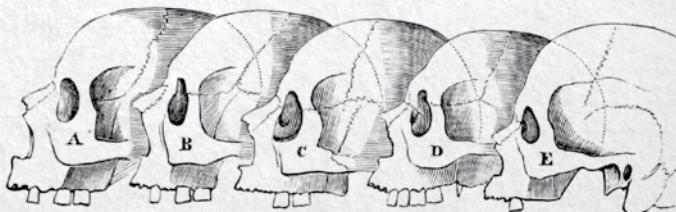




# Kit de découverte



# Crédits

## Chef de projet

Yann Lefebvre

## Auteurs

Yann Lefebvre, Mahyar Shakeri

## Secrétaire d'édition

Daniel Latreille

## Aide au développement

Christophe Chaudier, Julien Clément,  
Guillaume Fréry, Mahyar Shakeri,  
Jérémie "Jemrys" Rueff

## Selectures

Daniel Latreille, Florent Moragas

## Maquette et conception graphique

Christophe Chaudier, Nathan Jucker

## Couverture et illustrations

David Chapoulet



Crimes est une création des Écuries d'Augias.  
Copyright (c) 2006-2016 les Écuries d'Augias.

Tous droits réservés. Toute reproduction sans permission écrite de l'éditeur est expressément refusée, sauf dans un but de présentation. Les joueurs peuvent reproduire les feuilles de personnage et les annexes des scénarios pour un usage personnel exclusivement. La mention ou la référence à une quelconque entreprise ou produit dans ces pages n'est pas une atteinte aux labels ou marques déposés concernés.

Retrouvez nos créations sur notre site :



[www.ecuries-augias.com](http://www.ecuries-augias.com)



Crimes est certifié sans tentacules

## Dédicaces

De **Yann** aux lecteurs de Crimes qui ne lâchent rien, nous ne lâcherons rien non plus !

De **Mahyar** à ses trois drôles de dames : oui pardon j'arrive, encore quelques signes... à son éditeur : merci pour cette délicieuse aventure... aux lecteurs : à vous, maestri. Musique !

## Avertissement

Tous les partis-pris, idées et thèses développées dans ce livre se basent sur un fondement historique. Il ne s'agit en aucun cas de l'opinion des auteurs. Ils ne sont destinés qu'à retrancrire l'ambiance et l'idéologie d'une époque sans aucune finalité propagandiste.

Bien au contraire, les auteurs s'inscrivent en faux contre ces idées macabres qui chantent la décrépitude d'un monde. Nous préférons la lueur du soleil à la pénombre des crépuscules. Clairement : nous condamnons l'ensemble des idéologies racistes, antisémites ou colonialistes exposées par certaines figures du XIX<sup>e</sup> siècle.

De même, nous avons employé librement certains personnages historiques, célèbres ou non, leur ayant prêté certains traits, connivences ou responsabilités à des fins ludiques, mais en aucun cas dans un but diffamatoire.

# Sommaire

L'univers de Crimes	4	Profil psychologique	16
		Convictions	16
Qu'est-ce qu'un livret de découverte?	4	Passions	18
		Tabous	19
		Tempérament, angoisse, névrose et psychose	20
Qu'est-ce qu'un jeu de rôles?	4	<b>Mécanismes de jeu</b>	21
		Philosophie du système de jeu	21
Qu'est-ce que l'univers de Crimes?	4	Tests simples	21
		Tests en opposition	22
Profession de foi	4	Autres types de tests	23
Contexte historique de la Belle Époque	7	Variation des jauge psychologiques	23
		Événements à prendre en compte	24
		Gestion des combats et de la santé	25
<b>Évolution entre la 1<sup>e</sup> et la 2<sup>e</sup> édition</b>	<b>9</b>	<b>Autres mécanismes de jeu</b>	<b>28</b>
Les nouveautés	9	Gestion des contacts	28
Origine	12	Jauge de groupe	28
Profession	13		
Potentiels et compétences	13		

Retrouvez en boutique le **Livret de découverte** de Crimes avec le scénario de

**Mahyar Shakeri**

**La symphonie des corps**

Retrouvez la souscription pour la nouvelle édition de CRIMES sur Ulule :

<http://fr.ulule.com/crimes-2/>

# L'univers de Crimes

## Qu'est-ce qu'un livret de découverte ?

Vous avez acquis ce *Livret de découverte*. Il a pour fonction de vous présenter succinctement le jeu, ses mécanismes les plus simples, à mettre en pratique dans le scénario fourni à la fin. Nous supposons que vous êtes soit un curieux qui n'a jamais pénétré dans l'univers de CRIMES, soit un explorateur aguerri qui se demande en quoi ce nouveau voyage sera novateur. Si vous êtes dans ce deuxième cas, vous pouvez passer les deux premières parties et vous rendre à la page 9.

## Qu'est-ce qu'un jeu de rôles ?

Ce loisir regroupe plusieurs participants autour de la construction d'une histoire interactive. Dans sa forme la plus classique, le jeu de rôles se pratique autour d'une table. Parmi les participants, les Joueurs qui incarnent les personnages principaux du scénario, appelés Personnages-Joueurs (PJ). Ils décident des actions de ceux-ci au fur et à mesure que le dernier participant, appelé Meneur de Jeu, décrit le scénario en l'adaptant aux apports des Joueurs. Le Meneur arbitre également les règles qui permettent de savoir si les actions réussissent ou non. Ces règles simulent aussi les conséquences des actes pour les PJ. Le Meneur est également le garant de l'ambiance de la partie, et du fait que chacun passe un bon moment. Les univers de jeu de rôles sont très variés, selon les affinités et les inspirations de ceux qui les conçoivent.

Ici, le scénario prend la forme d'une enquête policière se déroulant à la Belle Époque (entre les XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècle). Les Personnages-Joueurs sont souvent des enquêteurs (policiers, détectives, journalistes...). L'ambiance est plutôt pesante ; il s'agit d'un jeu d'horreur.

## Qu'est-ce que l'univers de Crimes ?

### Profession de foi

#### Ne faire qu'un avec son personnage

Les expériences de jeu de rôles ont parfois tendance à se résumer à une batterie de jets de dés, à des personnages qui restent au stade du stéréotype, à des scénarios qui se limitent au triptyque porte / monstre / trésor.

Si on se contente de cela, on passe à côté de l'expérience de CRIMES. En concevant ce jeu, nous avons voulu que la partie soit aussi rythmée que ce que vivent vos personnages fictifs: rapide, angoissante, expéditive parfois. On ne ressort jamais indemne d'un jet de dé : plutôt rares, les tests de hasard ont des conséquences fâcheuses, pour ne pas dire mortelles. Les descriptions et les conversations initiées par le Meneur vous transportent dans les profondeurs de la Belle Époque (1870-1914) : il vous enivre de son parfum, de ses images tantôt sordides, tantôt fantasmées, il aime vous déstabiliser par quelques expressions d'époque, quelques mots d'argot bien placés, vous rappelant tout l'exotisme d'une société si lointaine. Vous aimerez découvrir des lieux, des personnages et des situations très historiques et déroutantes. Si l'on incorpore dans cette recette les arômes subtils qu'apportent les événements et personnages surnaturels, vous chavirerez avec délice.

#### Une horreur à plusieurs visages

CRIMES est certes un jeu d'horreur, mais aussi un jeu sur l'horreur. L'accent n'est pas seulement mis sur les événements horribles, mais sur leur mise en scène.

CRIMES n'est pas qu'un jeu fantastique. Il se nourrit de fantastiques. L'univers dans lequel

vous entrez peut très bien rester réaliste, et vous offrir des enquêtes policières à la croisée entre un Sherlock Holmes et un Jack l'éventreur, où le mystère se désépaissit et les criminels ont un visage humain. Le surnaturel peut aussi s'inviter à la table, et rester tapi hors de votre champ de vision, prêt à bondir dès que vous ouvrez une porte interdite et se révéler dans toute sa splendeur. Ces manifestations horrifiques n'ont qu'un seul but: vous faire vaciller, vous et votre alter ego de PJ.

Nous contribuons à combler le fossé qui existe entre ce que vous ressentez et ce que votre personnage éprouve, pour qu'il n'y ait plus qu'une mince fissure entre vous. C'est pour cela que l'ambiance doit être souveraine, et que la mort ou l'échec des personnages sont des questions lancingantes qui se posent en cours de jeu. Les règles ont pour mission de créer une tension: votre PJ va-t-il réussir son action? Quelles seront les conséquences de l'échec sur sa psychologie? A partir de quand sa raison capitulera, et cédera la place à des accès de folie?

## Foire aux questions

Il est temps d'y voir un peu plus clair au-delà de cette note d'intention.

### ➲ De quoi parle le jeu?

CRIMES parle de fait-divers sordides de la Belle Époque (1870-1914), d'enquêtes policières sur des affaires empreintes d'horreur.

### ➲ Que font les personnages?

Les PJ sont les enquêteurs qui tentent de résoudre des affaires criminelles, ou qui en sont les victimes. Ils hésitent sans cesse sur la nature des évènements: réaliste ou fantastique?

### ➲ Que font les joueurs?

Ils coopèrent au sein d'une équipe lancée dans le scénario. Par le biais des réussites de leurs personnages, ils infirment ou ils écartent des pistes, ils élaborent des

hypothèses, ils concluent leurs explications. Ils gèrent les conflits générés par les oppositions de caractères, de convictions de leurs PJ. Ils veillent à ce que ces derniers, par des échecs répétés, ne voient pas basculer leur équilibre psychologique.

### ➲ *Quid de l'environnement historique?*

L'environnement de jeu respecte la véracité historique. Cette toile de fond est le creuset dans lequel on fond les intrigues, les enjeux et les ambiances. Ce n'est pas une contrainte pour autant: ce décor n'est là que pour vous immerger dans l'histoire. Aucune prétention de savoirs à posséder, tout est structuré pour faire de ce décor un outil au service de votre narration. Vous adapterez vous-même le curseur fixant le degré de recours au matériau historique.

### ➲ *Quel est le genre, les codes délimitant ce qui est possible ou impossible?*

Les fondations de CRIMES sont la Belle Époque historique. Au rez-de-chaussée, vos joueurs auront des perceptions étranges: quelque chose ne tourne pas rond dans leur environnement. A mesure qu'ils explorent les étages, ils peuvent basculer dans le paranormal, où les règles de la logique ne prévalent plus. Mais... c'est un cas rare ; dans la plupart des pièces, le surnaturel se cache et s'il jaillit, tout semble revenir rapidement à la normale. Pendant leur exploration, les PJ sont et restent des humains. Des marionnettes fragiles, aux aptitudes physiques limitées, mais avec cette aptitude à se dépasser face à l'adversité. Mais des poupées bien impressionnables, que l'horreur changera psychologiquement. Dans le pire des cas... c'est la déchéance. Le PJ s'affranchit des limites de l'humanité, et acquiert des pouvoirs maudits. Crimes se nourrit aussi du genre policier, Il plonge les joueurs dans une ambiance de polars des plus sombres. L'enquête n'est ici pas un vain mot et le côté policier est poussé à son paroxysme, y compris dans certains mécanismes de jeu.

