
SYCKO
YANN LEFEBVRE

Préface de
Maxime Chattam

Manuel de l'Enquêteur

Indispensable à la découverte de ***Crimes***, le ***Manuel de l'Enquêteur*** contient tout ce dont vous avez besoin pour vous approprier son univers, son système de jeu et pour créer votre alter-ego.

Au sommaire de cet ouvrage :

- La découverte du jeu de rôle, si vous débutez ou souhaitez en savoir plus sur ce loisir en général, et ***Crimes*** en particulier ;
- La Belle Époque, avec ses tendances politiques, géopolitiques, sociales et religieuses, pour vous familiariser avec l'ambiance fin de siècle ;
- La description de Paris, la vie quotidienne, les enjeux, les grands événements et les tensions qui animent la ville, mais également les personnages hauts en couleurs que vous pourrez rencontrer ;
- La création de personnage, ou comment incarner votre alter-ego, utiliser ses compétences, la psychologie mais aussi l'équipement et les styles d'enquêtes ;
- Le système de jeu vous présente les règles qui définissent les actions et interactions lors d'une partie de ***Crimes*** ;
- Comment mener une enquête et quelques notions de criminologie, afin de démêler les intrigues auxquelles vous aurez à faire face lors de vos séances de jeu.

Vous pouvez compléter votre collection avec le ***Manuel du Criminel***, le ***Kit du Meneur*** et les nombreux scénarios parus ou à paraître…



Crimes est un jeu de rôle historique ancré au cœur de la Belle Époque et inscrit dans la tradition des littératures classique, fantastique et horrifique du XIX^e^ siècle.

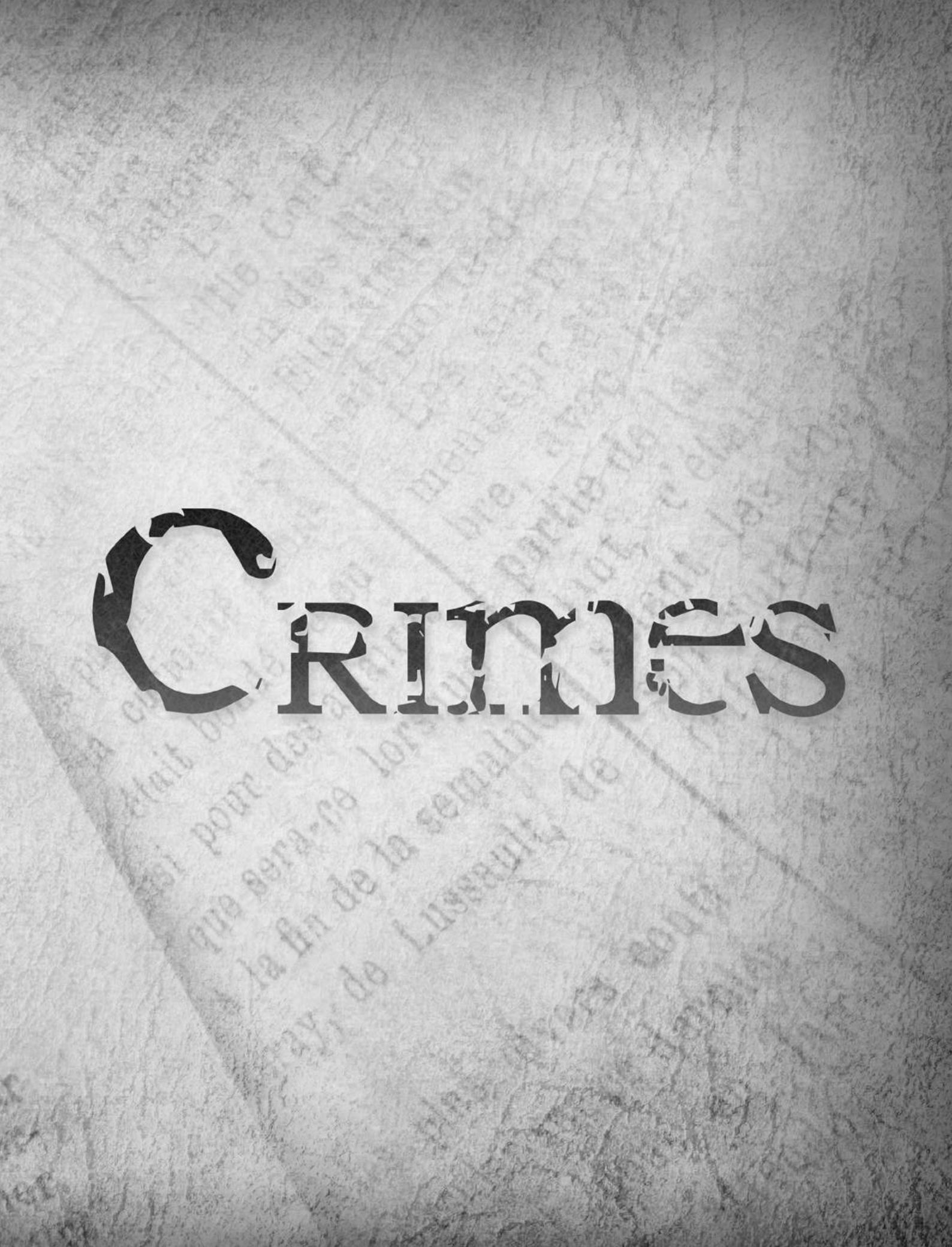
Dans ***Crimes***, cette époque est vécue par ses acteurs comme particulièrement douloureuse, les sirènes d'un univers décadent attirant inexorablement l'humanité vers sa ruine, un univers écartelé entre un optimisme sans limites et une mélancolie aux tonalités apocalyptiques, sans rédemption possible.

Le fait criminel est le sujet central de ce jeu, dont la Déchéance est un principe fondateur : selon cette loi, tout responsable d'un acte criminel, qu'il s'agisse d'un homme, d'une société ou d'une civilisation, doit en payer le prix par une décadence progressive. Ainsi, les passions et les déviances des personnages les mènent inexorablement vers leur propre enfer : dégénérescence du corps, folie ou autre malédiction...

Crimes est un jeu de Yann Lefebvre
Développé par les Écuries d'Augias
www.ecuries-augias.com

WWW.SYCKO-FAB.COM

Illustration de couverture : Fred Rambaud


Crimes

Yann Lefebvre

Crimes

MANUEL DE L'ENQUÊTEUR

BYCKO

Crédits

Idée originale et textes
Yann Lefebvre

Préface
Maxime Chattam

Direction éditoriale
Yann Lefebvre
Secrétariat d'édition
Daniel Latreille
Fabrication et *bookdesign*
J. « Jemrys » Rueff

Illustration de couverture
Frédérik Rambaud

Illustrations
Gabriel Bulik
David Chapoulet
Fernando Goncalves
Arnaud Hascoët
Cyril Nouvel
Tiffanie Uldry
Fabrice Weiss

Maquette et graphismes
Guillaume Peraldi
Frédéric Petit

Logo Crimes
Cécile Costard
Benoît Guillaumot

Aide au développement
Jérôme Bouscaut
Christophe Chaudier
David Favier
Daniel Latreille
J. « Jemrys » Rueff

Comité de relecture
Christian André
Franck Brison
Julien Clément
Guillaume Fréry
Julien Moreau

Studio de développement
Les Écuries d'Augias

www.ecuries-augias.com

Remerciements

Aux lecteurs de la première heure, sachant que cette première heure date d'il y a plus de dix ans. Dix ans… À tous ceux qui partagent le même regard halluciné quand je mets « projet » et « *Crimes* » dans la même phrase… À tous les aventuriers qui ont couvert mon flanc gauche, soutenu le droit quand j'étais blessé, maintenu la tête hors de l'eau quand j'étouffais…

Dédicace

À ma complice et aux trois charmants forfaits commis ensemble. À tous les orfèvres qui ont porté et sublimé cette œuvre jubilatoire. Aux ardents lecteurs et aux résonances que *Crimes* a pu rencontrer dans leur cœur.

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 retranscrire 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^{e} 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.

La majorité des renseignements et descriptions que vous trouverez ici proviennent de sources d'époque s'échelonnant entre 1898 et 1914.

Spécialistes et exégètes nous pardonneront sans doute s'ils y trouvent quelques inexactitudes mineures.

© SYCKO, 2017
3, rue de Plaisance
92340 Bourg La Reine

www.sycko-fab.com

ISBN
Édition classique : 979-10-94206-01-0
Édition collector : 979-10-94206-03-4
Édition Signature : 979-10-94206-05-8
Édition numérique : 979-10-94206-06-5

Crimes est édité par les éditions SYCKO. 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 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.

Dans une démarche d'engagement environnemental, l'éditeur a tenu à utiliser des papiers et cartons fabriqués à partir de bois issus de forêts gérées de façon responsable et durable, ayant obtenu la certification **FSC**.

Sommaire

Préface de Maxime Chattam 8

Chapitre 1 : Préambule 9
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? 9
Les bases fondamentales 9
Le rôle du meneur 10
Quels buts pour les joueurs ? 11
Un exemple de partie 11
Recommandations matérielles 14
Accessoires 14
Abréviations *17*

Chapitre 2 ; La Belle Époque 18
Fragile république 21
Police et criminels 21
La guerre entre les polices 22
Tu sèmes le vent... 23
Une pomme rutilante... et véreuse ? 24
Liste des présidents de la Belle Époque *26*
Petite revue des forces politiques françaises *27*
L'affaire Dreyfus et la plaie antisémite 28
Les enjeux de la laïcité 29
Chronologie de la fragile république *30*
Les mamelles du progrès et de l'industrie 32
Une confiance aveugle dans le progrès 32
Petit répertoire des inventions de la Révolution Industrielle 34
L'aventure industrielle 36
La question sociale 39
Les élites 39
Hommes, femmes et familles 40
Classes laborieuses, classes dangereuses ? 43
Les spectres de la commune 46
Le péril vient de la gauche... 47
Chronologie des révoltes populaires *48*
Dieu et l'homme 51
La foi en Dieu 51
L'intégrisme religieux 52
Le Pape aux abois ? 52
L'esprit fin de siècle 54
Le spleen des élites 54
Apocalypses 55
La boue de l'occultisme 57
Le supermarché du mysticisme 57
Le fleuve de boue 58
Une passion souveraine 58
Le Royaume-Uni 60
La société victorienne 60
Londres 61
La condition ouvrière 63
Bas-fonds victoriens 63
La question irlandaise 66
Repères 67
La Prusse 69
Une jeune nation 69
Chancelier de fer 69
Âmes allemandes 70
Dérives nationalistes 70
Ambition mondiale 71
Face-à-face avec la France 71
Repères 72
Modernité et décadence viennoise 74
Chant du cygne de la civilisation 74
Un empire moribond et vide de sens 74
Magique Prague 75
Légendes Pragoises 76
Les aigles foudroyés 77
Repères 77
Les États-Unis, terre promise ? 78
Un « nouveau » monde 78
Relents de la guerre de sécession 79
Wild wild west 80
La fin du problème indien 80
Odyssée des migrants 80
Gangs and bombs of New York 80
Fortunately, wealthy people 83
America rules the world 83
Repères 84
Le Japon 85
La coquille d'huitre : fermeture, puis ouverture 85
L'empereur inviolable 86
Vivre au Japon 86
La tentation impérialiste 86
Repères 87
Les enjeux internationaux 88
La fin des grandes migrations ? 88
La question coloniale 89
Le racisme ordinaire 92
Nationalisme, patriotisme 95
Le concert cacophonique des nations 95
Apocalypse 97
Repères 98

Chapitre 3 : Le contexte Paris 100
Parti-pris 102
Le pourquoi du comment 102
Paris, mais pourquoi Paris ? 102
Les dossiers 103
Liste des dossiers de police *103*
La vie quotidienne du Parisien 107
Bienvenu chez vous ! 107
État des lieux des transports 115
Quelques péripéties à prévoir pour l'usager dérouté *119*
Les bonnes adresses *122*
Prix des consommations courantes dans les cabarets *125*
Trouver un nid douillet à Paris 126
Créez votre biotope *128*

Sommaire

LA GUERRE DES POLICES 130
Dossiers de police à l'usage des enquêteurs 130
Groupes 131
Liste des commissariats de police *136*
Personnages 145
Lieux 153
LA PRESSE 156
Dossiers de police à l'usage des enquêteurs 156
Principaux journaux parisiens *158*
Groupes 164
Personnages 165
Lieux 166
LA MENACE ANARCHISTE 169
Dossiers de police à l'usage des enquêteurs 169
Groupes 171
Personnages 172
Lieux 176
LA RÉPUBLIQUE DES SCANDALES 178
Dossiers de police à l'usage des enquêteurs 178
Groupes 182
Personnages 183
Lieux 192
LA PLAIE ANTISÉMITE 196
Dossiers de police à l'usage des enquêteurs 196
Groupes 199
Personnages 200
Lieux 205
LA GUERRE DU CRIME 208
Dossiers de police à l'usage des enquêteurs 208
Groupes 212
Personnages 217
Lieux 225
L'ÉGLISE EN PÉRIL 243
Dossiers de police à l'usage des enquêteurs 243
Groupes 245
Personnages 246
Lieux 250
LA BOUE DE L'OCCULTISME 256
Dossiers de police à l'usage des enquêteurs 256
Groupes 261
Personnages 263
LES APÔTRES DE LA MÉDECINE 268
Dossiers de police à l'usage des enquêteurs 268
Groupes 274
Personnages 275
Lieux 284

Chapitre 4 : Création des personnages 290

PHILOSOPHIE GÉNÉRALE 292
CONSEILS AVANT TOUTE CRÉATION 292
À quoi faut-il penser avant de créer son PJ 292
Incarner des PJ différents 295
Comment approfondir son personnage 295
Conseils sur la création d'une équipe viable 296
L'IDENTITÉ 298
Premiers pas : le genre 298
Le concept 298
Liste des concepts disponibles *299*
Sexe et âge du personnage 302
Des intrigues pour enrichir la vie d'une femme *304*
Les origines du personnage 305
Le nom 307
PROFESSION ET COMPÉTENCES 312
La profession 312
DEUX MESURES : POTENTIEL ET COMPÉTENCES 323
Les potentiels comme sommes de possibilités 323
Les compétences 323
PSYCHOLOGIE DE SURFACE 328
Le tempérament, seuil de la psychologie 328
La passion principale 329
Les passions secondaires 330
Les convictions 331
PSYCHOLOGIE PROFONDE 333
Angoisse, névrose et psychose 334
Les soupapes psychotiques 334
Les jeux d'enfants 334
Les tabous 336
L'inclinaison psychotique 337
Les Déchéances 338
L'ÉQUIPEMENT 339
Le dandy mondain 339
La fille de bonne famille 340
Le chasseur en Afrique 340
L'ouvrier 341
L'enquêteur en mission 341
Le prêtre 341
Le monte-en-l'air 342
Le médecin 342
Liste de prix complémentaire 343
Quelques indices de richesses 343
Les armes de la Belle Époque 344
DÉTERMINER LES CONTACTS DE BASE 349
Principes de la création des contacts 349
Contacts universels 349
Contacts professionnels 350
LES STYLES D'ENQUÊTE 352
Octroi des points d'enquête de base 352
Les cinq styles d'enquêteur 352
ÉQUIPES TYPES D'ENQUÊTEURS 354
Les experts de la préfecture 354
L'agence de Mme Cornelia 361
Les anges de la médecine 366
Les repentis 371

Sommaire

Chapitre 5 : Système et règles 378

À quoi servent les règles ? 380
Des règles de natures différentes 381
Un système modulable 381
Tentation du néant et prise de risques 382

Entreprendre une action 384
Les tests simples 384
Se dépasser 385
Les tests en opposition 385
Actions de groupe 386
Tests prolongés, réussites retardées 386

Gérer les combats 388
L'initiative 388
Le combat à distance 389
Résolution des mêlées 390
Combat entre groupes 391

Atteintes à la santé physique 395
La fatigue 395
L'épuisement 395
Les blessures 395
Autres sources d'affliction 396
Liste des maladies les plus courantes *398*
Liste des poisons les plus courants *400*
Quelques drogues d'usage courant *403*

Développement des personnages 404
Gains de points de développement 404
Dépenser ses points pour améliorer le personnage 404

Interpréter les passions et les convictions 406
Les passions 406
Les convictions 407
Gérer les interactions sociales 408

Les désordres psychologiques 408
Névrose 409
Psychose 409
Angoisse 410

Psychologie profonde 412
Les soupapes psychotiques 412
Les tabous 414
L'innocence 414
Inclinaison psychotique 418
États de folie 418
Inventaire alphabétique des folies *420*

Gestion des contacts 425
Philosophie du système 425
Acquisition des contacts 425
Gestion des contacts 426
Évolution des contacts existants 430

Gestion de la fortune 430
Niveau de fortune 431
Principe de la jauge de fortune 431
Dépasser ses limites financières 431

Interpréter son personnage 432
Fondation 432
Composition 432
Évolution 433
Révolution 433

Chapitre 6 : Comment mener une enquête 434

Gestion alternative des enquêtes 436
Raison d'être de cet ajout 436
Gains et pertes de points d'enquête 436
Usage des points d'enquête 437
Quête d'indices 438
Les scènes emblématiques 439

Méthodes policières 446
Pourquoi un manuel de police scientifique ? 446
Mener l'enquête 446
Les lieux du crime 446
Examen rapide du corps 451
Lieux d'incendie et d'explosions 454
Interrogatoires 456
La contrefaçon 457
Expertises légistes 458
Les auxiliaires de l'enquêteur 459
Communiquer 459
Rechercher des renseignements à Paris 460

Quelques éléments de criminologie 462
Les grandes théories sur la criminalité 462
Éléments d'étude sur les criminels 464

Chapitre 7 : Annexes 476

Index 478
Mécanismes de règles 478
Contexte historique 478
Type de personnages 479
PNJ 479
Groupes et Factions 480
Lieux 480
Dossiers de police et intrigues 481
Procédés d'enquête 481

Index croisé 482
Mécanismes de règles 482
Contexte historique 483
Type de personnages 483
PNJ 483
Groupes et Factions 484
Lieux 485
Dossiers de police et intrigues 486
Procédés d'enquête 486

Bulletin de police criminelle 487

Fiches de personnages 492

Le jeu de rôle a été le moteur de mon existence.

Pendant des années, je me suis servi de cette passion pour m'inventer les histoires que je ne trouvais pas dans la vraie vie. Avec la lecture, le jdr a été ma principale source d'évasion, et donc d'une certaine manière de bonheur. Ce sont les deux vecteurs de mon épanouissement et surtout eux qui ont fait de moi le romancier que je suis aujourd'hui.

C'est avec le jeu de rôle que j'ai appris à créer une histoire, et à faire vivre chaque personnage comme s'il était unique et primordial.

Avec l'âge adulte, nous connaissons tous cela, j'ai moins joué, mais je n'ai jamais totalement rompu le contact, mes parties étaient juste plus rares, plus courtes et mon investissement moins acharné.

Et puis, nécessité de geek, instinct de survie, ou rechute de junkie, appelez cela comme vous voudrez, le jeu de rôle m'a rattrapé, et j'ai retrouvé le rythme en brutalisant mon emploi du temps. C'était au départ juste un loisir, comme autrefois, sans lien direct avec mon métier d'inventeur d'histoires…

Jusqu'à ce que je me plonge dans la lecture de ***Crimes****, premier du nom.*

Là, de nouvelles perspectives me sont apparues.

Conjuguer ma passion pour le jeu, ma grande fascination pour la fin du XIX^e^ siècle ainsi que le début du XX^e^, avec mon métier de romancier. À la lecture de ***Crimes****, j'ai eu envie de ressortir les notes d'un projet de romans situés dans ce contexte, mais ça ne me suffisait pas, j'avais envie de jouer mon roman. C'est ainsi que je me suis lancé dans ce qui allait prendre plus d'un an et demi de ma vie et de celle des joueurs de ma table… J'ai englouti plus de 7000 pages de documentations, des centaines de photos, gravures et plans d'époques pour préparer cette aventure, pour qu'elle soit aussi réaliste qu'épique. Et une fois par semaine, je faisais jouer à mes compagnons les idées qui me venaient pour enrichir la trame principale de ma campagne.*

Tout a commencé dans les salons de l'Élysée en février 1899, puis s'est poursuivi à travers tout Paris, la Normandie, à bord d'un paquebot jusqu'aux catacombes d'Alexandrie avant le grand final durant l'Exposition Universelle de Paris en 1900. Entre espions de toute l'Europe, un sinistre cirque aux artistes dérangeants, un puissant groupe d'occultistes ayant pour nom le Cénacle des Séraphins, et bien d'autres personnages hauts en couleurs, nous avons vécu de grands moments dont je crois que les souvenirs nous accompagneront longtemps…

Mais surtout, j'ai puisé sans vergogne la matière de mes deux romans sur la France de 1900, ces deux romans dont je rêvais depuis si longtemps sans jamais oser me lancer.

Les histoires de mes romans sont au final assez éloignées de celle de ma campagne, mais j'y ai retrouvé bon nombre de personnages, quelques situations et surtout un contexte, une vie quotidienne que j'ai essayé de retranscrire plus vraie que nature.

Ces livres, Léviatemps et Le requiem des abysses, sont parmi mes préférés de tous ceux que j'ai écrits. Et il est probable que sans la lecture de ***Crimes*** *je n'aurais pas eu le déclic, ni le courage de me lancer dans cette aventure.*

Parce que pour avoir le courage de les écrire, j'ai d'abord utilisé le moteur du jeu de rôle pour les inventer.

Tout cela pour vous dire que vous tenez entre les mains la seconde édition d'un ouvrage qui pourrait peut-être changer votre existence.

Ne soyez pas dubitatif, bientôt, peut-être que vous serrerez contre vous votre canne avant de pousser la porte d'une fumerie d'opium en quête d'un précieux indice, vous arpenterez le pavé au milieu de tous ces petits métiers aujourd'hui disparus, vous lirez un des si nombreux quotidiens qui proliféraient à Paris ou ailleurs pour y débusquer un article qui transformera à jamais la vie de votre personnage, et par là même, la vôtre.

Car ce que nous vivons entre amis, avec ces mots, ces atmosphères, ce sont des précieuses heures d'existences. Des vies parallèles.
Et elles nous marquent. Quel rôliste n'a pas dans sa mémoire, entre des souvenirs réels, quelques images inventées qu'il affectionne particulièrement, même si elles ne sont pas « vraies » ?

Crimes *est un instrument vers de sombres et inquiétantes aventures dans un contexte fort, mais au final, c'est la promesse d'évasion, et d'émotions que vous n'oublierez jamais. J'en suis témoin.*

Et lorsque vous sentirez la lame froide et effilée du coupe-choux s'introduire dans les chairs tendre de votre gorge, que vous sentirez le flot de liquide chaud inonder votre torse, tandis que votre personnage tremblera de terreur en refusant de mourir, vous, face à votre feuille en train de brûler, vous vous demanderez : « diable, où ai-je pu commettre une telle erreur pour finir ainsi ? ».

À cet instant, rappelez-vous qu'il n'y a qu'en jeu de rôle qu'on a droit à une deuxième chance.

Bon jeu, bon ***Crimes****…*

Maxime Chattam.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

LES BASES FONDAMENTALES

« Le monsieur qui a écrit Les Mystères de Paris, je ne sais pas son nom, doit nous protéger. »
« Je me trouve à Paris sans argent et sans ouvrage. Je pense qu'en m'adressant à vous vous pourriez me faire connaître le grand-duc de Gerolstein, c'est-à-dire Rodolphe (...) Il est impossible qu'il ne m'aide pas en quelque sorte. »

Lettre d'une lectrice des Mystères de Paris de Charenton datée du 5 mars 1844, suivie d'un certain E. Bazire dans une lettre du 4 septembre 1843

5 Mars 1844. Une lectrice (trop ?) assidue des *Mystères de Paris*, le *best-seller* d'Eugène Sue, adresse ces mots à l'auteur pour solliciter son aide, désespérée par l'insécurité dans laquelle elle semble baigner.

Le 4 septembre 1843, E. Bazire, auteur du second extrait, avait déjà fait de même, écrivant à Sue, convaincu que l'auteur pourrait débloquer l'aide de ses personnages, confondant fiction et réalité.

Ces exemples prêtent à sourire et pourtant. N'avez-vous jamais débordé d'imagination, transporté par vos lectures ou par un film, au point de vouloir vous immerger dans l'histoire passionnante et passionnée que vous suiviez ? Ce rêve de basculer dans un imaginaire séduisant, serait-il inaccessible à jamais ?

Les songes ne sont pas le seul refuge pour ceux qui caresseraient pareil espoir. Le jeu de rôle permet de telles fantaisies. Bazire aurait souhaité basculer un temps dans son œuvre fétiche pour aborder son héros, Rodolphe, voire même l'incarner pour sortir de son ordinaire, pour s'affranchir de son quotidien.

Le livre que vous détenez n'est donc pas forcément celui que vous croyez. Vous espériez peut-être prendre cet ouvrage et vous laisser paresseusement guider, installé confortablement au fond de votre canapé, par quelque romancier à l'esprit inventif, prompt à vous prendre par la main.

Pourtant, vous n'êtes qu'en possession d'un vaste chantier. Cette autorité naturelle qu'un romancier porterait sur son monde, nous vous la déléguons en tout ou en partie. Vous allez devenir celui qui écrit cette histoire, de la plus belle des façons, comme réalisateur ou acteur d'une page de cinéma.

Imaginez l'effervescence d'un plateau de réalisation : tour à tour réalisateur et metteur en scène, accessoiriste, preneur d'images, acteur d'un personnage-clé de l'histoire, vous allez expérimenter le monde que nous vous proposons. En direct. Presque pour de vrai.

Le jeu de rôle permet tout cela.

Dans la réalité du jeu, le plateau se limite à une table, des chaises où siège un comité restreint de 3 à 6 personnes. Le réalisateur, appelé meneur, maître de jeu ou conteur (tout dépend de ce qui aguiche l'ego du responsable désigné) trône derrière un écran de carton, un entrelacs de feuilles, dés et crayons devant lui. Les autres invités se partagent les rôles titres de l'aventure : l'un est détective, l'autre journaliste, le dernier est policier, tous forment un groupe soudé face à l'adversité.

Mais quelle adversité ? Les obstacles dressés sur le chemin de leurs personnages (appelés personnages joueurs, soit PJ), l'intrigue et le mystère qu'ils se doivent de résoudre, le fait de prendre des initiatives pour faire avancer l'histoire.



Nous voici dans un conte interactif qui prend racine dans les échanges verbaux entre joueurs et meneur, entre joueurs eux-mêmes. En fonction de la tournure des événements, les joueurs prennent des décisions. En fonction de leurs décisions, on infléchit le sens de l'histoire qui prend une tournure originale.
Pour cela, il faut un arbitrage précis et incontestable pour savoir si les actions réussissent, échouent, et quelles conséquences elles auront. C'est…

LE RÔLE DU MENEUR

Le réalisateur

Figurez-vous notre plateau de cinéma : un homme s'active de partout, changeant de casquette à de nombreuses reprises. C'est le réalisateur. Il impose sa vision de l'histoire, dirige en partie les acteurs principaux et secondaires, règle les cadrages et les focales, réécrit sur le tard une scène qui ne convient plus, décide des coupures si le temps lui est compté.

Vous me direz qu'un meneur, c'est ni plus ni moins qu'un conteur d'histoires. Sauf que les joueurs ne sont pas de simples auditeurs. Le meneur doit composer avec plusieurs contraintes : les actions et le libre arbitre des joueurs, l'intérêt et la vraisemblance de son histoire, la cohérence avec les règles du jeu.

Eh oui ! Notre réalisateur ne dirige pas ses acteurs. Les personnages sont dirigés par les joueurs, c'est-à-dire toutes les autres personnes présentes à la table de jeu. Il n'a aucun moyen de leur imposer le script. Il doit adapter l'histoire en fonction de leurs « caprices de stars ».

Le meneur, arbitre, roi absolu ?

Le meneur conte l'histoire. Il adapte la suite du scénario qu'il a prévu, prenant en compte les actions et les décisions de tous les personnages. C'est de la *commedia dell'arte*. On décide de la suite en fonction des improvisations de chacun, tout en suivant un fil directeur.
En gros, le meneur fait suivre une certaine direction, en permettant des détours plus ou moins nombreux par rapport à ce qu'il avait préparé.

En tant que conteur, il est donc plus ou moins permissif. Mais son rôle est important, car il est l'unique intermédiaire entre le joueur et le monde dans lequel chacun évolue. Pour résumer c'est le meneur qui décrit, le meneur qui décide des conséquences des actions, le meneur qui départage le possible et l'improbable.

Je vous comprends, ça fait un brin roi absolu. On peut certes avoir une confiance aveugle dans son meneur, mais pour plus de « transparence », on a recours à des règles.

Ces règles simulent les actions pour déterminer si elles aboutissent à des réussites ou des échecs. Le meneur est le garant de l'usage de ces règles. Ces règles qui lui ôtent le pouvoir de décider arbitrairement des résultats des joueurs.

Adversaire ou prisme déformant ?

Le jeu de rôle est un loisir coopératif. À la base, les joueurs convergent vers le même but : résoudre l'histoire qui leur est proposée, parvenir à sa fin. Le meneur n'a qu'une obligation : **gérer la partie pour qu'elle soit la plus agréable, et que le défi soit à la bonne mesure (ni trop simple, ni trop compliqué)**. Enfin, que chacun puisse y trouver ce qu'il venait chercher (voir la partie sur les Conseils au meneur dans le *Manuel du Criminel*, pour appréhender les diverses attentes des meneurs et des joueurs).

Bien que le meneur incarne les adversaires de nos joueurs et décide quels obstacles leur barreront la route, il n'est pas l'adversaire des autres participants au jeu. Il remplit correctement son rôle s'il parvient à doser le niveau de difficulté de la partie : trop de facilité engendre l'ennui, trop d'embarras mène au découragement. Et cette difficulté est grandement liée à sa capacité à mener l'histoire, à décrire les lieux et les personnes, à divulguer les indices, à donner du sens à tout ce que perçoivent les PJ.
En gros, il est leurs yeux et leurs oreilles.
Comme un chien d'aveugle, qui guide son maître sans se substituer à son libre arbitre.

Bien sûr, la perception des PJ a des limites. Le meneur est au courant de tous les secrets de leur univers, leur préparant de divines surprises au fur et à mesure des scénarios. Il connaît aussi les grands axes de l'aventure en cours, bien qu'il ne puisse jamais anticiper pleinement sur les actions des joueurs. D'où une nécessaire improvisation…

Démiurge ou Tour de Babel ?

Le meneur a donc préparé un scénario (acheté dans le commerce ou de sa composition) dont il suit les grandes lignes, en adaptant sans cesse le déroulement par rapport aux réactions des joueurs. La partie devient alors une espèce de circuit en dérivation qui revient toujours au circuit principal par certaines scènes incontournables. La dérivation est plus ou moins complexe en fonction de la marge de manœuvre qu'accorde le meneur aux joueurs.

Mais le meneur n'est pas un démiurge devant contrôler à tout instant ce qui se fait. Tout au plus, il est à l'origine des décisions, en posant les bases de l'histoire et en la recadrant au fur et à mesure que les joueurs la font évoluer. Il se laisse également guider par les propositions des mêmes joueurs, par l'orientation souvent imprévue des actions, et se contente d'orchestrer les actes des PJ et des personnages qu'il incarne (appelés personnages non-joueurs, ou PNJ). C'est en cela qu'il est tel un acteur qui ne cesserait de changer de costume, en interprétant tous les petits rôles nécessaires à l'histoire.

Éloges des commencements. . .

Il est probable que si c'est votre première expérience de jeu de rôle, le film d'auteur que vous aviez prévu ressemble davantage à un film de vacances qu'à une réussite esthétique majeure. Rome ne s'est pas faite en un jour, votre expérience non plus. Ne stressez pas inutilement comme si vos joueurs étaient des inspecteurs chargés d'évaluer votre performance. Ils ont aussi leur responsabilité à jouer dans ce petit groupe que vous venez de monter.

Le meneur gagnera à se concentrer sur le principal : le déroulement du scénario, la description de l'environnement et la résolution des actions sous son arbitrage. Il aura le temps de penser aux ellipses, aux flash-back, à la rythmique scénaristique, aux éclairages et aux zones d'ombre bien plus tard. Ce ne sera que l'habillage, alors que pour l'instant, nous n'en sommes qu'au squelette. Relaxez-vous, reprenez une position nonchalante dans votre fauteuil, et poursuivez votre lecture sur les personnes de l'autre côté de l'écran.

