétype intemporel d'un « génie du crime ».

M le maudit (idem) : des images sublimes et un meurtrier pathétique et une foule vengeresse.

Seven : Encore pour l'ambiance sombre et sans issue de ce polar avec tueur en série. Le thème du mobile du crime est un modèle intéressant.

Le témoin du mal : le héros est confronté à Azazel, démon biblique, qui prend possession des corps humains pour se livrer à sa seule passion : le meurtre et la perversité. Ou comment être confronté à ce que l'on ne connaît pas.

La dernière maison sur la gauche (Wes CRAVEN) : l'indifférence des tortionnaires par rapport aux victimes est impressionnante mais n'est rien face à la férocité de leurs parents. Une ambiance « documentaire » qui rend le tout presque insupportable.

Il était une fois en Chine (Tsui HARK) : pour l'ambiance en Chine au début du siècle avec l'ingérence européenne et les traditionnelles écoles martiales.

bd's

La Ligue des gentlemen extraordinaires : (Alan MOORE et Kevin

O'NEILL) : une fantastique BD qui développe le thème du glorieux empire britannique face aux méchants qui veulent sa perte. Reprend de bons vieux personnages de l'époque (Alan Quatermain, Jekyll et Hyde, Nemo, l'homme invisible...).

romans et livres

L'Aliéniste et L'Ange des ténèbres : de très bons thrillers se déroulant dans l'Amérique du XIXème siècle, avec une bonne reconstitution des procédés d'enquête de cette époque

jeux vidéo

Clive Barker's Undying : une ambiance feutrée, sur fonds de malédiction familiale.

Nightmare's Creatures : un vilain occultiste réveille toute une pléiade de démons dans un décor londonien fidèlement reconstitué.

IX) Vérités : crimes en série

Intérêts

Une campagne de Crimes n'est pas obligée de s'arrêter à l'arrestation d'un coupable, fut-il puissant et particulièrement retord. Le sujet principal du jeu reste **le crime** en lui-même, et nous vous livrons à présent quelques pistes pour donner à votre campagne une envergure inédite. Cela amènera vos joueurs –et vous-mêmes- à réfléchir sur la criminalité elle-même, et à multiplier la puissance de ce thème.

hypothèses

Le chromosome tueur

« *ATAVISMIE : prédisposition héréditaire, causée soit par le génotype (chromosomes) soit par le phénotype (conditionnement par le milieu de vie).* »

Il faudra attendre 1968 pour parler de génétique quand on trouve chez certains individus un 47^{ème} chromosome (triplet caryotype XYY pour les intimes) qui deviendra céléberrissime. A vous de voir si vous vous permettez cet anachronisme ou non pour expliquer la vague de criminalité du XIXème par la génétique (euh... cette théorie est fautive scientifiquement, bien sûr !).

Néanmoins, sans cette connaissance, la police criminelle du XIXème a trouvé sa propre explication du crime par la biologie. On tente de dessiner un profil identifiable du barbare menaçant « *pour prévenir le crime, dans le meilleur des cas, pour éliminer la bête, dans le pire ...* ».

Cesare Lombroso est le père de cette pseudo-science : par des indices physiques, on peut déterminer les « criminels-nés ». Ils ont bien sûr l'air louche, mais ont d'autres anomalies : la résistance à la douleur (obtusité) ; l'inémotivité ; une intelligence faible... Lombroso fait des disciples en France par un intermédiaire : Scipio Sighele. Il faut toute la verve l'Antoine Lacassagne pour stopper cette mode : ce glorieux chercheur défend l'hypothèse du crime sociologique dans un e mémorable engueulade au IInd Congrès d'Anthropologie Criminelle à Paris (1889).

Aujourd'hui encore, à la veille du XX^{ème} siècle, le préfet Bertillon utilise l'anthropométrie pour mesurer les crânes, les os des criminels afin de ficher les populations à risque. Gageons que cette mode n'aille plus loin.

« En 1870, je poursuivais depuis plusieurs mois dans les prisons et les asiles de Pavie, sur les cadavres et sur les vivants, des recherches pour fixer les différences substantielles entre les fous et les criminels, sans pouvoir bien y réussir : tout à coup, un matin d'une triste journée de décembre, je trouve dans le crâne d'un brigand toute une longue série d'anomalies atavistiques, surtout une énorme fossette occipitale moyenne et une hypertrophie du vermis analogue à celle que l'on trouve dans les Vertébrés inférieurs. A la vue de ces étranges anomalies, comme apparaît une large plaine sous l'horizon enflammé, le problème de la nature et de l'origine du criminel m'apparut résolu : les caractères des hommes primitifs et des animaux inférieurs devaient se reproduire de nos temps » (Lombroso, 1908, p. XXXII)

Cet acharnement à récupérer des crânes de criminels ne tarda pas à inquiéter les criminels eux-mêmes ; qui ne souhaitaient pas devenir les reliques de la science anthropologique. Si Vilella avait eu selon Lombroso l'honneur posthume de devenir le « totem » et la « mascotte » de l'anthropologie criminelle (Lombroso, 1907) ; l'un des palimpsestes que Lombroso recueillit dans les prisons affirmait avec témérité et comme pour conjurer l'inéluctable : « Cher Ombroso, tu n'auras point mes os » (Lombroso, 1894, p. 107).