### ➲ Et le système de jeu?

Le système n'est guère envahissant en cours de partie. Il se borne à rythmer les temps forts du scénario en sanctionnant les efforts des personnages. Il gère les réussites, et plus souvent les échecs des PJ. Il gère aussi les répercussions psychologiques et incite le joueur à adopter tel ou tel comportement pour garder son équilibre mental. Il fait de CRIMES un jeu donnant la part belle à la prise de risques. Toute action a forcément une contrepartie qu'il est difficile d'endosser. Et c'est en avançant sur cette corde raide qu'on peut basculer, dans une horreur à visage humain.

### Une horreur à visage humain

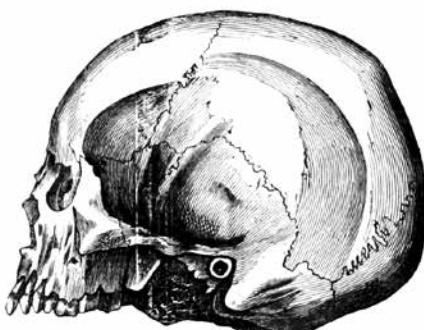
Il était une fois le Grand Guignol. Ce théâtre parisien qui servait des spectacles dégoulinants de sang, propres à faire avorter les jeunes femmes en quête de sensations fortes, à fasciner les bourgeois bien pensants, bien loin d'innocentes gaudrioles. Un ancêtre du gore, démonstratif, vomitif.

Et bien... CRIMES ne se contente pas de ce simple aspect sanglant. Certes, il y a de nombreux meurtres, parfois terrifiants, toujours perturbants ; mais on ne s'arrête jamais à cette apparence. Dans notre univers, l'horreur suppure des pores de la société entière : pauvreté, racisme, violence, cynisme politique... Elle s'insinue dans les expériences malheureuses des personnages, fragilisant leur équilibre psychologique, sapant leurs valeurs morales, distillant le venin de la folie. Il y a aussi l'horreur qui s'échappe de phénomènes surnaturels, de créatures non humaines ou d'une inquiétante étrangeté, de celle qui tétanise vos personnages et qui les marque à jamais...

Pour cette horreur, il n'y a pas de mythe, pas de bestiaire bien établi. Les monstruosités échappent à toute norme, à toute classification. Les monstres arborent

souvent un visage humain, parfois réduit à une extrême caricature. L'horreur effleure la réalité des PJ. Elle n'a pas pignon sur rue, elle ne gesticule pas dans des cirques, elle ne tient aucune boutique. Elle déborde juste à un moment, dans un angle mort de notre conscience, de notre jugement, de notre perception. Il est rare qu'on établisse à coup sûr que le surnaturel fût là, et quand on constate que la réalité s'est brisée, la raison n'est plus capable de l'appréhender.

Cependant, il y a peut-être une grammaire qui modèle les langages de l'horreur à la sauce CRIMES. C'est le concept de la déchéance. Elle se manifeste par la corruption des mœurs, par l'abandon des vertus sociales, par la manifestation d'un antimonde de la société policée du XIX<sup>e</sup> siècle. Elle s'éprend également des corps qu'elle torture, qu'elle déforme, au point de transformer certains déchus en caricatures monstrueuses de l'humanité. Elle promeut la dégénérescence des familles, l'affadissement du sang des lignées. Elle étend son empire sur les consciences, brise les esprits les plus équilibrés pour précipiter ses victimes dans les cellules des asiles. La déchéance est l'ultime malédiction que subissent les héros de CRIMES quand, ayant poussé trop loin leurs expériences, ils sombrent dans les abîmes que fréquentent les âmes torturées.



## Contexte historique de la Belle Époque

Un contexte qui sera nécessairement incomplet! Faute de place. Il n'y a ici que les lignes de force qui animent vos personnages des années 1900, et ce qui peut servir à la mise en scène du scénario accompagnant ce livret. Mais assurez-vous, le contexte historique est largement suffisant dans les deux livres de base à paraître pour que le meneur puisse concevoir lui-même ses propres scénarios et pour que les joueurs aient les clefs pour comprendre dans quel monde leur personnages évoluent.

### Instabilité politique

Bien que CRIMES propose de jouer sur l'échiquier mondial, nous sommes la plupart du temps en France. En 1900, la III<sup>e</sup> République n'a pas trente ans. Elle doit s'affirmer face aux vieux trônes rouillés que chérissent monarchistes, bonapartistes et autres nationalistes. Ceux-ci ne cessent de dénoncer les contradictions et les scandales de la jeune République. Difficile mission que de bourrer le crâne des citoyens d'idéaux égalitaires et progressistes, que de rallier à sa cause les partis politiques et l'armée. Les outils se mettent en place: école pour tous, service militaire, laïcisation des postes à responsabilités, suffrage universel... Mais des outils qui peuvent se retourner contre les promoteurs de ce régime républicain. Comment ménager les catholiques intransigeants dans le combat pour la laïcité? Comment ménager l'armée mise en cause dans l'Affaire Dreyfus? Comment promouvoir l'exploitation coloniale en ayant vilipendé et pourfendu le système esclavagiste? La République doit conquérir une aura de sainteté, et elle n'en est qu'au début de son chemin de croix...

Vos personnages évoluent dans diverses chapelles d'enquête : des temples du journalisme en passant par les détectives iconoclastes, dévoyés comme des criminels repentis, ou droits comme les cerbères de la préfecture de police, ils sont tous armés pour



combattre l'hydre du crime. Mais attention : cette diversité est parfois un frein tant la concurrence fait rage pour déterminer qui remportera les lauriers de la résolution du mystère...

### Expansion coloniale

On se mondialise avant l'heure. En tant que nation européenne, on s'accroche à ses comptoirs d'Inde et de Chine, on s'arroge de nouveaux territoires en Afrique – continent proprement dépecé – on place ses pions sur le planisphère pour en confisquer les ressources, pour en monopoliser les marchés.

L'horizon de vos personnages s'agrandit. Ils se nourrissent de ces images d'outremer qui alimentent leurs fantasmes. En 1900, le match entre anti et pro colonialistes est plié : les seconds ont déjà mis en œuvre les plans qu'ils avaient ourdis. Les publicités incitant aux voyages, les appels aux migrations transatlantiques prennent une place prépondérante dans cette projection vers un « ailleurs ».

### Mais rétraction sur la nation et sur la race

Oui mais, la découverte de l'Autre s'accompagne rarement d'une poignée de main. Le premier réflexe est la consternation. On juge autrui, on définit ses différences. On le range parmi ses concurrents puis les rivaux et pour finir, dans la case des ennemis. On le regarde comme dans un miroir (déformant) et l'on conspuie ses imperfections. En Europe, on cède aux sirènes de l'antisémitisme contre les juifs. Dans la quête d'un Etat à soi, les peuples rejettent ceux qui ne partagent pas les mêmes racines. En France, on reçoit beaucoup de réfugiés fuyant les pogroms de l'Est, mais on expulse un juif du nom de Dreyfus, qui aurait trahi l'armée et son pays d'adoption. Les vicissitudes de son procès sont le pouls fiévreux qui battra les tempes de la France entière.

Autre trait, autre crasse, autre salissure : la dérive nationaliste. La même espèce d'oiseau

de mauvais augure. Des cicatrices se rouvrent, des triangles amoureux – comme entre deux prétendants européens et une colonie inoccupée et bientôt violentée – se forment ; des couples d'alliés se marient et divorcent. La marche à la guerre résonne des claquements de talons des militaires, dont les défilés et les bravades viendront se heurter aux silences des charniers de 1914-1918.

### Au-delà du fait, les hommes et les femmes

Nous parlions de CRIMES comme une expérience vécue. La société a elle aussi une histoire. Une égalité devant la loi, la concrétisation théorique des idéaux révolutionnaires, c'est bien. Dans les faits ? Un gros bémol : une inégalité sociale, amenant un divorce d'abord poli, puis tendu entre les classes les plus pauvres et les élites. Un terreau pour que les combats syndical, social, communiste ou anarchiste puissent éclore.

Il y a également le progrès qui modifie tout. Les certitudes, les croyances, les perceptions sont sans cesse remises en question. Tout va plus vite, notamment à la ville. Les vieux cadres de la société n'ont plus qu'à voler en éclats. Enracinée et solidaire, la société paysanne échoue en ville, où chacun se perd et ne voit plus que son seul intérêt.

Les codes sociaux sont mis à l'épreuve. Le changement n'est-il pas l'aurore qui annonce des jours nouveaux ? De rares féministes remettent en cause la domination phallocrate qui lie chaque femme l'une au père, l'autre au mari, et la veuve aux gémonies. La question si taboue de la sexualité transit d'effroi les bourgeois comme les ouvriers pourtant réputés moins farouches. Tout écart n'est ni tolérable ni toléré : la police des mœurs veille, mais pas partout : les mâles peuvent s'épancher dans les maisons de tolérance. D'autres s'initient à un parcours sans retour vers les perversions extrêmes, les interdits brûlants. Ils s'y consument. La société est rigide. Pourtant, les envies transpirent, les fièvres moites exsudent. C'est soit la névrose soit l'exutoire dans la transgression des interdits. Le carcan social est bien trop lourd pour être supporté !

## Sortir de la chapelle de Dieu

Il nous faut un coupable. Dans cette époque sacrilège, on pointe volontiers du doigt Dieu et son Eglise. La morale parfois étouffante, le travail de la culpabilité que le confessionnal peine à tempérer. On se rend compte que les brebis quittent l'enclos dans les anciennes chapelles ouvrières que furent les banlieues industrielles.

Mais chez les élites ou ceux qui les envient et les courtisent, on a d'autres raffinements que le simple déni. De nouveaux sanctuaires s'érigent dans les milieux bourgeois et offrent leurs autels à l'occultisme, mot gigogne dans lequel on entasse les charlatans, les faux prophètes, masquant de véritables prodiges comme d'honnêtes magiciens. Mais le plus petit tiroir de ce meuble éclectique renferme d'authentiques sorciers, adorateurs, mages aux idéaux purs ou dévoyés, aux consciences limpides ou aux esprits malades et ravagés.

Les temples de la Science offrent parfois un refuge pour ces déraisons et autres ces folies. Un curieux alliage entre deux métaux si différents, entre des logiques si opposées, se crée entre science et magie.

## En écho chez vos personnages

Comme le monde qui l'entoure, votre personnage est le terrain d'affrontement de logiques opposées. Des tabous et des codes régissent son comportement, des convictions régissent sa pensée et parfois, les circonstances lui imposent de les bafouer.

Sa vie est la transcription de tous les conflits et phénomènes que nous avons présentés et sur lesquels il a une opinion, une adhésion. Son rapport à la réalité quotidienne ou sa quête d'un ailleurs là-bas, en bas, ou vers le haut, détermineront son attitude face à l'Inconnu. En bref, votre personnage n'aura de cesse d'être balloté au gré de ses croyances et de ses convictions.