Si vous lisez ce paragraphe, vous êtes probablement aussi un joueur. Accompagnez votre meneur, soulagez-le de certaines descriptions, de certaines questions qui vous taraudent. Ce livre est votre manuel, la clé de la compréhension de l'univers de *Crimes*. Mais… pourquoi jouez-vous ?

QUELS BUTS POUR LES JOUEURS ?

Votre objectif en tant que joueur est multiple.
D'abord, c'est d'aller au bout du scénario en réussissant la mission qui vous a été confiée… ou échouer, et sans doute périr en perdant ce pari difficile. Point de stress. L'autre but contrebalance cette funeste perspective : vivre une belle histoire, quelle qu'en soit l'issue, et y apporter ses idées, ses fantaisies pour la rendre la plus palpitante possible. Parfois, cette félicité passe par une histoire qui se finit mal. Il n'y a de toute façon pas de nécessité de « gagner » : l'essentiel est ailleurs.
Un des buts à long terme d'un joueur est le Voyage Intérieur que fait son personnage : son évolution dans la société de la Belle Époque, son équilibre psychologique renforcé ou chancelant, son expérience de la déchéance et de tous les faits surnaturels qu'il rencontrera.
Pour aller plus loin dans cette réflexion, entretenez-vous de vos priorités avec votre meneur pour évoluer au diapason l'un l'autre.

UN EXEMPLE DE PARTIE

Cet exemple a pour but de vous mettre dans le bain d'une partie de jeu de rôle. On y détaille une scène tirée du scénario « *La symphonie des corps* », l'intrigue présente dans le livret de découverte de *Crimes*.

Après avoir procédé à la création des personnages et expliqué brièvement l'univers de jeu, le meneur passe à la première scène. Il raconte le voyage retour des personnages-joueurs (les PJ), revenant d'une sombre affaire de meurtre dans le Sud de la France.
« 30 janvier 1900, le matin. Le train que vous empruntez, le Paris-Nice, chemine avec bonhommie dans la plaine de la Marne, tel un serpent se glissant paresseusement le long des rails, le sifflement remplacé par le clapotement de la vapeur qui s'échappe de la locomotive. En seconde classe (les temps semblent difficiles, même pour la police qui vous emploie), vous ressassez les détails de l'affaire Namadie. »

Le meneur distribue quelques feuilles, sur lesquelles on trouve quelques détails de l'affaire. Les joueurs en prennent connaissance, l'air grave. On peut y lire que l'affaire concerne une femme d'une cinquantaine d'années, surnommée dans le Sud de la France, *La découpeuse* (de son vrai nom Juliette Namadie).
« Des mois durant, la criminelle a enlevé des familles entières, obligeant les parents à choisir qui de leurs enfants devait vivre ou mourir. Les conclusions de l'enquête hésitent à peindre la meurtrière comme une malade mentale sans foi ni raison, et non comme une criminelle munie de discernement. »

Le meneur s'arrête. Visiblement, il attend les réactions des joueurs.

Christophe prend la parole le premier. Il incarne Laure-Anne Rivière, un écrivain, ancienne aliéniste de l'asile de la Salpêtrière (il lit pour cela les renseignements de sa fiche de personnage).

Christophe improvise un laïus qui va dans le sens de son personnage : il explique brièvement que ladite Juliette avait un lourd passé, qui expliquait – sans excuser – une partie de ses actes.

Ce n'est pas l'avis de Jérémie. Jérémie incarne le personnage d'Eugène Giquel, un bon père de famille dont le fils a été enlevé et assassiné par un déséquilibré. Inutile de lui parler de clémence. Sortez-lui un passage des *Derniers jours d'un condamné* de Victor Hugo, et ce paisible taxidermiste sexagénaire ne pourra plus taire sa vindicte. Jérémie joue son personnage, partant dans une harangue en faveur de la peine de mort. Il faut aussi penser aux victimes, conclut-il justement.

C'est le moment où Yann décide d'intervenir à son tour. Il indique que son personnage tente d'apaiser celui de Jérémie, la main sur l'épaule, d'un ton conciliant. Son personnage, c'est Joseph Gueslin, un sergent de ville expérimenté, plus trop loin de la retraite, qui a écumé des centaines de kilomètres de pavés des banlieues parisiennes. Plutôt que de s'immiscer dans ce débat qu'il a par trop souvent eu, il préfère faire rasseoir son compagnon en prétextant l'arrivée en gare à Paris.

Le meneur profite de l'occasion pour reprendre la narration. Il se lance dans une description d'une gare parisienne, tentant d'en distiller l'atmosphère comme s'il avait des peintures impressionnistes sous les yeux. Derrière son écran, personne ne voit qu'il s'inspire directement de passages glanés dans le présent ouvrage. Les panaches de fumée, les voyageurs mollassons qui peuplent les quais, le soleil qui frappe les vitres innombrables de cette cathédrale de verre et d'acier… Le meneur tente d'en mettre plein la vue. Il sait, en bon réalisateur, qu'il doit leur ménager un habile contraste.

Après la description, les joueurs décident que leurs PJ se lèvent. Yann charge son PJ d'aller chercher Juliette Namadie dans le wagon pénitentiaire, afin de la remettre aux autorités locales. En effet, d'un commun accord, les joueurs et le meneur ont décidé que l'assassin avait eu la vie sauve, et qu'ils avaient décidé de ne pas se substituer à la justice, au grand dam d'Eugène Giquel. Le petit groupe s'affaire de part et d'autre du marchepied de leur wagon.

Et le contraste vient par un « *Quand soudain* »…
Les joueurs redoublent d'attention, Christophe diffère le moment où il reprendra sa tasse de thé.
Il sait que dans ces moments-là, il faut réagir vite.

« *Quand soudain, pendant le déchargement, sous l'empressement des voyageurs, deux hommes semblent peiner à porter une immense malle bleue tapissée de velours.*

Le duo descend difficilement les marches du wagon et se cogne contre ton personnage, Jérémie, ce qui provoque un accident : la caisse tombe lourdement devant eux.

Celle-ci s'ouvre et vomit une jeune femme ensanglantée dont le visage porte les stigmates de nombreuses opérations, des fils chirurgicaux sortent même des contours du nez, des paupières et des joues. »

Un moment pour que les joueurs digèrent l'information. Le meneur semble content de son effet.

« *À la seule vue du corps, vous gagnez chacun 2 points d'angoisse et donc de névrose.* »

Christophe, Jérémie et Yann empoignent tous trois leurs crayons et modifient leur fiche de personnage en fonction. Ils savent qu'avec les règles du jeu, leurs PJ seront plus facilement impressionnables, stressés, et « pèteront les plombs » plus rapidement.

Les deux porteurs de la malle se regardent pendant une seconde, terrifiés, et fuient aussitôt.

« *Il ne faut pas perdre une minute !* » renchérit Christophe, oubliant un temps son envie de thé. « *Je les poursuis !* ». « *Moi aussi !* » rétorque Jérémie.

« *Et moi… euh non, je reste sur place, il faut bien que je garde la Namadie…* » grommelle Yann, frustré de ne pouvoir tester son personnage sur une bonne course poursuite.

« *Très bien* », dit le meneur.

« *Vous allez faire un test pour voir si vous les rattrapez. Les dés vont en décider, et vos compétences aussi. Prenez autant de dés à dix faces que de points de Potentiel Physique que vous avez actuellement. Le seuil que vous devez atteindre et le nombre de dés à garder dépendra de votre compétence en Sport.* »

Christophe annonce 3 dés à lancer, et son absence de maîtrise du Sport lui demande de faire plus de 9, tout en ne gardant qu'un seul dé.

« *Laisse tomber Christophe. Tu ne peux garder qu'une réussite et de toute façon, j'en exige au moins deux. Imagine un peu ta pauvre Laure-Anne qui course ces deux hommes, engoncée dans son corset et sa robe de voyage !* »
Déclaration qui arrache à Christophe une moue de dépit.

Jérémie jubile.
« *Moi aussi, je suis à zéro en Sport, mais j'ai quand même fait un 9, donc une réussite.* »

Jubilation de courte durée. Le meneur a également fait les tests pour les deux personnages non-joueurs (PNJ) poursuivis, et ils ont tous les deux remporté au moins un succès.

« Désolé Jérémie. Ils ont eux aussi réussi et tu n'es pas parvenu à t'approcher d'eux. Du coup, ils se perdent facilement dans la foule et disparaissent de ta vue. La poursuite a été un cinglant échec. »

Les PJ de Laure-Anne et d'Eugène retournent dépités vers le train, et les trois joueurs se concertent pour savoir comment ils vont gérer cette épineuse situation, au milieu d'une foule bien incrédule…

Mais ceci est une autre histoire…



Recommandations matérielles

Crimes est un jeu de rôle et à ce titre, vos simples manuels de jeu ne pourraient suffire pour animer une partie endiablée. Quelques accessoires sont des plus utiles, ne serait-ce que pour gérer au mieux votre scénario, mais aussi pour soulager le travail d'imagination réalisé par les joueurs.

Enfin, *Crimes* s'inscrit déjà dans une gamme foisonnante. Les abréviations vous permettent de comprendre les multiples références que nous ferons vers la 1re version du jeu, sans que nous soyons obligés de répéter fréquemment les titres complets.

De même, ce lexique comporte les termes abrégés les plus courants dans le domaine du jeu de rôle.

ACCESSOIRES

Chaque joueur se munit de sa feuille de personnage. C'est la référence ultime en matière de gestion de PJ : grâce à un simple crayon de papier, il y note, gomme, corrige tous les paramètres qui font évoluer son alter ego.

Le joueur tire également bénéfice de son Manuel, celui que vous tenez en ce moment dans les mains, puisqu'il constitue une mine d'informations utiles sur le contexte, sur les règles.

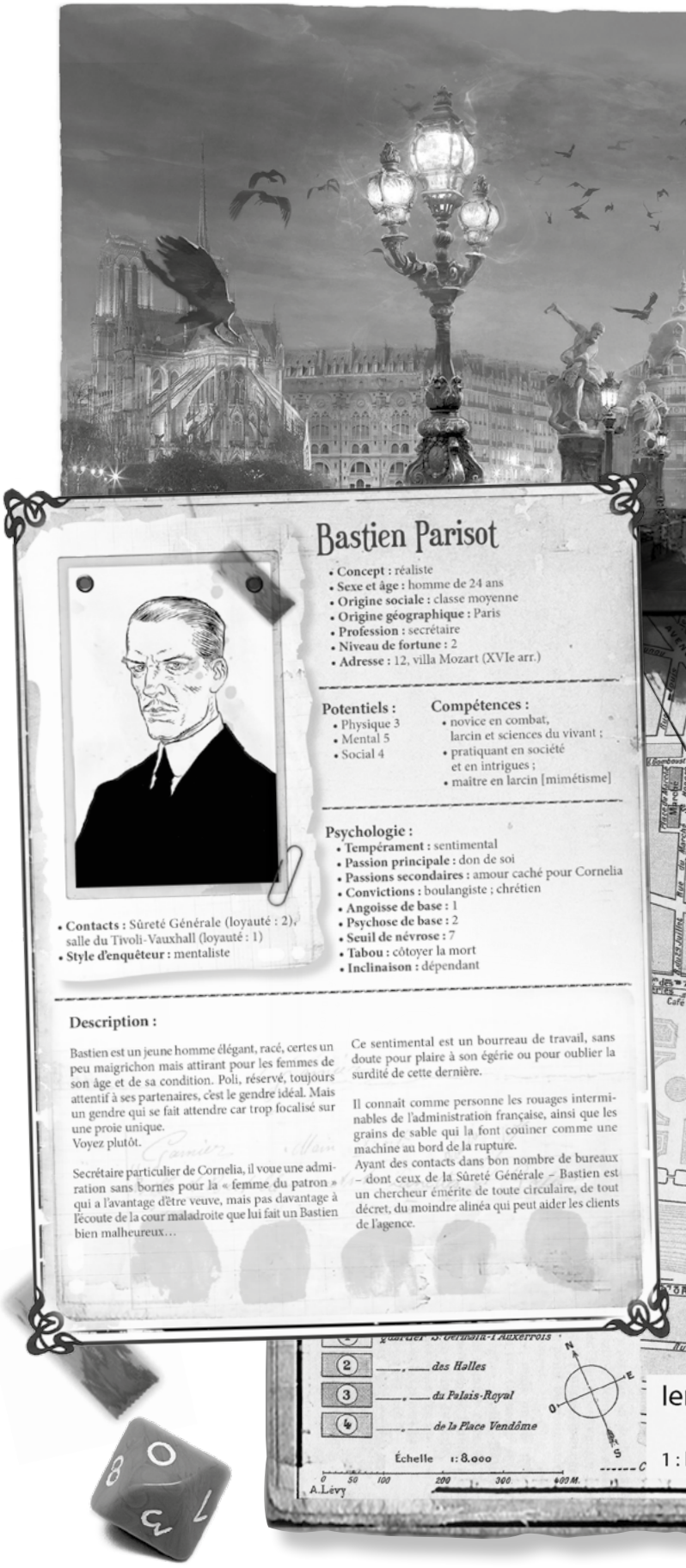
Ces informations sont à réutiliser en cours de jeu, quand vous cherchez des solutions pour dénouer la trame de votre mission.

Le meneur possède quant à lui l'ouvrage contenant le scénario ainsi que quelques notes personnelles. Il dispose souvent d'un artefact curieux, ressemblant à un tryptique cartonné formant un paravent fort utile : l'écran.

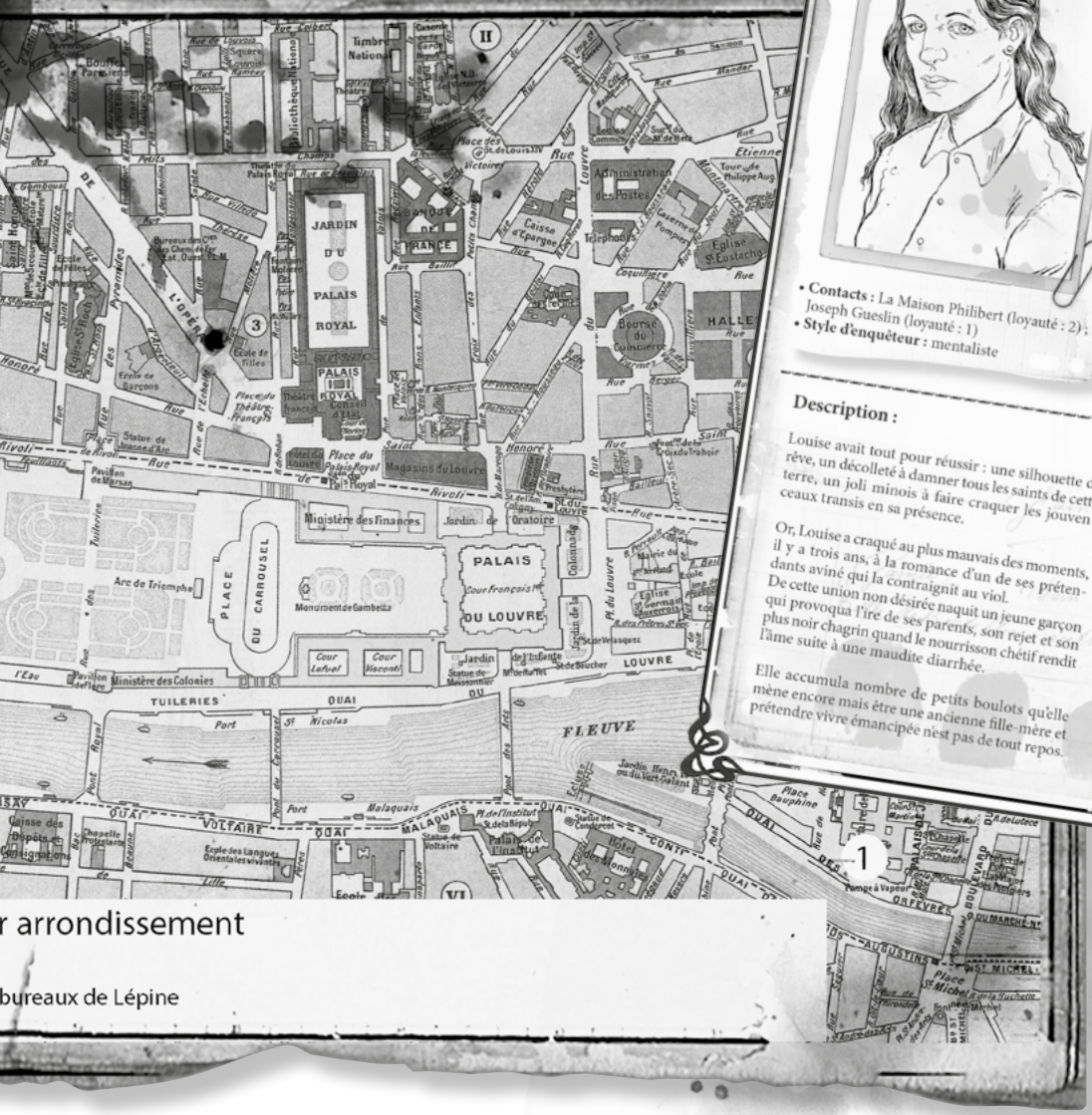
Écran puisqu'il dissimule les documents secrets du meneur, mais référence car côté meneur, on y trouve des pense-bêtes intéressants pour gérer rapidement les actions de jeu. Au recto, les joueurs ont droit à une illustration qui les plonge dans l'ambiance délétère de l'univers de *Crimes*.

Joueurs et meneur complèteront le dispositif avec des dés à 10 faces, ceux qui permettent la simulation des actions entreprises par tous les personnages.

Cependant, rien ne vous oblige à vous arrêter là.







r arrondissement

bureaux de Lépine



Louise Lambert

- **Concept :** romantique
- **Sexe et âge :** femme de 21 ans
- **Origine sociale :** aristocratie du travail
- **Origine géographique :** Paris
- **Profession :** fille à la carte, nourrice et couturière
- **Niveau de fortune :** 1
- **Adresse :** cité Traëger (XVIIIe arr.)

Potentiels :
- Physique 4
- Mental 3
- Social 5

Compétences :
- novice en sciences abstraites, sciences du vivant, combat et occultisme
- pratiquant en pratiques
- maître en société [séduction]

Psychologie :
- **Tempérament :** apathique
- **Passion principale :** don de soi
- **Passions secondaires :** Benedict De Boer
- **Convictions :** apolitique ; agnostique
- **Angoisse de base :** 0
- **Psychose de base :** 3
- **Seuil de névrose :** 8
- **Tabou :** culpabilité
- **Inclinaison :** obsessionnelle compulsive

- **Contacts :** La Maison Philibert (loyauté : 2) ; Joseph Gueslin (loyauté : 1)
- **Style d'enquêteur :** mentaliste

Description :

Louise avait tout pour réussir : une silhouette de rêve, un décolleté à damner tous les saints de cette terre, un joli minois à faire craquer les jouvenceaux transis en sa présence.

Or, Louise a craqué au plus mauvais des moments, il y a trois ans, à la romance d'un de ses prétendants aviné qui la contraignit au viol. De cette union non désirée naquit un jeune garçon qui provoqua l'ire de ses parents, son rejet et son plus noir chagrin quand le nourrisson chétif rendit l'âme suite à une maudite diarrhée.

Elle accumula nombre de petits boulots qu'elle mène encore mais être une ancienne fille-mère et prétendre vivre émancipée n'est pas de tout repos.

Aussi, même avec des traits par trop fatigués, Louise n'eut aucun mal à acquérir une clientèle prête à débourser sans compter pour profiter de ses charmes, mais pas de son affection qui semble ne s'être reportée que sur Benedict, l'enfant des rues qu'elle rencontra au plus profond de sa mélancolie.

Bibliophile, elle aime à s'enrouler dans ses couvertures et à imaginer un présent alternatif, épuré, riche d'aventures.



Crimes est un jeu d'enquête historique qui a un réel souci de vraisemblance. Pour cela, on utilise souvent les aides de jeu et les annexes des scénarios pour accentuer l'immersion dans l'histoire. Pour ce faire, on recourt à des plans, des fac-similés de documents officiels, des fiches de suspects ou d'indics, des coupures de presse, des lettres manuscrites…

Ces documents peuvent être vierges et complétés par les joueurs au fur et à mesure : ils seront prévus peu de temps après la sortie des deux *Manuels de l'Enquêteur* et *du Criminel*, ainsi que du *Kit du meneur*.

D'autres documents pré-remplis, adaptés à certains scénarios, se retrouvent également à la fin des livrets correspondants.

La plupart de ces aides de jeu sont présentes sur le site des Écuries d'Augias (http://www.ecuries-augias.com), en téléchargement, afin que vous puissiez les imprimer sans massacrer la reliure de vos précieux livres.

Enfin, pour les meneurs et joueurs qui disposeraient de tels gadgets, nous alimentons notre base de données en aides de jeu numériques.

L'objectif est de rassembler un contenu « augmenté » que vous pourrez à loisir partager ou projeter en cours de partie : portraits de PNJ, présentation de lieux, aides de jeu, plans de quartiers, liens vers des films d'époque…

Tout est fait pour que votre expérience de *Crimes* soit la plus visuelle et interactive possible.

Nous passerons rapidement sur les autres objets qui parsèment la tablée de jeu.

Boissons, grignotage, reliefs de repas, sont des agréments répandus dans ces moments de convivialité. Veillez aussi à l'éclairage, le décor qui participe aussi à la création de l'atmosphère voulue, pour un divertissement qui tire son essence de l'ombre et des horreurs qu'elle recèle.

Décorez votre table, costumez-vous afin d'en tirer des souvenirs inoubliables ! Maestro, c'est à vous !



ABRÉVIATIONS

Cette nouvelle version de *Crimes* fait forcément référence aux ouvrages de la première gamme.

Certains livres sont encore disponibles en magasins et d'autres sont épuisés. Pour tout renseignement, reportez-vous aux sites de Sycko ou des Écuries d'Augias, et utilisez au besoin notre forum dédié.

Les autres abréviations sont courantes dans le monde du jeu de rôle.

Voici les principales abréviations utilisées dans cet ouvrage :

- **AdE :** *Amour d'une étoile*, scénario de la gamme Contes de Crimes, quand un professeur idéaliste se confronte au mythe modernisé d'une belle et d'une bête.
- **AdS :** *Aube de Sang*, campagne de scénarios de la gamme Contes de Crimes se déroulant pendant la Commune de Paris (1870), où des enfants des rues luttent pour leur survie.
- **BOM :** *Bombyx*, court scénario de la gamme Carnet de Crimes, sur les traces d'un mystérieux nécrophile.
- **CHRY :** *Chrysalis*, court scénario de la gamme Carnet de Crimes, enquêtant sur la mort étrange d'une dame en quête de la beauté éternelle.
- **D :** dé, à dix faces pour le jeu *Crimes*. L'abréviation xD signifie qu'il faut lancer autant de dés que le nombre « x ».
- **EdD :** *les êtres du dessous*, avec des créatures souterraines traquant les ouvriers vosgiens près de la frontière franco-allemande, scénario écrit pour le magazine Le Veilleur.
- **EdV :** *Éclats de Verre*, scénario de la gamme Carnet de Crimes, ou les suites d'une séance de spiritisme ayant très mal tourné.
- **FdH :** *la Fabrique de l'Horreur*, l'écran et le livret qui l'accompagne. Dans ce dernier, de précieux conseils pour appréhender les différents styles d'horreur à insuffler dans ses scénarios.
- **FdS :** *Fantômes de Sel*, scénario officiel disponible gratuitement en téléchargement.
- **HYP :** *Hypnôs*, court scénario de la gamme Carnet de Crimes, parlant d'une étrange maladie plongeant ses victimes dans les affres du cauchemar et de la mort.
- **JDR :** jeu de rôle.
- **KdD :** *kit de démonstration* de la première version de *Crimes*, toujours disponible en téléchargement gratuit. Après une courte présentation des règles, un scénario à huis clos dans l'Institut Pasteur vous invite à découvrir le jeu.
- **LDB :** *Livre de base*, version 1, édition de 2006.
- **MME :** *Mon meilleur ennemi*, campagne de scénarios se déroulant en 1900, sur la trace d'un mystérieux maître du crime.
- **NdC :** *les Notes de Carter*. livret réservé aux souscripteurs de la 1re édition de *Crimes*. Compile des documents complétant l'intrigue du roman-jeu dévoilé dans le *Livre de Base*.
- **OdH :** *l'Oseille des Héritiers*, disponible gratuitement en téléchargement.
- **PJ :** personnage-joueur, personnage incarné par le joueur et qui constitue l'un des héros de l'histoire.
- **PNJ :** personnage-non-joueur, incarné par le meneur, généralement un « figurant », ou un des opposants aux PJ.
- **POL :** *Paris, Ombres et Lumières,* supplément géographique sur Paris, conclu par une campagne de trois scénarios.
- **RR :** *Reaped Roses*, court scénario de la gamme Contes de Crimes, se passant dans le Londres de 1898 sur une affaire rappelant étrangement les exploits de Jack l'éventreur.
- **TRAN :** *Transylvania*, court scénario de la gamme Contes de Crimes, son étrange cirque et sa galerie de personnages haut en couleurs.


Le Petit Journal
LE PETIT PARISIEN AUX INDES
AU CAMP DE GANDHI

La Belle Époque

Chapitre 2







LA BELLE ÉPOQUE.

La période idéale pour vagabonder entre le XIX[e] siècle finissant et le XX[e] siècle à l'avenir trompeusement radieux. Une ère coincée entre deux guerres pour la France, d'une cinglante défaite en 1871 à l'apothéose d'une République vengeresse, pourfendeuse de l'ogre allemand en 1918, vendant son âme aux démons du nationalisme et des va-t-en-guerre.

Une Belle Époque consacrant l'affermissement de la République face aux hydres monarchistes et populistes, grâce à une science qui s'affirme et qui accouche d'une ère de « Lumières ». On espère un triomphe de la Raison, en se jetant dans les bras d'un scientisme pas toujours fréquentable, tant il piétine toute considération éthique. Pourtant, la Belle Époque ne chutera pas d'une gangrène foudroyante causée par les charniers de la Première Guerre Mondiale. Le Mal qui l'a rongée est plus pernicieux. Cette lèpre puise ses racines dans les fondements mêmes de cette époque : un passé politique tumultueux entre héritage révolutionnaire et dérives colonialistes ou nationalistes. Mais aussi un fossé toujours plus grand entre la haute société et le bas peuple, entre la ville et les campagnes, entre les érudits et ceux qui sont encore captifs de superstitions primitives.

Ombres.
Lumières.

C'est donc à des années empreintes de duplicité que nous avons affaire : une devanture avenante, une arrière-cour insalubre. Une façade au stuc étincelant, mais au lustre fragile dès qu'on gratte sous le vernis : le bois vermoulu ne tarde pas à apparaître, révélant les vices de fabrication d'un âge d'or improbable.

L'imposture de la Belle Époque nous est aujourd'hui révélée à nous, rescapés du passage entre XX[e] et XXI[e] siècles. Reste à explorer davantage ses étranges paradoxes.

La société et les problèmes de la Belle Époque. Cette partie a pour vocation de présenter les principales lignes du contexte historique : les thèmes majeurs, dans quel état et dans quel esprit se trouve la société française, et quels sont les faits qui la secouent quotidiennement. Ces problèmes servent de toile de fond à toutes vos pérégrinations dans le monde de *Crimes*, et sont les matrices d'où jaillissent nombre d'événements réels ou surnaturels.

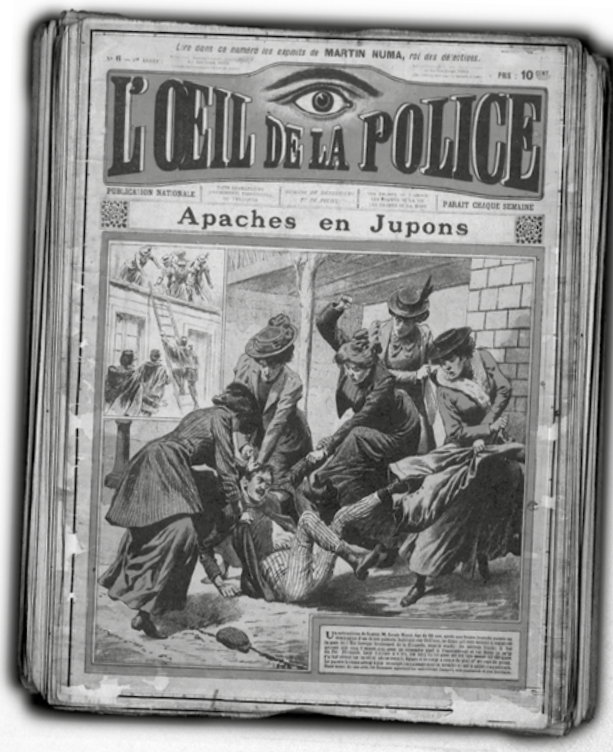
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Fragile République

POLICE ET CRIMINELS

Quand une vipère, un chien enragé me mord, je me soucie peu de savoir si l'animal est responsable ou non de son méfait. Je tâche de me protéger en l'empêchant de nuire et de nuire à d'autres : voilà ma seule préoccupation. [...] Nous pouvons plaindre les individus doués d'une organisation qui les condamne aux actions mauvaises, plaindre ceux qui ont la stupidité, la laideur ou une santé débile en partage, tout comme nous plaignons l'insecte que nous écrasons en passant ou l'animal que nous envoyons à l'abattoir; mais c'est là une compassion vaine qui ne saurait les soustraire à leur destinée.

Gustave Le Bon, La question des criminels, Revue philosophique, 1, 1881, pp. 538-539





Face à la cohorte d'adversaires à laquelle la jeune République fait face, il lui faut une défense efficace. Les forces de police, de gendarmerie et peut-être de l'armée, si l'on parvient à mettre au pas cette Grande Muette, lui sont nécessaires. Mais attention. Il ne faut rien de comparable avec les polices d'État honnies du Second Empire, comme les Renseignements Généraux ou la police de Fouché. Pourtant, la pression sur la police est énorme : il s'agit d'endiguer le flot de criminalité, toujours irrigué par l'exode rural qui gonfle démesurément les grandes villes. Et cela, sans faire preuve d'autoritarisme, de débordements, en suscitant le respect chez l'administré, et non cette crainte de l'arbitraire qui mène aux débordements révolutionnaires.

En tant que joueur, vous serez toujours confrontés à la police : vous en ferez partie, vous vous joindrez à elle, vous la vivrez comme une concurrente… ou comme une menace. Mais quels sont les gibiers que les forces de l'ordre s'acharnent à traquer ?

Il y a d'abord les « fous » dont il faut s'occuper : échappés des asiles, des ghettos, des prisons, des quartiers délaissés, ce sont tous les marginaux connus des commissariats de quartier. Une population certes un peu volatile, mais qu'on maîtrise, par l'expérience. Vagabonds parisiens d'adoption ou plutôt d'abandon ; souteneurs et prostituées ; petits trafiquants ; chevaliers des ruelles – sombres racketteurs ; épileptiques et faux-épileptiques, cochers acoquinés avec la canaille qui détrousse le client ; bandes de jeunes et de moins jeunes, ou ouvriers désargentés portés sur la bouteille et le tapage nocturne – habitués des affres du dégrisement. Le quotidien. On les pêche dans la rue, on les interpelle, on les sermonne, la menace est aisément neutralisée.

Mais il y a les autres… Les « lépreux » qui arrivent par milliers à Paris, sillonnent ses rues, encombrent ses gares et ses places, partent à l'assaut de ses emplois. Des policiers trop peu nombreux pour faire face à un tel déferlement. Clandestins, échappés du terroir, trafiquants de grande envergure, agents doubles de puissances étrangères, une ingérence dont les services de police de Paris se passeraient bien. Car pour eux, pas de dossiers, pas de relevés, les interpellations n'aboutissent à rien. On peut donc légitimement montrer du doigt une préfecture dépassée par les événements, si l'on n'est pas dupe des messages rassurants de la propagande de l'État faisant la preuve de son mérite.

Et surtout, le crime a changé. Quelque chose d'indéfinissable a modifié la perception et la nature de la criminalité. On avait l'habitude des mouvements de foule hérités de la Révolution, des lynchages qui émaillaient les chroniques rurales, des crimes crapuleux qui étaient autant de drames qui se répétaient à l'encan. Mais désormais, certains meurtres sont sans mobile apparent. Des individus au-delà de tout soupçon sont coupables des pires atrocités. Les enquêteurs sont dépassés : ils traquent les ombres rémanentes de ces meurtriers aussi insaisissables que des fantômes.