Le MJ responsable de la campagne peut néanmoins décider de la validité de ces thèses et affirmer que l'évolution de l'homme, par désordre génétique, explique ses prédispositions à l'acte criminel. Le jeu des joueurs sera de traquer tous ceux qui pourraient répondre aux critères définis. Le côté surnaturel serait retravaillé pour insister sur les déformations physiques subies par les pires criminels (mythe du docteur Jekyll et mister Hyde). Il peut aussi en prendre le contre-pied : ces thèses existeraient pour éliminer une partie de la population (juifs par exemple !).

L'abandon par Dieu

Si vous ne souhaitez pas retenir la déviation par rapport au corps, voici la théorie de la déviation par rapport à Dieu. Nous avons vu dans l'historique (partie I.) que la déchristianisation est en marche, surtout dans les villes, nouvelles Babylone au mieux, Sodome et Gomorrhe au pire. L'avancée vers la civilisation s'accompagne d'un recul de l'alliance avec Dieu et d'une régression vers un instinct animal.

Le Créateur, ulcéré, décide de balayer cette humanité qui pense pouvoir se passer de lui, mettant ainsi en application la vision de Jean dans son apocalypse.

La recrudescence du crime ne serait qu'un symptôme de cette marche vers la fin des temps. Elle s'accompagnera du succès des prophéties qui se heurtent à l'incrédulité des gens, de signes annonciateurs des plus étranges. Tout n'est que corruption et ce vaste plan inéluctable culmine avec la 1^{ère} **guerre mondiale**, la « der des ders » qui s'annoncera véritablement comme le tombeau du progrès occidental et de ses valeurs refuges.

Cette campagne « à se tirer une balle » est la plus sombre de toutes mais permet un développement cohérent du savoir des enquêteurs qui s'apercevront sur le tard de la fatalité de leur monde. L'aspect moral et religieux est mis en avant, et les personnages pourraient devenir de nouvelles Cassandre, cette prophétesse grecque qui était damnée à dire vrai sans jamais être cru. Bien sûr, cette fin programmée ne devra jamais être révélée en tant que telle aux joueurs qui se décourageraient de suite (comment réagiriez vous, en tant que héros, si

vous savez être condamnés sans gloire ?). Utilisez les histoires étranges (voir antagonistes surnaturels) mises à votre disposition pour déstabiliser vos joueurs.

Théorie des égrégores

Une théorie qui relie une fois de plus les crimes isolés au macrocosme universel. En effet, la Théorie des Egrégores veut que toutes les pensées produites par les hommes prennent forme, se nourrissent de leur répétition et de leur intensité, pour prendre une forme *réelle*.

L'amour, la haine, l'indifférence, la souffrance sont donc derechef concernées (voyez l'illustration du Cri de Munch) et les sourdes inquiétudes de la fin du XIXème siècle pourraient bien déboucher sur une fin réelle. L'esprit de cette campagne serait que les pensées, les thèmes et les motifs présents dans vos histoires prennent une forme réelle et qu'il faudra une véritable révolution culturelle pour délivrer l'humanité de sa propre corruption.

Le MJ devrait employer des compétences telles que l'Intuition, la Lecture d'aura et de pensées pour renseigner et alarmer les héros au sujet de la nature réelle de leur environnement.

Le MJ facétieux (ou plutôt un tantinet sadique) devrait aussi augmenter les possibilités de Corruption des personnages qui auront du mal à s'isoler de cette atmosphère glauque universelle. L'accent viendra sur la décadence de la morale, sur ces choses indéfinissables « dans l'air » qui angoissent. Des « monstres » humains tel que le célèbre Jack l'Eventreur, voire des monstres *réels* devraient intervenir pour cristalliser et incarner ces égrégores négatives. Comment s'en sortir, me direz-vous ? En créant un mouvement international Love and Peace ? Non. Tout simplement en survivant, et sauvegardant ses illusions... Brr...