## Evolution entre la 1<sup>e</sup> et la 2<sup>e</sup> édition

### Pourquoi une deuxième édition ?

Cette partie concerne surtout les joueurs ayant déjà l'expérience de CRIMES. Après épuisement des ouvrages essentiels de la 1<sup>e</sup> édition (le livre de base et son écran), il nous a paru nécessaire d'opérer un lifting et de ne pas se contenter d'un vague copier/coller en l'envoyant en réimpression.

Parue en 2006, la 1<sup>e</sup> édition est riche de 12 ouvrages publiés, et reste l'une des gammes francophones en activité les plus anciennes.

De nombreuses sessions de jeux, les retours de meneurs et de lecteurs, les apports des auteurs externes qui ont collaboré et enrichi la gamme, tout cela a semé de nombreuses graines qui ont germé. Les fleurs vénérées de la deuxième édition de CRIMES sont prêtes à éclore et à vous entêter de leurs suaves fragrances.

## Les nouveautés

### Toujours plus d'enquêteurs

A la création de personnages, la 1<sup>e</sup> édition proposait des opportunités infinies, sans limitation de professions et autres classes sociales. Cependant, à l'usage, on pouvait redouter que les enquêteurs chevronnés (agents de police, détectives, journalistes) ne raflent la mise. Ils correspondaient mieux aux exigences d'un scénario policier. Il y avait également un côté «gendarmes et voleurs» puisque rares étaient les PJ qui avaient un passé ou un présent de criminel. En effet, le jeu n'a pas vocation d'établir une frontière nette entre le bien et le mal. Tout n'est question que de mélange...

La présentation des enquêteurs tient davantage compte des bataillons de fins politiques qui élargissent les moyens d'action et les contacts de l'équipe, des médecins et des

aliénistes actifs qui ne sont plus les simples experts de service, des religieux bien au fait du côté mystique des événements.

De même, le panel de personnages à interpréter s'étend à un monde plus inquiétant : celui des occultistes dont certains empruntent de bien mystérieux chemins, et de criminels – repentis ou pas – fins connaisseurs des milieux interlopes dans lesquels ils évoluent.

Chaque type de personnage a donc un rôle plus affirmé pour concourir au succès de vos scénarios. Et surtout, des cadres précis vous aident à construire sa carrière et à l'ancrer dans la réalité de la Belle Époque.

### Nouveaux styles d'enquête

Toujours dans la première édition, le succès des enquêtes dépendait souvent des compétences techniques (méthodes policières, traque, occultisme...) qui livraient des indices que les joueurs se devaient d'interpréter. En somme, ce sont les compétences qui guidaient les réussites et les échecs.

Désormais, les joueurs peuvent octroyer à leurs PJ un style d'enquête qui traduit les protocoles d'investigation qu'ils mettent le plus souvent en place : un style policier traditionnel de « condé » (mélange de force brute, d'expérience du terrain), le style « limier » (férus des nouvelles techniques scientifiques), le style « mentaliste » (cherchant surtout à cerner le profil du coupable), puis le style « fouineur » (qui use et abuse de stratagèmes pour recueillir des témoignages, recourir à des ressources illégales pour avancer) et enfin le style « illuminé » (cherchant dans les phénomènes paranormaux une hypothèse convaincante, à défaut d'être plausible pour tout le monde).

Ce système permet de faire des ellipses pour les scènes trop répétitives (expertises légistes, enquêtes de voisinage...) sans pour autant polluer les scènes clés qui seront intégralement jouées. Certains indices du scénario requièrent un certain score dans un ou plusieurs de ces styles, ce qui force parfois les joueurs à multiplier les initiatives pour approfondir leur connaissance de l'enquête. En bref, la résolution du mystère passe par davantage de façons de faire.

De plus, les styles d'enquête amènent les

joueurs à collaborer pour savoir comment ils feront face à tel événement de leur mission, sachant que certains styles peuvent rapidement devenir incompatibles : un condé qui passe à tabac un suspect laissera peu de loisir au mentaliste pour l'interroger plus... finement.

Il sera désormais plus facile d'accomplir les enquêtes par des moyens différents (les intuitions fumeuses de l'illuminé, la logique implacable du limier ?) laissant une liberté de choix bien plus grande.

### Des jauge pour doper l'esprit d'équipe

Ce système alliant des styles de PJ et des méthodes d'enquête offre de nouvelles interactions entre les joueurs qui doivent surmonter les différences de leurs personnages, et miser sur leurs complémentarités. La coopération est de mise même si les conflits d'intérêt risquent d'être nombreux. Bien entendu, il n'est nulle intention de transformer vos parties en foire d'empoigne car rapidement, les enjeux collectifs prendront le dessus.

Dans ce but fédérateur, des jauge de groupe optionnelles (déjà aperçues dans le supplément *Aube de Sang*) représentent les forces et les faiblesses de l'équipe face à des adversités (survie, réputation, appui des autorités, etc.). Les actes de tous les PJ se répercutent sur ces jauge qui leur octroient des avantages si elles sont bonnes (ou leur évitent simplement des problèmes...), ou leur compliquent singulièrement la tâche (avec des scènes optionnelles où ils devront gérer les conséquences imprévues de cette jauge trop basse). Par exemple, des enquêteurs perdus dans une jungle coloniale auraient une jauge de « survie » à gérer, les incitant à trouver tous les moyens pour se procurer de la nourriture, de l'eau, un minimum de confort et de sécurité. Une jauge d'« opposition » évaluerait la force ou la faiblesse des antagonistes (une bande d'apaches que les PJ tentent de mettre hors d'état de nuire ?) au fur et à mesure que nos héros parviennent ou non à contrecarrer leurs projets.

Le fonctionnement de ces jauge est expliqué plus en avant dans les mécanismes de jeu, puisque l'une d'elles sera utilisée dans le scénario.

### Un contexte plus « policier » et plus policé

Dans la 1<sup>e</sup> édition, le contexte était livré sous la forme d'un roman jeu pour faciliter l'immersion du lecteur dans l'univers que nous proposons. La 2<sup>e</sup> édition sera plus réceptive aux attentes formulées par les lecteurs. Les principaux éléments du contexte sont présentés sous forme de dossiers de police, plus faciles à manipuler que les textes d'ambiance.

Chaque dossier débute par le résumé d'un grand thème (luttes de pouvoir au sommet de l'État, Affaire Dreyfus, divorce de l'Église et de l'État, guerre entre les polices, etc.) avec quelques ébauches de faits-divers qui sont autant de prémisses de scénarios. Dans ces dossiers, on retrouve les groupes, les factions, les personnages et les lieux qui forment les acteurs et le théâtre dans lequel se joueront vos parties.

Chaque dossier de police est double: une partie est consignée dans le *Manuel du Joueur*, joueur qui a accès comme son personnage aux informations basiques publiques, le côté « façade » qu'on a bien voulu lui révéler. L'autre est réservée au *Manuel du Meneur* qui accède à la face cachée des groupes et des factions, les secrets des PNJ, les coulisses de l'intrigue, et des propositions de mise en scène du thème. On renforce ainsi le côté « ombres et lumières » en livrant des informations directement utilisables par les joueurs, en fonction d'un certain degré de confidentialité.

### Des contacts essentiels pour ouvrir de nombreuses portes

Les contacts étaient une règle traitée de façon embryonnaire dans la première édition. Elle est largement étoffée dans la seconde. On peut ainsi améliorer sur plusieurs niveaux son attachement à chaque contact, ce qui conditionne l'ampleur de l'aide qu'il pourra vous apporter en fonction de son influence. Le contact pourra faire office d'expert ou de soutien logistique, vous livrera ses petits « secrets », il pourra aussi partager son propre carnet d'adresses (autres PNJ, groupes de pression, entrée dans certains lieux secrets).

Les joueurs sont clairement encouragés à créer et entretenir ces relations, sans pour autant espérer jouer sur des tableaux inconciliables (on ne peut être l'ami de deux ennemis mortels). Au final, les joueurs sont encouragés à se constituer un carnet d'adresses et à manipuler les cartes de Paris pour trouver la bonne aide au bon moment.

Cette connaissance est essentielle pour résoudre des scénarios qui relèveront plus du « bac à sable », où la récolte systématique des informations et des indices prend davantage d'importance.

### Construire une ambiance unique

Enfin, CRIMES a été pensé comme un jeu de mise en scène, où la construction de l'ambiance est aussi déterminante que la conception des rouages de l'enquête. Des outils conceptuels sur les styles de jeu et les styles de maîtrise permettent de faire varier les plaisirs des parties, en jouant sur des modes très différents, et donc très déroutants. Le meneur aura un large éventail de choix entre le scénario dirigiste et l'arène ouverte où la liberté d'action est totale. Il pourra aussi adapter les règles pour contenter les joueurs qui mettent la priorité sur l'enquête, ceux qui préfèrent incarner leur personnage, ceux qui aiment à optimiser le jeu du PJ et de l'équipe.

La conception de scénarios (traitement des thèmes, structuration, rythmique, éléments d'intrigue) et de l'atmosphère est abordée dans le *Manuel du Meneur*, qui devient à la fois le chef opérateur et le metteur en scène de l'histoire. C'est une grille de lecture qui vous facilite la conception de scénario.

Le meneur est aussi scénariste, et la 2<sup>e</sup> édition prolonge le travail de la *Fabrique de l'Horreur* (supplément accompagnant l'écran de la 1<sup>e</sup> édition), en décrivant plusieurs genres cinématographiques et leurs rouages (personnages caractéristiques, scènes typiques, travail du décor). Des codes à utiliser, à retravailler, à hybrider ou à contourner pour dégager des atmosphères originales et surprendre les joueurs. Ces genres brassent le survival, la veine du roman gothique, les mystères sulfureux

de l'occultisme, l'horreur psychologique, ou des fantastiques plus exotiques. Des genres aux identités bien affirmées mais possiblement complémentaires. De quoi contenir les attentes de vos joueurs qui aiment à retrouver les atmosphères doucereuses des châteaux gothiques, des ruelles embrumées de Londres, tout en se ménageant la surprise d'être étonnés par un changement de ton, de genre en cours de route, histoire de se faire surprendre !

### Plus d'immersion avec des documents d'époque

Dans la lignée de ce qui fut fait pour la première édition, l'équipe de CRIMES propose toujours des aides de jeu qui vous immergent dans le quotidien d'un enquêteur de la Belle Époque. Plans, dossiers documentaires, fiches de police agrémenteront toujours vos scénarios, en proposant des protocoles réalistes pour enquêter à la Belle Époque.

Tous ces changements posent les fondations d'une nouvelle gamme de CRIMES qui les intégrera et les mettra en œuvre dans les futurs ouvrages. De plus le meneur trouvera pléthore de documents vierges dans l'écran de la deuxième édition.