Plus enclins à offrir leur poitrine au glaive de la justice, les anarchistes défient l'autorité et la logique, en sacrifiant leur vie sur l'autel de leurs convictions. Une pulsion de mort, que certains avant-gardistes surnommeront Thanatos, est à l'œuvre. Le crime s'individualise, donc. Le criminel se pare de nouveaux atours, de nouveaux pouvoirs. L'anarchiste par exemple apparaît sous les plumes des journalistes comme un surhomme, avec une puissance sombre et mystérieuse. Le parangon de ce mouvement, Ravachol, commença sa carrière comme contrebandier, faux-monnayeur, voleur puis assassin. Une carrière exemplaire en somme. Face au fléau et touché à la tête quand Sadi Carnot, président de la République, succombe sous les coups d'une lame anarchiste, la République réagit. Les Lois Scélérates de 1894 donnent des pouvoirs exorbitants à la justice, et limitent grandement la liberté de la presse. Tout ce que l'on voulait éviter pour ne pas faire comme les vieux régimes autoritaires : sanctions démesurément lourdes, répression féroce et aveugle, arrestations préventives, encouragement à la délation…

La résistance face à cette nouvelle vague criminelle s'organise. La bourgeoisie apeurée comme une jeune vierge menacée dans sa (prétendue) vertu, fourbit ses armes. La presse qui la défend affiche clairement sa volonté de punir la délinquance. *L'œil de la Police* est un exemple de ces feuilles de chou qui choque l'opinion, à grand renfort de dessins sanglants, outranciers dans la violence crue.

On plébiscite la peine capitale, la Veuve Guillotine est clairement invoquée, et on prône les solutions les plus dures pour que la société se débarrasse de ses brebis égarées : bagne, enfermement, stérilisation… Et on exhorte le préfet de police, Lépine, à adopter une culture du résultat. Les services de sécurité se modernisent, et les différentes forces de protection civile s'organisent.

Et l'on a intérêt à faire du chiffre, pour marquer les batailles remportées contre l' « armée du crime ». Cette armée du crime qui relève davantage de la chimère, mais qui est encensée par la presse vouant un culte au sang qui macule les couvertures de journaux à scandale. Une armée qui combat la « civilisation des mœurs » érigée par l'élite bourgeoise, celle qui accentue la pression sur le gouvernement pour qu'il veille davantage à la sécurité des biens et des personnes.

Cette psychose collective renforce l'identité de *Crimes* : enivré par les images gorgées d'hémoglobine, n'importe quel quidam pouvait angoisser à loisir sur le fait-divers dont il pourrait être le témoin… ou la victime.

Qu'en faire ? En tant que joueur, vous vous confronterez à cette vision collective du crime et de l'hydre rampante, image d'Épinal véhiculée par les élites bourgeoises assiégées. Vous vous ferez votre propre avis sur la question, reconsidérant peut-être la question du criminel autrement qu'avec l'aveuglement du croisé parti pourfendre du sarrasin en Terre Sainte. Ou pas.

Pour tout complément : voir le dossier de police « *La guerre du crime* ».

LA GUERRE ENTRE LES POLICES

Du coup, on s'aperçoit à quel point il est fondamental que les forces de police coopèrent et s'adaptent au plus vite à cette évolution géométrique de la criminalité. Sauf que… Les forces de police en place sont des héritages parfois anachroniques des polices impériales ou monarchiques. Les méthodes de la plupart de vos collègues enquêteurs seront donc archaïques, empiriques, et ne suivent aucun des protocoles qui fleurissent au sein des premiers cénacles de criminologues. Difficile pour un policier îlotier, n'ayant par définition aucun pouvoir en dehors de sa petite circonscription, d'alpaguer le bandit de grand chemin qui s'érige en virtuose des nouveaux modes de transport : chemins de fer, automobile… Tout au plus est-il efficace lors d'une improbable prise sur le fait, ou contre les petits criminels qui peuplent son quartier et qu'il côtoie plus souvent que sa propre famille.

Engoncées dans ce retard préjudiciable, les forces de police, loin d'être complémentaires, sont promptes à se tacler sur les lieux du crime. À Paris, la domination et la réputation de la préfecture de police de Lépine sont contestées par les services de la Sûreté générale, une police politique encore mal considérée, qui a déjà épinglé quelques anarchistes et espions à son tableau de chasse. C'est le conflit récurrent entre les forces locales (la préfecture) et celles qui émanent de l'État et donc du gouvernement (la Sûreté).



Et c'est bien dommage ainsi. Certains pontes des trafics interlopes pourraient être arrêtés par la Sûreté Générale si la Préfecture acceptait de partager ses renseignements sur les petites frappes parisiennes qui les servent. L'alliance entre police locale et nationale. Belle utopie.

Les rivalités que les années 1910 mettront à jour entre les Brigades du Tigre et Lépine ne sont encore que sous-jacentes, quand les premières, émanations de la Sûreté Générale, empièteront allégrement sur le territoire du préfet. Néanmoins, force est de constater que les différentes polices (auxquelles on peut ajouter celle des chemins de fer, ou les rivaux de la gendarmerie…) se mettent des bâtons dans les roues, pour la plus grande joie des plus insaisissables de leurs proies.

La guerre n'est pas qu'interne. La police se doit d'entretenir une façade honorable à l'abri des scandales. Elle est en effet un enjeu électoral essentiel, qui doit répondre concrètement aux angoisses entretenues par la presse des fait-divers. Comment concilier efficacité et libertés, tout en prenant le chemin de la modernité ?

Qu'en faire ? En tant que joueurs, vous aurez maille à partir avec ces paradoxes. Les rivalités avec d'autres PJ travaillant pour « l'autre bord », les façons de procéder diamétralement opposées, les bravades et les quolibets… Vous devez vous y préparer.

Pour tout complément : voir le dossier de police « *La guerre des polices* ».

TU SÈMES LE VENT…

La France est entrée dans la III[e] République. Elle y est entrée, parce que l'Empire, le Second du nom, est sorti par la petite porte, sur les champs sanglants de Sedan et des batailles désespérées menées contre les prussiens. Cette République s'est bâtie comme la première du nom, celle qui s'était créée après l'arrestation de Louis XVI, en 1792. Créée par défaut, faute d'un roi. Maintenue dans l'adversité des invasions extérieures, dans la lutte intérieure contre les royalistes. Une République d'exception qui institua le tribunal révolutionnaire, traçant ses jalons dans les sillons vermeils tracés par le sang qui s'écoulait des guillotines. Et qui finit dans le soporifique Directoire, avant que Napoléon ne la botte définitivement en touche.

La Troisième République, celle dont nous parlons dans *Crimes*, partage de nombreux points communs avec son ancêtre honnie. Une naissance dans la douleur, au forceps, après un événement tragique – la défaite et le déshonneur national de 1871. Des extrémistes tels que Mac Mahon, décidés à verser le sang de leurs compatriotes quand ils réprimèrent la Commune de Paris, ces révoltés, ces insurgés qui crurent pouvoir faire fi du gouvernement en exil. En vain. La République poussa son premier cri quand elle étrangla celui de la dernière des utopies communardes. Beaucoup lui prédisent une mort lente ou violente, soit au détour d'une élection perdue face à ses opposants, soit après la signature d'un armistice humiliant, au cas où l'Allemagne défiée viendrait à l'envahir de nouveau.

UNE POMME RUTILANTE... ET VÉREUSE ?

D'un côté, la République fait tout pour séduire le peuple si versatile de France. On ne cesse de vanter les mérites des instituteurs hussards de l'Instruction Nationale, grands pourfendeurs de l'obscurantisme qu'instrumentalisent les prêtres pour sidérer la populace. Imposant le français face aux langues régionales, prodiguant les phrases de morale et les cours de grammaire, inculquant le patriotisme et l'esprit revanchard, la règle pointée sur l'Alsace et la Lorraine à reconquérir, l'instituteur est un VRP de choc pour le discours républicain.

Les grands projets ne manquent pas, à travers le monde des colonies qui donne une stature internationale à la France, jusqu'au monde universel qui se donne rendez-vous à Paris pour l'Exposition de 1900. Un festival qui déroule le tapis rouge aux inventions les plus en vue, de celles qui esbaudissent les plus blasés des citadins, qui érige des pavillons nationaux comme si l'on avait voulu recréer un village planétaire. Dans les alcôves des ambassades, se trament les alliances de demain où la Russie des tsars rejoindra le camp français. Un mariage contre-nature entre République et Monarchie absolue qui isolera l'Allemagne.

De l'autre côté, le blason de la République est plus ardu à dorer. Tout d'abord, pour un régime qui promeut la démocratie par le vote, elle favorise des pratiques plus que douteuses : bourrage des urnes, clientélisme politique… On paye même des commis pour aller distribuer les bulletins de vote et influencer les destinataires. Des péchés de jeunesse pour une démocratie qui se construit ? Pendant le Second Empire qui la précède, les largesses du pouvoir envers les électeurs étaient encouragées. Les prétendants rencontraient ces derniers dans les cafés pour arroser leur candidature ; en Bretagne, une élection sans beuverie s'appelle une élection sèche, on a alors un taux record d'abstention. On célèbre donc les pots-de-vin ! Les plus riches savent se montrer prodigues envers leurs communes, achetant les voix comme les âmes. Les plus retors profitent du fait qu'il n'y a ni enveloppe ni isoloir, et font pression sur l'électeur à son entrée dans le bureau, à sa sortie s'il a le malheur d'avoir mal choisi. L'exemple de la corruption vient aussi de haut. Le scandale de Panama qui mit en cause bon nombre de députés (1892). Une affaire témoigne de cette douloureuse conquête de l'opinion publique : la mort de Félix Faure. Le président en exercice a été retrouvé mort après une visite de sa maîtresse, Marguerite de Steinheil. Les journaux se déchaînent et se perdent en conjectures. Les caresses prodiguées par la belle ont-elles été mortelles, dans tous les sens du terme ? Est-ce un assassinat, une cabale politique ? Quels adversaires, quelle cause justifieraient cet acte odieux ?

Les adversaires politiques se déchaînent. Clemenceau était craint pour les coups de son épée, de sa plume et de son verbe. Sanction immédiate pour Faure : « *ce n'est pas un français de moins, mais une place à prendre* ». Apprenant que le défunt aurait succombé après une opportune fellation concédée par son amante, il se fendit d'un « *il voulut être César, il ne fut que Pompée !* ». Féroce.

L'Aurore, journal socialiste, est à peine moins rude : « *En entrant dans le néant, il a dû se sentir chez lui* ». Nous sommes donc dans l'arène aux lions, et les réputations des plus naïfs sont les martyrs déchiquetés par les griffes acérées des ténors de l'hémicycle. Machiavel aurait adoré ces spectacles qui parfois, dérivaient en dehors de l'Assemblée pour se finir à l'orée des bosquets parisiens, en duel, quand la lame remplace alors la langue, avec un tranchant autrement plus létal.

L'Affaire Dreyfus, dont nous parlons plus loin, est un autre exemple qui nourrit l'antiparlementarisme et la division au sein des électeurs. Il est désormais de bon ton de crier « *député, pourri !* », « *tous les mêmes !* », de les accuser de brader l'âme du pays au lobby juif, de dénaturer le passé glorieux de la France en s'attaquant aux curés ou à son histoire monarchique.

La République déçoit également ceux qui plaçaient en elle leurs minces espoirs. Les ouvriers multiplient les grèves dès que les radicaux, censés leur être favorables, sont au pouvoir, au tournant de 1899. Ces grèves sanglantes achèvent de consommer le divorce entre les élites et une certaine catégorie de la population.
Au final, on comprend mieux l'ardeur des ennemis de la République – monarchistes, nationalistes, boulangistes, nostalgiques de l'Empire – prompts à déchaîner les passions dans l'hémicycle de l'Assemblée Nationale. Car le ver est dans la pomme : tous les mouvements visant à la fin de ce régime profitent pleinement de son principe démocratique.

Qu'en faire ? Vos personnages-joueurs sont partie prenante dans cette tourmente politique. Tous les journaux ressassent ces histoires, et font leurs choux gras avec les affaires que nous évoquions. Chacun a ses propres préférences politiques, et n'hésite plus à les confronter avec celles du voisin. Bref, l'arène publique bat son plein avec quantité de gladiateurs prêts à en découdre.

Pour tout complément : voir le dossier de police « *La République des scandales* ».

Liste des présidents de la Belle Époque

Le président est un personnage essentiel dans le contexte de l'époque. Ses pouvoirs, tantôt suscitent la convoitise (« *nous avons un roi, sauf l'hérédité* » disait Louis Blanc), tantôt sont minimisés (le « *manchot constitutionnel* » selon Raymond Poincaré). Il est élu par les parlementaires et non par le peuple. Quelques jalons pour être incollable en cas de question pointue :

- **Adolphe Thiers (1871-1873) :** il repose désormais dans un immense mausolée au Père Lachaise. Acclamé soit comme le libérateur du territoire qui a monnayé la libération des régions contrôlées par le vainqueur prussien, soit comme le fossoyeur de la Commune (voir p.169) pour ses positions intransigeantes lors de cet événement, et à tout jamais l'un des démons des forces socialistes.
- **Patrice de Mac Mahon (1873-1879) :** timide, condescendant, gauche et peu loquace. L'un des bourreaux de la Commune, qui fit régner des mesures d'ordre moral.
- **Jules Grévy (1879-1887) :** Franc-maçon opposé à Clémenceau, ancien avocat qui défendit quelques anarchistes. Peu prodigue, il se serait enrichi lors de son passage à l'Élysée. Il amnistie les Communards en 1880. Il prononce l'inéligibilité des familles ayant régné en France, écartant de fait les monarchistes. Il fait adopter la Marseillaise et le 14 juillet comme symboles, affaiblit le pouvoir exécutif au profit du Parlement, et facilite les lois Ferry sur une école laïque et publique. Il est réélu une fois, mais en 1885, l'affaire des décorations qui met en scène son gendre le contraint à démissionner, ce qui donne une poussée de fièvre chez les nationalistes.
- **Sadi Carnot (1887-1894) :** subit de plein fouet le scandale de Panama où des politiques et de puissants journaux pactisent avec des financiers pour mettre la main sur le canal, sans flairer l'arnaque derrière. Il doit aussi calmer l'agitation nationaliste du général Boulanger qui veut une revanche sur l'Allemagne ; ce populiste est écarté en 1889. Il se rapproche de la Russie. Il est assassiné par un anarchiste ulcéré par les Lois Scélérates votées contre l'agitation anarchiste et syndicale.
- **Jean Casimir Perrier (1894-1895) :** un physique imposant, un visage volontaire lui donnant le surnom de patriarche de la République. C'est l'héritier du précédent et naturellement élu. Ignoré de son gouvernement et snobé par le Parlement, il démissionne rapidement. Vers 1899, il témoignera en faveur de l'accusé Dreyfus, ce qui aidera beaucoup à la réhabilitation de ce dernier.
- **Félix Faure (1895-1899) :** il poursuit le rapprochement avec la Russie et l'extension coloniale. Son principal écueil : l'affaire Dreyfus où il se montre hostile à toute révision. Il meurt d'une congestion cérébrale en recevant sa maîtresse Marguerite de Steinheil.
- **Émile Loubet (1899-1906) :** la grâce de Dreyfus, la loi sur les associations, la séparation de l'Église et de l'État jalonnent ce septennat riche en avancées. Il œuvre pour l'avancée, encore et toujours, de l'alliance franco-russe, notamment lors de l'Exposition Universelle de 1900.
- **Armand Fallières (1906-1913) :** opposant à la peine de mort. Il défend les intérêts du pays lors de la crise du Maroc face à l'Allemagne.

Pour une liste analogue des sénateurs de cette époque, allez sur le site du sénat : www.senat.fr/senateurs-3eme-republique

Pour les députés, prendre une législature aux environs de 1900 ici http://www.assemblee-nationale.fr/histoire/legislatures3rep.asp et ici http://www.assemblee-nationale.fr/sycomore/

Petite revue des forces politiques françaises

Les partis politiques ne sont pas aussi structurés qu'aujourd'hui, et les dogmes des uns et des autres ne sont pas encore clairement définis. Plus que des partis, on compte sur des sensibilités, des conceptions du pouvoir (républicain ? monarchiste ?) ou on suit des hommes nés pour guider.

Le classement vaut ce qu'il vaut, mais pour mieux situer ces tendances, nous avons commencé au plus à « droite » pour aller au plus à « gauche », selon l'échiquier politique qu'on entend actuellement.

- **Les antisémites :** la France est perdue, les juifs la dévorent ; ils sont en partie responsables de la déroute de 1870 en ayant volé près de 8 milliards de francs aux caisses du gouvernement provisoire ; la France est aux français, il faut tuer les juifs d'abord et les protestants et les libre-penseurs ensuite.
- **Les populistes :** ce sont des arrivistes qui surfent sur une vague d'indignation, tels un général Boulanger qui cherche la revanche face à l'Allemagne, mais qui semble se dégonfler quand il est proche de son but. Ils sont dangereux car ils sont portés par l'irrationalité du peuple, embrigadé par les diatribes de ces « fronts », de ces « ligues ». Leur postulat est simple : l'homme est incapable de diriger sa propre vie, et le guide (qui deviendra le *duce* italien, le *führer* allemand, le *caudillo* espagnol) doit relayer la volonté présumée de la foule.
- **Les nationalistes :** leur credo est simple. La France doit retrouver son rang à la tête des puissances mondiales. On est pour l'aventure coloniale. On conspue les sectaires, les franc-maçons, les droits de l'homme. On encourage toute velléité de revanche face à la Prusse, de rivalité face aux anglais. La France doit de nouveau s'enraciner dans ses valeurs traditionnelles.
- **Les monarchistes :** poursuivent une chimère qui n'est pas si lointaine que cela : la Restauration d'une monarchie limitée, parlementaire, comme en 1830 et 1848.
- **Les conservateurs :** il faut maintenir la petite et grande propriété ; on prend garde à l'Hydre Rouge des socialistes ; on veut une République honnête, agraire avec une armée forte ; il faut obliquer à droite si l'on souhaite aller de l'avant.
- **Les républicains modérés :** le gros bataillon qui dirige le pays dès la décennie 1880, jusque 1899 et le triomphe des radicaux. Ils mettent en œuvre les credos que nous avons développés : instruction publique, indépendance vis-à-vis de l'Église, mouvement colonialiste, manœuvres diplomatiques pour créer de grandes alliances contre l'Allemagne.
- **Les radicaux :** ces républicains dénoncent le manque d'initiative de leurs comparses au pouvoir sur les sujets sociaux et économiques. Ils sont donc à leur gauche, avec comme chef de file George Clemenceau.
- **Les socialistes :** supprimer l'armée au profit d'une milice ; en finir avec les cultes et le clergé ; promouvoir les retraites et les avancées sociales pour les ouvriers ; nationaliser les moyens de production quitte à déposséder les patrons ; que l'État devienne le seul Patron ; ne plus penser seulement en termes de nation mais en termes d'internationalisme.
- **Les anarchistes :** ils ne sont bien sûr pas une force politique intégrée, mais plus une sensibilité qui va de la simple théorie aux odieuses pratiques des Ravachol et autres « terroristes » du même genre. À noter que bon nombre de mouvements de gauche ont cette tendance, et que cela complique d'autant plus la tâche de la police qui doit les traquer.

L'AFFAIRE DREYFUS ET LA PLAIE ANTISÉMITE

Le courage, c'est de chercher la vérité et de la dire.
Jean Jaurès



La Belle Époque contient en elle les germes purulents qui s'épanouissent au XX[e] siècle. Ces furoncles sur la face de l'âme humaine, tâches indélébiles d'une histoire vérolée. Un de ces abcès ne pourra jamais être crevé : il s'agit de l'antisémitisme, la haine du peuple juif, qui se nourrissait naguère de l'obscurantisme médiéval, mais qui se développe de nouveau telle une plante sans cesse remontante. Pourtant, depuis des lustres, la France a été une machine à intégrer ses enfants juifs, dont bon nombre ont succombé à la tentation de se convertir au christianisme.
Cette République fut souvent considérée comme une « sortie d'Égypte » car elle incarnait nombre d'idéaux libérateurs de l'Ancien Testament : accès à l'éducation, libertés, égalités des peuples et laïcité. N'en déplaise à ceux qui considèrent leur pays comme chrétien, dans la lignée du baptême de Clovis, avec ses commémorations dans les cathédrales, églises et monastères, le juif était un citoyen pleinement intégré.

Les juifs français les plus anciens sont nommés israélites, pratiquant la langue, la culture, ayant l'état civil français. Ils regardent avec méfiance les nouveaux arrivants venus de l'Europe de l'Est, les plus mal considérés par les antisémites, qui les voient comme les porteurs des germes de la corruption. Ils ne ressentent pas forcément le besoin de poursuivre l'idéal sioniste, c'est-à-dire le retour en Israël, vers leur Terre Promise. Pour eux, la France est déjà une Sion reconstruite.

Mais les hébreux ont été bien souvent traqués à même leur Sion. La charge sonne avec le procès d'Alfred Dreyfus, ce capitaine d'armée accusé de haute trahison en faveur de l'Allemagne, et qui a le malheur d'être juif. Bientôt, la France se sépare en deux : pour sa condamnation, pour la révision du jugement entaché de zones d'ombres. Deux philosophies de la France dont les disputes ne peuvent qu'être violentes.

1898, 1[er] et 2 janvier. 69 émeutes antisémites enregistrées par les autorités, des milliers de manifestants déversent leur fiel. Un fiel dirigé contre ces juifs obèses, parias, invisibles depuis la fin des ghettos, manipulateurs, du moins tels qu'on se les figure. Des symboles de la société industrielle qu'on aime dénoncer en temps de crise ou dans l'imaginaire du rural profond.

Dreyfus est-il coupable de traîtrise ou pas ? La question se pose encore en 1900 malgré la grâce présidentielle qui devait calmer le jeu. Outre la question de l'antisémitisme, l'Affaire Dreyfus peut ébranler jusqu'aux fondements mêmes du régime politique. S'attaquer à Dreyfus revient à mettre en cause la République et son gouvernement, pour revenir à des pouvoirs plus conservateurs et traditionnels, ce que peut représenter l'armée. C'est aussi contester cette société industrielle, libérale et laïque que le pouvoir politique en place incarne. L'État a concédé au peuple juif des privilèges et les a acceptés en son sein, ce qui provoque l'ire des régionalistes.

Les « dreyfusards » se battent pour un homme, et les « dreyfusistes » voient plus loin, eux qui prennent l'Affaire comme un révélateur des dysfonctionnements de la République, et qui souhaitent y remédier.

L'affaire Dreyfus en 1898, c'est Paris dévolue aux affres du manichéisme. C'est la fièvre qui s'empare des boulevards où bon nombre de citoyens vivent au rythme des sorties des grands journaux. C'est la manifestation organisée près de l'Assemblée, la traque des dreyfusards dans les environs du Père-Lachaise ou du Marais. L'Affaire sépare les membres d'une même famille, d'une même faction.

Elle déclenche les rixes et les manifestations haineuses où l'on brûle les effigies juives. Elle délie les langues de virulents journalistes atteints de coprolalie. On incite à la guerre des « races » en faisant du juif un parangon du déclin de la nation, le triomphe de l'Antéchrist dans cette république impie…

Au-delà de la division nationale, il y a un risque majeur : que la France soit la risée des puissances étrangères alors qu'elle se présente comme la patrie des droits de l'homme, face aux monarchies qui l'entourent. Il faut donc liqui-

der l'Affaire le plus vite possible avant que l'Exposition n'entre en scène… D'où peut-être la grâce accordée par le président en 1899.

L'antisémitisme va bien au-delà de cette Affaire et se poursuit après 1906, avec ses ramifications funestes que l'on connaît dans les années 1930-1940, quand Hitler s'empare de l'antisémitisme pour le porter aux nues de l'extermination. Les fièvres antisémites doivent beaucoup aux *Protocoles des Sages de Sion*, rédigés vers 1903 par un écrivain russe, Mathieu Golovinsky, au service de la propagande anti-juive du tsar de Russie. L'ouvrage est traduit en Occident vers 1920 mais des versions en langue russe circulent bien avant. Ce brûlot en tout point fictif décrit les étapes de la conquête du pouvoir universel et absolu par les membres de la société secrète de Sion, naturellement juive.

En somme, l'Affaire Dreyfus est un condensé de toutes les forces qui s'opposent au sein d'une République contrainte à un douloureux examen de conscience.

Qu'en faire ? En tant que joueur, vous ne pourrez échapper longtemps à cette question. La fièvre qui s'est emparée de la question est telle que la maladie frappe sans distinction, forçant chacun à s'aligner sur le problème. Avec à la clé de fortes pressions sociales de la part d'amis, contacts, famille, ennemis ou rivaux, pour qui votre alignement sur l'Affaire est essentiel…

Pour tout complément : voir le dossier de police « *La plaie antisémite* ».

LES ENJEUX DE LA LAÏCITÉ

Autre ligne de fracture dans notre France de la Belle Époque : la question de la laïcité. Il est question de définir les relations entre l'État, la chose publique et l'Église, la place de la foi ailleurs que dans la sphère privée. Ou comment imposer une neutralité religieuse dans un pays qui se définit comme chrétien depuis un millénaire et demi, et où le christianisme a survécu aux coups de boutoir des guerres de religion, des Lumières ou de la Révolution française ?
Un premier coup de boutoir avait été donné à l'Église avec la loi sur l'école laïque de 1883. L'anticléricalisme agit comme une lame de fond contre le pacte social entre l'État et la religion en France.

La III^{e} République n'est pas innocente car elle a une vocation missionnaire : elle substitue aux idéaux chrétiens la morale, le patriotisme, le civisme. La science fascine et son diktat fait trembler le dogme séculaire délivré par les papes.

L'Église n'a pas non plus bonne presse depuis qu'elle a pris fait et cause pour le camp antidreyfusard, non contente de fustiger l'adversaire traditionnel, le juif déicide, pour l'occasion réincarné dans la figure du pauvre Dreyfus.
Les ministres laïcs de la troisième République et les représentants de l'Église romaine et gallicane se livrent à un bras de fer, les uns à coups de lois et décrets, les autres par des manifestations et défilés pour protester. La déchristianisation est des plus sensibles en ville, et le clergé s'accroche aux dernières influences qu'il possède sur la population. L'éducation, la libre nomination des évêques, l'intégrité des congrégations religieuses sont sans cesse remises en cause par le gouvernement. S'il est des clercs qui acceptent de transiger pour sauvegarder l'essentiel, d'autres campent sur leurs positions et entrent en résistance, comme pendant les secousses révolutionnaires de 1789.

Ces intransigeants refusent en bloc toute compromission avec le monde moderne, se retranchant dans un passé plus glorieux. Leur alliance avec les monarchistes et la noblesse est alors inévitable. L'Église possède donc une face cachée où les diplomates s'activent pour faire pression sur les députés. Elle se crispe sur les valeurs conservatrices et remet régulièrement en cause les acquis révolutionnaires. Le pape Pie VI avait condamné la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen en ces termes : « *elle accorde encore cette licence de pensée, d'écrire et même de faire imprimer impunément en matière religieuse tout ce que peut suggérer l'imagination la plus déréglée : c'est un droit monstrueux* ».

Pourtant, leur résistance sera vaine. Dès 1903, des duels opposent les services d'ordre religieux aux représentants des libres penseurs et des ligues de droit de l'homme. En 1904, rupture des relations diplomatiques avec le Vatican. En 1905, la loi de séparation de l'Église et de l'État sanctionne la compromission des prêtres dans l'Affaire Dreyfus. La France devient de fait réellement laïque et ne doit plus financer le fonctionnement du religieux.

Autre secret jalousement gardé en son sein : l'Église est aussi gangrenée de l'intérieur par des prélats qui se complaisent dans la « boue de l'occultisme », dérivant dangereusement vers le satanisme. On comprend mieux à quel point elle doit se raidir pour vaincre ses contradictions. Les chasses aux sorcières sont ouvertes…

Qu'en faire ? Vos personnages-joueurs possèdent des convictions religieuses qui les concernent (ou pas…) sur cet épineux sujet.

Pour tout complément : voir le dossier de police « *L'Église en péril* ».

CHRONOLOGIE DE LA FRAGILE RÉPUBLIQUE

- **1848 :** élargissement du suffrage universel masculin par la suppression du cens de 200 francs. On passe de 0,24 à 9 millions d'électeurs.
- **1872 :** dès les lendemains de la défaite face à la Prusse, le service militaire est rétabli pour cinq ans. L'élection se fait par tirage au sort, avec de nombreuses dispenses pour les ecclésiastiques, les professeurs et les privilégiés.
- **1873 :** l'ordre moral sévit en France : la presse est muselée, la défaite est présentée comme la manifestation d'un courroux divin contre la France pécheresse. On souscrit pour édifier le Sacré-Cœur à Montmartre.
- **1875 :** la République est inscrite durablement dans la Constitution française. Est-ce là son ultime victoire contre les monarchistes ?
- **1879-1882 :** Lois de Jules Ferry. « L'école est publique, gratuite et laïque».
- **1881 :** les libertés de la presse et de réunion sont garanties.
- **1881 :** des pogroms se déchaînent en Russie. Migrations de masse en direction de l'ouest.
- **1884 :** le droit au divorce est finalement rétabli. Il avait été supprimé lors de la Restauration de 1816.
- **1886 :** le général Boulanger, fervent partisan d'une revanche contre l'Allemagne de Bismarck, est nommé ministre de l'armée. Les familles royales ayant régné en France sont par ailleurs contraintes à l'exil.
- **1887 :** lors de l'affaire Schnaebele, un officier français est arrêté par les allemands pour espionnage ; Boulanger veut déclarer un ultimatum à l'Allemagne. Le président Grévy oppose son veto.
- **1888 :** le parti révisionniste voit le jour, avec son credo « dissolution, révision, constituante ». Une menace antirépublicaine de plus.
- **1889 :** on abandonne le scrutin de liste pour le scrutin uninominal comportant un seul candidat. Cela favorise les personnalités connues et le clientélisme local. Par ailleurs, la République rayonne grâce à l'Exposition Universelle et au clou du spectacle : la tour de l'ingénieur Eiffel.
- **1889 :** Boulanger hésite à s'emparer du pouvoir, tergiverse pour finalement fuir en Belgique sous l'influence de Madame Bonnemain. Il est condamné par contumace à la déportation.
- **1892 :** *La Libre Parole* est le premier journal (antisémite) à dénoncer le scandale de Panama, où la société exploitante versa des pots-de-vin à de nombreux députés. L'Assemblée Nationale est désavouée et perd de son crédit.
- **1893 :** Louis Lépine est nommé préfet de police. Début d'un règne sans partage jusque 1913.
- **1894 :** Le capitaine juif Alfred Dreyfus est accusé par le ministre de la guerre d'être l'auteur d'un bordereau compromettant adressé à l'ambassade d'Allemagne. Au vu du froid des relations entre les deux pays, on considère cela comme de la haute trahison. Reconnu coupable de trahison, Alfred Dreyfus est dégradé et condamné au bagne à vie en Guyane.
- **1895 :** Dreyfus se retrouve à l'île du Diable, au large de la Guyane.
- **1896 :** le lieutenant-colonel Georges Picquart remet en question la validité des pièces truquées présentées lors du procès, et accuse le commandant français Charles Esterhazy d'être l'instigateur de cette relation avec l'Allemagne.
- **1897 :** le premier congrès sioniste ouvre ses portes en Suisse, sous la présidence de Thomas Herzl. Le nationalisme juif est en marche et focalise ses espoirs sur la colline de Sion en Terre Sainte. Premier pas vers la fin de la diaspora et de l'errance ? Retour vers un havre de paix face à la recrudescence de l'antisémitisme en Europe ?