Table des matières

I) PROLOGUE.....	1
<i>1869 : l'affaire Troppmann</i>	
.....	<i>1</i>
II) INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	4
III) SCÈNES DE CRIMES.....	5
L'EUROPE A LA DÉCOUVERTE DU MONDE.....	5
<i>L'Angleterre victorienne.....</i>	<i>5</i>
<i>L'Irlande.....</i>	<i>6</i>
<i>La France.....</i>	<i>6</i>
<i>Le reste de l'Europe.....</i>	<i>8</i>
LES COLONIES DE LA PEUR.....	9
<i>Les Indes.....</i>	<i>9</i>
<i>Le grand jeu en Afrique.....</i>	<i>10</i>
LE RESTE DU MONDE.....	11
<i>La Chine.....</i>	<i>11</i>
<i>Le Japon.....</i>	<i>11</i>
L'ÈRE INDUSTRIELLE.....	12
<i>la révolution au quotidien.....</i>	<i>12</i>
<i>La religion.....</i>	<i>13</i>
<i>les villes ogresses.....</i>	<i>14</i>
<i>de sourdes inquiétudes.....</i>	<i>15</i>
UN CADRE POUR CRIMES : PARIS	16
<i>contexte général.....</i>	<i>16</i>
<i>lieux de la capitale.....</i>	<i>16</i>
<i>le Paris underground.....</i>	<i>18</i>
IV) LES PERSONNAGES JOUEURS.....	19
ARCHÉTYPES.....	19
<i>les traits.....</i>	<i>21</i>
<i>Attribution des scores.....</i>	<i>22</i>
LES COMPÉTENCES.....	22
LA PERSONNALITÉ.....	29
CONCEPTS.....	30
<i>La haute société.....</i>	<i>30</i>
<i>L'univers du crime.....</i>	<i>32</i>
<i>Les spécialistes.....</i>	<i>35</i>
<i>un peu d'exotisme.....</i>	<i>37</i>
LE PORTRAIT.....	40
<i>petite histoire personnelle.....</i>	<i>41</i>
<i>des questions à vous poser.....</i>	<i>41</i>
<i>Historique du personnage.....</i>	<i>42</i>
V) ANTAGONISTES : CRIMINELS DE TOUT POIL.....	44

INTRODUCTION.....	44
L'ARMÉE DU CRIME.....	44
<i>bandes et apaches</i>	44
<i>les génies du crime</i>	45
<i>crimes passionnels</i>	46
<i>les anarchistes</i>	46
MEURTRIERS ISOLÉS.....	47
<i>tueurs en série</i>	47
3. ANTAGONISTES SURNATURELS.....	50
<i>Le Golem</i>	51
<i>Le juif errant</i>	52
<i>Démiurges et savants fous</i>	52
<i>Le cadavre ambulante : la momie</i>	54
<i>Le suceur de sang : le vampire</i>	55
<i>La discipline occultisme</i>	56
<i>Monstres ou créatures surnaturelles</i>	58
FAITS TRÈS ÉTRANGES.....	64
VI) PROCÉDURES DE TRAQUES.....	65
SYSTEMÈME DE SIMULATION.....	65
<i>Résolution des actions</i>	65
RÈGLES ADAPTÉES DE CRIMES.....	68
<i>L'investigation</i>	68
<i>Loi de corruption</i>	69
<i>La peur limitante</i>	70
<i>La santé mentale</i>	72
COMBAT ET MANGÈVRES.....	74
<i>déterminer l'initiative</i>	74
<i>les passes d'armes</i>	74
<i>les options de combat</i>	75
<i>le combat à distance</i>	76
<i>le calcul des dégâts</i>	77
VII) L'ENQUÊTE : MODE D'EMPLOI.....	80
ETAPES DE L'ENQUÊTE.....	80
<i>La quête d'indices</i>	80
<i>La filature et le pistage</i>	83
<i>La séduction</i>	83
<i>L'interpellation</i>	84
<i>L'interrogatoire</i>	84
<i>Le jugement</i>	84
<i>les auxiliaires</i>	85
3) L'ÉQUIPEMENT.....	87
<i>Transports</i>	87
<i>Armes à distance</i>	88
<i>Armes de corps à corps</i>	88
<i>Petit nécessaire de survie</i>	88
VIII) VÉRITÉS À NE PAS RÉVÉLER.....	89
THÉMATIQUES ET NOTES.....	89
<i>notes du concepteur</i>	89

<i>jouer sur la corde raide</i>	90
<i>médiagraphie</i>	90
IX) VÉRITÉS : CRIMES EN SÉRIE	92
INTÉRÊTS	92
HYPOTHÈSES	92
<i>Le chromosome tueur</i>	92
<i>L'abandon par Dieu</i>	93
<i>Théorie des égrégores</i>	94