## Identité des personnages

Ce paragraphe explique les paramètres qui définissent et régissent les personnages prêts-à-jouer (c'est-à-dire créés par les scénaristes, et pas par les joueurs) de ce *Livret de Découverte* et du supplément sur *La Chaux de Fonds*. Nous ne nous étendrons donc pas sur l'éventail complet d'origines, métiers, contacts et autres, qui sera abordé dans le *Manuel du Joueur*.

### Origine

Les classes sociales de la Belle Époque sont très stratifiées. On se mélange peu, quoiqu'un peu plus en France qu'au Royaume Uni. Ces différences de classes, acquises encore à la naissance, sont un état de fait ; peu s'insurgent contre cette donnée qui fait partie de la grammaire sociale de l'époque. Cependant, faire coexister des personnages d'origines divergentes, faire évoluer un personnage en porte à faux avec la destinée qui lui échoit dès le berceau, sont des moments savoureux dont il ne faut pas se priver. Voici les origines des prêts-à-jouer :

- ⇒ **Les déracinés :** qu'ils soient étrangers, parias, itinérants, ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes, et sur la méfiance de leurs contemporains.
- ⇒ **L'aristocratie du travail :** ouvriers qualifiés, artisans renommés, petits édiles des villages... Soit des perles rares, soit des élites déclassées par le rouleau compresseur de l'industrialisation. Le savoir-faire manuel ou spécialisé n'est plus forcément de mise dans l'enfer des ateliers mécanisés !
- ⇒ **Le noble :** en voie de raréfaction. Soit désargenté et au prestige dilué dans la masse, soit reconvertis dans les affaires ou l'industrie, avec une forte propension à l'endogamie pour ne pas « polluer » le sang bleu qui coule dans ses veines.
- ⇒ **La bourgeoisie :** les nouveaux tenants de la société, enrichis par le commerce, l'industrie, calquant leurs valeurs morales sur l'ancienne noblesse et construisant l'ordre républicain qui leur est si propice.

## Profession

A la Belle Époque, on est souvent ce que l'on fait. Le métier détermine une grande partie de la vie quotidienne et de la destinée de tout un chacun. Certes, on peut toujours en changer, mais on ne peut briguer que les professions qui correspondent à sa propre classe sociale.

■ **Le sergent de ville** appartient aux forces de l'ordre et plus précisément à la préfecture de police, service municipal de la ville de Paris. Il n'a pas eu les honneurs d'un gardien de la paix qui sert dans la capitale, et se contente de patrouiller dans les banlieues. Un métier ingrat et plutôt mal payé.

■ **La journaliste et l'écrivain** font partie de la classe moyenne. Des exceptions puisque ce sont des femmes qui travaillent à leur propre compte. La rentière a une place à part: sa fortune acquise par son mari est

plus acceptable que les honoraires qu'elle gagne en tant que médecin. A savoir que le nombre de femmes médecins à Paris se compte encore sur les doigts d'une main.

■ **Le taxidermiste** est un artisan très qualifié, membre d'une certaine aristocratie du travail qui subsiste à l'ombre des grandes usines déshumanisées.

■ **Le fort des halles** est plutôt déconsidéré comme travailleur manuel, bien qu'il soit en haut de cette populace de manouvriers, bien abrité par la puissante corporation qui réglemente le métier et l'accès à son emploi.

■ **Le médecin** bénéficie d'une grande aura, même si ce métier revêt des conditions d'exercice bien différentes, entre le notable au cabinet florissant et le praticien dévoué aux plus indigents.

■ **Le maître d'école** reste le hussard de la République et, hors de France, celui sur lequel les plus aisés comptent pour établir leur progéniture ou celui par lequel une improbable ascension sociale est toujours possible.

■ **Le rentier** est une figure inévitable pour celui qui aime la littérature du XIX<sup>e</sup>: il est seul à pouvoir jouir d'une oisiveté décomplexée sans qu'on jette l'opprobre sur son état. Du coup, avec un tel temps libre, on comprend qu'il puisse rejoindre les rangs des enquêteurs.

## Potentiels et compétences

Deux mesures pour représenter ce que peuvent réaliser vos personnages dans les scènes d'action.

Les potentiels sont au nombre de trois: physique, mental et social. Ils recouvrent les principales situations de jeu et révèlent le nombre de dés à 10 faces que peut jeter le PJ. Les compétences sont un ensemble de savoirs, savoir-faire et savoir-être plus spécifiques forgés par le feu de l'apprentissage et de l'expérience.



# IDENTITÉ DES PERSONNAGES

On les maîtrise à trois degrés différents :

- ⇒ 1 : novice
- ⇒ 2 : pratiquant
- ⇒ 3 : maître

En accédant au titre envié de maître, on peut briguer des spécialisations dans cette compétence.

Liste des compétences (avec le potentiel par défaut) et de leurs spécialisations.

## ⇒ **Combat (physique)**

utilisable pour n'importe quel conflit physique

- ⇒ **A mains nues:** lutte, savate, arts martiaux orientaux, etc.
- ⇒ **Armes blanches:** comprennent toutes les lames utilisables, y compris les armes de jet.
- ⇒ **Armes à feu:** extensibles théoriquement au matériel de guerre et à l'artillerie.

## ⇒ **Sport (physique)**

⇒ **Équitation:** prévoir un degré de maîtrise supérieur pour les cascades.

⇒ **Escalade:** consiste autant à se hisser le long d'une façade qu'à gravir des pentes enneigées.

⇒ **Natation:** ne pas être compétent signifie être capable de se débrouiller en milieu aquatique, mais risquer la noyade dès que les conditions deviennent difficiles.

## ⇒ **Cirque (physique)**

utilisable pour les « cascades » physiques.

⇒ **Acrobatie**

⇒ **Jonglage**

⇒ **Funambulisme:** être capable de tenir en équilibre sur n'importe quelle surface étroite ou glissante.

⇒ **Évasion:** réussir à dénouer ses liens ou à s'échapper d'un endroit clos.

## ⇒ **Traque (physique)**

utilisable pour des jets impliquant la vigilance.

- ⇒ **Chasse:** applicable dans des contrées naturelles avec un animal comme proie.
- ⇒ **Survie:** résister dans les milieux difficiles (désert, contrée glacée, forêt tropicale, etc.).
- ⇒ **Pistage:** trouver et interpréter des traces physiques (empreintes et autres).
- ⇒ **Piégeage:** fabriquer des pièges pour attraper, blesser sa proie.

## ⇒ **Larcin (physique)**

utilisable pour les actions discrètes.

- ⇒ **Camouflage:** rester immobile, tapi, ou bouger discrètement dans un endroit sombre ou une cachette.
- ⇒ **Crochetage:** déverrouiller des serrures avec le matériel adéquat.
- ⇒ **Discretion:** passer inaperçu, ne pas se faire repérer parmi la foule.
- ⇒ **Mimétisme:** se faire passer pour quelqu'un, imiter une personne du cru et, à l'inverse, détecter quelqu'un grimé sous un déguisement.

## ⇒ **Sciences abstraites (mental)**

utilisables pour tout raisonnement intellectuel abstrait.

⇒ **Mathématiques:** esprit de logique.

⇒ **Cryptographie:** étude et résolution des codes secrets.

⇒ **Astronomie**

## ⇒ **Sciences du vivant (mental)**

utilisables tant pour la théorie que pour la pratique.

⇒ **Sciences naturelles:** le monde du vivant, dans ses aspects théoriques ou pratiques, est la souche des autres compétences ou spécialisations possibles (botanique, zoologie, physique).

⇒ **Médecine**

⇒ **Pharmacie:** discipline de l'apothicaire, préparation d'onguents et détermination des composants de produits naturels ou chimiques.

⇒ **Aliénisme:** étude et soin des maladies et affections mentales. Demande une forte dose d'empathie et de psychologie.

⇒ **Sciences de l'homme (mental)**

utilisable pour toutes les sciences humaines.

⇒ **Administration :** fonctionnement, organisation de l'état français et de ses fonctionnaires, de la vie civique d'autres pays, des statuts de grandes entreprises...

⇒ **Anthropologie :** combiné à l'ethnologie, étude pratique des cultures extra-européennes et de leur système d'interprétation du monde.

⇒ **Histoire :** comprend également des notions de géographie, peut être fragmentée selon des périodes précises (Antiquité, Moyen-Âge, époque moderne ou plus contemporaine).

⇒ **Théologie :** exégèse des textes sacrés chrétiens, mais aussi éléments d'étude de religions comparées.

⇒ **Occultisme (mental)**

connaissances et éventuelles pratiques ésotériques.

⇒ **Magnétisme :** science des fluides, des énergies invisibles (magnétisme, radiesthésie, tellurisme) à relier avec la physique.

⇒ **Spiritisme :** étude et invocation d'esprits morts ou désincarnés.

⇒ **Bonne aventure :** terme générique pour les techniques de voyance (l'horoscope zodiacal, les tarots, la chiromancie sont d'autres spécialisations possibles).

⇒ **Langues hermétiques :** langages ésotériques oubliés ou codés destinés à déchiffrer les écritures occultes.

⇒ **Pratique (mental) :**

implique tout savoir-faire manuel.

⇒ **Art :** qu'il soit peinture, poésie, architecture, sculpture... A rattacher ou non avec un mouvement artistique de l'époque.

⇒ **Conduite :** des divers moyens de transport de l'époque (à la base, inclut les voitures hippomobiles ou motorisées à l'électricité, à la vapeur ou à l'essence).

⇒ **Photographie :** le matériel est très lourd et les temps de pose très longs (photographie artistique ou plus pratique, pour immortaliser la scène d'un crime, par exemple).

⇒ **Contrefaçon :** fabriquer, reproduire un objet à l'identique.

⇒ **Intrigues (social)**

combinent toutes les compétences liées à l'enquête.

⇒ **Connaissance du milieu :** corruption, argot des rues, monde criminel local...

⇒ **Criminologie :** connaissance des clés du phénomène criminel et de certaines théories criminelles.

⇒ **Méthodes policières (ou criminalistique) :** interrogatoires, balistique, graphologie, anthropométrie, chromatographie...

⇒ **Société (social)**

implique toute compétence liée aux relations sociales.

⇒ **Journalisme**

⇒ **Diplomatie :** autant dans sa dimension institutionnelle (le Quai d'Orsay) que dans son aspect pratique de négociation.

⇒ **Politique :** connaissance des mouvances politiques, et surtout articulation d'idées convaincantes en la matière.

⇒ **Rhétorique :** produit un discours élaboré ou un simple baratin.

⇒ **Séduction :** utilisable non seulement dans sa dimension amoureuse, mais aussi pour séduire quelqu'un par sa prestance, par son charisme intrinsèque.

## Profil psychologique

### Les différents paramètres

Le personnage dans CRIMES possède de nombreux paramètres pour refléter les facettes de sa psychologie complexe. Les convictions sont les idées qu'il entretient à propos de la politique et de la religion, deux composantes essentielles des héros de cette époque. Les passions montrent les priorités qu'il établit, les éléments qui le motivent et qui le transportent. Les tabous sont ses blocages, ses interdits. Son tempérament indique son vrai caractère.