CHRONOLOGIE DE LA FRAGILE RÉPUBLIQUE

- **1897 :** sous l'influence de la famille Dreyfus, le sénateur Scheurer-Kestner publie dans *Le Temps* sa conviction de l'innocence de l'officier déporté.
- **1898 :** contre toute attente, un conseil de guerre réuni après pression de Mathieu Dreyfus et de sénateurs, blanchit Esterhazy, malgré des preuves accablantes. Le 13 janvier, l'écrivain Zola fait rebondir l'affaire en publiant un violent pamphlet contre l'armée dans *L'Aurore*, le fameux « J'accuse » dans lequel il prend la défense de Dreyfus, ce qui lui vaut de passer aux Assises et d'écoper d'un an de prison. La Ligue des Droits de l'Homme se forme et tente sans succès de faire de même. C'est en août que celui qui a fabriqué les faux, le colonel Henry, est démasqué et se suicide.
- **1899 :** le 7 août, les faux documents montés contre Dreyfus sont découverts. Celui-ci rentre en métropole pour la révision de son procès à Rennes, mais l'officier juif est de nouveau condamné, cette fois à « seulement » 10 ans. Le président Émile Loubet, fraîchement élu, le gracie pour éteindre les prémices d'une guerre civile, mais l'honneur de Dreyfus n'est toujours pas lavé. Georges Méliès en tirera un film encore visible aujourd'hui, logiquement baptisé *L'Affaire Dreyfus.*
- **Juillet 1901 :** la Loi sur les associations limite l'emprise des congrégations religieuses dans l'enseignement. Les congrégations catholiques doivent déposer une demande d'autorisation.
- **1904 :** première bataille rangée entre les apaches, criminels rôdeurs de Paris, et les sergents de ville, place de la Bastille. Le fait-divers terrorisera la presse bourgeoise.
- **Juillet 1904 :** plus aucun congrégationniste n'a le droit d'enseigner. Rupture des relations diplomatiques entre la France et le Vatican.
- **Décembre 1905 :** loi de séparation des Églises et de l'État et fin du Concordat napoléonien. « *La République assure la liberté de conscience, garantit le libre exercice des cultes, mais n'en reconnaît, n'en salarie, n'en subventionne aucun* ».
- **1906 :** c'est chose faite : Dreyfus est innocenté le 12 juillet, réintégré dans l'armée et décoré, au grand dam des antidreyfusards nationalistes, antisémites, en faveur de l'armée, et au profit des dreyfusards, plaçant le droit et la justice au-dessus du besoin d'ordre et de réputation de l'armée.
- **1907** : création des brigades du Tigre, police mobile issue de la Sûreté Générale.







Les mamelles du progrès et de l'industrie

UNE CONFIANCE AVEUGLE DANS LE PROGRÈS

Les globes électriques pareils à des lunes éclatantes et pâles, à des œufs de lune tombés du ciel, à des perles monstrueuses, vivantes, faisaient pâlir sous leur clarté nacrée, mystérieuse et royale, les filets de gaz, de vilain gaz sale, et les guirlandes de verre de couleur. Je m'arrêtai sous l'Arc de Triomphe pour regarder l'avenue, la longue et admirable avenue étoilée, allant vers Paris entre deux lignes de feux et les astres.

Guy de Maupassant
sur les Champs Élysées, 1887

PETIT RÉPERTOIRE DES INVENTIONS DE LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

Cette liste vous permettra de vous représenter la quantité exponentielle d'inventions dues à cette époque, où le progrès n'a pas de frein.

Vous éviterez également de fâcheux anachronismes ou des visions trop stéréotypées de vos décors.

LE MONDE DE L'INDUSTRIE



- **1855** : convertisseur de fonte en acier par Bessemer. On explore les alliages plus résistants que le fer naturel. À chaque projet, son métal particulier.
- **1867** : la dynamite est une étape essentielle de la chimie des explosifs.
- **1870** : les superphosphates améliorent les rendements agricoles et la chimie s'invite dans la lutte contre les maladies et les parasites.
- **1860 – 1880** : développement des machines automatisées qui gagnent en précision, en autonomie, exigeant un personnel plus qualifié pour les faire tourner.
- **Années 1880** : les turbines productrices de mouvement ou d'électricité gagnent en taille et en rendement. On peut aussi les adapter sur les bateaux.
- **Années 1880 toujours** : les transports d'électricité d'un point A à un point B sont probants. Les industries métallurgique et chimique vont pouvoir essaimer partout où le courant sera disponible.
- **Années 1880 enfin** : la chimie envahit des domaines de plus en plus divers comme les textiles synthétiques (viscose) ou la photographie.

• **1886** : thermocouple de Rodier. Une invention de mesure de la température des hauts-fourneaux. Peut vous sembler anecdotique et pourtant, essentiel pour une sidérurgie digne de ce nom. Les nombreux instruments de mesure perfectionnés en ce siècle ont tous contribué à l'ampleur des progrès accomplis.

• **1900** : la production d'acier vient de dépasser celle du fer. Un symbole du passage de témoin entre les deux révolutions industrielles.

Objets de la vie de tous les jours

• **1811** : l'ampoule électrique qui présente encore des problèmes de durabilité à cause de l'oxydation du filament. Utilisée pour l'éclairage domestique et les rues des grandes villes.

• **1873** : Mark Twain popularise l'usage de la Remington, égérie des machines à écrire.

• **1878** : début de la généralisation de l'éclairage électrique public à Paris.

• **1884** : les cabines téléphoniques : elles apparaissent dans les grandes villes, dans les bureaux des Postes et des Télégraphes, ainsi que dans les bureaux de quartier de la Société Générale des Téléphones.

• **1899** : le chauffage central apparaît aux États-Unis mais reste rarissime. Il est constitué d'éléments assemblés et reliés par un système de plomberie résolument moderne.

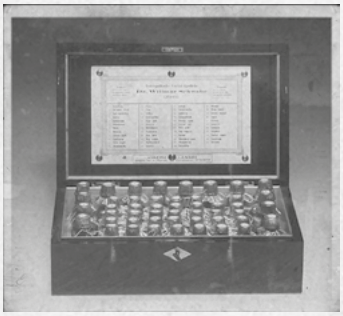
Au service de la santé publique

• **1842** : premières expériences d'anesthésie par inhalation d'éther.

• **Années 1860** : l'idée de désinfection des locaux hospitaliers fait son chemin.

• **1876** : les trains et cales frigorifiques sont mis en circulation et consacrent la maîtrise du froid artificiel. La production industrielle du froid fait tomber en désuétude la récolte hivernale des glaces des bois de Boulogne.

• **1878** : la dénomination de « microbe » est adoptée par le milieu médical. Pasteur débroussaille le chemin. La fin du XIX^{e} est l'époque où l'on dresse l'état civil des grandes infections : typhoïde, tuberculose, choléra, diphtérie, tétanos, peste, dysenterie, coqueluche et bien sûr, la rage.



• **1884** : apparition de la cocaïne pour l'anesthésie locale, grâce au célèbre Sigmund Freud.

• **1884** : loi anglaise permettant la crémation : un moyen hygiénique de se débarrasser des cadavres. Le procédé est promu à Londres par la *Society for Promotion of Cremation*.

• **1885** : première vaccination contre la rage par Louis Pasteur.

• **1896** : l'institut Pasteur récidive avec le vaccin contre la fièvre typhoïde.

• **1897** : vaccin contre la peste.

Par contre, et avant les années 1920, il n'y a toujours rien contre le tétanos, la coqueluche, la tuberculose, le typhus ou la grippe.

Les moyens de transport

• **1815** : invention du macadam, innovation d'origine française, améliorée par un écossais. Commence doucement à s'imposer à Paris où on l'installe prudemment en 1849. Ce n'est encore qu'un système d'empierrement des routes sans asphalte.

• **1838** : première course du Ruban Bleu, à travers l'Atlantique, mettant en lice les bateaux à vapeur. On tente ainsi de rallier au plus vite Londres et New York. Chaque paquebot essaiera d'exploser le record pour asseoir définitivement sa suprématie sur ses prédécesseurs.

• **1856** : le premier monte-charge destiné à l'usage humain est installé à New York, ce qui conforte l'irrépressible paresse de l'homme moderne.

• **1867** : le vélocipède commence à envahir la vie des français. L'invention de Pierre Michaux possède ses courses, ses clubs et ses journaux.

PETIT RÉPERTOIRE DES INVENTIONS DE LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

- **1876** : le moteur à explosion sort de sa difficile genèse théorique et trouve sa première application dans les moteurs de l'ingénieur Daimler.
- **1887** : voitures à vapeur de type Serpollet. C'est l'aboutissement de ce système pour les voitures, existant depuis les années 1830, mais menacé par l'arrivée des véhicules à essence.
- **1889** : premier modèle électrique français d'ascenseur datant de 1889, année de la construction de la Tour Eiffel.
- **1890** : une aile de chauve-souris tractée à la vapeur déchire le ciel de l'est parisien. Il s'agit de Clément Adler, précurseur de l'aviation.
- **1891** : de la théorie à la pratique... les premières voitures Panhard circulent dans Paris avec leur pétaradant moteur Daimler à explosion.
- **1895** : les pneumatiques constituent une notable amélioration pour les véhicules.
- **1898** : le levier de vitesse perfectionné par Renault démultiplie la puissance des véhicules.
- **1898** : l'autorisation est donnée en 1898 pour construire le Métropolitain : ou nécropolitain pour ses détracteurs. Et la première ligne est inaugurée en 1900.
- **1903** : il se vend 30 milliers de voitures chaque année en France, soit la moitié de la production mondiale.
- **1903** : les frères Wright apportent la stabilité qui manquait tant aux premiers avions.
- **1904** : les paquebots allemands ne mettent pas plus de cinq jours pour traverser l'océan. Leur domination outrageuse du Ruban Bleu préfigure les rivalités industrielles entre les futurs belligérants de la Première Guerre Mondiale.
- **1905** : les autobus versions à vapeur, système Serpollet, sont mis en place à Paris. À terme, ils feront disparaître rapidement les omnibus à chevaux.
- **1909** : Louis Blériot traverse la Manche. Cependant, une fois de plus, les avancées décisives viendront avec la guerre, en l'occurrence celle de 1914.

LA SOCIÉTÉ DES LOISIRS

- **1843** : première cité commerciale de Paris. Le Second Empire voit la naissance des Bon Marché, Printemps, Samaritaine et autres Bazar de l'Hôtel de Ville.
- **1848** : Les bains de mer ne concernent que les riches (engoncés dans leurs maillots et leurs bottes pour éviter les attaques des crabes), et surtout quand un train relie Paris à Dieppe. Comment voulez-vous que les ouvriers en bénéficient, eux qui n'ont de temps que pour le travail ?
- **1867** : l'institut de beauté de Rachel l'Émailleuse ouvre ses portes à Paris.
- **1877** : phonographes et autres gramophones feront la joie des mélomanes.
- **1881** : la Caisse d'Épargne : la version nationale, au succès populaire jamais démenti, est installée dans tout le territoire dès cette date.
- **1891** : oseriez-vous partir en vacances sans donner de vos nouvelles par nos cartes postales illustrées ? Des photographies accompagnent ces courriers bien spéciaux.
- **28 décembre 1895** : première représentation mondiale de cinéma boulevard des Capucines, par les frères Lumière. Les premiers spectateurs furent médusés par *l'arrivée d'un train en gare de la Ciotat*. Depuis, les hommes se sont adaptés et le succès ne quittera plus ces images animées.
- **1889** : les daguerréotypes sont dépassés par les celluloïds américains, ce qui constitue un tournant décisif pour la photographie. Le temps d'exposition est bien moins conséquent que celui de la première photo de Niepce (huit heures). Des sociétés de photographes, dont celle de Delacroix, commencent à fleurir à Paris.
- **1896** : le fleuret et le sabre ont les honneurs des jeux olympiques, commentés par la revue *L'Escrime Française*. Un championnat annuel est mis en place la même année, jetant dans l'arène de nombreux pratiquants en clubs.

Avant de s'enfermer dans une visite des usines, la Révolution Industrielle et son fils, le Progrès, se vivent au quotidien.

Il suffit de se promener dans les rues de Paris pour se rendre compte des progrès omniprésents qui envahissent le vécu de chacun. Les panaches de fumée sécrétés par les voitures à moteur qui dépassent désormais les autobus hippomobiles ; les pavés leur offrent un revêtement plus douillet que les sempiternelles ruelles en terre battue ; les lampadaires électriques remplacent les antiques réverbères empestant l'huile de baleine. Partout, les magasins affichent sur leurs devantures des produits de plus en plus nombreux, d'horizons divers ; les badauds affichent quant à eux leur richesse insolente en se livrant au plaisir coupable de la consommation.



Et tout cela, grâce au travail de ces inventeurs techniciens, de ces ouvriers laborieux, de ces entrepreneurs de génie qui ont lancé et relancé l'aventure industrielle. Relancé, car la première Révolution de ce type est bien révolue désormais. La Seconde Révolution abandonne la technologie vapeur pour se tourner vers la Fée Électricité et le rugissant moteur à explosion, sacrant le pétrole comme le Vulcain des temps modernes. L'automobile peut alors tranquillement détrôner les chevaux comme la nouvelle reine des avenues citadines. La sidérurgie et le claquement des marteaux-pilons laissent sortir des pièces usinées toujours plus grandes, toujours plus résistantes, qui fourniront la base des cathédrales de fer et d'acier, jalons des voyages transatlantiques, jalons d'une architecture qui renouvelle l'idée du beau.

Ce beau, c'est de montrer les signes de la puissance industrielle du pays, par les nouveaux temples que sont les gares, les édicules de métro, les palais de verre comme le Grand Palais de Paris, le Crystal Palace de Londres. Temple, le mot n'est pas usurpé. Car le Progrès est une nouvelle religion dont les chantres sont les positivistes et les scientistes, se confondant souvent : les uns, apôtres d'un progrès technique, économique et donc social sans limite, les autres, confiant leur foi sans retenue à l'autel de la Science.

Les chemins de fer ont tracé les jalons d'un monde nouveau où les régions cloisonnées accèdent enfin aux plaisirs urbains, éphémères et clinquant, parfois des pièges mortels pour ceux qui n'en décodent pas les dangers. Les gares sont d'immenses tours de Babel où l'on babille, où l'on vocifère –déjà ! – et un mélange hétéroclite de population s'y renouvelle constamment.

On bouge plus, on se soigne mieux, on gagne aussi en temps et en argent. Hausse des salaires, baisse du temps de travail : essor des loisirs. Là encore, la technique est présente avec le cinéma, les parcs d'attraction, les Expositions Universelles. La Fée Électricité, par ces biais, prodigue déjà la base de l'opium des peuples, peuples de plus en plus conquis par ces progrès gigantesques qu'ils tentent d'appréhender par les Maisons du Progrès, dont la lourde tâche est d'expliciter les pas de géants réalisés par les ingénieurs.

Opium, symboles, religion... Nous en sommes à une métaphysique qui semble hors de notre sujet bassement technique. Et pourtant, la progression de nos hommes du XIX^{e} siècle semble guidée par une mission sacrée consistant à repousser sans cesse les limites du génie humain. À violer les limites de ce qui semblait impossible à l'homme. Forer la terre, explorer le ciel ou – à défaut – en crever la voûte par des monuments dépassant les flèches des anciennes cathédrales. La Tour Eiffel est à bien des égards un symbole de cet esprit – ou plutôt de cet élan : comment imaginer cette dentelle de fer haute de trois cents mètres, dont les pièces métalliques si longues auraient du mille fois ployer sans une solide connaissance de la résistance des matériaux. Sans une expérience manifeste des grands chantiers. Sans la solution à d'épineuses équations entre audace de construction, et règles de sécurité sur un chantier où il n'y eut aucun accident mortel. Cette Révolution Industrielle, c'est le dépassement d'une certaine idée de l'impossible.

Nous parlons d'élan... Un bond en apesanteur diront les scientistes, mais la réalité est toute autre et il existe une contrepartie à ce progrès : les régions industrielles. Dans le paysage européen, américain, japonais, une constance : l'émergence de ces régions industrielles et industrieuses, de vastes tâches noircies par les scories du charbon, les panaches de fumée, les usines et les entrepôts, et ces fourmilières humaines qui se pressent autour des fours et des silos. On eut dit les forges d'Héphaïstos, avec autant de Titans en exercice nuit et jour, où le feu ne s'éteint jamais, où le tintamarre des marteaux-pilons saisit et assourdit.

Et l'élan des ingénieurs et des scientistes n'a d'égale que la longue chute vertigineuse, rapide et mortelle d'une certaine condition ouvrière dont nous parlons ci-dessous.

L'AVENTURE INDUSTRIELLE

Le monde a plus changé entre 1880 et 1914 que depuis les Romains.

Charles Péguy

Nous parlions de positivistes et de scientistes mais il serait inexact de considérer que la Révolution Industrielle est sortie des laboratoires de ces alchimistes du XIX^{e} siècle. Rien n'aurait été possible sans l'intervention des entrepreneurs à l'optimisme débordant, au sens de l'initiative implacable et incapables de modérer leur élan.
Aux origines, on a souvent une famille, dont l'un des fils est ingénieur ou bricoleur de génie, l'autre financier ou trouvant les appuis pour actionner la pompe au financement. Une collusion entre talents pour créer la synergie nécessaire pour entreprendre. La Révolution Industrielle, c'est l'alliance entre la théorie et la pratique, entre la technique et le pragmatisme des affaires. Dès que la recherche fondamentale avance, une armada d'industriels se lance dans la bataille. Des duels entre l'homme et la machine, entre le génie et l'impossible, ressortent des améliorations, des innovations, des révolutions qui constituent le socle de futurs progrès. On procède par tâtonnement, se forgeant au marteau de l'expérience. De nombreuses entreprises y laissent leurs plumes et leur crédit, mais de ce darwinisme industriel impitoyable, on ressort les futurs conglomérats, les futures multinationales qu'on connait encore aujourd'hui.
Ces progrès ne sont pas le fruit de l'unique envie de mieux faire. Ils répondent souvent à des contraintes : il faut aller plus vite, il faut ingérer plus de voyageurs, fournir plus de commandes... Quelles solutions pouvez-vous nous offrir ? Le défi, dans lequel résonne une devise olympique telle que plus vite, plus haut, plus fort...





Pour que les usines remplissent toutes ces fonctions, et pour qu'elles puissent grandir comme les nourrissons qu'elles étaient alors, il leur fallait être financées, et correctement dirigées. Les grandes familles bourgeoises laissent parfois la place aux dynasties d'ingénieurs sortis frais des Grandes Écoles parisiennes ; c'est le début du règne des experts. Les folles aventures des héros de l'industrie, comme nos nationaux Peugeot, Renault, Citroën ou Schneider, peuvent alors commencer.

Pour les soutenir, la haute finance des banques de Rothschild et consorts permettent aux épargnants de participer à cette fièvre acheteuse. Des obligations, des actions leur sont proposées tant et si bien que français et anglais investissent pour la moitié de leurs richesses à l'étranger, colonies en tête. Tout est affaire d'entreprise. Les avant-premières, les démonstrations d'inventions, les expositions gigantesques ont sans doute attisé cette étrange maladie qui fait oublier l'épargne.

Rétrospectivement, l'âge industriel contient en lui les germes de sa destruction. On sait que l'artillerie qui déchira les corps et les âmes sur les charniers de la Somme était la digne fille de la sidérurgie. Que les gaz de combat, aussi retors qu'efficaces, étaient les héritiers chéris de la chimie. Sans doute que la poudre aux yeux distillée par les expositions universelles a concouru à cet aveuglement collectif où la machine broierait l'humain.

Quant aux premiers hommes que la machine couronnera ou broiera, les voici…

Qu'en faire ? Compléter cet aperçu de lectures de Zola et de Balzac, avoir conscience que ces avancées sont au moins aussi formidables que la révolution numérique que nous connaissons nous-mêmes…




CONFEDERATION GENERALE DES TRAVAILLEURS
JOURNÉE DE 8 HEURES
DROIT DES EMPLOYÉS AUX PRUD'HOMMES
INTERDICTION DU TRAVAIL DE NUIT
UN JOUR DE REPOS PAR SEMAINE
CONGÉ DE MATERNITÉ DE 6 SEMAINES

La question sociale

LES ÉLITES

C'est tout Paris, comme on le verra : comte et comtesse Louis de Talleyrand-Périgord, M. Josselin de Rohan, Mme Madeleine Lemaire, M. Marcel Proust et M. Reynaldo Hahn, qui sont les hôtes de l'éminente artiste.

« Mondanités : Paris hors Paris », Le Gaulois du 24 août 1895, à propos des élites parisiennes présentes à Dieppe

Les élites de la Belle Époque forment l'antithèse des petites gens, du « bas peuple » que nous allons aborder plus loin. Une expression récurrente s'est imposée : il s'agit du Tout Paris. Ce Tout Paris, c'est au carrefour des siècles l'assemblée des écrivains, bourgeois, capitaines d'industrie, banquiers, artistes, nobles qui composent une étrange coterie se retrouvant dans des lieux dédiés à leurs mondanités.
Une assemblée ayant ses références : de *l'Annuaire du Tout Paris* de 1901 au *Bottin Mondain* de 1903 ; une caste ayant ses temples comme le bois de Boulogne, le restaurant Maxim's, l'Opéra et les cités balnéaires de Normandie. Pour y entrer, la cooptation d'un ponte de l'assemblée est nécessaire ; encore faut-il justifier de sa richesse, ou montrer un arbre généalogique où chaque branche conduirait à un ancêtre illustre.

Parmi ces élites, des lignes de fracture, la première entre les bourgeois et les nobles. La première profite des fruits de l'industrialisation, mais il est coutume d'appuyer la distinction entre les anciens bourgeois, issus des familles de notables du XVIII[e] siècle, et les nouveaux, vus davantage comme des opportunistes au mieux, des parvenus au pire. La noblesse avait la même lecture entre les nobles d'épée, aux origines remontant aux profondeurs de la société médiévale féodale, et celle de robe, touchée par la grâce des rois qui les comblèrent de cet honneur. Bien que la République soit bien installée présentement, les nobles sont omniprésents, de l'hémicycle des députés aux officines de l'administration, des casernements militaires aux commandes d'entreprises industrielles. Et puis, comme de coutume, autour de ces étoiles et de leur galaxie d'argent, gravitent des lunes tantôt brillantes, tantôt éphémères comme de filantes comètes : les artistes y puisant leurs Pygmalions et leurs Mécènes, les bourgeois de provinces cherchant l'adoubement dans le cénacle parisien… une véritable et nouvelle Cour du Roi Soleil aux astres multiples. Les plus critiques sur ces élites estiment que sans ces parasites intellectuels ou artistes, la bourgeoisie et la noblesse périraient d'un ennui et d'un vide culturel qui ne précipiteraient que plus vite leur décadence.

Entre elles, ces élites rivalisent de dépenses somptuaires et d'esbroufes pour savoir qui sera le plus puissant, qui sera le plus cultivé, qui sera le plus méritoire. Et le mérite est souvent vécu comme une grâce divine dans ce milieu de capitalisme forcené, mais aux convictions chrétiennes bien enracinées. Les valeurs morales sont érigées en dogmes, qu'elles soient issues du catholicisme, de l'austérité protestante ou des préceptes juifs. On cultive l'art des bonnes manières et il est nécessaire de ne pas y déroger, sous peine d'encourir la disgrâce publique. Les études des enfants, soumis aux acariâtres précepteurs qui vocifèrent et autres religieuses qui ânonnent leurs sermons, sont essentielles : le baccalauréat est décerné essentiellement aux membres de cette classe sociale. La messe du dimanche et la messe qu'étaient les opéras, courses aux hippodromes et dîners fastueux au Pré Catelan, inévitables. Si l'on peut, quelques respirations hors de Paris vers



les stations balnéaires, thermales, ou la Côte d'Azur en hiver. Le luxe de la demeure, le quartier de résidence, l'apparat et l'armada de serviteurs et domestiques, une plus value indéniable.

Entre elles, ces élites se croisent, se marient et se reproduisent, fusionnent pour ne pas aliéner leurs cultures, leurs fortunes, leur sang (qu'il soit bleu ou pas). Malheur à celui ou celle qui envisagerait un mariage hors de la caste : même la petite bourgeoisie des médecins, commerçants et fonctionnaires intermédiaires est jugée suspecte. Quant à une alliance matrimoniale avec plus bas, c'est carrément l'ostracisme : on préférera sans doute répudier la fille entêtée, l'enfermer sous couvert de folie telle une vulgaire aliénée, plutôt que de pourrir une branche du précieux arbre généalogique…

Qu'en faire ? Vous rencontrerez sans doute de nombreuses élites qui recourront à vos services et peut-être même votre personnage en sera issu… Pour continuer, examinons ces logiques d'honneur familial qui nous paraîtront bien étrange à nous, spectateurs du XXI^{e} siècle…

HOMMES, FEMMES ET FAMILLES

La virilité triomphante

Nous avons parlé du statut qui donne de l'honneur aux personnages, il y a aussi des formes d'honneur liées au sexe. Par exemple, la virilité. Depuis la Révolution, elle a beaucoup évolué : le citoyen est désormais soldat avec le service militaire, il devient le *Pater Familias* capable de défendre sa Nation, et qui possède donc l'autorité auprès des siens. L'individu réformé suscite la méfiance chez les femmes.

Des mises en scène d'Hercule de foire, de sportifs exaltent le corps masculin, et de là sa nécessaire force de fécondation. Les pères de famille nombreuse ont droit à leur carte. Des manuels de culture physique se diffusent, des salles d'entraînement ouvrent à Paris (Rouhet, Ruffier, Surier).



Ceux qui ne correspondent pas à ce modèle sportif sont mal vus, comme le dira plus tard Drieu Larochelle, dans son *Socialisme Fasciste* de 1934 :
« Le corps des hommes est ignoble en France au moins. Horrible de se promener dans les rues et de rencontrer tant de déchéances, de laideurs, d'inachèvement. Ces dos voûtés, ces ventres gonflés, ces petites cuisses, ces faces veules… ».

La famille

La famille est le noyau originel de la société de la Belle Époque. Comme nous disions précédemment, quand on est seul, on ne représente pas grand-chose. Elle donne de la légitimité à ses membres par le patrimoine et la mémoire qu'elle leur confère.
Le célibataire n'est en effet rien, ou peu de choses. L'homme sans femme est considéré comme un vieux garçon, et pas encore un homme véritable ; il est l'objet de quolibets. La femme sans homme est suspecte : sauf si sa disgrâce physique ou sa dot sont des causes explicatives, on ne peut que se demander quel comportement elle doit avoir pour refuser de se faire mettre la bague au doigt, certaines diraient la laisse autour du cou.
Bien entendu, ce ciment n'est pas éternel et de nombreuses cellules familiales volent en éclats, au gré des jalousies, des mésententes, des conflits d'intérêt. Surtout que le Père exerce une autorité sans partage sur ses enfants, sur sa femme, qu'il peut faire interner au gré de ses fantaisies. Comme si le fait de s'opposer à ses décisions relevait de la plus pure des folies…

La femme

La femme peut devenir un vandale, l'enfant, contaminé par sa mère, un être veule ou vengeur, et le domestique peut reprendre sa liberté.

Hegel,
principes de la philosophie du droit, 1820

Si l'homme est l'autorité, la femme est la stabilité de la famille. Une femme « assoiffée » (d'argent, de sexe) conduit à la ruine, la femme apprivoisée est gage de fortune.
Surtout quand on a le bonheur de la voir travailler, généralement à domicile, ce qui amortit grandement le désespoir familial lors des crises économiques.



De par l'article 213 du Code Civil, la femme doit obéissance à son époux et ne peut quitter le foyer ni donner de naissances illégitimes. Seul le régime de la dot lui confère une aisance matérielle sinon, elle est prisonnière du bon vouloir de son mari, plus prodigue avec sa maîtresse qu'avec sa propre épouse. Il se pose alors comme le garant de la Raison face aux folies de sa femme, quelle belle hypocrisie pour ces gentlemen flambeurs !

De plus, le mari a le droit de regard sur les fréquentations, les sorties et les correspondances de sa femme, qui doit se montrer heureuse d'être protégée d'elle-même…

Il est le maître du « Premier étage » des maisons cossues, entre la bibliothèque, le bureau, le fumoir ou la salle du billard, où la femme, recluse dans son gynécée, est *persona non grata*.

La seule possibilité pour gagner du pouvoir : la mort de l'homme et le passage au statut de veuve. Certaines franchissent le pas et inventent ou profitent d'histoires de coucheries pour vitrioler le mari volage pour finir prostrée lors du procès, et çà marche ! Mais le jeu en vaut-il la chandelle, car être reconnue parricide, c'est un aller simple pour l'échafaud… Dernière alternative : le divorce, dont le droit est prononcé en 1884.

Mais cessons de noircir ce tableau. Il y a des Spartacus parmi ces esclaves. Des marâtres qui font vivre des Purgatoires à leurs maris trop indolents. Des femmes fatales pour lesquelles les amants se damnent, et les époux sombrent lentement mais sûrement dans la plus pure des paranoïas.

Les femmes se rattrapent dans le foyer où elles gèrent l'argent qu'on leur a confié. Socialement, la femme incarne la foi face à un excès de raison, la charité face au capitalisme, le cœur face à l'avarice.

La femme de la Belle Époque est soit misérable, soit glorieuse. Un écart constant entre la madone intouchable et la prostituée abordable. Voici trois profils qui hantent l'imaginaire de toute une époque.

La bonne d'abord : à 30 francs par mois, vous avez une cuisinière, une nourrice, une ménagère, qui se contente de conditions très précaires. Des bureaux de placement ont pignon sur rue dans les grandes villes, et prennent 3% de leur salaire. Un travail harassant de 6 à 22 heures, dans des appartements qui ressemblent à des magasins de porcelaine, encombrés de bibelots fragiles, avec des hôtes pas toujours cordiaux, et sans le repos dominical. Surtout quand la bonne est vécue comme un corps étranger dans la famille, et peut troubler le *pater familias* de ses charmes vulgaires, ou tenter la fille de la maison par une odieuse tendance au saphisme… Pourtant, 9 couples de domestiques sur 10 sont condamnés à la stérilité par peur du renvoi, et on ne compte plus les faiseuses d'anges qui sauvent la place de la bonne tombée enceinte, surtout si c'est le fait du patron…

L'ouvrière ensuite est reine dans la soie, la passementerie, mais prisonnière de gigantesques ateliers qui puisent dans le réservoir rural rapidement exsangue. Bien qu'elle représente un travailleur sur trois, son travail est des plus intermittents. Car de femme payée à peine 40% du salaire de l'homme, elle devient mère et persévère parfois un peu pour apporter un confort à sa famille. Par contre, à l'aube de la quarantaine, elle est ménagère à part entière et est limogée la première lorsque l'étau du chômage se resserre.
Sauf que… l'ouvrière jeune est un objet de fantasme inavoué pour les patrons en quête d'aventures salaces. Surtout que leurs honoraires ne leur permettent pas de vivre décemment sans le cinquième quart, le travail après le travail, comprenez les tâtonnements physiques moites avec des « clients » occasionnels prompts à soulager leurs misères…

Une multitude de femmes pâles, maigres, marchant pieds nus au milieu de la boue et qui, faute de parapluie, portent, renversé sur la tête lorsqu'il pleut, leur tablier et leur jupon de dessus, pour se préserver la figure et le cou.
Villermé, sur la manufacture de Mulhouse, 1840



La **prostituée** enfin, figure normale de la vie urbaine mais décriée par les courants conservateurs et hygiénistes, dont les porteurs sont parfois les premiers clients. Victimes de l'hypocrisie masculine qui vise à rendre la ville propre et saine, désireuse de vidanger cette ordure morale qu'est la putain. Étant donné qu'on ne peut cacher cet excrément social qu'est le commerce de la chair, on le cantonne aux maisons de tolérance, un bordel prophylactique où l'on pense endiguer le phénomène. Les jeunes hommes peuvent donc s'initier au beau sexe. Parfois, de jeunes bourgeois se cotisent pour entretenir une courtisane en commandite : l'esprit d'association d'entreprise n'a donc aucune limite.

En contrôlant la prostituée, on maîtrise son potentiel de nuisance médicale, on évite la régression et la dégénérescence des bourgeois qui la « pratiquent ». Le péril vénérien hante les esprits ; on craint les rejetons pourris ; on croit la vérole ou la syphilis transmissibles aux générations futures. La fille de joie détruirait donc le patrimoine bourgeois : fortune, honneur, lignée, pureté du sang…

Et pourtant, le flot détruit la digue. La catin revient sur le trottoir au tournant de 1900. Adolescentes convoitées, vierges vendues comme des esclaves serviles, épouses et veuves on ne peut plus vénales, maquerelles avides, avares, cyniques, filles de brasserie aux talents artistiques douteux, modèles de peintres, danseuses, ouvrières dans le besoin, c'est tout un écosystème qui assouvit les penchants inavoués des hommes.

le mariage

Plus on grimpe dans la hiérarchie, plus les mariages sont arrangés. La présentation des futurs époux est un rite majeur où les (belle) mères s'improvisent maquerelles, on parle de dot lors du dîner, la promise baisse les yeux et singe la gêne… Les alliances familiales suivent ou devancent souvent les alliances de capitaux. On cherche donc le partenaire qui présente la meilleure combinaison entre fortune et réputation. Parfois on n'en trouve pas et l'on sollicite alors de lointaines cousines qui font partie de la « maison », en espérant que la proximité des gènes n'aboutisse pas à des tares chez les héritiers de l'Empire. Ce phénomène arrive aussi à la campagne où l'endogamie est fréquente, trop fréquente.



Parfois, les parents précipitent le mariage quand leur progéniture adopte un comportement un peu trop volage : que faire d'une fille engrossée sur le marché des « transferts » matrimoniaux ? La sacralité du mariage fait office de paravent pour éviter à ces damoiseaux la contamination au bordel.

Y a-t-il encore une place pour les mariages dont rêvait Emma Bovary, conciliant amour et intérêt ? Ils sont rares, et reposent plus sur un contrat social entre les hommes qui veulent le consentement de leur épouse et celle-ci qui souhaite échapper à toute forme de servitude.

Au-delà de son aspect financier, le mariage chrétien a pour but de concevoir des enfants, que dis-je, des héritiers, et comme disait Balzac dans les Mémoires de deux jeunes mariées, une « *femme sans enfant est une monstruosité* ».

La vie sexuelle s'affranchit difficilement de cet impératif, et l'abstinence, le coït interrompu, les lavages, les éponges, les avortements tentent de donner un minimum de latitude aux couples qui souhaitent éviter les familles trop nombreuses.

La sexualité

Il faut se rendre à l'évidence : il n'y a aucune éducation sexuelle digne de ce nom, surtout chez les élites. On cherche des périphrases pour désigner les sexes, la « chose » pour éviter l'embarras. La sexualité est assimilée à la saleté, au péché. On éteint sagement la lumière pour commettre « l'acte ». On se concentre sur la reproduction en ne connaissant que la position du « missionnaire ».
On se défoule alors en prêtant aux autres une vie sexuelle exubérante, comme l'exaltation du corps musculeux mais des bas instincts des ouvriers, de la polygamie et de l'hypersexualité des nègres des colonies. Pas étonnant que des générations de patrons ont fondu sur la chair fraîche des jeunes ouvrières. Mais la syphilis et les autres maladies honteuses hantent l'imaginaire petit-bourgeois : on croit qu'à la moindre incartade, on sera voué aux affres de la chaudepisse !

La sexualité s'épanouit davantage dans les milieux modestes, ouvriers, où l'argot sert à mieux appréhender le phénomène. On y accepte volontiers les déviations : bâtards, concubinages, adultères y sont jugés moins sévèrement.
Mais la société ne suit pas. En 1881, embrasser sur la bouche est encore passible d'une amende, au titre d'attentat à la pudeur. Certes, la justice devient plus clémente envers les enfants nés hors mariage, histoire de doper la natalité française pour rattraper l'allemande. Certes, on reste très coulant envers ces messieurs surpris dans un coït vertical peu confortable avec une fille facile, profitant d'une pénombre instillant un faux sentiment d'impunité.

Qu'elle soit bien vécue (rare), dévoyée (parfois) ou purement fantasmée (souvent), la sexualité est donc souvent vue comme l'apanage des classes sociales les plus modestes. Continuons notre présentation par ces dernières, aux antipodes de la bourgeoisie.

Qu'en faire ? Votre personnage possède des contacts, une famille, peut en bâtir une de son propre chef. Ces éléments sociologiques vous permettent de mieux jouer les relations sociales très particulières de la Belle Époque.

CONSEILS POUR LES JOUEURS

Il est difficile pour nous, joueurs du XXI^e^ siècle, de se transplanter dans une société aussi hiérarchisée que celle de la Belle Époque. Beaucoup de groupes préféreront entretenir la fiction d'une équité dans leur équipe de PJ, en évitant de se conformer aux usages du temps quand ils rencontrent une personne de sexe ou de condition sociale différente de la leur.
Cette différence, elle se ressent dans l'accoutrement, l'équipement, le parler, le lieu de résidence du PJ. Voilà les biais par lesquels on manifeste son opulence… ou son indigence.
Cependant, ce petit jeu est l'un des sels de *Crimes*. Sans en faire des tonnes, le joueur gagnera à ressentir que l'autre n'a pas la même prestance que son personnage, et que pour parvenir à des relations sociales sereines, il y a un minimum à faire.
De plus, jouer ces oppositions peut être un délice, quand le bourgeois macho et imbu de sa personne se voit titillé par un valet effronté ou une dame émancipée.
Les mécanismes de jeu incorporent la gestion de ces petits couacs : n'hésitez pas à vous en servir !

CLASSES LABORIEUSES, CLASSES DANGEREUSES ?

Chez les malheureux, le paupérisme se caractérise par la « faim lente » dont a parlé Favrier, faim de tous les instants, de toute l'année, de toute la vie ; faim qui ne tue pas en un jour mais qui se compose de toutes les privations et de tous les regrets ; qui sans cesse mine les corps et délabre l'esprit, démoralise la conscience, abâtardit les races, engendre toutes les maladies et les vices, l'ivrognerie entre autres et l'envie, le dégoût du travail et de l'épargne, la bassesse de l'âme, l'indélicatesse de conscience, la grossièreté des mœurs, la paresse, la gueuserie, la prostitution et le vol.

Proudhon,
Guerre et Paix, 1861

Classes laborieuses

En bas de l'échelle sociale, une masse de pauvres qui hantent les périphéries de Paris : les barricades et les fortifications désaffectées, les quartiers ouvriers hantés par ces criminels crapuleux qu'on nomme Apaches. À peine plus haut, des petits métiers ambulants qui ont grand peine à joindre les deux bouts, du porteur d'eau au rémouleur, du chiffonnier au vendeur à la sauvette.

Ensuite, la population ouvrière dont nous parlerons juste après. S'ensuivent ceux qui, malgré leur modestie, côtoient le firmament social : les bonnes, les nourrices, les domestiques logés sous les toits.
Une masse d'ouvriers se profile et prolifère dans cette gigantesque usine que forme Paris et ses environs : un tiers des actifs, revêtant des situations très variables :

- Une élite qualifiée, courtisée par le patronat, qui vagabonde de chantiers en manufactures ;
- Des manœuvres payés à la journée au sort des plus précaires ;
- Des femmes, de plus en plus nombreuses pour offrir un complément de revenus familial, sous-payées ;
- Des enfants, encore et toujours, malgré la législation qui régule puis interdit leur exploitation.

En dépit de cela, la situation s'améliore : le temps de travail s'abaisse et se généralise aux 10 heures journalières avec le retour du dimanche chômé en 1906 en France ; les salaires tendent à progresser ; quelques systèmes se mettent en place pour édifier les futures retraites, allocations chômage et couvertures maladies.

L'ouvrier aurait pu devenir le héros de cette nouvelle ère, si la vedette ne revenait pas à ses glorieux employeurs, pionniers en leurs matières. Il lui faudra attendre le triomphe du communisme au siècle suivant. Son heure n'est pas encore venue. Il devient pourtant l'objet de nombreuses intentions, pas forcément toutes positives. Mais parfois quand même.

D'abord, on cherche à le fidéliser, lui qui, muni d'un simple livret de travail qui consigne ses expériences, est bien volage et vogue de chantiers en usines ; certains patrons paternalistes fondent de véritables villes dans les villes en leur proposant des logements, des crèches, des écoles, des systèmes de retraite ou des fonds de pension. C'est selon certains, le prix à payer pour éviter les révolutions futures.

La misère est vue comme la lèpre des temps nouveaux, germe pathogène du virus révolutionnaire. Le paternalisme recherche une harmonie utopique dans un contrat entre autorité, respect et obéissance, contre assistance, générosité et sollicitude. En milieu rural, de véritables cathédrales industrielles se créent autour des mines, des hauts fourneaux, des métiers à tisser : on y prend en charge les employés du berceau à la tombe. Est-ce du féodalisme moderne ? Une théocratie capitaliste où l'on mêle rentabilité et bons sentiments chrétiens ?

Ensuite, on cherche à préserver sa santé ; on note chez lui une propension à consommer des excitants, à une certaine petitesse et une forte morbidité.

On domestique donc les rythmes de travail pour ménager sa fatigue, on tente de l'éduquer et de le dissuader de noyer sa peine dans les affres de l'alcool. On le voit comme un Hercule, un lutteur de foire, généreux dans l'effort physique, mais incapable de se prendre en main de façon raisonnée. On tente d'écarter les menaces biologiques que sont la tuberculose, les affections vénériennes.

Enfin, on ignore la condition difficile des femmes dans l'industrie. Cantonnées au textile, ce sont souvent des filles mineures, à peine sorties de l'école obligatoire. Une femme mariée est rapidement une ménagère, puis une mère qui cesse son travail sauf si elle acquiert une machine à coudre. Avant cela, des patrons – satyres indélicats – auront le loisir d'exercer un droit de cuissage, pratique reprise dans les tribunes spéciales de gazettes de gauche, et suscitant des grèves de protestation. Certaines filles sont poussées au 5e quart de la journée, autrement dit à la prostitution. Pour instaurer l'Ordre Moral, des usines-internats voient le jour, mais elles ressemblent trop à des couvents déguisés, ce qui leur attire les foudres de la IIIe République laïcisée.



Face à ces formes d'oppression, les syndicats commencent timidement à apparaître. Leurs formes sont encore très variées et ils sont rarement politisés :

- Des sociétés de compagnonnage visant à contrôler la qualité de tous les nouveaux candidats de l'atelier, quand le travail est qualifié ;
- Des sociétés de secours mutuel en cas de chômage, maladie, accident du travail ;
- Des sociétés de résistance, plus rares, souvent gangrénées par des mouvements anarchistes.

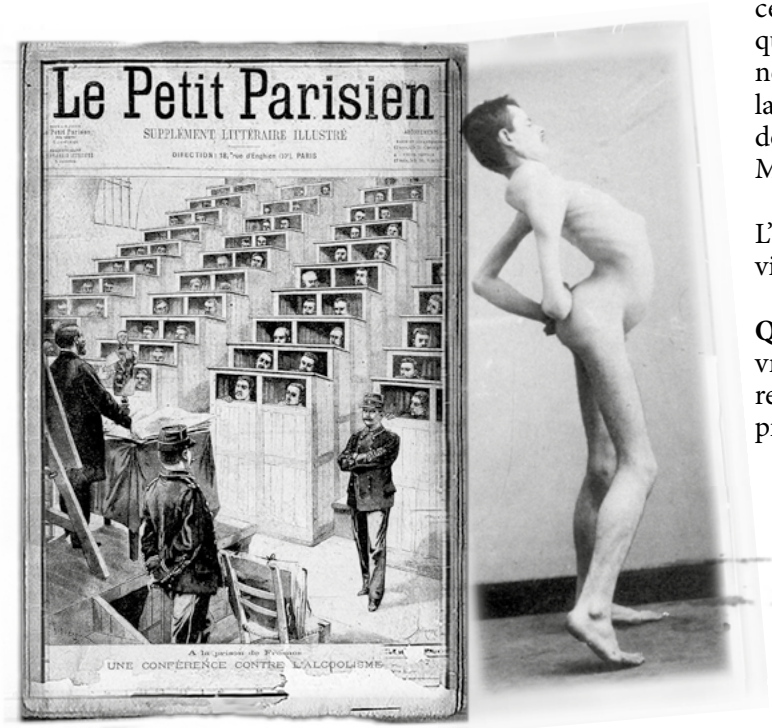
Les patrons voient parfois d'un bon œil la constitution de tels groupes qui relaient leur politique paternaliste, œuvrent pour un catholicisme social qui leur garantit la paix au travail. Ils encadrent éventuellement le syndicat le plus puissant et font alors pression pour que chaque salarié en fasse partie.

Les moyens d'action syndicale sont encore limités : tracts, manifestations et défilés, grèves même si la précarité est un frein quand on ne doit pas toucher de salaire. La grève violente est un ultime recours et doit être relayée par d'autres grèves solidaires dans la région ou le même corps de métier pour avoir un réel impact. Les occupations d'usine sont très mal vues, et les forces de police et l'armée sont appelées pour remettre de l'ordre, parfois dans un bain de sang (répression de Fourmies en 1891).

Pour éviter une tutelle trop pesante de la hiérarchie, les cellules des syndicats se forment toujours à l'extérieur de l'usine, chez un des membres, dans une cave ou un entrepôt désaffecté. Parfois, un seul homme charismatique est à l'origine de la résistance ouvrière (songez à Étienne Lantier dans *Germinal*), cible à abattre par le pouvoir patronal.

Tout concourt à la création d'une véritable conscience de classe : les ouvriers sont rassemblés géographiquement aux mêmes endroits, du domicile au lieu de travail, ils partagent tous la même destinée.

Les syndicats, d'abord élitistes, s'élargissent aux manœuvres et aux plus précaires. La révolution semble en marche.



Du coup, on fantasme beaucoup sur la vie ouvrière quand on est du côté bourgeois. On fantasme sur ce corps souvent dénudé qu'on entrevoit lutter dans la chaleur des haut-fourneaux ou dans la matrice des mines, où les seins des femmes se dévoilent sous le vernis de la crasse noire. On les pense libérées du carcan de la morale et des tabous, notamment corporels. L'ouvrière est par là une échappatoire sexuelle pour mâle bourgeois frustré. Mais le corrélat, c'est que l'ouvrier devient le parangon de la violence masculine, désinhibée par l'alcool, la sauvagerie des mœurs, le manque d'éducation et de culture. Les classes laborieuses se confondent dans l'esprit des élites avec les classes dangereuses. Les ouvriers se terrent dans les quartiers interdits de la Route de la Révolte, dans leurs cités nauséabondes, dans les bouges infâmes de la vallée de la Bièvre.

Leurs banlieues putrides encerclent le Paris de la Lumière, et les nuages toxiques qu'ils respirent menacent l'hygiène de la cité.

La classe dangereuse, c'est cette population déguenillée qui contamine le sang bourgeois par les bâtards qui naissent de ces unions contre-nature, par la syphilis et le péril vénérien ; c'est ces hordes de loqueteux et d'apaches toujours en quête d'argent, quittes à suriner, à égorger, et même sans argent, il reste le plaisir coupable de sentir la vie de l'autre couler entre ses doigts rougis par le carmin de l'hémoglobine...

La classe dangereuse, c'est celle qui s'accommode d'une hygiène désastreuse, qui arpente le royaume de Choléra et de Tuberculose, qui vit constamment au milieu de cette fumée grise, issue du charbon et de la vapeur, qui erre dans les rues à la recherche de proies faciles. Elle ne voit jamais le soleil, elle est anémiée, sa santé défaillante la rend prompte au parasitisme social, quand elle doit ponctionner sa pitance sur le dos des honnêtes gens. Mendiants, vagabonds, rôdeurs, prostituées...

L'armée du crime prend forme derrière ces multiples visages.

Qu'en faire ? Changer un tantinet votre vision de l'ouvrier syndiqué, jouer avec les classes sociales et leurs représentations réciproques. Devenir un ouvrier et faire progresser cette société si inégalitaire.

Classes dangereuses

Chaque soirée intime finit, comme le quatrième acte des Huguenots commence, par la bénédiction des poignards. On ne laisse sortir de chez soi ses parents, ses amis, qu'après avoir visité leurs armes…

Vicomte de Launay, Lettres parisiennes, du 21 décembre 1843

Des bourgeois aventureux jouent aux apprentis journalistes en se grimant en ouvriers, en laissés pour compte, et se baladent dans le Paris crasseux. Ils en tirent de savoureuses anecdotes, toutes orientées politiquement : il y a vraiment des hordes de barbares à la porte des quartiers chics !

Si le Paris fangeux a été détruit par Haussmann, la légion de ceux qui le peuplèrent se reforma à côté. Ils n'existent plus, ces endroits traditionnels du Mal, comme la place de la Grève et ses exécutions, ou les Cours des Miracles. Il reste encore les barrières d'octroi du Sud parisien, par lesquelles arrivent les condamnés à mort. Les égouts deviennent aussi les cavernes manifestes du Malin, les intestins du Léviathan, le repaire diurne de toutes les terreurs nocturnes : fauves, apaches, tueurs fous, détrousseurs de voyageurs… Comme les Gémonies racontaient Rome, les égouts trahissent tous les secrets de la capitale. La propreté d'une ville est à l'image de la pureté des mœurs de ses habitants et pour Paris… Passons.

En se répandant hors de ses anciens antres, cette Légion Criminelle a « vicié » les meilleurs éléments ouvriers. À côté des artères spacieuses et aérées, des ruelles sombres, anémiées, existent encore comme au Moyen Âge, cernées par des cahutes à dix étages et des repaires aux profondeurs implacables. Les pauvres indigènes ont le choix entre attendre la fin, ou fomenter la révolte. Dans ces lieux règnent l'humidité, l'obscurité, l'air vicié supporté par un peuple chtonien qui meurt en cascade, formidable démenti aux doctrines sur l'égalité des citoyens que l'on nous rabat depuis un siècle.

L'épidémie de choléra balaie le bas peuple et des massacres compulsifs et collectifs foudroient les prétendus émissaires de cette épidémie : des colporteurs, des errants, des clandestins. Les journalistes « infiltrés » y décrivent un brouillard perpétuel, mais aussi une vapeur très sensible formée par les exhalaisons des milliers d'hommes et d'animaux qui s'y vautrent. La cité y transpire, mais d'une atmosphère maligne qui corrompt tout ce qu'elle étreint, comme une brume malfaisante qui susurre au passant : « lâche la bride ».

Cette « boue » est sans cesse alimentée par les apports de l'immigration urbaine, quand les gares déversent leur lot de ruraux éperdus qui rapidement sont happés par ces quartiers bon marché.

Des quartiers entiers sont donc classés par la préfecture comme pathogènes. On y mêle les facteurs aggravants des épidémies traditionnelles (humidité, promiscuité, surpopulation, décharges à ciel ouvert) aux facteurs criminogènes (misère, clandestinité, trafics, activité anarchiste et gauchiste). En témoigne cet extrait de Parent Duchatelet sur les rives de la Bièvre (1822) : « *il existe une tradition à l'Hôtel-Dieu que les malades qui viennent du faubourg Saint Marceau et des environs de la Bièvre soient bien plus gravement affectés que les autres, et guérissent en général plus difficilement* ».

D'après les études des hygiénistes de la ville de Paris, le nombre de mètres carrés par habitant passe de 8 quartiers des Marchés à 190 aux Champs Élysées.

Les classes dangereuses, dans l'imaginaire bourgeois, possèdent leur propre société parallèle avec ses codes, avec ses rites et ses organisations. Elles ont donc leurs propres héros, leurs propres hérauts qui incarnent le peuple revanchard. Ces personnages importants, insaisissables au point qu'on se demande s'ils existent réellement, cristallisent les espoirs de la cohorte des laissés pour compte de la Révolution Industrielle. Dans les *Derniers jours d'un condamné*, Victor Hugo s'inquiétait déjà de la noblesse que conféraient les forfaits aux suppliciés auprès de la populace, de voir la foule partir plus révoltée par la barbarie de la sentence que par l'horreur des crimes.

LES SPECTRES DE LA COMMUNE

Il y a sous toutes les grandes villes des fosses aux lions, des cavernes fermées d'épais barreaux où l'on parque les bêtes fauves, les bêtes puantes, les bêtes venimeuses, toutes les perversités réfractaires que la civilisation n'a pu apprivoiser, ceux qui aiment le sang, ceux que l'incendie amuse comme un feu d'artifice, ceux que le vol délecte, ceux pour qui l'attentat à la pudeur représente l'amour, tous les monstres du cœur, tous les difformes de l'âme ; population immonde, inconnue au jour, et qui grouille sinistrement dans les profondeurs des ténèbres souterraines. Un jour, il advient ceci que le belluaire distrait oublie ses clefs aux portes de la ménagerie, et les animaux féroces se répandent par la ville épouvantée avec des hurlements sauvages. Des cages ouvertes, s'élancent les hyènes de 93 et les gorilles de la Commune.

Théophile Gautier, Paris-Capitale, Tableaux du Siège de Paris, 1870-1872

La Commune de Paris est une tentative inédite de gouvernement d'autogestion de la part de la population parisienne. En effet, cette dernière, lasse des expériences autocratiques des Empires, monarchies et Républiques virant à la dictature, se référait à la première République révolutionnaire, celle de 1792, et à la deuxième République, celle de 1848 qui avait abattu le pouvoir des rois restaurés. Dans les rassemblements prolétaires, on cultive l'image de députés monarchistes aisés, qui ont toujours confisqué le pouvoir du peuple insurgé après que les feux de la révolte se soient éteints. Le peuple parisien a une mémoire que sous-estima Adolphe Thiers, alors dirigeant du gouvernement en fuite devant les troupes prussiennes. Ce dernier voulut confisquer les canons de la Garde Nationale, emblème des soldats-citoyens, pour semble-t-il les museler. L'escalade à la violence qui suivit cette tentative de spoliation ne s'arrêta plus et après la paix conclue avec Bismarck le prussien, une lutte fratricide s'engagea entre les communards et les versaillais, du nom du gouvernement exilé à Versailles. Un symbole lourd de sens, rappelant le château d'où trônaient les rois absolus craignant l'ire de la capitale.

L'expérience politique sera courte mais intense, suffisamment pour installer un souvenir impérissable dans les mentalités prolétaires. Les égéries féminines comme Louise Michel vont faire avancer l'image de la femme républicaine combattante, aussi sûrement que la Marianne qu'on voyait dans la Liberté guidant le Peuple. Les nombreux clubs rénovent l'idée de participation du citoyen à la démocratie, et les élections fort nombreuses installent de saines habitudes républicaines. Des réformes nombreuses pour la vie ouvrière, la justice, la liberté de la presse témoignent d'une intense activité législative, au cours des 70 jours où la Commune siégea…

Jusqu'à la Sanglante Semaine. Après son avènement de mars, sa chute de mai. La guerre civile fait rage et Paris et sa Commune doivent faire face à de nombreux sièges, dont le dernier leur sera fatal. Des arrestations, des exécutions arbitraires, des pillages ponctuent l'arrivée des versaillais et leur triomphe face aux barricades communardes. La combat final connaît son apothéose dans le cimetière du Père-Lachaise, là où le lieu de culte de la Commune prendra forme : au mur des communards fusillés.

Car les spectres de la Commune sont certes fugaces, mais toujours présents. L'événement, rompant le pacte social de la Révolution Industrielle, a marqué au fer rouge les mémoires collectives. Du côté ouvrier, la difficile acceptation de cette sanglante répression, chacun ayant eu un proche victime de la brutalité de l'armée, de l'arbitraire des lâches responsables du gouvernement. De ces rangs se nourrissent les cohortes anarchistes ou d'extrême gauche.

Du côté bourgeois, on craint les sans culottes de l'année 1871. On les taxe de classe dangereuse, la peur de l'autre étant une composante fondamentale du XIX^{e} siècle. Les élites se crispent et inventent un discours haineux face à ceux qui menaceraient leur édifice social.

Qu'en faire ? La Commune reste une plaie ouverte dans la conscience collective, source d'espoirs déçus d'un côté, traumatisme rappelant le chaos révolutionnaire de l'autre. Des parents de vos personnages peuvent y avoir participé… et y être morts.

LE PÉRIL VIENT DE LA GAUCHE…

Qu'est l'ennemi ? L'ennemi, c'est ni plus ou ni moins qu'un homme. C'est une somme de faits hideux qui pèse sur le monde et qui les dévore. C'est un monstre aux mille griffes, quoique cela n'ait qu'une tête. L'ennemi, c'est cette incarnation du vieux crime militaire et monarchiste, qui nous bâillonne et nous spolie, qui met la main sur nos bouches et dans nos poches, qui a les millions, qui a les budgets, les juges, les prêtres, les valets, les palais, les listes civiles, toutes les armées et pas un seul peuple.

Victor Hugo, contre Napoléon III devenu empereur

Face à la République bourgeoise, la résistance d'extrême gauche ne tarde pas à se mettre en place. Des groupuscules politiques inspirés par le révolutionnaire Babeuf (1796) et Auguste Blanqui (qui tente de prendre l'Assemblée en 1839 et 1848) sont très actifs. Ils veulent une prise de pouvoir méthodique, rigoureuse, faite avec une précision de métronome. Ce procédé et ce côté antiparlementaire inspirera fortement le russe Lénine, seul à réellement aboutir sa révolution (1917).
En effet, les scandales comme celui de Panama ont provoqué l'indignation de nombreuses chapelles socialistes et anarchistes qui se trouvent alors un ennemi commun : le député corrompu. Seuls les procédés changent : les socialistes veulent conquérir le pouvoir par les urnes, et les anarchistes par le chaos. Dans les moyens d'action, les journaux et les caricatures féroces, les pamphlets qui remplacent peu à peu les « feuilles de chou » pour envelopper le pain de l'ouvrier dans l'atelier.

D'ailleurs, les thèses de la lutte des classes prônée par Karl Marx obtiennent un vaste écho grâce à l'Internationale Socialiste, prêchée par Engels à Paris-même en 1889. Peu à peu, on abandonne le principe d'une révolution ouvrière au profit d'une participation plus modérée au jeu politique. Désormais, les leaders de la gauche sont épaulés par leurs confrères de plus de vingt pays signataires !

À contre-courant, des partis révolutionnaires, souvent d'inspiration étrangère, s'organisent. Ils sont à forte tendance nihiliste : on refuse toute contrainte de la part de la société sur les individus, et on est prêt à sacrifier une vie jugée bien inutile pour sa cause. Les *norodniki* russes (les « populistes ») iront jusqu'à attenter contre la vie du tsar Alexandre II (le 13 mars 1881). Les anarchistes français apparaissent cette même décennie, comme les curieux activistes du Drapeau Noir qui recommandait l'empoisonnement des patrons scélérats, par la cigüe ou par le plomb. Nombre d'entrepreneurs valeureux disparaissent, victimes de cette mort rapide ou à petit feu. La base du terrorisme anarchiste à la Belle Époque est jetée, comme dans la maxime de Sergeï Nitchaïev : « *La parole n'a de prix pour le révolutionnaire que si le fait la suit de près. Il nous faut faire irruption dans la vie du peuple par une série d'attentats désespérés, insensés, afin de lui donner foi en sa puissance, de l'éveiller, de l'unir et de le conduire au triomphe.* »

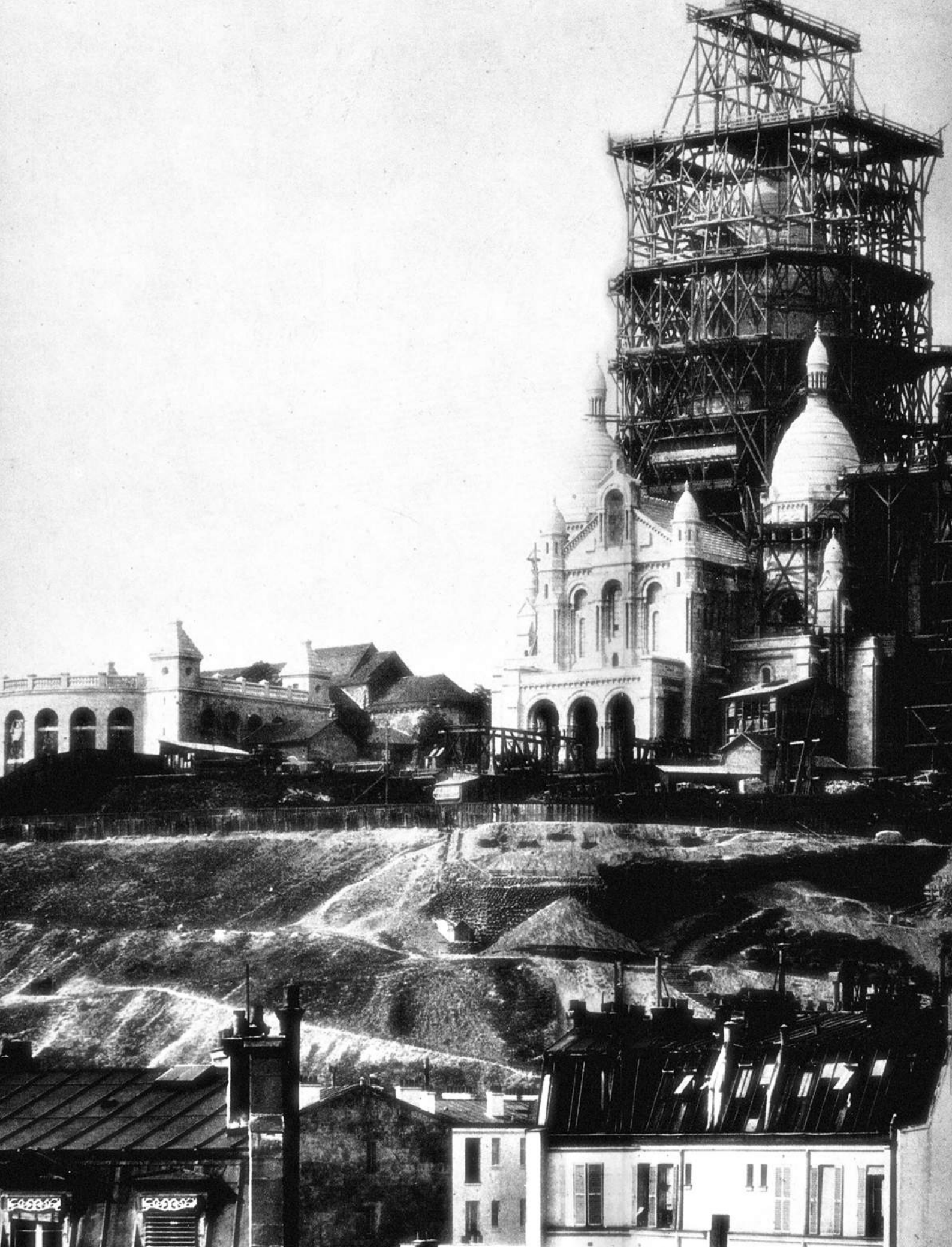
La longue litanie de leurs faits-divers s'égrène en partie dans notre chronologie. Le climat de terreur et de psychose est tel que les célèbres « Lois Scélérates », lois d'exception luttant contre ce phénomène en 1894 et qui prévoyaient un contrôle strict de la presse et des éventuelles provocations de gauche, sont promulguées.

Enfin, une dernière voie gauchiste, celle de l'anarcho-syndicalisme, ce syndicalisme indépendant refusant tout embrigadement dans un quelconque parti, fut-il socialiste. Il préfère l'action directe sans passer par le champ politique : des grèves spontanées, qui atterrent parfois les leaders politiques de gauche. Des Bourses du Travail se constituent dans les grands centres industriels pour se faire les relais, les foyers de ces initiatives syndicales, jusqu'à la création de la CGT en 1902.

CHRONOLOGIE DES RÉVOLTES POPULAIRES

- **1789** : Révolution française. Des idéaux mettent à bas l'idée de légitimité monarchique et d'absolutisme de droit divin. Le Roi et Dieu sont mis en retrait par rapport au peuple.
- **1793** : Un point de non-retour pour ce qui est la Première République française. Exécution du roi Louis XVI, extension de la Révolution aux pays voisins, instauration du régime de la Terreur dont la maxime reste « *Liberté, égalité, fraternité... ou la Mort* ».
- **1799** : Prise de pouvoir par le jeune général Bonaparte rentré d'Égypte. La notion de coup d'état par la force rentre dans le vocabulaire politique français par la grande porte.
- **1805** : I^er^ Empire, l'Europe est aux pieds – ou presque – de Napoléon ; les acquis révolutionnaires, dont le Code Civil, sont exportés dans tous les pays occupés.
- **1815** : Défaite du désormais légendaire Napoléon. Restauration du drapeau blanc et de la Monarchie. L'Histoire marche à rebours. Le peuple ne peut décidément pas prétendre à l'exercice du pouvoir.
- **1815** : L'Espagne regorge de sociétés secrètes rêvant de mettre à mal leur monarchie absolue. Carbonari, Comuneros et francs-maçons essuient les représailles royales.
- **1830** : Les émeutes parisiennes des « Trois Glorieuses » aboutissent au départ du roi Charles X. Les orléanistes imposent le modéré Louis-Philippe. Dans le même temps, la Belgique s'affranchit de la tutelle néerlandaise.
- **1848** : La République est proclamée en France, Louis-Philippe abdique et fuit en Angleterre. Le suffrage universel est restauré. La révolte de Sicile fait rebondir la contestation de Naples contre son souverain. En écho, Vienne voit ses faubourgs se soulever et se dote d'un Parlement. Bis repetita à Berlin. Vienne s'en remet à peine qu'elle doit mater la rébellion ouverte de la ville de Milan. Le drapeau rouge flotte pour un temps sur le continent avant les réactions royalistes. On appelle cette année faste pour les révolutions le « printemps des peuples ».
- **1851** : Coup d'état de Louis-Napoléon Bonaparte, neveu du précédent. L'Empire, rétabli par plébiscite, s'installe dès l'année suivante en France. L'opposition républicaine se met en place.
- **1858** : Anarchisme, acte 1 : attentat de Felice Orsini, patriote italien, contre Napoléon III et son épouse à l'Opéra. Plus de peur que de mal, mais cela donne un prétexte inespéré à l'empereur pour réprimer les contestataires dans tout le pays.
- **1861** : Début de la guerre de Sécession aux États-Unis. Les confédérés du Sud veulent éviter la ruine causée par l'abolition progressiste de l'esclavage. La même année, une nouvelle nation européenne réalise son unité : l'Italie.