Idéalement, chaque personnage a une conviction politique, une conviction religieuse, un tabou, une passion principale, deux passions secondaires, un tempérament affirmé. Cependant, meneur et joueurs ne doivent se sentir limités par le nombre de passions secondaires, de convictions ou de tabous qu'ils souhaitent acquérir. En effet, nous ne sommes pas là pour faire du «remplissage». Vous ne choisissez que les éléments que vous vous engagez à jouer réellement.

Les paramètres incontournables pour le système de jeu sont les passions principales et les tabous. Pour le reste, libre au joueur de les «engager» en début de partie, en les entourant dans sa feuille de personnage. Par exemple, un chrétien peu fervent pour qui messe rime avec supplice n'a pas à mobiliser sa foi en cours de jeu, ou à défendre sa paroisse en pleine querelle entre l'Église et l'État. Il n'entoure pas sa conviction religieuse.

Il est inutile de céder aux sirènes de la «course aux armements», et engager tous ces paramètres en même temps. En effet, ils procurent à la fois des avantages pour le PJ, mais aussi des risques, des leviers pour que son fragile équilibre psychologique puisse vaciller! Au début de votre expérience du jeu, en cocher trois, pour identifier les paramètres à mettre en scène, permet de gérer correctement votre personnage.

## Convictions

Dans un univers aussi engagé que celui du XIX<sup>e</sup> siècle, époque de révolutions et de bouillonnement politique, religieux et antireligieux, il est normal d'attribuer à vos personnages des convictions fortes qui dépeignent le regard qu'ils portent sur la société et la condition humaine. Ces convictions sont donc de deux ordres: politique et religieux, deux catégories souvent inextricablement liées...

Elles ne sont pas obligatoires et le joueur choisit de les engager ou non. Ce choix est important pour les mécanismes de jeu ou pour la façon dont il interprétera son personnage. S'il ne les engage pas, cela signifie que sa conviction est «tiède», qu'elle n'est pas suffisamment affirmée pour être mentionnée. Par exemple, un chrétien catholique sera dit engagé si sa foi est ferme, s'il la claironne et la défend, s'il pratique effectivement sa religion.

Ci-dessous, nous nous sommes limités aux convictions concernant les PJ prêts-à-jouer.

### Convictions politiques

- ☞ **Républicain:** convaincu du bien-fondé de la III<sup>e</sup> République, de la supériorité des urnes par rapport à l'arbitraire d'une monarchie ou d'un empire. Il peut être modéré, ou davantage radical et vouloir faire passer la pilule républicaine à tout prix.
- ☞ **Boulangiste:** partisan d'un pouvoir fort, comme celui auquel nous prédestinait le populiste général Boulanger. C'est un profond désir d'un guide avec une forte identité nationaliste. Incompatible avec une mentalité républicaine.
- ☞ **Colonialiste:** conviction pouvant s'ajouter à une autre conviction politique. C'est être favorable à la grande entreprise de colonisation du monde par les nations européennes et si possible, par son propre pays uniquement...
- ☞ **Anticolonialiste:** contraire de la précédente. Les valeurs comme les droits de l'homme y compris les peuples

dits «inférieurs» doivent primer. La domination européenne ne peut aboutir qu'à une course à la guerre!

- ☞ **Antidreyfusard:** cette conviction politique montre un alignement sur l'Affaire Dreyfus qui secoue la France de l'entre-deux-siècles: ce capitaine juif (injustement) convaincu de trahison par un tribunal militaire. On se coupe en deux: dreyfusards qui le défendent au nom des droits de l'homme et d'un impératif de justice ; antidreyfusards aux motivations diverses, allant de l'antisémitisme (contre les juifs) au soutien inconditionnel pour l'armée et son honneur, adepte de la raison d'Etat, de la défense patriote des «bons français» face à l'influence étrangère que représentent les immigrés juifs.
- ☞ **Marxiste ou nouvelles doctrines de gauche:** ce sont les prémisses du socialisme et du communisme révolutionnaire, débouchant parfois vers des extrêmes ouvertement anarchistes. On tente d'amoindrir les disparités sociales en aidant la communauté ouvrière et paysanne à s'émanciper.
- ☞ **Utopiste :** le rêve d'une cité idéale, dans la lignée des utopies fouriéristes, des phalanstères, des tentatives de créer une société parfaite, si d'aventure elle était possible ?

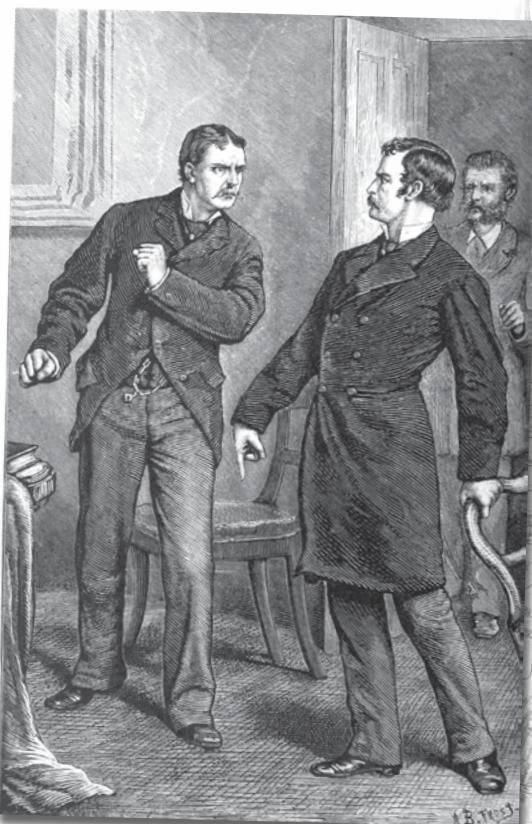
### Convictions religieuses

- ☞ **Chrétien catholique:** inféodé à l'Eglise gallicane française, elle-même soumise au pouvoir du pape de Rome. Croyant, pratiquant, bien intégré et actif au sein de sa paroisse.
- ☞ **Chrétien protestant:** rejetant la souveraineté papale, intégré dans les églises luthériennes, calvinistes, ou anglicanes. Ils forment des communautés importantes dans les régions de l'Est de la France.
- ☞ **Circonspect / Agnostique:** croyance subordonnée au fait de ne pas avoir eu de révélation, de voix, de preuve de l'existence de Dieu.

☞ **Athée:** pas au sens philosophique, mais plutôt une forme de rejet de la religion, de son institution, presque un premier pas vers l'anticléricalisme du «bouffeur de curés».

☞ **Juif:** installé depuis longtemps en France, communauté bien intégrée mais mise en péril par la vague d'antisémitisme ambiante, avec l'Affaire Dreyfus. Parfois, les personnes d'origine juive ne s'accordent pas, entre ceux intégrés depuis longtemps au sein de la République et de ses rouages, et ceux fraîchement arrivés des pays slaves, fuyant les persécutions et de conditions sociales souvent bien plus indigentes.

☞ **Fasciné par la magie ou mystique:** terme générique pour toutes les personnes convaincues qu'un principe supérieur autre que Dieu est à l'œuvre derrière tous les phénomènes visibles et invisibles ; elles se jettent avec passion dans les bras de gourous, dans des études ésotériques ou dans une contemplation béate des petits miracles qui se cachent derrière toute existence.



## Passions

Tiède est un mot à écarter du vocabulaire qui décrit vos personnages. Malgré la fin des grandes révolutions, la Belle Époque comporte encore son lot de figures passionnées, enflammées, qui s'émeuvent plus que de raison. Le cœur prime encore bien souvent sur leur conscience, sur leur esprit. Les passions sont doubles dans CRIMES: primaire et secondaire. La passion primaire est unique, la secondaire peut être multiple, ses déclinaisons traduisant une certaine complexité, ou certains paradoxes dans ce qui anime le personnage.

### Passions primaires

- ⇒ **L'ordre:** un état des choses parfois figé, des idées conservatrices, une certaine idée de ce que la société humaine doit être, la recherche d'une autorité rassurante... L'ordre est une passion qui chérit le monde tel qu'il est. Il faut le conserver en tant que tel et mettre en échec anarchistes et révolutionnaires.
- ⇒ **L'intrigue:** la soif de connaissance des mystères, une irrésistible curiosité qui mène ce passionné à vouloir résoudre tous les mystères. Idéal pour les enquêteurs chevronnés, mais mortel quand elle les incite à l'imprudence...
- ⇒ **Soi:** le début de l'égoïsme. Le confort, la fortune, le destin du personnage est ce qui lui importe le plus. Un nouveau Narcisse obnubilé par son image, coincé dans la bulle de son nombril.
- ⇒ **Don de soi:** l'inverse de la précédente. Un attachement à la compassion, une propension au sacrifice, une main toujours secourable.
- ⇒ **L'absolu:** une passion qui mène le personnage au-delà du monde matériel. L'inconnu, l'idéal, l'utopie, le surnaturel, Dieu sont toutes les chimères qui absorbent la plupart de ses pensées.

⇒ **La ruine:** l'abandon des valeurs morales, la déréliction, une nette propension au mal sont des chemins vers une destination unique: le chaos, la fin de l'ordre établi. A réserver aux joueurs avertis car la ruine est une passion qui sabote celui qu'elle anime.

### Passions secondaires

Tous les personnages prêts-à-jouer en possèdent une. Elle n'est pas exhaustive et vous pouvez en choisir une autre, au choix. Sa fonction est de personnaliser davantage le PJ et d'instaurer éventuellement quelques contradictions. De répondre aussi à ce qui le motive le plus dans sa vie.

Quelques directions possibles :

- ⇒ Une passion principale qui n'a pas été sélectionnée précédemment et qui vient nuancer la première ;
  - ⇒ Un autre personnage: membre de sa famille, famille elle-même, l'objet de son désir...
  - ⇒ Un objectif particulier qui enrichit la passion principale: une communauté pour le «don de soi», une carrière pour le «soi», l'occultisme pour un «absolu»...
  - ⇒ Une drogue, une addiction pour une substance, un comportement déviant...
- Voici la description des passions secondaires des personnages prêts à jouer :
- ⇒ **Amour charnel:** le héros a du mal à résister à l'attrait du sexe opposé et à la perspective d'un rapport physique. Cela pousse certains hommes à recourir de façon abusive à la prostitution.
  - ⇒ **Honneur féminin:** la dame souhaite se construire une réputation vertueuse, conforme à ce que l'on attend d'une femme de bonne famille, et ne peut accepter que cette aura puisse être ternie par quiconque.

☞ **Mary Gardener:** Victor est tout simplement amoureux transi de Mary, et serait capable de tout pour elle, surtout pour la protéger d'un quelconque danger.

☞ **Bibliophilie :** un amour irraisonné pour les livres, comme sources de connaissances mais aussi comme objets de valeur ; l'amateur éclairé sera ravi d'agrandir sa collection au cours de ses pérégrinations.

Les autres passions sont suffisamment explicites pour se passer d'un tel descriptif.

## Tabous

On a beaucoup parlé de penchants, mais avec les tabous, on parle d'interdits. Des interdictions formelles héritées de l'éducation et de la culture de votre personnage. Ces tabous ont une influence énorme à la Belle Époque et expliquent parfois l'explosion des névroses et la corruption de certaines moeurs. Le carcan social est tel qu'on a du mal à assouvir ses besoins primaires. Le sexe, mais aussi des règles rigides régissant l'honneur de la fille, de l'épouse, du mari, du devoir du fils envers son père, d'une certaine conception de la virilité, ou de pratiques jugées déviantes (homosexualité, recours à la prostitution, addictions diverses, etc.).

Voici la description des tabous des personnages de cette histoire :

☞ **la corruption:** Gueslin est incapable d'accepter toute pression, toute bonification qui s'assimilerait à de la corruption. Il ne dévie jamais de sa ligne de conduite, bien qu'elle soit personnelle et éloignée de celle des codes du bon policier...

☞ **la violence physique ou donner la mort:** Rachel ne peut supporter d'être l'auteur ou la victime de ce type d'attaque, et fera tout pour s'en soustraire ou pour la faire cesser ; une variante pour des personnages humanistes (ou médecins) serait de ne jamais tuer personne sous aucun prétexte.

☞ **l'honneur filial:** Eugène a une telle admiration envers son père qu'il souhaite tout faire pour fructifier l'entreprise familiale et honorer la mémoire de son descendant.

☞ **l'honneur masculin :** montrer sa virilité, répondre aux moqueries qui mettraient en doute le taux de testostérone du personnage.

☞ **la traîtrise:** Laure-Anne a une (très) haute opinion d'elle-même, tant et si bien qu'elle ne peut failir à la parole qu'elle a donnée, et attend que les autres fassent de même !

☞ **la peur des fantômes et des esprits :** toute manifestation surnaturelle, qu'elle soit manifeste ou produit de son imagination, tétranise le massif Victor, transi par des expériences enfantines douloureuses à ce sujet.



## Tempérament, angoisse, névrose et psychose

Pour affiner le caractère de votre personnage et pour déterminer quelles seront ses réactions face aux situations de stress, nous allons aborder les derniers paramètres de sa psychologie. Dans cette optique, vous pouvez vous reporter au tableau ci-dessous.

Ce petit jeu est tiré d'une étude de Jung sur les tempéraments. Les trois premiers paramètres sont les suivants :

- ⇒ Emotivité: votre personnage montre-t-il ses sentiments, se laisse-t-il envahir par ceux-ci ou les refoule-t-il?
- ⇒ Activité: a-t-il une propension à l'action comme l'aurait une tête brûlée plutôt qu'à la réflexion parfois stérile?
- ⇒ Réactivité: réagit-il au quart de tour ( primaire) ou attend-t-il d'avoir somatisé, d'avoir ingéré ce qu'il a vécu?

Ces trois données croisées vous donnent le tempérament de votre personnage et de là ses paramètres chiffrés. Le tempérament n'est qu'une indication sur ce qu'il est, mais pas une consigne stricte sur la façon dont vous devez jouer votre rôle. Sentez-vous libre de transgresser le caractère de votre personnage pour ne pas le rendre caricatural!

L'angoisse et la psychose de départ, tout comme le seuil de névrose sont les résultantes de ce choix. Elles interviennent dans les mécanismes de règles décrits plus loin.

A ce stade, vous maîtrisez tous les paramètres qui déterminent votre personnage. Il convient maintenant de voir comment les employer.



Emotivité	Activité	Réaction	Tempérament	Descriptif
Oui	Oui	Primaire	Colérique	qui réagit vivement dès qu'il est agressé ou offensé.
Non	Oui	Primaire	Sanguin	au caractère impulsif.
Oui	Non	Primaire	Nerveux	facilement irritable.
Non	Non	Primaire	Amorphe	sans énergie apparente, réagissant peu.
Oui	Oui	Secondaire	Passionné	très impliqué par ce qui l'intéresse.
Non	Oui	Secondaire	Flegmatique	gardant sa sérénité de façade en toute circonstance.
Oui	Non	Secondaire	Sentimental	avec une sensibilité parfois excessive.
Non	Non	Secondaire	Apathique	Indolent et passif.

# Mécanismes de jeu

## Philosophie du système de jeu

Ce système est avant tout dramatique. Il ne sert pas à simuler de la façon la plus réaliste possible toutes les actions entreprises par les personnages. Il est surtout là pour retranscrire les causes et les conséquences de leurs comportements et de leurs dérives psychologiques.

Il est tout à fait possible de mener un scénario avec à peine une dizaine de jets de dés. **On ne jette les dés que lorsque l'action n'est pas sûre d'aboutir, que si elle se fait dans un contexte stressant.** Un PJ compétent ayant du temps devant lui réussira l'action entreprise, tout simplement.

La philosophie des jets de dés et des actions se base sur la prise de risques. Aucune épreuve n'est anodine, toutes ont des répercussions sur le personnage, qu'elles soient couronnées de succès ou qu'elles soient de cuisants échecs. Le but est d'amener le joueur à gérer la psyché de son PJ en limitant la casse et en lui donnant l'opportunité de se rassurer, de se mettre en valeur, de mettre à profit ses compétences.

Toutefois la plupart des paramètres peuvent s'affaiblir et disparaître à un moment donné. En tirant trop sur la corde, **le joueur consomme les ressources de son personnage**, d'où la présence de nombreuses jauge qui l'incitent à choisir le comportement le mieux adapté (ou le moins inadapté).

La dynamique entre les personnages joueurs s'avère essentielle. L'équipe est soumise à des enjeux collectifs qu'elle se doit de respecter, au-delà des rivalités personnelles qui se créent. La nécessaire coopération des enquêteurs peut permettre au groupe de survivre, de s'épauler, de transcender les capacités de chacun. On en vient donc à un **jeu de coopération**.

CRIMES est aussi un **jeu à mystères**. A mesure qu'on enquête, on ouvre de nouveaux « tiroirs », on accède à la face cachée de personnages, lieux ou factions. On a davantage de contacts et donc de moyens d'action. Mais on est amené à fréquenter des situations de plus en plus tendues, extrêmes, horribles.

Dernier point : **tout pouvoir, dans CRIMES, s'accompagne d'une contrepartie.** Tout avantage porte les germes d'un inconvénient, d'une malédiction. Plus un personnage devient puissant, plus il a de chances de déraper et de devenir psychologiquement incontrôlable.

## Tests simples

Nous ne le répéterons jamais assez, les tests ne se font que pour les situations stressantes et pour les actions difficiles. On considère que si le personnage a les capacités et le contexte pour réussir l'action, il n'y a pas de test à réaliser. C'est donc le joueur qui prend le risque de l'arbitraire d'un jet de dés, avec les conséquences psychologiques que nous allons développer. Dans un test simple (sans opposition active pour le PJ), le joueur prend un nombre de dés équivalent à son potentiel correspondant. Il ne pourra en garder que quelques-uns pour marquer des réussites, en fonction de son niveau de maîtrise dans la compétence demandée.

- ☞ Il jette alors autant de dé à dix faces que son score actuel en potentiel (physique, mental ou social).
- ☞ Il n'a pas la compétence: il ne peut garder qu'un dé, et doit réaliser 9 ou plus pour marquer une réussite.
- ☞ Il est novice: il ne peut garder qu'un dé, et doit réaliser 8 ou plus sur un dé pour obtenir une réussite.
- ☞ Il est pratiquant: il peut garder deux dés, et doit réaliser 8 ou plus sur un dé pour obtenir une réussite.
- ☞ Il est maître: il peut garder trois dés, et doit réaliser 8 ou plus sur un dé pour obtenir une réussite.
- ☞ Il est maître avec une spécialisation appropriée: il peut garder trois dés, et doit réaliser 7 ou plus sur un dé pour obtenir une réussite.

A chaque fois qu'un dé jeté marque un « 1 », le joueur est obligé de le garder.

Les résultats envisageables de l'action sont les suivants :

- ⇒ En conservant plus de « 1 » que de réussite, votre échec est patent, voire critique. Le meneur imagine une conséquence inattendue qui met en péril votre situation et celle de votre équipe.
  - ⇒ Aucune réussite (mais pas de « 1 ») : l'action échoue, tout simplement.
  - ⇒ Autant de réussites que de « 1 » : la réussite est au rendez-vous, mais de justesse, sans l'ampleur attendue.
  - ⇒ Plus de réussites que de « 1 » : l'action est couronnée de succès, et le nombre de réussites détermine l'amplitude de ce dernier.
- Si l'action concerne une des passions du personnage (l'absolu dans un rituel occulte, l'amour de sa femme si cette dernière est menacée, etc.) le joueur a alors la possibilité de se dépasser, tel un héros de roman noir. Il pourra alors garder autant de réussites qu'il désire. En contrepartie, son potentiel prend un point de fatigue par réussite supplémentaire gardée grâce à ce dépassement (voir la **fatigue**, p.27).

Joseph Gueslin supervise l'analyse d'une scène de crime où le cadavre d'un jeune chinois gît dans une mare de sang. Il a été proprement égorgé. Persuadé qu'il doit y avoir des indices essentiels, il se met à chercher, utilisant les protocoles en vigueur à la préfecture de police. Il se presse, car il sait que d'autres policiers viendront rapidement et le déposséderont de cette affaire.

Il utilise son potentiel Mental (3D) et sa compétence Intrigues (où il est maître en Méthodes Policières), ce qui veut dire qu'il jette 3 dés, et pourra en garder jusque 3. Son seuil de réussite est de 7, puisqu'il fait usage de sa spécialité. Le verdict tombe : il tire un 1, un 5 et un 8. Le 1 qu'il garde contrebalance le 8 : l'action est un succès, mais de faible envergure. Joseph maugrée, en ne trouvant qu'un petit morceau de la lame qui a servi au meurtre.



### Tests en opposition

A utiliser quand il y a une opposition active face au PJ, notamment quand il est confronté à un autre personnage.

Chaque protagoniste fait un test simple. Celui qui cumule le plus de réussites remporte l'opposition. Sinon, les deux opposants se neutralisent mutuellement.

Dans le cas d'un échec critique, le conflit peut s'arrêter brusquement sur la défaite de l'infortuné, à moins que le meneur ne préfère ajouter le nombre de « 1 » aux succès de l'adversaire pour lui donner un avantage sans doute décisif.

Une soirée bien arrosée et Victor pousse son « vieux camarade Joseph » à se mesurer à lui au bras de fer. Comme quoi, l'alcool mène à toutes les stupidités.

Victor lance ses 6 dés (potentiel Physique de 6) et n'en garde que 3 (maître en combat). Le meneur lui refuse l'avantage de sa spécialisation (corps à corps, peu pertinent pour un bras de fer). Victor lui oppose ses 5 dés (potentiel Physique de 5) et en préservera 2 (pratiquant en combat). Les seuils sont de 8 pour les deux.