- **1866** : L'Allemagne naît sous l'impulsion fédératrice de la Prusse de Bismarck.
- **1867** : publication du *Capital* de Karl Marx, fondant le socialisme et le communisme.
- **1868** : création d'une caisse des accidents du travail.
- **1870** : Guerre entre la France et la Prusse et déroute des armées de Napoléon III qui capitule à Sedan. On prend la mesure du retard de la France infatuée comme « égérie universelle ». Gambetta prononce à Paris la déchéance de la monarchie.
- **1871** : Paris, malgré une défense héroïque, doit se rendre aux prussiens. Le gouvernement doit fuir devant l'hostilité de parisiens minés par les privations et l'inutilité de leur sacrifice. La Commune, ou Semaine Sanglante, prendra l'allure d'une effroyable guerre civile.
- **1872** : loi contre l'Internationale socialiste, volonté de l'État de contrecarrer l'essor de cette ingérence extérieure.
- **1872** : Anarchisme, acte 2 : Bakounine est exclu de l'Internationale socialiste. Partisan de la liberté la plus totale, hostile à toute forme de pouvoir qui nuit au développement des individus et des peuples, ses thèses vont inspirer des générations de sociétés secrètes et d'anarchistes.
- **1874** : interdiction officielle du travail pour les moins de douze ans.
- **1878** : vote des « lois anti-socialistes » par le Reichstag.
- **1880** : décret d'amnistie en faveur des condamnés de la Commune et retour triomphal de Louise Michel à Paris.
- **1881** : loi garantissant la liberté syndicale.
- **1881** : Anarchisme, acte 3 : Le tsar Alexandre II de Russie est tué par le groupe anarchiste nommé « La Volonté », fondé par le nébuleux Zeljabov, avant qu'il ne puisse promulguer sa nouvelle constitution. Ses complices seront pendus.
- **1881** : congrès international anarchiste de Londres. Adoption de la « propagande par le fait », comprenez : par l'acte terroriste.
- **1883** : attentat contre Guillaume Ier d'Allemagne organisé par Auguste Reinsdorf, Küchler et Rupsch.
- **1883** : procès des 66 anarchistes de Lyon, lors duquel ils exposent la nature de l'anarchisme, et ses revendications envers à la société.
- **1885** : publication du roman de Zola appelé *Germinal*.
- **1886** : Révolte des mineurs de Decazeville ; le sous-directeur est défenestré. La grève se poursuit 108 jours. Les embryons de syndicats jubilent. En écho, la grève générale pour la journée de 8 heures est lancée aux États-Unis le premier mai.
- **1889** : Exposition Universelle de Paris et II^{nde} Internationale socialiste.
- **1889** : Seconde Internationale Ouvrière fêtée à Paris pour le centenaire de la prise de la Bastille ; elle rejette l'idée d'une direction centralisée au profit d'une multitude de partis nationaux autonomes, et l'abandon de la révolution et l'adoption d'une lutte plus politique.
- **1889** : Parution du journal anarchiste *Le Père Peinard* fondé par Émile Pouget.
- **1890** : première célébration de la fête du travail.
- **1891** : Répression de la grève des mineurs de Fourmies par les militaires munis des nouveaux fusils Lebel de l'armée. Coup d'essai, coup de maître : neuf morts tombent sous ses balles. Le gendre de Karl Marx, Paul Lafargue, sera porté à la députation de Lille par les ouvriers indignés.
- **1892** : Anarchisme, acte 4 : procès et exécution de Ravachol. Ses complices font sauter le restaurant Véry. Aux États-Unis, l'agence de détectives Pinkerton se spécialise comme briseuse de grèves.
- **1893** : Anarchisme, acte 5 : exclusion des groupes anarchistes de la Seconde Internationale et début de leur marginalisation.
- **1894** : Anarchisme, acte 6 : les « lois scélérates », projet antiterroriste français, endiguent la vague d'attentats initiée par Ravachol. Un anarchiste italien, Caserio, assassine le président Sadi Carnot.
- **1895** : L'Association des Industriels Allemands est fondée pour résister aux puissants syndicats qui se mettent en place.
- **1898** : loi sur les accidents du travail, et sur la responsabilité des patrons en la matière.
- **1898** : Anarchisme, acte 7 : l'impératrice d'Autriche Élisabeth, nommée Sissi, est assassinée sur les bords du lac Léman par l'anarchiste italien Luigi Luccheni.
- **1900** : Anarchisme, acte 8 : assassinat du roi d'Italie Humbert 1er par Gaetano Bresci.
- **1905** : fondation de la SFIO, parti socialiste français (section française de l'internationale socialiste).
- **1906** : création du ministère du travail.
- **1907** : Anarchisme, acte … est-il encore nécessaire de les dénombrer ? Congrès anarchiste international d'Amsterdam. L'Hydre est toujours là…



Dieu et l'homme

Aujourd'hui, ni l'Église emprisonnée dans son dogme, ni la Science enfermée dans la matière ne savent plus faire des hommes complets. L'art de créer et de former les âmes s'est perdu et ne sera retrouvé que lorsque la Science et la Religion, refondues en une force vivante, s'y appliqueront ensemble et d'un commun accord pour le bien et le salut de l'humanité.

Édouard Schuré,
préface des Grands Initiés, 1875

LA FOI EN DIEU

On a trop souvent coutume d'opposer, à d'autres périodes, les personnages ayant la foi à ceux qui ne l'ont pas, ou qui ne l'ont plus.

L'intérêt, à la Belle Époque, est que nous sommes à un période charnière où les croyances religieuses vacillent sous les coups de butoir de la déchristianisation, du triomphe de la science et de la laïcité.

Rares sont les personnages qui resteront donc de marbre, engoncés dans leurs tuniques d'athées, face à un miracle divin. Rares sont les croyants fervents qui résisteront à l'usure quand le monde entier semble basculer dans le chaos, quand Dieu brille par son absence.

C'est ce qui rend les choses terriblement intéressantes : face aux événements cruels, horribles, surnaturels qui surviennent, les personnages de *Crimes* ont parfois cette béquille qu'est la foi ; mais cette foi est tributaire des signes que Dieu envoie, et de signes, Dieu est plutôt avare...

Du coup, l'espérance portée par la foi et le monde de *Crimes* évoluent en porte-à-faux.

L'univers n'est plus l'univers statique de la Bible, car il évolue vers la déchéance, à rebours de l'idée de la plénitude qui suivra le Jugement Dernier.

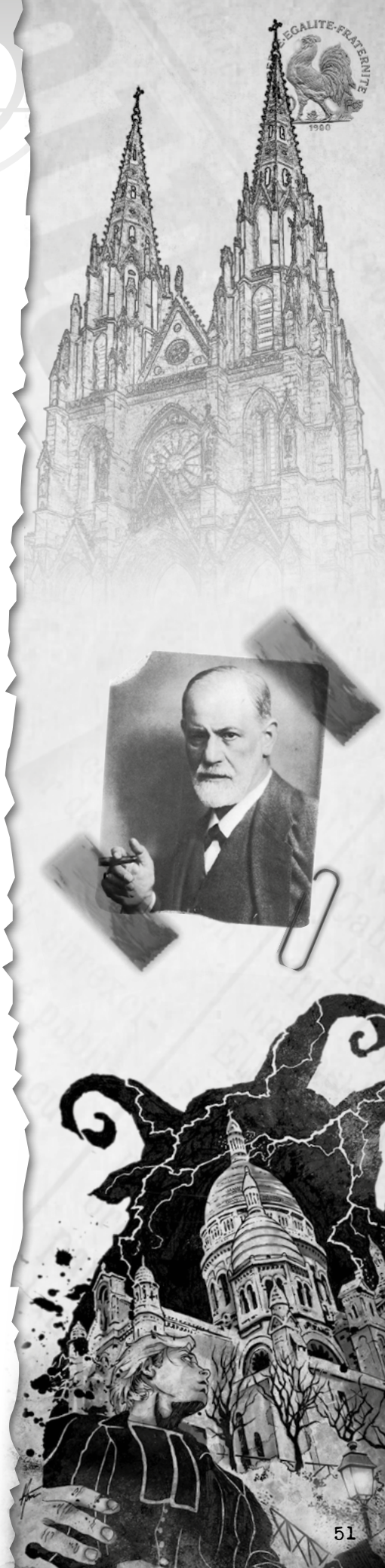
Un enfer sur Terre, en quelque sorte.

Du coup, le fléau de l'incroyance a de beaux jours devant lui.

Dans les alcôves feutrées du Vatican, les cardinaux tempêtent contre ces blasphémateurs qui ont renié une partie des vérités bibliques.

Par exemple :

- **Freud** défend la thèse de l'illusion de la religion : pour lui, l'idée de Père céleste est une sorte de névrose collective aberrante mais nécessaire à la communauté.
- **Darwin**, agnostique après la mort de sa fille chérie, n'exclut d'abord pas l'existence de Dieu, mais sa théorie de l'évolution des espèces ébranle le magnifique édifice de la création du monde en sept jours... Bergson relayera sa théorie avec l'idée d'une force supérieure œuvrant dans l'évolution. Dans l'univers du jeu, cette force semble précipiter l'humanité à rebours...
- **Herbert Spencer** substitue à la foi traditionnelle l'idée que la science apportera un progrès perpétuel, jusqu'à ce que la Première Guerre Mondiale prouve le contraire.
- **Auguste Comte**, chantre du positivisme, croit en la rationalité de la science, et pourtant... Il institue sa propre « église » avec ses saints humanistes. La contagion Raison/Religion ne fait que commencer !



L'intégrisme religieux

Le mot « intégrisme » n'a pas le sens péjoratif actuel : il vient d'« intégral », par opposition au catholicisme minimal (sens de 1900). Voici une petite revue des mouvements religieux « intégristes » de cette ère de doute :

- **Les intransigeants** sont les catholiques qui refusent tout compromis avec le monde moderne et la société en voie de laïcisation. On parle également de doctrinaires dénonçant les déficiences, les illusions, les périls adoptés par la modernité. Leur revue *Regnabit* présente leur programme résumé dans cette phrase : « *L'Église est le bien sans mélange de mal, la Révolution est le mal sans mélange de bien* ». Il ne faut pas y voir des armées de prêtres aveuglés par leurs traditions séculaires, mais plutôt des religieux circonspects face aux idées nouvelles des scientifiques et des responsables politiques. Le *Syllabus* est l'annexe de l'encyclique *Quanta Cura* de 1864, promulguée par Pie IX. Elle répertorie les erreurs de son temps du point de vue du Vatican, comme par exemple « *La raison humaine ne peut se faire l'arbitre du vrai et du faux, il est faux que l'Église ne peut employer la force ni avoir de pouvoir temporel* », témoignant du relais que le Vatican pouvait faire des idées intransigeantes.
- **Les fondamentalistes** en sont la version protestante : il s'agit de croyants luttant pour sauver la « vérité inaltérée de la Bible » ; le sens est restrictif à cette époque et ne qualifie pas d'autres religions. On ne comptera plus les procès intentés aux instituteurs américains qui ont l'outrecuidance d'enseigner à leurs élèves la théorie de l'évolution.
- **Les puritains** sont des dissidents anglicans prônant le respect d'une stricte morale appliquée à l'ensemble de la société. À tort, on associe le puritanisme à l'Angleterre de Victoria, mais ces valeurs étaient plus le fait de son défunt mari que de cette reine souvent espiègle.
- **Les loubavitch** concluent notre petite étude : ces juifs ultra-orthodoxes sont groupés en communautés soudées, notamment à New York, depuis le début du XIX^{e} siècle. Ils prônent un renouveau de la foi, éloigné de la tradition intellectuelle traditionnelle, par le retour à une mystique simple et joyeuse mais d'une ferveur intransigeante.

Il est donc futile de vouloir opposer athées et croyants : toute une gamme de nuances est disponible et détaillée dans la création des personnages. Nul doute que le curseur de la foi sera bien mobile, au gré des rencontres, des expériences que chacun pourra faire. Par exemple, la trajectoire d'un Huysmans, écartelé entre scepticisme, occultisme et conversion chrétienne, montre à quel point les chemins spirituels sont divers et inattendus.

Le pape aux abois ?

L'Italie avait sa capitale, le drapeau national flottait sur le Capitole. Au moment où les troupes pontificales quittaient la cité, Pie IX, pâle, défait, s'arrêta pour les bénir une dernière fois et les délier de leur serment. Le Saint Père se considéra dès lors comme prisonnier. Il remit des protestations aux ambassadeurs. Les déclarations du pape furent affichées à la porte des basiliques, sous les yeux des autorités italiennes, qui avaient ordre d'éviter tout conflit.

G. Rothan,
Souvenirs Diplomatiques, 1870-1871

Le Pape vit une époque des plus troublées. En 1870, l'unification de l'Italie et sa défaite à Civitavecchia sonne le glas de son pouvoir temporel. Pie IX, le locataire du Saint-Siège de l'époque, se sent comme prisonnier du Vatican. Cela explique sans doute ses dérives théocratiques. En effet, le Vatican, Cité Léonine, s'est posée en pilier de la Contre Révolution, contre les idées véhiculées par 1789. C'est une citadelle contre les nouveaux barbares. Léon XIII, son successeur (1878-1903), perpétue ses combats contre le rationalisme, le libéralisme, la laïcité et la franc-maçonnerie. Le Pape règne sur la Curie romaine, subdivisée en congrégations, secrétariats et tribunaux.
Comme l'Église qu'il dirige, il a la lourde tâche de s'adapter aux évolutions toujours plus rapides qui ébranlent ses certitudes, et celles de ses fidèles.

Léon XIII (pape de 1878 à 1903)

Un pape de transition à la santé fragile, mais qui déjoua les pronostics avec une longévité exceptionnelle. Il partit à la chasse aux franc-maçons (encyclique *Humanum Genus* de 1884) et, en règle générale, aux autres sociétés secrètes. Prenant le contrepied de ses prédécesseurs, il voulut que le clergé français renoue avec la République, ce qui scandalisa nombre d'intransigeants inféodés à la monarchie. Dans son encyclique *Rerum Novarum* (1891), il prône l'intervention de l'État pour réguler les relations entre ouvriers et patrons, et ainsi déjouer le libéralisme comme la lutte des classes. Il décrit le marxisme comme « *une peste mortelle qui s'attaque à la moelle de la société humaine et qui l'anéantirait* ». En 1900 enfin, il dissout les États Pontificaux qui n'existaient plus de fait depuis l'invasion italienne.

C'est donc un prélat pragmatique, humaniste, et diplomate : il agit dans l'ombre pour rapprocher la France de la Russie, afin de tenir en échec la future Triple Alliance entre l'Italie, la Prusse et l'Autriche-Hongrie, pays redoutés pour leurs lois anti-catholiques. Un progressiste, à l'inverse de son successeur.

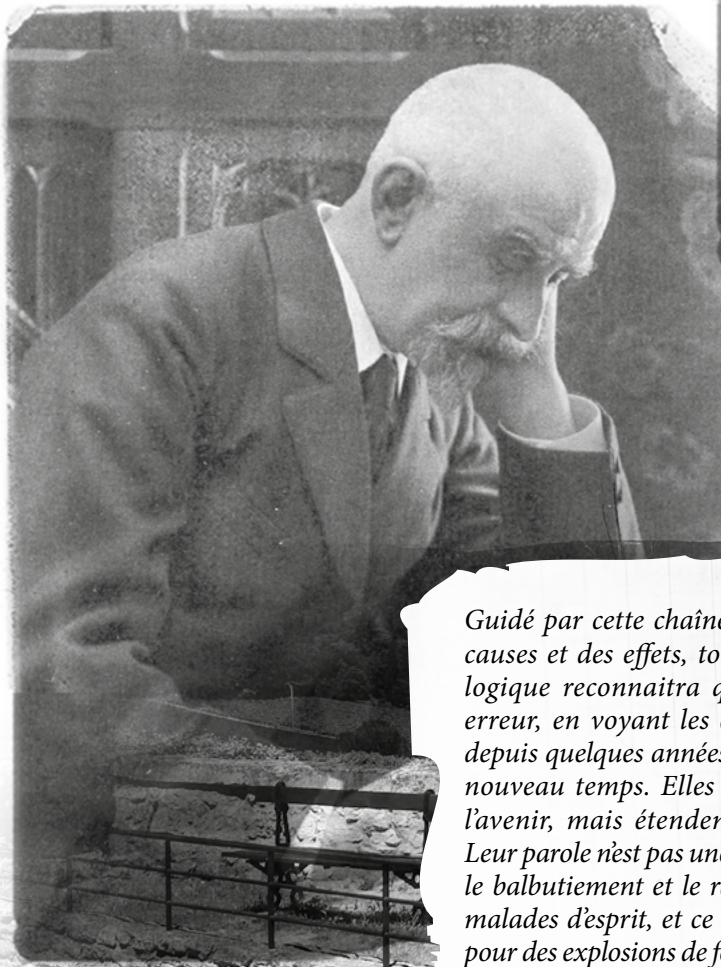
Pie X (pape de 1903 à 1914)

Ce pape issu d'un milieu modeste sera conquis aux idées conservatrices. En 1907, il condamne formellement la plupart des thèses modernistes, celles qui voulaient faire évoluer l'Église au diapason de la société moderne. Un réseau, appelé La Sapinière, aura pour but de traquer les éventuels modernistes parmi les prêtres, afin de les remettre dans le bon giron épiscopal.

Refusant tout compromis avec la loi de 1905 sur la laïcité en France, il la condamne. Privés d'interlocuteur, les dirigeants français vont alors au bout de leur logique en achevant de transférer les biens ecclésiastiques vers les possessions de l'État.

Affaibli et pressentant sans doute l'Apocalypse qui allait déferler sur l'Europe, il s'éteint en 1914. L'Église demeurait muette face aux voix tonitruantes des nationalistes qui allaient s'étriper dans les tranchées.





Guidé par cette chaîne solidement enclavée des causes et des effets, tout homme accessible à la logique reconnaitra qu'il commet une lourde erreur, en voyant les écoles esthétiques surgies depuis quelques années, les porte-bannières d'un nouveau temps. Elles n'indiquent pas du geste l'avenir, mais étendent la main vers le passé. Leur parole n'est pas une prophétie extatique, mais le balbutiement et le radotage déraisonnants de malades d'esprit, et ce que les profanes prennent pour des explosions de force juvénile surabondante et de turbulents désirs de procréation, n'est en fait que les spasmes et les convulsions de l'épuisement.

Max Nordau, Dégénérescence, 1894



L'idée de la mort purifie et fait l'office du jardinier qui arrache la mauvaise herbe dans son jardin. Mais ce jardinier veut toujours être seul et se fâche si des curieux regardent par-dessus son mur. Ainsi je me cache la figure derrière mon ombrelle et mon éventail, pour que l'idée de la mort puisse jardiner paisiblement en moi.

Citation de Sissi, dans Maurice Barrès, Christomanes

L'habitant de la grande ville, même le plus riche, celui qu'entoure le luxe le plus recherché, est continuellement exposé à des influences défavorables qui amoindrissent sa force vitale, bien au-delà de la mesure inévitable. Il respire un air chargé de détritus organiques, il mange des aliments flétris, contaminés, falsifiés, il se trouve dans un état perpétuel de surexcitation nerveuse, et on peut le comparer sans exagération à un habitant de contrée marécageuse. L'effet de la grande ville sur l'organisme humain offre la plus grande analogie avec celui des maremmes, et sa population est victime de la même fatalité de dégénérescence et de destruction que les victimes de la malaria.

Max Nordau, Dégénérescence, 1894

L'esprit fin de siècle

Une nausée universelle devant les insuffisances de ce monde soulève le cœur des Slaves, des Germains et des Latins. Elle se manifeste chez les premiers par le nihilisme, chez les seconds par le pessimisme, chez nous-mêmes par de solitaires et bizarres névroses.

Paul Bourget, Essai de psychologie contemporaine,1920

LE SPLEEN DES ÉLITES

Quand le jour commence, je suis abattu ; je me sens triste et inquiet, je ne puis m'attacher à rien, je ne vois pas comment je remplirai tant d'heures.

Senancour

Le spleen. Ce mal indéfinissable qui étreint les êtres et qui a trouvé un nom sous la plume de Baudelaire. Cette mélancolie qui rend la vie tiède, qui pousse à rêver, à partir sur les chemins de l'exil qu'il soit dans le Nouveau Monde, au cœur de l'Afrique, au creux des sommets de l'Himalaya.

C'est comme un élan d'adrénaline qui se tarit, quand la fatigue vous étreint après une phase d'euphorie. C'est un peu le tribut des désillusions causées par les Révolutions ratées des peuples. C'est un sentiment d'inadéquation entre l'infini du Moi, et l'étroitesse du Monde extérieur, c'est le vertige du néant, la fuite constante dans la rêverie. Une Bovary qui rêvasse continuellement dans l'ombre de son salon de lecture.

Les exemples de mélancolie viennent de haut. Les membres de la noblesse dirigeante semblent souffrir de la même décadence que celle qui frappe leur ordre social. Deux symboles de ce perpétuel décalage avec l'existence : Sissi et Louis II de Bavière.

Élisabeth d'Autriche, dite Sissi

Élisabeth, héritière du trône d'Autriche-Hongrie, appelée Sissi par son peuple.

Un personnage qui semble être né déçu.

Un besoin incompressible de ruiner les illusions et les certitudes qu'aurait pu accompagner une vie dans de véritables paradis, sans autre souci que la pesante étiquette de Cour.

Des passions improbables (des visites dans les asiles de fous), des drames personnels ont achevé de la faire divorcer avec les autres êtres.

Des tragédies avec le suicide de son fils pour lequel elle n'a jamais été vraiment mère, à Mayerling, un fils qui était l'héritier destiné à prendre la relève.

Freud ne cessera d'étudier ce désir d'autodestruction de l'homme, coincé entre Eros et Thanatos, capable de faire le pire au nom du meilleur.

Cette tristesse dans un écrin de satin, c'est un sentiment spécifiquement magyar, russe, lusitanien ; c'est comme les litanies douces et amères qu'on entend poindre des campements tziganes.

Une vulnérabilité que Sissi traduisait par des réactions d'écorchée vive, une ironie, une fuite dans la fiction. Une admiration sans bornes pour un Achille qui ne vivait que pour ses rêves et sa personne.

Rapidement, elle ne se fit plus d'illusion sur sa destinée, forcément tragique, avec les disparitions progressives de ses proches. Sa propre déchéance sociale allait de pair avec la décadence générale de l'empire d'Autriche Hongrie, et sa mort par l'arme d'un anarchiste, aura comme écho la fin de l'Empire sous les coups de boutoir de la première guerre mondiale.

Louis II de Bavière

Maintenant, je veux être avec vous dans la forêt de Siegfried et me rafraîchir l'âme au chant de l'oiseau. Oubliez votre grossier entourage frappé d'aveuglement, rampant dans l'obscurité. Que notre amour brille, éclatant… Fidèle jusque dans la mort.

Louis II à Wagner

À l'heure où de nombreux souverains s'adonnaient déjà à la realpolitik, tels de dignes Machiavel, Louis II faisait figure de fossile. Roi mécène de nombreux artistes au premier rang desquels figurait Wagner, il fut frappé d'une véritable frénésie de construction de fameux châteaux de contes de fées tout droit sortis de l'ère médiévale.

Monarque de droit divin, trop tôt installé sur le trône, il ne put empêcher l'ambitieux Bismarck de réaliser l'unité allemande par la mainmise de la puissante Prusse. Dès l'inclusion de la Bavière dans l'empire en 1870, Louis II s'éloigne définitivement de la politique pour réaliser ses chimères, à vivre dans les montagnes, en bon mélomane, rêvant à des désirs d'absolu jamais comblés.

Il resta un « roi jeune fille » qui reçut en pleine puberté le choc de l'opéra Lohengrin. Nietzsche disait que Wagner était un hypnotiseur à névrosés, un musicien pour malades. Se pourrait-il qu'il eut raison sur ce point ?



Beaucoup voient le compositeur comme un agent prussien infiltré, un parasite qui profite, un infiltré du Vatican en Bavière. Louis II vivait alors dans ses chimères, entre sirènes et walkyries, moires et êtres fantastiques.
Traqué par ses pairs pour le destituer et l'enfermer, Louis meurt en 1886 semble-t-il noyé non loin d'une de ses demeures, dans des circonstances étranges, peut-être victime de ce mal-être qui en fait un parfait exemple de nos personnages passionnés qui n'ont peut-être pas vécu à l'époque qui leur aurait mieux convenu.
La faculté des sciences conclura à des asymétries, des anomalies dans son cerveau, comme des preuves de sa déchéance. Louis aura été un anachronisme vivant, rêveur dans une Allemagne de Bismarck réaliste, militarisée et industrielle.

APOCALYPSES

Non ! Qu'il n'y ait Personne et que tout continue !
Stupidement serein ! Depuis l'Éternité !
Ainsi Tout n'est plus alors qu'un enfer sans issue !
Pourquoi donc quelque chose a-t-il jamais été ?
Que tout se sache seul, alors ! Que Tout se tue !
Qu'un Souffle de Terreur venu du fond des Temps
Balayant les déserts d'azur de l'Étendue
Bouscule devant lui les soleils haletants.
Que tout s'effondre enfin dans la grande débâcle !
Qu'on entende passer le dernier râlement !
Plus d'heures, plus d'écho, ni témoin, ni spectacle,
Et que ce soit la Nuit, irrévocablement !
Car si nul ne voit tout, à quoi bon l'existence,
Et la pensée ? L'Amour ? Et la Réalité ?
Pourquoi la Vie, et non l'universel Silence
Emplissant à jamais le Vide illimité.

Jules Laforgue, l'angoisse sincère, 1970

Avec l'affaiblissement de l'Église, on peut craindre le retour de la Bête. Même les non-croyants ressentent cette atmosphère de déréliction. Quelque chose ne tourne pas rond, dans ces promesses de progrès et de richesses qui tardent à aboutir. Les signes avant-coureurs sont nombreux et on attend une révélation, une Apocalypse, qui dévoilera enfin le XX^{e} siècle.

De quoi sera faite cette Apocalypse ? Des sept fléaux, au rythme de ceux décrits par saint Jean ? D'un affaiblissement progressif de la race humaine dévoyée, d'un affadissement biologique ? D'un renversement politique imminent ? De sombres soirs mâtinés de révoltes sociales de grande ampleur ? De nombreux groupuscules en ont fait leur credo : des catholiques singeant les flagellants du Moyen-âge, des nihilistes qui n'attendent plus rien sauf la fin de toute chose, des occultistes qui se lan-

guissent d'un quelconque avènement, des prophètes décadents qui hésitent entre la bouche d'un pistolet et le pied de la Croix…

Du coup, on commente abondamment les signes avant-coureurs, comme le faisaient les moines les plus angoissés du Moyen Age dans leurs annales enfiévrées.

- **1910 :** le passage de la comète de Halley, qui serait suivi d'un nuage toxique décimant l'humanité.
- **1912 :** le naufrage du Titanic, punition divine contre l'arrogance technique des hommes.

Certes, ne nous emballons pas. Cette conscience est souvent celle de l'élite des artistes (maudits), des écrivains (écorchés) et de ceux qui abusent peut-être des fumeries d'opium. Les plus indigents n'ont pas le luxe de se poser de futiles questions quand ils ne savent de quoi sera fait le lendemain.

Comment expliquer cet état d'esprit si étrange, si nouveau, qui oscille entre l'optimisme le plus béat et le pessimisme le plus sombre, passant par des phases d'amorphie éthérée ou des épisodes maniaques où l'on s'agite sans but ? La société européenne dans son ensemble ressemble à un grand corps malade, maniaco-dépressif, dont l'esprit est obnubilé par le progrès relayé par les expositions universelles, mais dont l'âme et le corps se sont perdus en cours de chemin.

Côté optimisme, de multiples initiatives en faveur de la paix comme la première conférence internationale pour la paix de La Haye, en 1899, le prix Nobel de 1901 attribué à la Croix Rouge…
On prédit la fin des conflits lorsque les civilisations barbares auront été toutes civilisées par l'air du temps. Sauf que le ver est sans doute dans la pomme, est parfois barbare celui qui en rejette l'attribut. L'art nouveau, les brillances chromatiques des affiches publicitaires, l'exubérance des nouveaux styles artistiques inaugurent un nouvel âge d'or qui rappelle les apogées grecques et romaines. Rappelons le sensationnalisme des expositions techniques où les inventions – photographie couleur, air liquide, navigation sous-marine – rivalisent dans leurs pouvoirs de fascination.

Côté pessimisme, on s'aperçoit que dans leurs luttes contre les civilisations barbares, les peuples européens se barbarisent eux-mêmes.
Bien que la presse n'en fasse pas toujours l'écho, on connaît les exactions commises par les anglais lors de la guerre contre les Boers (1899-1902) avec les premiers camps de concentration, par les européens en général lors de la guerre des Boxers en Chine (1901), ou par les allemands lors de la répression des révoltes des africains herreros (1904).

Même Cesare Lombroso, qui théorisait sur les criminels et la façon de les dépister par leur physique, et donc apôtre de l'homme « civilisé », médite sur la question. De sa plume, il fustige la « décadence des pays qui nous semblaient des porte-drapeaux de la civilisation et de la liberté, tels que la France et l'Angleterre ».

> *Le cadavre social est naturellement plus récalcitrant et moins aisé à enterrer que le cadavre humain. Le cadavre humain va pourrir seul au ventre du cercueil, image régressive de la gestation le cadavre social continue à marcher sans qu'on s'aperçoive qu'il est cadavre, jusqu'au soir où le plus léger heurt brise cette survivance factice et montre la cendre au lieu du sang. L'union des hommes crée le mensonge et l'entretient : une société peut cacher longtemps ses lésions mortelles, masquer son agonie, faire croire qu'elle est vivante encore alors qu'elle est morte déjà et qu'il ne reste plus qu'à l'inhumer...*
>
> **Max Nordau, Dégénérescence, 1894**

L'homme blanc porte donc en lui les germes de la barbarie, et cette violence maladive ne pourra pas être dirigée uniquement contre les peuples extra-européens. La perspective d'une guerre européenne n'est pas toujours redoutée, mais elle est souhaitée.

Beaucoup pensent que la guerre est une épreuve qui régénère les peuples malades, en les forçant à se dépasser dans la lutte pour la survie. Les nationalistes les plus virulents appellent donc le conflit de tous leurs vœux. Ils ne sont pas seuls. Les gauchistes aussi, dans leur idée de révolution inéluctable contre l'ordre établi. Le XIX^{e} siècle n'est qu'une longue litanie de révolutions qui aboutirent à des essais de renouveaux. Les croyants espèrent des signes du Ciel qui pourraient les sortir de la délicate situation que traverse l'Église.

Tous espèrent l'avènement d'un homme nouveau, digne rejeton de la modernité, mais bien peu savent par quel moyen il apparaîtra. Guerre, révolution, crise générale, affrontement social… Dans tous les cas, vos personnages seront sans doute influencés par cette dialectique entre optimisme et pessimisme sur leur époque, et les plus perturbés se retrouveront probablement dans notre prochain chapitre sur l'engouement général pour l'occultisme…

La boue de l'occultisme



LE SUPERMARCHÉ DU MYSTICISME

Nous ne pouvons être exhaustifs sur l'engouement de l'occultisme à la Belle Époque. La quantité de courants, de guides, de pratiques est phénoménale.

Cependant, une chose est sûre : le succès des doctrines ésotériques, pour nous en porte-à-faux avec la science, ne se dément pas. L'ésotérisme, c'est l'étude de ce qui reste secret, de ce qui ne peut être dévoilé aux foules.

Adhérer à ce genre de société secrète est un moyen de se retrouver dans une élite choisie ; en effet, quoi de plus opposé qu'un cénacle d'occultistes investiguant les secrets de l'univers, et les foules qui déflorent les mystères de la science lors des grandes messes consacrant cette dernière ?