Le colosse a pour résultats 6, 5, 2, 1, 9, 4. Le policier vétéran réalise les jets suivants : 6, 8, 10, 3, 7. Victor ne réunit qu'un succès tempéré par le « 1 », tandis que Joseph lui fait la nique avec ses deux jets au-dessus du seuil !

## Autres types de tests

Le test prolongé impose plusieurs jets successifs, avec un nombre minimum de réussites pour concrétiser ses efforts. Un échec critique remet le personnage à 0 réussite, ou brise toute chance d'aboutir.

Le test de groupe est simple à réaliser: tous les individus qui se prêtent main forte cumulent leur nombre de réussites, et le comparent au total adverse, ou au seuil imposé par le meneur. Un échec critique fait soustraire le nombre de « 1 » au total du groupe.

Les personnages – joueurs tentent de convaincre la famille Cheng du bien-fondé d'aller témoigner de leur mésaventure à la préfecture de police, ce qui s'avère être une bien délicate mission tant les immigrés chinois vivent repliés sur leur communauté, bien peu au fait de la manière dont il faut porter plainte dans leur pays d'accueil. C'est à Laure-Anne Rivière que revient l'honneur de tenter de les persuader. Elle possède un potentiel social de 5 points, soit 5 dés à 10 faces à lancer. En tant que pratiquante en société (la compétence la plus indiquée pour toute interaction sociale), elle pourra conserver deux de ses résultats. Son seuil de réussite avec le dé est de 8 (9 à la base, 8 pour les personnages ayant la compétence).

Le meneur explique au joueur qui l'incarne qu'il faudrait un cumul de 3 réussites pour amener les Cheng à déposer à la préfecture de police, tant l'entreprise semble difficile.

Le premier jet de dés donne 5, 4, 8, 0 et 3 soit deux réussites (le zéro compte pour 10). Encourageant, à une réussite du succès demandé. Le second est plus mitigé: 6, 7, 3, 4 et 1. Pas de réussite (aucun dé à 8 ou plus) et un « 1 » qui vient compliquer les choses: il donne un échec critique! A force d'insister lourdement, Laure-Anne a plus terrorisé les Cheng qu'autre chose, et désormais, rien ne pourra les faire changer d'avis!

## Variation des jauge psychologiques

Souvenez-vous de notre propos: toute action entreprise a des conséquences sur le personnage, tout pouvoir est assorti d'une contrepartie. Voici comment l'on utilise les paramètres psychologiques dans CRIMES.

### L'angoisse

L'angoisse (jauge de 0 à 5): cette sourde pression qui assèche la langue, qui fait frissonner le poil et qui parcourt l'échine... L'angoisse augmente quand le personnage panique, quand il ne sait plus rationnaliser ce qui le menace. Ou au contraire, quand cette menace montre son vrai visage et s'approche, et qu'il ne parvient pas à trouver un moyen de s'y soustraire.

L'angoisse baisse quand l'équipe de PJ trouve des indices permettant de se renseigner sur la nature du danger et sur les moyens d'en triompher.

L'angoisse intervient dans les tests psychotiques (voir plus bas). Quand elle dépasse 3, le personnage doit faire des tests pour des actions qu'il aurait dû normalement réussir sans jet de dé.

Joseph Gueslin est entré dans le garni qui abrite deux dangereux anarchistes. Il entend le bruit de leur conversation qui couvre celui de ses pas feutrés. Confiant, Gueslin dégaine son arme de service. Il n'est plus très loin. Cependant, les compères se sont brusquement tus. L'ont-ils entendu ? Il se met à douter (et prend un point d'angoisse et de névrose). Désormais à 3 en angoisse, l'inspecteur Gueslin n'est plus aussi sûr de lui. Alors qu'il aurait pris les malfaiteurs par surprise (et fait feu sans avoir besoin de test), son statut d'angoissé l'obligera à passer par le verdict du jet de dés.

## La névrose

La névrose représente la différence entre les aspirations du personnage et ce qu'il fait dans la réalité. Les réussites, les échecs patents, les frustrations, l'assouvissement des passions font varier cette névrose. Elle est déterminée par un seuil qui, s'il est atteint, ajoute un point dans la jauge de psychose, ancrant davantage le héros dans la folie.

La névrose augmente quand l'angoisse augmente, du même nombre de points. Elle augmente également quand une passion, une conviction, une action importante (avec jet de dé) subissent des échecs qui affectent le personnage.

La névrose baisse quand l'angoisse baisse, du même nombre de points. Elle baisse également quand une passion, une conviction, une action importante (avec jet de dé) sont couronnées de succès.

## La psychose

La psychose est une affection clinique qui affaiblit l'emprise de la réalité sur celui qui en souffre : jouet de sa propre folie, de plus en plus fragile, il vacille facilement dès que son esprit est traumatisé. Son rapport au monde en est tout perturbé. La psychose est le vecteur de la déchéance : plus elle est élevée, plus le malade subit les étranges malédictions qui en font le jouet de forces monstrueuses ou surnaturelles.

La psychose augmente quand le personnage fait un échec critique à un test alors qu'il avait engagé une de ses passions. Elle augmente également quand il perd un être cher (un membre de sa famille, un autre PJ, un proche). Elle augmente enfin quand il échoue à un test psychotique comme décrit ci-dessous, et quand le tabou d'un personnage a volé en éclats.

La psychose baisse quand le personnage entame avec réussite une thérapie sous la conduite d'un aliéniste compétent. Elle baisse également à chaque fois qu'il fait coïncider un trait psychologique réel avec un trait psychologique idéal.

Un exemple de gestion couplée des paramètres psychologiques figure dans le prochain paragraphe. Il vous aidera à mieux comprendre leur impact sur la partie.

## Evénements à prendre en compte

### Etat névrotique

Quand le total de névrose **atteint le seuil de névrose**, le personnage «explose» : il est atteint d'un état névrotique durant le reste de la scène. Après cet épisode fâcheux, son total de névrose revient à 0 : il a «décompensé».

### Etat psychotique

Quand le personnage subit un violent traumatisme psychologique (mort d'un proche, blessure violente, vision monstrueuse, danger mortel qui a raison de son sang-froid), **il réalise un test psychotique** : il jette autant de dés qu'il a en potentiel mental, et il doit battre un seuil qui est la somme (psychose + angoisse actuelle) il garde autant de dés que le niveau de stress de la scène indiqué entre crochets. S'il réussit, il parvient à garder la tête froide. S'il échoue, il prend un point de psychose et est atteint d'un état psychotique qui dure le reste de la scène.

Les états psychotiques sont laissés à la discrétion du meneur qui doit être guidé par le tempérament de la victime et la nature du danger.

⇒ Un sujet à la réaction primaire explosera : agression, fuite éperdue, épisode hystérique...

⇒ Un sujet plutôt «secondaire» semblera somatiser mais rapidement, présentera les signes d'une phobie, d'une catatonie, d'une dépression, d'une schizophrénie...

Les états psychologiques sont décrits

dans le livre de base ; il y en a une cinquantaine triée en fonction des profils des personnages.

Il apparaît donc que plus un PJ est sujet à des crises psychologiques, plus il est susceptible de leur céder à nouveau. C'est un cercle vicieux qui aboutit à la perte de contrôle du personnage sur sa psyché, quand il est incapable de réguler ses totaux de névrose, de psychose et d'angoisse. Il est trahi aux moments clés du scénario, devenant le pantin de ses démons intérieurs au plus mauvais des moments !

Rachel Attar s'est attardée dans une ruelle à la nuit tombée. C'est tétonnée qu'elle entend des pas derrière elle (+1 angoisse et donc +1 en névrose, elle passe à 6). Elle se retrouve proche de son seuil névrotique qui est de 7. Pour éviter la confrontation avec son possible agresseur, elle se met à courir. Elle ne possède pas la compétence Sport et n'a que 3 en potentiel Physique. Jetant 3 dés, elle ne peut en garder qu'un seul, et son seuil est de 9. Son jet donne les résultats suivants: 3, 5, 8. Aucune réussite ! Elle gagne un point de névrose en raison de cet échec.

Son seuil de névrose de 7 est alors atteint. Rachel gagne un point de psychose, voit son total de névrose revenir à 0, et elle subit de surcroit un état névrotique.

De plus, elle risque d'être bien malgré elle partie prenante d'une bagarre, ce qui brise son tabou. Cependant, au vu de l'accumulation des dégâts psychologiques, le meneur ne lui octroie pas un second point de psychose supplémentaire. Rachel apparaît donc comme traumatisée par cette mésaventure, qui laisse des traces indélébiles dans sa psyché.

## Gestion des combats et de la santé

### Des combats rapides et mortels

Les phases de combat ne sont qu'une application du système de résolution décrit plus haut. Elles sont juste plus découpées pour répondre à l'intérêt dramatique que ces conflits procurent : le PJ risque réellement sa peau s'il se frotte à plus fort ou mieux armé que lui. Voici les étapes à suivre.

### Déterminer l'initiative : qui portera le premier coup ?

Les circonstances dans lesquelles le conflit s'est déclenché doivent normalement indiquer qui versera le premier sang. L'initiative est notamment importante lors d'un combat à distance, et moindre quand on est au corps à corps : dans ce cas-là, les protagonistes agissent simultanément.

En cas de problème pour définir qui tirera le premier, au fleuret ou au pistolet, on utilise la somme (potentiel + compétence utilisée - angoisse). Celui qui a le meilleur score aura l'avantage de commencer.

### annoncer les actions entreprises

Avant toute résolution, chacun énonce clairement quelles sont ses intentions pour que le meneur puisse jauger du temps qu'il faut, de la position réciproque des adversaires, et déterminer ce qu'il est possible de faire ou non.

### Résoudre les actions

On résout les actions en opposition : celui qui gagne l'opposition remporte l'assaut. A moins que l'on ne soit dans le cas particulier des attaques à distance.

## Combat à distance

Les personnages peuvent tirer dans l'ordre déterminé lors de l'initiative. Pour tirer, on utilise un test simple de potentiel physique avec la compétence de combat. Le seuil de base reste de 9.

Ce seuil peut être modulé en fonction des conditions de tir :

- ⇒ Selon la distance (de -1 à +1 maximum).
- ⇒ Selon les obstacles, le couvert qui protège la cible (+2 maximum).
- ⇒ Selon la mobilité de la cible en question (de -1 à +1 maximum).
- ⇒ Selon la taille de celle-ci (de -1 à +1 maximum).

Le MJ peut décréter qu'un tir est tout bonnement impossible ou qu'il est simplement immanquable. Si le seuil modifié excède 10, le tir est trop difficile pour être tenté. Tout succès indique que la cible est touchée. Référez-vous à la localisation des coups portés. Un échec critique peut être interprété comme la blessure d'une cible voisine ou l'enrayement de l'arme. Bien entendu, s'il est impossible que le tireur rate sa cible, on considère qu'il a une réussite automatique, avec une marge de 1.

## Combat au corps à corps

La mêlée est une application des tests en opposition : celui qui cumule le plus de réussites gagne l'assaut et applique ses dommages.

En cas d'égalité, aucune blessure n'est infligée.

Un échec critique doit être interprété par le MJ comme une maladresse particulière qui fait perdre irrémédiablement l'assaut. Une arme brisée, la perte de l'arme de poing, une chute, une blessure infligée à soi-même ou à un personnage proche de la cible sont des pistes possibles que le MJ devra interpréter selon l'intérêt dramaturgique de la scène.

Si le conflit éclate entre plusieurs groupes de belligérants, tout le monde fait alors un test en opposition et le camp qui cumule le plus de réussites inflige des blessures, réparties équitablement entre les cibles préalablement

déclarées. Cependant, si un individu seul est largement supérieur à ses adversaires (maître spécialisé en combat), le meneur peut lui laisser faire son test en opposition contre chacun de ses ennemis pour savoir s'il perdra l'assaut ou pas.

On peut également localiser les coups : le combat n'est pas qu'une mécanique, il a aussi ses intérêts tactiques et dramatiques (viser la tête pour assommer, le bras pour désarmer...). Pour viser une partie bien précise, on doit sacrifier une réussite gardée finale issue du test en opposition. Le meneur détermine lui-même, au besoin, l'endroit du corps qui a été touché.

## Dégâts

Pour calculer le niveau de blessures qu'on inflige à son adversaire, on utilise la formule suivante :

Nombre de succès de l'attaquant + dégât de l'arme – nombre de succès du défenseur – son potentiel physique – sa protection.

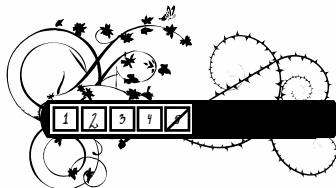
Ce résultat est au minimum de 1. Cela veut dire que l'adversaire touché subira toujours au moins un point d'épuisement ou de blessure, quelle que soit sa condition physique ou sa protection.

## Interpréter les résultats et les dégâts

Dans CRIMES, trois types d'afflictions sont à envisager pour vos personnages. Les voici dans l'ordre croissant de gravité :



• **La fatigue** qui ne dure qu'une scène ; elle augmente à la suite d'un effort violent, d'un dépassement par une passion ou d'un choc lié à un état psychologique. On la signale par un trait oblique dans le potentiel ciblé, qui se voit diminué d'autant de points qu'il y en a de fatigue. A la fin de la scène, on efface tous ces traits obliques.

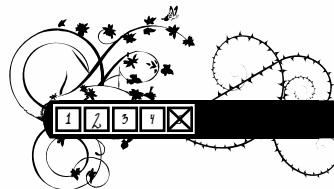


Nicolas Lanvin, agent de la sûreté, interpelle de nuit deux malandrins qui pourraient être impliqués dans les troubles du quartier chinois. Ceux-ci ne répondent pas à ses sommations. Pire : ils courrent vers lui, la lame scintillante de leurs dagues laissant peu de doute quant à leurs intentions.

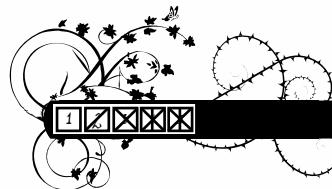
Nicolas dégaine son arme et tire sur le premier. Comme sa cible est mouvante et peu distincte, il lui faut jeter les dés. Il est maître en combat, a un potentiel de 5 dés. Ne souhaitant pas tuer, il vise la jambe, sacrifiant une réussite pour avoir ce résultat là, ou rien. Les malus sont de +1 (le déplacement de l'adversaire) et le bonus de -1 (la distance, courte). Nicolas conserve donc son seuil de 8 pour obtenir des réussites avec les D10.

Sa pioche est plutôt bonne : 3, 8, 0, 4, 5, soit 2 réussites. Ce qui lui permet de toucher là où il voulait. Son adversaire trébuche. La balle lui inflige 1 (la réussite de Nicolas) + 6 (les dégâts de l'arme) - 3 (son potentiel physique). Avec 4 blessures au total, il est mis hors de combat, ne disposant que d'un Potentiel Physique de 3.

• **L'épuisement** est consécutif à un manque de repos flagrant (nuits écourtées, sommeil perturbé, efforts intenses sur la durée, blessure non stabilisée). On le signale par une croix dans le potentiel ciblé, qui se voit diminué d'autant de points qu'il y en a en épuisement. Si le personnage était déjà fatigué (présence de traits obliques), l'épuisement prend la place de la fatigue. On perd un point d'épuisement dans tous les potentiels ciblés après une bonne nuit de repos.



• **Les blessures** sont plus terribles encore et sont le tribut payé par les combattants. Signalées par des étoiles, elles prennent la place des fatigues et épuisements antérieurs. Elles ne se guérissent qu'au bout d'une semaine de repos et de soins. Si elles amènent un potentiel à zéro, la victime tombe inanimée, à la merci de son bourreau.



La mort n'intervient que lorsque le meneur le souhaite. Une intervention médicale est nécessaire quand on passe en dessous de zéro dans le potentiel. Les circonstances de jeu indiqueront si l'infortuné a une chance d'éviter les affres de l'agonie.

# Autres mécanismes de jeu

## Gestion des contacts

Même la meilleure équipe d'enquêteurs de la Belle Époque aura du mal à faire aboutir son action sans aide extérieure. En effet, les PJ ne sont pas des individus autistes, asociaux, sans attaché ; le monde de CRIMES n'est pas qu'une toile de fond lointaine, évanescante, sans aucune interaction entre les PJ et les figurants.

Les policiers ont leurs indicis, la plupart des personnages ont une famille, des amis ; Paris regorge de spécialistes qui pallieront aux lacunes des PJ en leur apportant une expertise. Bref, ce sont autant de jokers auxquels il est possible de faire appel ; ce ne sont en aucun cas des larbins, des hommes à tout faire car vos contacts exigeront des contreparties.

## Gain des contacts

Ils sont acquis à trois moments différents :

- ⇒ A la création du PJ, sur proposition du joueur ou à partir d'une liste proposée par le meneur ;
- ⇒ A la fin du scénario ou d'une scène, il est validé par le meneur quand dans l'histoire, le PJ et le contact ont suffisamment créé de liens pour qu'ils soient rendus officiels dans le jeu ;
- ⇒ Avec l'acquisition d'expérience, le joueur peut proposer d'établir des contacts avec tel ou tel PNJ, faction, lieu présenté dans le *Manuel des Joueurs*.

Quelle que soit la possibilité utilisée, le meneur reste le seul décideur final pour savoir si le contact est validé ou pas. Cela évite que les joueurs n'envisagent cette acquisition comme une «course aux armements» factice, sans qu'il y ait des raisons valables de lier leurs personnages comme celles qui se créent lors des scénarios.

## Perte des contacts

Plusieurs cas de figure sont envisageables :

- ⇒ La mort du contact, sa disparition, sa «mise à la retraite», au placard, etc.
- ⇒ La brouille du contact avec le PJ mettant fin à leur collaboration quelle qu'elle fut ;
- ⇒ Le fait qu'une intervention précédente ait mal tourné pour le contact, qui est largement refroidi pour aider une fois de plus et contre ses intérêts le PJ en question ;
- ⇒ Le remboursement de la dette si c'était la base de l'engagement du contact auprès du PJ.

## Utilisations

Bien entendu, il ne fera pas n'importe quoi pour lui : il ne risquera pas inutilement sa vie, n'engagera pas des ressources démesurées pour lui venir en aide. Cependant, il mettra à profit ses compétences, ses propres contacts afin de satisfaire sa requête.

Pour cela, il suffit de savoir où le solliciter : son domicile, par téléphone, en le débusquant dans le quartier ou le lieu où il a l'habitude de traîner ses guêtres. Si le meneur décide qu'il n'est pas disponible, il faut ajourner cette demande d'aide. En effet, cette règle n'est pas automatique, et le contact n'est jamais un personnage corvéable à merci.

## Jauge de groupe

Jusqu'à présent, on avait l'impression que l'équipe formée par les PJ était une auberge espagnole réunissant des individualités, mais pas un collectif. Tout au plus, ils peuvent se compléter par leurs talents et leurs spécialités, mais cela ne suffit pas à instaurer un ciment qui fera que chacun se transcendera pour le bien de tous.

Tsi-Ku Li est une jeune immigrée chinoise dans Paris, que les enquêteurs ont sauvée alors qu'elle se faisait molester par des brutes xénophobes. Le meneur décide qu'en tant que débitrice, elle devient un Contact pour ces derniers, et trouve son utilité non pour ses compétences mais plutôt pour les aider à entrer plus avant dans une communauté asiatique si fermée. Sa valeur est de 1 et pourra augmenter dans le futur, si les relations entre Tsi-Ku Li et les PJ évoluent.

Avec cette valeur, Tsi-Ku ne leur fera pas visiter les éventuels lieux interdits qu'elle connaît ; elle se contenterait de les introduire chez plusieurs personnages ou lieux qu'elles considèrent secrets.

Cependant, Tsi-Ku n'est pas qu'une marionnette. Elle est sympathique et nos PJ écoperoient d'un point de psychose si elle venait à tomber : une mort que leur conscience torturée ne manquerait pas de leur rappeler...

La jauge de groupe est un nouveau paramètre qui aidera à créer cette responsabilisation collective. Son principe est simple : on gère une jauge commune à tous les PJ. Quand elle est basse, elle handicape tout le monde, agit de façon néfaste sur certains paramètres. Elle peut aussi générer des événements fâcheux, comme si les PJ subissaient tous un échec critique, en ouvrant des scènes supplémentaires où ils « payent » les erreurs passées. Inversement, une jauge élevée est un coup de pouce qui se traduit de multiples façons : une meilleure résistance aux heurts physiques et aux malheurs psychologiques, ou l'intervention d'un contact inattendu, ou par un appui extérieur salvateur. Une jauge de groupe va de 0 à 10, on commence généralement le scénario à 5.

Il n'y a pas de liste préétablie de jauge de groupe. Le meneur les conçoit en fonction des scénarios, pour mettre l'accent sur un thème, sur un point qu'il juge essentiel. Par exemple, le scénario du livret introduit une jauge de **réputation** qui régit les relations parfois difficiles entre les enquêteurs, le milieu chinois dans lequel il évolue et le souci de discréction qu'impose la préfecture de police qui les a employés (voir p.43 pour tous les détails de son fonctionnement).

Les jauge peuvent aussi servir de compte à rebours. On peut par exemple simuler le fait qu'une affaire se fait en temps limité, au-delà duquel les PJ se voient retirer le dossier. Ou alors un temps ou un seuil au-delà duquel un PNJ, une faction se mettra en branle pour contrecarrer l'avancée des joueurs. Il est intéressant de fixer le début d'un compte à rebours au niveau de son seuil, et de baisser ce score au fil des scènes, ou au fil des événements pour mettre la pression sur vos joueurs.





# La symphonie des corps