Car si l'homme moderne est curieux de tout, il est surtout curieux de tout… ce qu'il ne devrait pas savoir.

Les ambiances apocalyptiques et le recul du christianisme traditionnel que nous avons abordés expliquent le foisonnement des sociétés ésotériques : Rose-Croix, Franc-maçonnerie, ordre Martiniste, Théosophie et bien d'autres encore… C'est un pied de nez contre le positivisme que servent les autorités, un jeu de massacre contre les réalistes, les scientifiques et autres sceptiques. On n'a toujours pas apporté de réponse à l'irrationnel et certaines promesses de la science se font attendre.

L'ésotérisme n'est pas une négation de la foi. De nombreux catholiques y cherchent des expériences supplémentaires, pour assouvir leur religiosité de plus en plus exigeante. Les séances de spiritisme, de rituels occultes ont pignon sur rue. Les savants aussi se mettent à jouer sur les deux tableaux. On établit des ponts entre la psychologie et le spiritisme, entre la chimie et l'antique alchimie. On est féru de sciences maudites, ce qui ne va pas sans heurts : les dérives satanistes rappellent à quel point il est impérieux de fixer des limites aux expériences humaines. Mais alors, pourquoi ce titre de « boue noire de l'occultisme » dénoncé par le psychanalyste Freud ?

LE FLEUVE DE BOUE

Parce que manipuler ces doctrines peut se révéler dangereux à de multiples égards. La boue noire, c'est la coulée, le glissement de terrain qui précipite et qui étouffe ceux qui s'adonnent aux arts interdits.

Dangereux déjà, pour la fragile santé mentale de ceux ingurgiteraient la soupe étouffante de cette quantité invraisemblable de manuscrits que s'arrachent les apprentis occultistes de tout poil. Les révélations qui s'y terrent ouvrent démesurément l'esprit borné du quidam de la Belle Époque, et achèvent de lui démontrer les paradoxes et la futilité de l'existence humaine. Adhérer au fait que les esprits rôdent autour de nous, que des ectoplasmes puissent être vomis par nos soins, que des initiés lévitent ou fassent tourner des tables par la pensée, n'est pas à la portée de chacun.

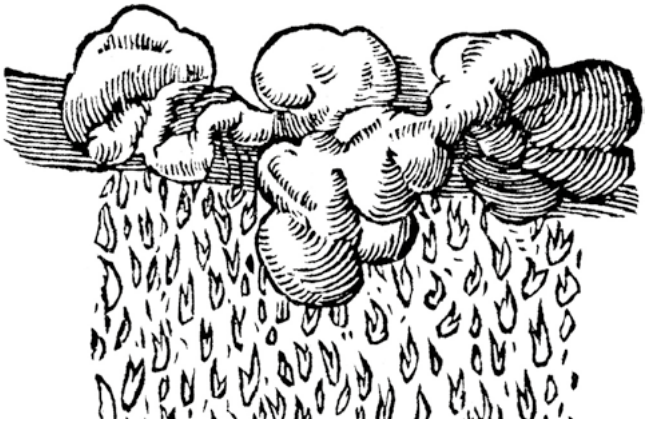
Ensuite, parce qu'il convient de séparer le bon grain de l'ivraie. Certaines coteries sont dans les faits fréquentées par des charlatans, par des criminels dont la vocation ésotérique n'est que l'habile paravent.

Leur credo : embrigader, détrousser, anéantir la volonté des nouvelles recrues pour s'en assurer la docilité. On comprend mieux pourquoi riches et politiques sont les individus les plus courtisés par ces groupuscules. Quand on connaît l'emprise de l'astrologue Côme Ruggieri sur Catherine de Médicis, ou celle de Raspoutine sur la famille du tsar, on peut légitimement frémir.

Enfin, parce que la survie même des sectateurs est conditionnée par les pratiques faites au sein du cercle occulte. Qu'il s'agisse de pratiques ascétiques malmenant les corps, de rituels inquiétants qui minent la santé mentale, de nuits d'études sapant l'énergie de l'alchimiste, tout concourt à ce que l'adepte explore la frontière ténue entre la survie et la mort. Et si nous cautionnons certaines histoires qui nous sont parvenues, beaucoup d'initiés sont tombés sous les coups de leurs homologues, pris de furie homicide au nom de quelconque rituel sacrificiel, ou sous ceux d'entités que nous ne serions même pas en mesure de nommer.

UNE PASSION SOUVERAINE

L'occultisme tend les bras à ceux pour qui le monde ressemble à une prison et l'existence à une impasse. La finitude des choses leur fait horreur tandis que l'infinitude les terrifie. Ils recherchent dans le lointain comme une prescription de pèlerinage, tantôt vers les charmes vénéneux de l'Orient, tantôt vers les contrées sulfureuses des loges urbaines. Mais bien souvent, le féru d'occultisme vit l'odyssée d'un voyageur bien immobile, vissé sur sa chaise ou sur son lit. Il hait copieusement la banale campagne, lui qui rêve de montagnes enneigées, de contrées fabuleuses, d'un ailleurs qui le tirerait de l'ici où il s'englue, du là qui le dégoûte.
Alors que bon nombre de ses concitoyens choisissent la paroisse, la catéchèse pour répondre à leurs angoisses mystiques, l'occultiste préfère un voyage vertical vers le Très Haut, mais qui passe d'abord par le Très Bas. Il est attiré par les profondeurs, par le ventre des villes, à écumer les catacombes, les chambres et les caves. Son là-bas, il le cherche en-dessous des choses. Parfois, en dessous des jupons de ces dames quand la doctrine qu'il a épousée se veut coquine.
Alors que ses détracteurs le condamnent comme un être rétrograde échappé de l'obscurantisme médiéval, l'occultiste recherche le progrès. Mais sa machine à vapeur, il la veut serrée par de nombreux ectoplasmes. Il s'intéresse au magnétisme comme aux rêveries du somnambule. Toutes les philosophies et les sciences se confondent dans ce qu'il considère être la Haute Magie. Bref, en homme de son temps, il est féru de sciences maudites, jusqu'à la régurgitation.







Le Royaume-Uni

La société victorienne

Une époque qui avait si bien couvert d'or la liberté individuelle qu'avec l'argent, on était libre en droit et en fait, que sans argent, on était libre en droit mais pas en fait. Une ère qui avait si bien canonisé l'hypocrisie que pour être respectable, il suffisait de le paraitre. Une grande époque à l'influence transformatrice de laquelle rien n'avait échappé, sauf la nature de l'homme et la nature de l'univers.

John Galworthy, Forsythe Saga, II

Il est rare que la destinée d'un règne et d'un empire soient à ce point liés et de part son extraordinaire longévité, Victoria a modelé la société anglaise en dépit de pouvoirs politiques théoriquement limités. De 1837 à 1901, l'anglais moyen a pu se targuer de devenir le citoyen d'un nouvel empire romain connu par le monde entier. Il a pu améliorer sa condition même si l'extrême pauvreté n'aura pu être éradiquée. Il a connu une tutelle morale inédite, Victoria lui redonnant comme piliers la justice, la charité, les valeurs familiales, la religion. C'est la nouvelle alliance entre la Couronne et le Peuple, sur l'autel d'une Trinité : démocratie, empire, progrès social.

Mais il existe certaines contradictions. La religion est un symbole de ce hiatus entre façade et nature profonde : depuis longtemps, la Raison éclaire l'esprit anglais pragmatique, ayant chassé les anciennes superstitions et pourtant, il faut attendre 1886 pour voir un député refuser de prêter serment sur la Bible. La moitié des anglais – les trois quarts de ceux qui écument les régions industrielles – ont déjà déserté les temples et les chapelles. Comment stipuler encore que le Parlement siège en présence du Très Haut, que l'anglais est le peuple élu par la Providence, qu'on ne peut éduquer la morale que par la Bible, que les patrons encouragent leurs ouailles avec force de messages bibliques sur la valeur du travail ? Tout cela ne serait-il pas qu'une vaste mascarade ? Pour y répondre, le pays est devenu une Terre de Mission : l'armée du Salut y creuse son nid (1878), la *Lux Mundi* de Charles Gore tente d'éclairer le chemin des anglicans (1889).

Comment se porte le peuple élu ? 32 millions de sujets recensés en 1901, plus de quatre enfants par femme, pour cinquante ans d'espérance de vie. Trois quart de britanniques entassés dans les villes, un cinquième dans le grand Londres, à la foi phare et gouffre du monde civilisé. Une ville tentaculaire qui prend les allures d'une fourmilière : l'Empire est consommateur de ressources, ses réservoirs sont les gigantesques espaces naturels canadiens, australiens, indiens ; le ventre a toujours faim de nouvelles saveurs et pousse le cerveau à concevoir la nécessité de l'impérialisme. Le Darwinisme appliqué à la société, les idées d'inégalités des races, les héros conquérants et civilisateurs aboutissent à une Mission Sacrée que l'Empire endosse : devenir le parangon de la civilisation, dominer, influencer, convaincre. Et d'abord se persuader de sa propre mission civilisatrice qui sera le ciment de sa société, avatar des épopées chevaleresques, débouché au trop-plein démographique, générateur de patriotisme et de fierté nationale. Des héros comme Cecil Rhodes créent une véritable mythologie autour de l'aventure coloniale.

C'est sans doute cette fierté nationale qui anime le flegmatique peuple britannique et qui en constitue le ciment, dans une improbable communion des classes sociales. Le Crystal Palace, immense coupole de verre inaugurée en grande pompe en 1851, démontra toute cette ferveur : six millions d'entrées pour

En premier lieu je crois en l'Empire britannique, et en second lieu je crois en la race britannique. Je crois que la race britannique est la plus grande des races impériales que le monde ait connues. Je dis cela non comme une vaine vantardise, mais comme une chose prouvée à l'évidence par les succès que nous avons remportés en administrant les vastes possessions reliées à ces petites îles, et je crois donc qu'il n'existe pas de limite à son avenir.

Discours de Joseph Chamberlain, Ministre des Colonies de Grande-Bretagne, 1895



accueillir l'Exposition Universelle célébrant le faste du Royaume-Uni. Mais tout symbole l'est jusqu'au bout, et à la mort du prince Albert en 1861 et au début du veuvage de Victoria, l'entrain n'y est plus, l'affluence est en berne, le palais est démoli peu après.



Les élites anglaises forment la gentry, cette noblesse et cette bourgeoisie qui ont pour adage « *the right place, the right people, the right clothes* ». Leur vie mondaine est plus exigeante qu'il n'y parait : toute une saison bien établie régit leur emploi du temps finalement bien rempli. Leur villégiature favorite est autour du palais de Buckingham, qui les attire comme des mouches autour d'une lampe, comme des défunts autour d'une relique de saint. Quatre fois par an, la Reine officialise l'appartenance des uns ou des autres à la Society, par le rite de Présentation à la Cour. On se croirait dans un nouveau Versailles autour d'un nouveau Soleil. Il faut un parrain pour s'y présenter, et des semaines de répétition pour choisir le tissu, la robe, tailler le bon costume, apprendre à descendre du carrosse avec dignité. 4% des anglais détiennent 90% des fortunes, 1% en ont les deux tiers.

Les maisons et les manoirs gothiques parsèment la campagne verdoyante, les propriétés sont moins mises en valeur pour favoriser le gibier. Les garde-robes croulent car le valet doit trouver le costume approprié pour chaque occasion ; la dame bien née changera six fois de toilette dans sa journée. Le tour de taille idéal, 37 cm, prodigue maints cauchemars aux dames qui souhaitent atteindre l'idéal de la guêpe.

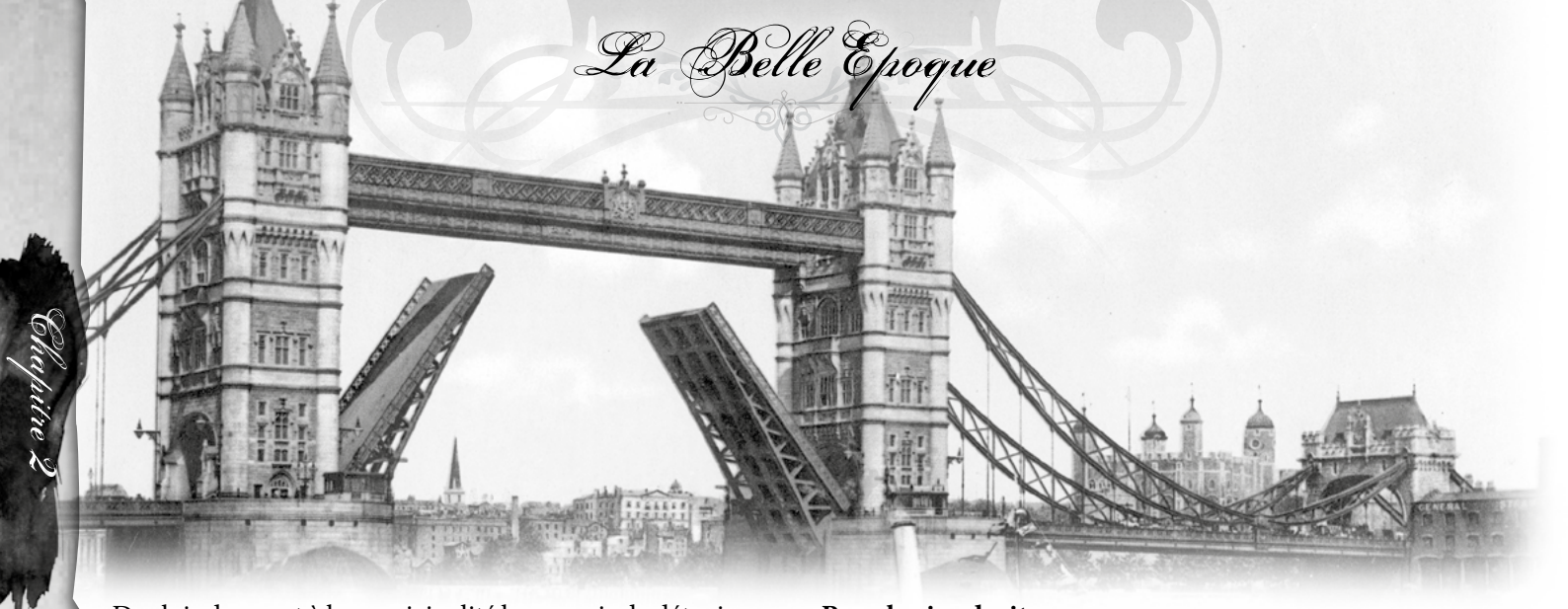
Mais en 1901, le système victorien, alors déjà bien affecté, s'enrhume définitivement. Le 22 janvier, 63 ans de règne mettent fin à un pouvoir qui semblait immortel. Un pouvoir qui a usé 17 présidents aux USA, 1 roi, 1 empereur et 7 présidents en France. Les cinq dernières années étaient déjà l'antichambre de la mort : la cataracte, les insomnies, les peines avec son second fils décédé, le cancer de sa fille aînée Vicky, l'impasse de la guerre des Boers en Afrique du Sud…
18H30. Derniers mots prononcés par Victoria. Albert comme son amour passé, ou Bertie comme le futur roi à venir. Nul n'est sûr. On l'inhume avec son voile de mariée, son bonnet de veuve, le moulage de la main de son mari, une femme pharaon avec les objets destinés à son au-delà, dans le sarcophage. Extinction des feux.

LONDRES

La rue de Londres est ou énorme ou vide. Muette alors comme un alignement de tombeaux ou bourrée de viande humaine, encombrée de chariots, pleine à faire reculer les murs, bruyante comme la levée d'un camp et le grondement d'une usine, le tumulte animal. Point une explosion de vie et de passion.

Jules Vallès, exilé à Londres

L'Ogre. Quatre à sept millions d'âmes selon qu'on compte ou non la banlieue. Loin derrière, les laborieuses Glasgow, Liverpool, Manchester ; 762, 685 et 544 mille habitants seulement… 350 km² soit cinq Paris, avec des squares, des terrains vagues, des maisons basses qui aèrent la métropole. Londres, c'est la ville-monde qui compte plus d'écossais que Glasgow, plus d'irlandais que Dublin, de catholiques que Rome, de juifs que la Palestine.
Une obédience assurée pour ces villes de seconde zone et leurs régions, reliée à Londres vampire, qui suce leur sang par les veines qui courent dans les riantes vallées : les chemins de fer. Mais le sang se charge aussi de microbes, aux yeux des autorités : les ouvriers qui migrent vers la capitale, et leur tendance à l'ivrognerie, aux bagarres, au tapage… Pour sauver les alentours des gares, une réaction : on augmente le prix du foncier, on encourage la ségrégation sociale, le quartier de la City se vide de ses habitants historiques chassés par des loyers exorbitants.



Des lois donnent à la municipalité le pouvoir de détruire les taudis, ces « foyers d'infection »… Lors de son exil loin de Paris, Jules Vallès décrit cette ville qui ne trouve grâce à ses yeux : la Tamise vomit coton, drap, acier, fer, avec une couleur de fange, sous un ciel couleur de tombe. La ville obéit au paradoxe victorien : du clinquant sous les yeux, la misère cachée par des œillères. Les quartiers ouvriers sont masqués par de très belles façades bordant de vastes avenues menant au centre, comme si les plus riches, venant des banlieues, ne devaient pas croiser l'indigence sur leur chemin vers la City…

Les principaux quartiers londoniens de la rive gauche :

- **Longshore à l'est de la City** : des quais, des usines, des entrepôts, de la construction navale.
- **Whitechapel** : des raffineries de sucre, des ouvriers souvent allemands et toujours misérables.
- **Houndsditch et Minories, dans l'East End** : le quartier juif ; les enseignes sont en yiddish, la plupart des israëlites ont fui les persécutions du tsar et notamment les 25 ans de service militaire obligatoire. Le *Jews Temporary Shelter* accueille les immigrants sans ressources qui sont embauchés au marché de la Scheiderli, à Whitechapel Road. Être juif ne veut pas dire que tous sont semblables : les *litvak* (lithuaniens) s'opposent aux *poilish* (russes polonais). Des *maggid*, sortes de prédicateurs itinérants lancent leurs diatribes contre l'antisémitisme et leurs sermons pour les *mitzva*, les « bonnes actions ». Les enfants sont dirigés vers les *heder*, les écoles juives, pour qu'ils s'intègrent rapidement à leur nouvelle patrie.
- **Spitafields** : des fabriques, une population pauvre, descendants de protestants français exilés sous Louis XIV.
- **Paternoster Row** : autour de la cathédrale Saint Paul, avec de nombreuses librairies mais aussi des brasseries où l'on s'encanaille.
- **Chancery Lane et Inns of Court** : la magistrature.
- **Soho** : quartier riche et marchand, aux effluves entêtants des épices qui y sont échangées.

Pour la rive droite :

- **Southwark et Lambeth** : des potiers, verriers, brasseurs et des plantations de houblon.
- **Bermondsey** : des tanneurs, des fabricants de colle, des magasins de laine.
- **Rotherbike** : des matelots à foison, des charpentiers de marine.
- **La City** : des pavés de granite qui crient sous la pression des roues cerclées de fer, le tintamarre des conversations. Le quartier possède sa propre police, son conseil d'échevins (*les oldermen*) élus à vie et patronnés par un lord-maire désigné pour un an. Elle se déserte rapidement pour devenir un quartier d'affaires dédié aux muses de la finance. Les banquiers migrent massivement vers les aristocratiques quartiers de Mayfair et Belgravia. Les employés y résidant achètent des *season tickets* valables 3 à 6 mois. Les temples n'y manquent pas : Cheapside et ses joailliers, le Standard et le Daily Telegraph à Fleet Street, les banques de Lombard Street, centre du Gold Standard Exchange. C'est le marché mondial qui régit les prix du thé, du cuivre, et de toutes les matières premières. Les agioteurs (*jobbers*) s'agitent en vociférant, la jacquette ornée d'un œillet blanc, le haut de forme tenant par miracle, le carnet à la main agité frénétiquement. Au premier étage, la Lloyd's rassemble les assurances maritimes et possède des agences dans tous les pays. La banque d'Angleterre, établissement privé, draine un millier d'employés. Le Bankers Cleaning House compense tous les chèques, quels qu'ils soient. Le quartier de la Bourse à Paris est en comparaison… comment dire… si… ridicule…
- **Fleet Street** : une partie de la City, un quatrième pouvoir déjà au vu de sa faculté de façonner les opinions. Les rotatives chantent le progrès des presses, jouissent du papier continu, les timbres délivrés de pesantes taxes propulsent les journaux loin des imprimeries. Le Lloyd's est le premier à dépasser le million d'exemplaires, dès 1896. Il se nourrit de la manne des mains courantes de la police, des fait-divers, des nouvelles financières, des sports, des aspects des colonies.

- **Blackfriars** : le tube digestif de la métropole : senteurs marines entrecoupées de putridités marécageuses, déversement de nombreux détritus par la convergence de nombreux ruisseaux improvisés, des cadavres de suicidés et de victimes en décomposition suscitant des flammèches méphitiques transformant ce spectacle nocturne en évocation de la bouche des enfers.
- **Smithfield** : le point d'arrivée du bétail affolé, les remugles de la viande exposée, la folie meurtrière qui transpire des abattoirs publics.
- **Hyde Park** : un lieu de détente… mais pas toujours, le dérangement des potins du jour ou les sermons enflammés des prédicateurs armés de leur Bible et de leurs parapluies.

LA CONDITION OUVRIÈRE

Dès le début de ma gestion j'ai considéré le personnel, les machines et le reste de l'entreprise comme un système multiples composantes qu'il était de mon devoir et de mon intérêt d'assembler de sorte que chaque bras, de même que chaque ressort, levier et roue, agisse de concert avec les autres pour assurer aux propriétaires le plus grand profit possible.

Report of the County of Lanark,
Robert Owen, 1824

Les damnés de l'usine sont-ils toujours les sacrifiés du progrès britannique ? Il semble qu'en cette fin de XIX^{e} siècle, les ouvriers acquièrent une certaine conscience de classe au vu des meetings, des luttes organisées (souvent contre les rivaux artisans), l'émergence d'une véritable culture populaire (pamphlets, chansons…).

Cependant, en l'absence de solutions de survie, beaucoup sont des candidats idéaux pour l'armée britannique, pour l'émigration. Pour ceux qui restent, c'est plus complexe.

Malgré les tentatives d'améliorer les conditions sanitaires, les prolétariats des grandes villes sont fauchés comme les blés par les pandémies : le choléra de Londres en 1893, la typhoïde de Blackburn en 1881, et à Maidstone en 1897. Autant de fléaux qui achèvent de convaincre les plus pauvres de trouver asile à l'étranger et dans l'étrangeté des colonies.

Les chômeurs ont l'outrecuidance de défiler dans les rues de Londres en 1886, ce qui marque les esprits des dirigeants : quelle démonstration de force et de nombre…

Les syndicats assoient leur pouvoir dès 1850, assurant contre la maladie, les accidents, le chômage contre une cotisation néanmoins élevée. Près de deux millions de syndiqués certes, mais qui ont abandonné toute velléité révolutionnaire. En acceptant ces contreparties, le pouvoir s'est inféodé cette classe ouvrière qui garde sa déférence envers les « *betters* ».

Le paradoxe éternel entre les lois et leur application existe bel et bien en Angleterre : alors que l'éducation est obligatoire dès 1870, on retrouve encore 5% d'ouvriers qui ont moins de 14 ans. De véritables gangs de journaliers louent leurs services si peu chers aux entrepreneurs, tout content de les voir se battre entre eux pour de minces emplois.

Or, les salaires augmentent cependant suffisamment, et d'autant plus quand ils sont hauts. Les pauvres deviennent moins pauvres, mais cela prend plus de temps. Dès 1891, avec la gratuité de la scolarité (*Salisbury Act*), les ouvriers se cultivent, se jettent sur les magazines bon marché à un demi schilling, la littérature populaire voir le Daily Express qui n'est jamais avare de faits-divers. Les oubliés de la croissance goûtent ébahis aux joies des fêtes foraines, des grandes roues, du music hall, du cricket ou du foot ; des jardins zoologiques, des kiosques à musique…

BAS-FONDS VICTORIENS

Chez le pauvre, le vêtement a l'air d'une peau qui s'écaille, d'une lèpre qui tombe. C'est déchiqueté, comme si des rats avaient voulu dévorer l'homme, comme si on avait donné des coups de fourche là-dedans. Puis il y a sur les visages une telle explosion de fatigue et de terreur. À Londres, cette détresse se promène à travers les rues sans que personne ne se détourne, avec effroi ou avec douleur.

Jules Vallès

Sauf pour les bas-fonds victoriens.
Ces citadelles du crime sont soigneusement cachées, comme si on souhaitait en épargner la vue aux potentats qui font du progrès leur credo. On les trouve au détour des chemins populeux où s'entrecroisent les haquets, les charrettes, les omnibus pimpants, les cabs, les fiacres, les cabriolets, les peu discrets carrosses… Avec les employés hindous qui s'affairent à ramasser le crottin dont les monticules font désordre et puanteur.

Quand le visiteur non aguerri de Londres tente de s'affranchir de ces artères embouteillées, il ne sait pas qu'il a basculé par la bouche de l'enfer. Il est fort peu bienvenu dans ces taudis macabres aux vieilles demeures, aux épaves humaines qui les hantent, dans tous ces viviers à crimes

et à maladies de toute sorte, aussi innombrables que les marchandises des étals de Soho. Nous sommes ici bien au-delà des intestins du Ventre qu'est Londres : nous sommes arrivés dans son côlon. Les industriels peu scrupuleux déversent leur phosphore, plomb, arsenic, colle et suif dans les eaux putrides qui minent leur propre main d'œuvre. Les tripiers, les abattoirs font le reste, octroyant à cette eau saumâtre le don de prodiguer la mortelle caresse du choléra. Quel joli tableau de voir les prudes dames éperdues déboucher dans Holywell Street, haut temple de la pornographie londonienne, aux murs placardés par les affiches les plus osées des artistes aux imaginations débridées.

Rencontres moins cocasses avec toute la faune qui peuple ces bas fonds. Les terrassiers ou *navies* font partie des prédateurs que la nature a jugé utile d'y placer. Main d'œuvre servile des trains, des navires et des canaux, ces manouvriers ont leurs castes et leurs droits, et transforment en cas de vendetta des quartiers entiers en champ de bataille. Ils n'obéissent qu'à un seul chef, et de façon aveugle : le *ganger*, chef d'équipe qui touche le salaire de tous, le retient jusqu'au travail accompli. Dès que la paye est touchée, c'est la bringue à tout va, avec le lot de confrontations contre les autorités policières qui tentent de juguler leurs débordements.

Et des débordements, il y en a s'ils croisent le chemin des rétameurs, des nomades qui parlent un épouvantable dialecte nommé *shelta*, mélange d'irlandais et de gaëlique, se déplaçant par les chemins de fer, mal vus et brutaux.

Moins fringants, les marchands ambulants appelés *costers*, dont le centre névralgique est Lambeth. Un endroit étrange, tantôt fantomatique, tantôt féérique, sous les lumières écarlates fumeuses des lampes à huile ou celles, blafardes, des réverbères à l'acétylène. Un vacarme assourdissant que celui des *costers*, régulièrement traqués et chassés par le voisinage, et se rendant justice entre eux sans la police.

Autre animal commun aux nuits londoniennes : le *kingsman*, un partisan du roi au mouchoir de soie noué autour du cou. La plupart sont des jeunots célibataires qui exècrent les sacrements, prompts au concubinage de circonstance. Est-ce le gin ou la fibre politique, mais ces bataillons de *kingsmen* sont parfois enrôlés pour endiguer le crime des bas fonds, non sans être parfois la cible des bobbies quand leur élan patriote déborde le cadre de la loi.

Les ramoneurs sont aussi un élément de l'image d'Épinal londonienne, en témoignent ceux qui émaillent les récits de Dickens.

Un survivant, titan des cheminées, avec ses vaillants nains que sont les petites aides qu'on sous-nourrit, pour ralentir la croissance. Troubles respiratoires, accidents graves, cancers de l'aine raccourcissent cette carrière en impasse.

D'autres spectres hantent les nuits envahies par un *fog* récalcitrant, ne cessant de se reformer après le passage de ces morts vivants d'irlandais. Ils véhiculent avec eux les images de la famine, et sont prêts à prendre tous les emplois.



D'autres étrangers se hasardent sur les trottoirs pavés de bonnes intentions : des musiciens allemands, des orchestres bavarois, des marionnettistes italiens, des

Écossais au niveau d'instruction assez élevé et qui dénotent de l'écosystème habituel de ces quartiers de désolation.

C'est un monde parallèle qui hante l'imaginaire des anglais et qui s'érige en porte à faux avec la Londres opulente, indifférente aux drames qui s'y nouent. Certes, des journalistes, écrivains, hygiénistes tentent d'alerter l'opinion sur le sujet, mais en retour, le flegme. Comme planche de salut, on propose les hospices pour pauvres, des épreuves où l'on sépare hommes, femmes, enfants, où l'on punit par séquestration, pénitences, restrictions de nourriture. Les maîtres ont la charge des jeunes mais sont la plupart brutaux et incompétents. Une rustine sur un trou béant. Comme planche au requin, les prisons sont des lieux de châtiments raffinés : masques, imposition du silence pour empêcher la communication entre prisonniers, pénitenciers sur des pontons à l'embouchure de la Tamise, comme la sinistre Bastille de Coldbath Fields. On aime à rechercher des peines toujours plus originales : la fosse carrée où les prisonniers se passent un boulet de 24 livres pendant une heure et demie ; les moulins de discipline ; la manivelle, ce lourd tambour de sable qu'il faut faire tourner autour d'un pivot constitué d'un arbre.

Des grappes de bébés tenus par les bras, des grappes de mères et d'autres femmes malades dans leurs lits, des grappes d'aliénés, des jungles d'autres dans les chambres pavées du bas, attendant le repas, de longues rangées de vieillards dans les salles d'infirmeries du haut, épuisant leur vie harassante.

Charles Dickens,
Uncommercial Traveller, 1860

Parmi les familles qui se sont adressées à moi, il n'en était pas une dont un membre ou deux ne fussent malades, de dysenterie le plus souvent… Avec ça ils ne font pas long feu ; il se forme un épanchement intestinal… Ils sont très curieux : ils mangent des assiettes de sel, après quoi ils boivent beaucoup d'eau.
J'en ai souvent vu qui ne pouvaient avoir faim puisque nous les nourrissions, n'empêche qu'ils mangeaient des feuilles de chou et d'autres épluchures du tas d'ordures.

Harriet Huxtable,
directeur de l'asile de Newport

Ces territoires de non-droit sont disséminés dans la mégalopole : ils ceinturent la City, languissent dans le quartier de Whitechapel, et se déclinent dans les villes autres que Londres.

Nos élégantes éberluées par les cochonneries de Holywell Street auront pris soin de leur chevelure, car sinon, leur vertu est en péril. Le fait d'être « en cheveu » est un signe de prostitution, avec en plus la robe criarde, le décolleté vertigineux, les rubans et les froufrous, les collants gainant les mollets d'un ton blanc, rose, engoncé dans des maroquins poussiéreux. Une bourgeoise ne doit pas se promener seule car des courtisanes, des amazones cherchent leurs clients dans les parcs et les belles rues. Certaines dévalisent ou assomment leurs clients, d'autres servent de garde du trésor de marins au long cours en espérant que peut-être un caprice du temps en fasse les dépositaires à jamais.

Les plus belles sont les équestriennes, amazones intouchables entretenues par de riches vicieux, devenant les égéries de tel ou tel établissement.

Des *dress lodgers* sont chaponnées par des logeuses, une ancienne et un souteneur et opèrent à domicile. Parfois des *rampsmen* s'associent à ces dames pour surprendre le client pendant l'acte et le dépouiller après violences.

Mais la plupart des catins bien involontaires sont des *dollymops* nourrices prodiguant du réconfort tant aux nourrissons qu'à leurs pères, des vendeuses de mode qui vêtissent les dames et se dévêtissent devant les lords raffolant de ces fruits verts non contaminés par le ver vénérien. Paraît-il d'ailleurs que déflorer, c'est guérir de la chaude-pisse et autres maladies honteuses ! Et à un schilling la passe dans la ceinture du vice de Soho à Leicester Square, il y a des candidats…

Et la fosse est profonde quand il faut y loger la bassesse des puissants. 13 ans en 1875, 16 ans plus tard, voilà la frontière qui sépare la petite sauterie de la délictueuse pédophilie. Ce qui réfrène peu les ardeurs des amateurs de fruits non mûrs, opérant sans frein à Haymarket et parfois à la City, tant et si bien que les post-pubères singent parfois les manières et les costumes des jeunes filles en espérant attirer le chaland.

Les *sheshirts* sont rares mais trouvables pour les dames en mal d'amour ou les hommes… aimant les hommes. Ces prostitués mâles risquent gros car la pédérastie est sévèrement réprimée : la traque a lieu à Covent Garden, près de Windmill Street. On comprend mieux la déchéance d'Oscar Wilde contraint à deux ans de travaux forcés en 1895. Pour goûter aux plaisirs de la chair, à Londres, il faut aimer battre le pavé : les bordels sont rares ou improvisés.

LA QUESTION IRLANDAISE

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'Écosse, une province satisfaite de son sort, l'Irlande ne sera pas domptée.

Discours de John Mitchell, rebelle irlandais

Personnages britanniques en France

Les relations diplomatiques entre la France et le royaume de Sa Majesté sont tendues depuis l'Affaire de Fachoda, cette bourgade soudanaise dont l'expédition Marchand avait été boutée par les forces britanniques. La paix avait cependant été conclue, mais jusqu'en 1904, un fort ressentiment anti-anglais sourdait en France.

Cependant, nombre d'élus de la gentry anglaise allait battre la promenade niçoise et profiter des établissements thermaux en vogue dans les Alpes ou le Massif Central. Ils n'oubliaient pas dans leur périple le traditionnel pèlerinage vers les hippodromes.

Des négociants plus ou moins huppés (on part du marchand au long cours pour descendre vers le vil pratiquant d'interlope qui traficote sur les quais de Paris) sont également des personnages de choix pour le meneur en quête d'une touche britannique.

Plus rares, les prostituées d'Albion qui ont été transférées sur le Continent, comptez plusieurs irlandaises dans le lot.

Enfin, engagés dans l'armée ou reclus dans la clandestinité, les *fenians* irlandais qui s'entraînent au maniement des armes pour libérer un jour leur patrie. La France leur offre un refuge temporaire, avant que l'embellie diplomatique ne les expose aux recherches de la police pressée par Scotland Yard pour débusquer ces « rats » britanniques.

L'Irlande n'est pas là que pour déverser ses spectres affamés dans les artères lugubres de Londres. Cette terre dominée par le rouge britannique se remet difficilement de la Grande Famine, et beaucoup accusèrent Victoria d'attentisme quand le peuple irlandais avait le choix entre manger les racines, mourir d'inanition ou se jeter sur les pavés de Londres ou de New York.

L'Irlande reprend conscience de ses racines, de son passé, donc du présent de sa patrie, et donc d'un possible avenir sans la pesante tutelle anglaise. Michael Cusack fonde en 1884 la Gaelic Athletic Association prônant la pratique du *hurling* et du football gaëlique. Une reconquête de l'identité nationale par le sport. L'accueil glacial à la reine Victoria, en visite en 1900, augure d'un XX^{e} siècle bien sanguinaire. L'embryon du parti indépendantiste, le Sinn Fein (1903 : « *nous-mêmes, nous seuls* ») voit le jour. Son pendant militaire, l'Irish Republican Brotherhood, naît du travail de Tom Clarke, débitant de tabac, père tranquille et souffreteux, au passé trouble (ancien dynamiteur sortant de 15 ans d'emprisonnement). Le slogan : « *Beidh là eile* » : « *un autre jour viendra* ». La machine de guerre se met en marche. Et le terreau de recrutement s'avère fertile, jugez-en plutôt.

Dublin est la ville européenne qui détient le record de mortalité européen, un taux de chômage record, des salaires équivalents aux 2/3 du reste du Royaume-Uni, des industries trop rares pour absorber les cohortes de réfugiés ruraux de la Famine. Les logements sont insalubres, l'eau courante est un doux rêve, les toilettes extérieures débouchent sur les rues passantes, grouillantes.

Les *public houses* sont hantées par les mineurs désœuvrés, les enfants mendiants chapardent en plein jour avec une violence inattendue, les filles et garçons de joie pullulent dans les avenues de Sackville et Grafton Street. Selon le recensement, un appartement de 8 pièces comporta 98 habitants en 1914… Que ce soit la cave obscure et sans aération, les étages accolés aux cheminées incommodes, point d'endroit privilégié dans ces terriers humains. Seul soutien et réconfort : l'Église omniprésente, poussant pour que l'école devienne obligatoire dès 1892, à 14 ans. Un moyen d'élever la condition de l'irlandais au-delà de l'image du pauvre hère qu'il véhiculait.

1911. Le roi George V semble avoir plus de succès que la Reine Victoria lors de sa visite irlandaise. Comme il dit : « *sans effort et sans contraintes, obéissant, semble-t-il, à l'impulsion naturelle de sa bienveillance, toute la populace, hommes, femmes et enfants, descendit dans les rues et dans les parcs pour nous accueillir selon la grande tradition irlandaise* ». Un discours apaisé. Mais la révolte gronde en silence.

1913. James Larkin mène son syndicat à la grève. Dans la chaleur du mois d'août, vingt mille ouvriers défilent dans la rue, scandant le nom de leur Messie. En face, le nouveau diable, le représentant des patrons : William Murphy. Ce bras de fer est aussi tendu que celui qui agite la France au sujet de Dreyfus : une ligne de partage dans la population, entre pro et anti. Des ouvriers sont prêts à mourir pour la cause, hantés par le charisme de leur leader, inspirés par les héros mythiques du passé irlandais, Cuchulain et autres figures celtiques. Le patronat use de subterfuges : faire la charité, affamer, diviser, envoyer les enfants dans des familles anglaises… Puis Larkin doit se réfugier aux États-Unis. La tension retombe.

1916. Alors que deux cent mille irlandais bataillent sur le front de la Triple Entente, le Sinn Fein et l'armée indépendantiste se remettent en lice. C'est à Pâques, à la Saint George, que des centaines de volontaires assaillent des bâtiments stratégiques, incendient, attaquent des lanciers anglais. La révolte est consommée, l'Irlande gagne son premier galon de nation indépendante.

REPÈRES

- **1829** : création des *bobbies*, policiers anglais typiques, par Robert Peel.
- **1837** : début du règne de Victoria qui succède à George III.
- **1845-1851** : grande famine irlandaise. Près de la moitié de la population de l'île décède, les autres survivent ou migrent vers l'Angleterre ennemie ou le Nouveau Monde. La reine Victoria attentiste est surnommée la reine-famine.
- **1851** : *le Religious Census* révèle que la moitié de la population et trois quarts des citadins sont déchristianisés.
- **1851** : grande Exposition Universelle qui consacre Londres comme la capitale de l'industrie et de l'innovation scientifique.
- **1854** : Le royaume s'allie aux puissances qui tentent de contrer l'avancée russe contre l'empire ottoman. Découverte des horreurs de la guerre moderne industrielle et de son cortège de mutilations.
- **1857- 1859** : révolte des cipayes en Inde contre l'envahisseur britannique.
- **1860** : mariage heureux de Victoria avec le prince Albert de Saxe-Cobourg, qui disparaît prématurément l'année suivante, victime du choléra véhiculé par les eaux de la Tamise.
- **1876** : Victoria est proclamée impératrice des Indes.
- **1878** : le révérend William Booth, consterné par la misère et l'enfer social qui règnent dans le pays, crée l'Armée du Salut pour porter secours aux démunis et évangéliser les pécheurs et les incrédules.
- **1881** : première guerre des Boers en Afrique du Sud.
- **1882** : l'Égypte devient un protectorat britannique ; les soldats rouges s'y agglutinent pour piller les richesses archéologiques et pour défendre l'accès de Suez.
- **1884** : la *Fabian Society* de Londres tente de promouvoir un socialisme réformiste, afin de changer graduellement et pacifiquement la société capitaliste.
- **1885** : le romancier Stevenson publie *L'Étrange Cas du Docteur Jekyll et Mr Hyde* inspiré, dit-il, de faits réels.
- **1891** : un aventurier bon écrivain, Conan Doyle, publie *Les Aventures de Sherlock Holmes*. Des citoyens démunis contre le crime se persuadent que ce personnage existe bel et bien à Baker Street. Les lettres commencent à y affluer. Scotland Yard jalouse ce succès.
- **1892** : grosse pression contre le dramaturge G.B. Shaw, adepte de la *Fabian Society*, qui se livre à de violents pamphlets contre l'« hypocrisie et les vices de la société victorienne ».
- **1895** : l'écrivain Oscar Wilde est condamné à deux ans de travaux forcés pour homosexualité et détournement de mineur. C'est le début de la déchéance morale et sociale de l'auteur qui ne s'en relèvera pas.
- **1897** : second jubilé de la reine dans une atmosphère de ferveur populaire.
- **1898** : la crise de Fachoda voit la rencontre en indélicatesse d'une troupe française et anglaise au Soudan. Les seconds gagnent le bras de fer diplomatique et concrétisent leur domination africaine du Nord au Sud, coupant la route des français d'Ouest en Est.
- **1899-1902** : seconde guerre des Boers qui émeut l'opinion publique mondiale : les camps de concentration dans lesquels sont parqués ces descendants de colons hollandais, la répression féroce de leur guérilla met un point d'arrêt au triomphalisme colonial anglais.
- **1900** : le *Labour Party* est créé et regroupe les principales formations syndicales. Un contre-pouvoir est né.
- **1901** : mort de Victoria et fin de l'ère victorienne. Édouard VII sera son successeur jusque 1911.
- **1907** : aboutissement des manœuvres diplomatiques pour isoler l'Allemagne, avec la Triple Entente contractée avec la France et la Russie des tsars.
- **1910** : l'Afrique du Sud enfin pacifiée devient un dominion britannique.
- **1916** : profitant de la présence de l'armée sur le continent, les irlandais se soulèvent lors de la Pâques. Sans succès.


JUTLAND
Copenhague
Seeland
SCANIE
DANEMARK
Bornholm
MER BALTIQUE
Fehmarn
Rügen
Stralsund
Usedom
Kolberg
Danzig
DUCHE DE MECKLEMBOURG
PRUSSE OCCIDENTALE
DUCHE D'OLDENBOURG
Lübeck
Hambourg
Brême
Hanovre
Minden
Magdebourg
Wurtzbourg
Darmstadt
Spire
DUCHE DE WURTEMBERG

La Prusse



UNE JEUNE NATION

On a tendance à oublier que la nation allemande est d'une jeunesse confondante, quand on regarde les siècles qui nous séparent de la création de la France. En effet, longtemps incluse dans le Saint Empire Romain Germanique, elle eut toutes les difficultés à s'extraire de ce patchwork pour en gagner enfin les rênes.

C'est la Prusse qui fit les premiers pas, en s'imposant militairement, depuis ses résistances à la domination napoléoniennes. Mais il fut bien difficile de concrétiser ce rêve d'unité. Beaucoup de citoyens de l'empire d'Autriche-Hongrie se réclamaient de la culture et de la nation allemandes, et souhaitaient secouer ce joug qui leur était devenu insupportable. Déjà, aux horizons de 1848, les révoltes du Printemps des Peuples avait tenté d'imposer davantage de liberté, ou un droit à l'auto-détermination.

Avec l'arrivée du chancelier Bismarck, cette aspiration à la liberté fut étrangement aspirée… par la volonté d'imposer l'Unité allemande. En 1866, les troupes autrichiennes sont corrigées à Sadowa, et la Prusse peut tranquillement convaincre la Bavière, également battue, de rejoindre l'union. Mais cet assemblage épars de peuples qui s'étaient éloignés depuis longtemps, qui n'avait pas toujours surmonté la fracture de la Réforme (une Prusse protestante, une Bavière catholique), avait besoin d'un liant.

Bismarck le trouva très simplement en la personne de la France, prisonnière des ambitions délirantes de son souverain (d'opérette) Napoléon III. Ce dernier déclara follement la guerre à l'union des 21 États allemands. La guerre soude les peuples dans le creuset de ses batailles. Le feu a alimenté la flamme qui anime le cœur patriote allemand. Le pays était né, et une solide inimitié avec la France par la même occasion.

CHANCELIER DE FER

Malgré sa démission en 1890, l'ombre de Bismarck plane toujours sur l'Europe centrale. En 1871, après les raclées infligées aux autrichiens et aux français, le vieil homme était parvenu à l'impossible : réunir les peuples germanophones sous la même bannière. Le kaiser Guillaume I[er], dont on dit qu'il souhaitait se limiter à la Prusse, n'a pas été très protecteur envers son mentor visionnaire.

Le petit-fils de l'empereur, Guillaume II, a 28 ans et traîne une réputation de tête brûlée, sans doute l'héritage de ses troubles psychologiques de jeunesse. Mais il est au moins un enseignement du vieux maître qu'il fit sien : « *si nous ne pouvons pas être le marteau, nous deviendrons l'enclume* ».

C'est un peu la guerre préventive avant la lettre. L'Allemagne craint l'encerclement et l'implosion intérieure : le chômage galope, de nombreuses forces vives sont inoccupées. Les mouvements ouvriers sont muselés (1878 : lois anti-socialistes) mais les grèves pointent dans les mines de la Ruhr et de la Silésie. Quand le chancelier veut envoyer l'armée, le kaiser refuse. Il est vrai que la situation est explosive, dans de nombreuses villes, les entreprises se confondent avec le reste du tissu urbain : les mines de Dortmund trônent près du centre ville, les locomotives de Cassel également. À Cologne, la voie ferrée et la cathédrale sont côte à côte, dans un chef d'œuvre architectural et anachronique.

Si aujourd'hui, on se demande de façon calme et posée, pourquoi l'Europe est entrée en guerre en 1914, on ne trouve pas une seule raison censée, pas même une excuse. Il ne s'agit pas d'idéologie, à peine de disputes sur les frontières. Il n'y a pas d'autre explication qu'une trop grande accumulation de forces en présence, conséquence tragique d'un dynamisme intérieur accumulé pendant 40 ans de paix et qui doit se libérer dans la violence.

Stefan Zweig



Implosion aussi car l'unité allemande n'est pas encore effective : les rhénans sont hostiles à Berlin, les habitants de Cologne moquent la discipline prussienne, les monnaies, les dialectes, les religions, le folklore… Tout s'oppose.

On dirait que cette unité n'importe qu'aux classes dirigeantes qui écument le centre de Berlin, et anime leurs conversations autour des banquets au champagne au Borchardt et à l'hôtel Adlon, non loin de la Porte de Brandebourg. Des désirs nationalistes encore évanescents qui se délitent comme la fumée des cigarettes égyptiennes qu'on y consomme. Et sans doute des idées évacuées quand cette élite se disperse le weekend venu sur les rives de la Baltique, dans les thermes de Karlsbad ou de Baden Baden, au sanatorium de Davos, à moins que la proximité des princes russes dans ces établissements de charme ne relance les débats.

ÂMES ALLEMANDES

L'idée de l'empire est l'idée de la mission divine. C'est pour remplir cette mission que les Ottons ont commencé la conquête de l'Est, déposé des papes, subjugué l'Italie. L'Allemagne ne se hausse au-dessus de ses propres particularismes que par la conviction d'un devoir qui la met du même coup au-dessus des autres peuples. […] Ce que ses voisins appelleront si souvent convoitises, mépris du droit, abus de la force, est pour elle l'action légitime, nécessaire et bienfaisante du peuple élu.

P. Gaxotte,
Histoire de l'Allemagne, 1963

La nation allemande est hantée par l'idée de Reich, ce « rassemblement » des peuples germaniques que Nerval affublait du sobriquet *Teutonia*. Otton, empereur « romain » du « Saint Empire » en 962, reçut la mission papale de christianiser l'Est de l'Europe : telle est la destinée du *Sacrum Imperium Romanorum Germanicum*.

En refondant un second Reich en 1871, Bismarck restaure cette mission quasi divine : l'Allemagne est porteuse d'une civilisation, comme à l'époque des chevaliers Teutoniques et de leur croisade contre les terres orientales impies. Le génie du peuple allemand, le *Deutschtum*, se fonde sur cet idéal de civilisation, ce destin historique, plus que sur une notion subjective de « race allemande ».

Côté positif, c'est une culture effervescente, dynamique et raffinée ; côté négatif, c'est une dérive sur la prétendue supériorité et pureté de la race teutonne.

Mais cette idée est loin d'être consensuelle. Des marginaux comme Louis II de Bavière sont en porte-à-faux avec la marche de l'Allemagne : il se réfugie dans les mythes médiévaux en édifiant des châteaux de contes de fées, en promouvant l'idéal du monarque absolu et éclairé, en se coupant de la réalité brute, technique, pragmatique qui était celle de son siècle.

Autre contestateur : Nietzsche qui glorifie la culture française et l'abâtardissement anglais, qui songe aux phases de grandeur et d'abaissement propres à l'Histoire de l'Humanité et qui pense plutôt que son pays est dans une phase de décadence, de perdition. Ces deux penseurs et rêveurs glorifient la musique envolée d'un Wagner, exaltant la grandeur et la surpuissance qu'on peut trouver dans les (sur) hommes.

DÉRIVES NATIONALISTES

L'Allemagne fourmille de sectes. On lorgne vers la Russie, l'Extrême Orient, l'Inde. On accuse l'économie, la civilisation, le rationalisme, on imagine un déclin, un relâchement de la race […] Il y a des gens qui prétendent que nous avons perdu la morale. D'autres prétendent que nous avons perdu l'innocence en ingérant pour jamais, avec la pomme, le démon de l'intellectualité. D'autres encore, que nous devrions dépasser la civilisation pour aboutir à la culture telle que l'ont connue les Grecs. Et ainsi de suite.

Robert Musil,
Essais, 1922

La Ligue pangermaniste semble la seule à s'agiter bien avant l'heure pour susciter l'ardeur nationale.

C'est sans doute le rôle des armées que d'être intégratrices : les régiments prussiens, saxons, bavarois se fondent dans un même élément, dont l'identité se forge dans la lutte contre les puissances étrangères.

C'est aussi le rôle des industries ultra puissantes qui pullulent dans la Ruhr et la Silésie, nécessiteuses de débouchés coloniaux et de parts de marché, trop à l'étroit dans cette Allemagne élargie mais étriquée. La faiblesse politique ne permet pas d'endiguer la marche à la guerre qui se fait plus au son des marteaux-pilons que des chants guerriers. Le théoricien militaire Ludendorff brisa le verrou imposé par le traditionnel Clausewitz qui pensait que la considération civile devait empêcher toute guerre totale. Pour Ludendorff, le peuple même n'est pas un frein.

AMBITION MONDIALE

[le jeune État prussien] se dressait avec sa force martiale, sa physionomie juvénile encore immature, solidement charpentée, le regard vigoureux et audacieux, mais sans beauté, sans la grâce, ni la noblesse accomplie des formes […] Les jambes écartées comme le colosse de Rhodes, il se dressait sur les terres allemandes, les pieds calés sur les marches menacées du Rhin et du Niemen.

Heinrich von Treitschke,
histoire de la Prusse au XIXe siècle, 1882



L'échiquier européen, que nous dénoncions précédemment est aussi une affaire de famille. Le kaiser Guillaume II est le cousin du prince héritier d'Angleterre, Édouard, fils de Victoria. Tous deux se détestent et se considèrent mutuellement comme de parfaits imbéciles. Guillaume II a le bras handicapé et tente de compenser cette image dégradée par un humour grossier et cruel, par des tendances absolutistes, un nouveau Caligula diront ses détracteurs. Il passe rapidement de l'amour à la haine vis-à-vis de l'empire britannique, rendant les médecins anglais responsables et de la mort de son père et de son fâcheux handicap.

Le travail de sape qui mène à la guerre de 1914 commence. Et les causes de la guerre sont nombreuses. C'est d'abord une lutte entre des pays démocratiques avec un Parlement fort (France, Royaume-Uni) face à un régime autoritaire où règnent un souverain, sa clique militariste, ses élites nobles et ses hauts fonctionnaires.

C'est une lutte de prestige pour remporter la course à la domination mondiale : s'accaparer les colonies des autres. Par exemple, l'Allemagne soutient la ligue colonialiste qui aide les Boers contre les anglais.
La rencontre au sommet avec le tsar Nicolas II de 1906 semble écarter le spectre de l'encerclement même si c'est une rencontre de dupes : le tsar songe déjà à la Triple Entente qu'il va contracter avec la France et l'Angleterre. Car l'encerclement est un véritable cauchemar pour les stratèges prussiens : comment gérer une guerre sur deux fronts ? Comment ne pas être coincé entre un marteau et une enclume ? C'est peut-être en sollicitant l'aide des voisins moins puissants comme l'Italie ou l'Autriche-Hongrie, avec lesquels Bismarck forme la Triple-Alliance ou Triplice (1887).

FACE-À-FACE AVEC LA FRANCE

Le souvenir endolori de l'humiliation subie en 1871 est vivace. Toutes les régions françaises ont été concernées par les pertes enregistrées lors de cette défaite cuisante. Paris compte encore de nombreux stigmates du siège de 1871 et se rappelle avoir été exsangue quand les teutons regagnèrent enfin leurs contrées. Plus que partout ailleurs, l'Alsace-Lorraine tente de s'accoutumer à ses nouveaux maîtres. Pas si simple, comme en témoigne l'incident de Saverne, quand un militaire allemand conspua publiquement la population alsacienne, violant les codes de bonne conduite, en 1913. Cependant, sa hiérarchie le couvrit, contre le Parlement allemand lui-même qui ne put que s'indigner. Les alsaciens conservèrent en mémoire cet affront, et la France ne put que se rapprocher un peu plus de son ancienne région perdue.

L'Allemagne désire éperdument sa place au soleil, avec un empire colonial aussi florissant que son homologue français ou anglais. Cependant, les places sont chères tant les territoires vierges sont devenus monnaie rare, et en 1905, les deux puissances jettent leur dévolu sur le Maroc. L'Allemagne tente de sauver l'indépendance de fait du sultan, pieds et poings liés par la tutelle économique proposée par Paris. Tollé outre-Rhin qui faillit aboutir à une guerre, sans l'apaisement qui survint en 1911, où les deux puissances purent trouver un accord arrangeant.
Finalement, tout concourt à créer ce fameux esprit d'août 1914, où les bataillons partent la fleur au fusil. Les uns, ivres de vengeance, maternés par les sermons des maîtres d'école désignant l'Alsace comme l'Éden à recouvrer.

Les autres, ivres de la supériorité acquise en 1871, acquis à la cause impériale et à celle d'une unité du peuple allemand menacée par les rivaux devenus ennemis.

Personnages allemands en France

Ils sont rarement les bienvenus, au vu de la permanence du sentiment revanchard français. Cependant, l'allemand ne se résume par à la silhouette au casque à pointes. Voici quelques idées pour intégrer la matière teutonne à vos récits.

D'abord, l'alsacien et le lorrain. Une figure ambigüe pour les français, partagés entre la vision d'une victime à délivrer, et celle d'un collaborateur bien heureux d'avoir intégré l'Empire. En l'absence d'un certificat de naissance, cet ancien ressortissant de la République a bien du mal à se faire accepter, à gagner la confiance de ses pairs, au vu de son accent et de sa facilité à manier la langue de Goethe.

Beaucoup d'ouvriers de la Sarre franchissent la frontière pour essaimer leurs savoir-faire dans les vallées industrielles du Nord et de l'Est. Ils sont en butte à l'animosité des ouvriers locaux qui acceptent mal cette concurrence.

Des réfugiés plus « politiques » y trouvent leur place, à chercher dans les cercles de gauche (marxistes, extrémistes de l'Internationale Ouvrière). La préfecture de police redoute les anarchistes allemands, placés sur la liste noire juste après les nihilistes russes.

Enfin, nombre de nourrices parisiennes proviennent des campagnes de l'Allemagne, échappant ainsi à leur pauvreté. Nombre de maisons de placement vantent leurs mérites, et parfois, des familles fortunées tyrannisent ces malheureuses fort peu protégées dans un pays qui leur est hostile.

Tout avait été fait pour que chacun voit en l'autre l'antithèse de ses idéaux, le barbare assoiffé de sang, le plouc décérébré maniant mieux sa fourche que son fusil, le porc grand consommateur de charcuteries aux manières de table des plus discutables, le peuple fort en gueule mais incapable d'une quelconque organisation qui pourrait lui laisser entrevoir quelconque victoire.

Bientôt, en 1914, après que la guerre eut éclaté, les rumeurs des atrocités allemandes contre les civils belges achèveront d'instaurer la zizanie entre les deux peuples. On se battra jusqu'à l'épuisement de l'autre. Tous, aussi avides de crimes légitimés par leurs coupables États.

REPÈRES

- **1848** : révolte à Berlin de la part du peuple qui souhaite plus de libertés, face à un régime autoritaire. Les promesses de libéralisation ne seront cependant pas tenues.
- **1849** : Karl Marx, fondateur du communisme, est expulsé d'Allemagne pour incitation à la lutte armée.
- **1866** : après avoir conclu une alliance avec l'Italie, la Prusse bat l'empire d'Autriche-Hongrie et en profite pour dissoudre l'ancienne Confédération germanique, pour créer sa propre union des États allemands du Nord.
- **1867** : la Constitution voulue par Bismarck fait du pays un Empire dominé par son empereur et son chancelier, mettant au pas les parlementaires.
- **1870** : la guerre franco-allemande mène rapidement à la victoire prussienne à Sedan, au cours de laquelle Napoléon III est fait prisonnier. La reddition de l'empereur est immédiate mais les autorités communales de Paris refusent de rendre les armes.
- **1879** : l'instauration d'un tarif douanier pour pénétrer le marché de l'Empire allemand indigne les partenaires commerciaux européens.
- **1882** : Robert Koch découvre le bacille responsable de la tuberculose. C'est un sérieux revers pour les savants français qui travaillaient sur le sujet. La compétition rejoint le terrain des éprouvettes.
- **1884** : l'empire colonial allemand n'est plus une chimère : le Sud-Ouest africain et une partie de la Guinée rejoignent le giron impérial.
- **1886 et 1887** : alors que Benz invente la première automobile, Daimler perfectionne le moteur à quatre temps. L'Allemagne est une terre d'inventeurs de génie qui la propulsent dans les nations industrielles.
- **1891-1892** : l'Affaire de Xanten est une sombre histoire de crimes rituels commis par les juifs du village. Une thèse fantaisiste mais qui montre l'activisme des politiques antisémites, prêts à surfer sur la vague de ces rumeurs propres davantage au Moyen Age qu'à un État moderne.
- **1905** : un premier blocus contre les marchandises transitant dans la Manche est décrété par la France, et en sous-main par les britanniques. Sans doute une réponse à l'incident du Maroc où l'Allemagne tenta d'influencer le sultan pressurisé par les français.
- **1912** : Franz Kafka commence son curieux ouvrage, la Métamorphose, histoire fantastique d'une personne qui se transforme peu à peu en insecte.





Modernité et décadence viennoise

Comme il est surprenant que nous soyons peut-être à Vienne les derniers hommes qui pensent, les derniers qui soient complets, qui possèdent une âme, tandis qu'après nous peut-être viendra une grande barbarie, un homme slave et juif, un homme sensuel. Songer à Vienne détruite : tous les murs tombés, l'intérieur du corps de la ville mis à nu, les blessures recouvertes d'une végétation grimpante démesurée, partout des frondaisons vertes et lumineuses, le silence, le clapotis de l'eau, toute vie éteinte ; quelles splendides visions et perspectives ! Et puis être le veilleur dans une des colonnes trajanes encore debout devant la Karlskirche et déambuler à travers les ruines avec des pensées que plus personne ne comprend.

Hugo von Hofmannsthal,
journal du 13 mai 1894

Chant du cygne de la civilisation

Vienne est un foyer de modernité. Une perle architecturale digne de Paris.
Le joyau d'un empire multinational, garant de son intégrité, de son histoire ou plutôt de l'histoire autrichienne. La science, la technique, l'optimisme hérité des Lumières, la volonté d'émancipation humaine. Rien ne devrait troubler les habitants de cette Cité aboutie, si ce n'est qu'elle a basculé dans une Apocalypse Joyeuse.

Selon l'aveu de son architecte Karl Kraus, Vienne est un banc d'essai pour la fin du monde. Rien que cela. Les viennois n'en donnent pas l'impression en vaquant à leurs occupations quotidiennes, en sillonnant les multiples cafés et leurs célèbres chocolats. Ils intériorisent beaucoup. Une âme romantique peut-être, aux antipodes de la *Kultur* très réaliste de l'Allemagne, du modernisme qui déferle sur le monde « civilisé ».

Un individualisme, une solitude, une identité en crise. Les conventions sociales de cet empire déliquescent sont trop fortes et étouffent l'individu, privé d'espace et de temps propre. Vienne est la ville au monde où il y a le plus de personnes regardant par leur fenêtre un spectacle qu'ils ne comprennent pas, comme s'ils avaient déjà basculé dans un autre monde. Comme s'il y avait un divorce déjà consommé entre l'homme et son environnement ; les passants ressemblaient à des âmes en peine muettes et prisonnières de leurs psychés, alors que les châteaux et les palais avaient déjà, de par cette absence de vie, pris le caractère de ruines mayas, dont le peuple avait disparu on ne savait où. Le seul moyen d'ouïr ces cris silencieux est d'ouvrir le carnet intime dans lequel l'être couche son Cri, comme le célèbre tableau de Munch, un cri profond qui semble jaillir des tréfonds d'une silhouette torturée et qui appelle « *Au-secours !* ».

Un empire moribond et vide de sens

On aurait pu dire donc, et il le sentait lui-même, que cette solitude devenait plus dense ou toujours plus grande. Elle franchissait les murs, elle gagnait la ville, sans réellement s'étendre, elle gagnait le monde. Quel monde ? pensa-t-il. Il n'y a pas de monde ! Il lui semblait que cette notion n'avait plus de sens.

Robert Musil,
l'homme sans qualités, 1931

Et l'Empire a du souci à se faire, en retard constant d'une guerre. Une économie agraire, un colonialisme emprunt de dédain envers ses périphéries, une bureaucratie inefficace au possible, des entreprises monopolistiques aux mains de dynasties nobles débilitantes… 120 960 fonctionnaires y siègent, rien que cela !

Des industries surnagent dans ce marasme mais elles sont allemandes : Siemens, AEG, Westinghouse fournissent électricité, machines agricoles, armement. L'empereur François Joseph trône comme une statue inanimée d'un statisme grandiose, ne songeant pas à s'occuper du champ de bataille idéologique qui ravage les consciences : xénophobes anti-tchèques, nationalistes allemands, antisémites polonais... Comment en serait-il autrement dans un empire vide de valeurs idéologiques ? Car l'empereur n'incarne plus la figure du père, protecteur ou autoritaire.
Le mal-être des viennois allait au-delà de ces aspects politiques et sociaux.

Le refus d'une autorité toute paternelle se conjuguait avec des problèmes d'identité chez les mâles austro-hongrois. Comme si la modernité déconstruisait tout ce qui avait fait l'homme, le vrai. Certains hommes, par réaction, se méfient de la femme et de sa séduction comme de la peste. Ils refusent tous les visages troublants de la féminité, sans pour autant tomber dans l'homosexualité. Ils ont peur de la contamination des sexes : féminisation des hommes comme les dandys et les préraphaélites de la Belle Époque, virilisation des femmes comme les viragos de la Renaissance italienne.

En écho avec cette idée tant partagée, des rumeurs sur de prétendus androgynes à Vienne achèvent de les terroriser. Dans tous les cas, ce tombeau de la virilité suscite maintes moqueries de l'autre côté du Danube, où Nietzsche, goguenard, proclame qu'une telle race avec cette confusion des sexes est incapable d'enfanter quoi que ce soit. Les héros autrichiens sont soit des précurseurs venus d'un passé depuis longtemps oublié ; soit des épigones, ces successeurs de héros sans originalité ni nouveauté : aucun n'est moderne. Il y a donc aucune possibilité de se projeter dans l'avenir.

Et quel avenir pour un Empire qui n'est qu'une juxtaposition de peuples différents voire opposés, qui trouve son corollaire dans les bâtiments de la grande avenue Ringstrasse, qui n'ont aucun style particulier témoignant d'une culture vivace, et qui donne comme seule envie de se jeter dans les bras de la mélancolie ?

L'Apocalypse Joyeuse dans le jeu

Cette chape de plomb qui s'est installée sur l'Empire austro-hongrois touche les personnages qui en sont issus. Elle se manifeste par une maladie métaphysique qui perturbe grandement le sujet. Un sentiment très étrange qui contraste grandement avec le patriotisme, le nationalisme que l'on retrouve dans les autres pays. Voyez plutôt : c'est un aller retour constant entre la projection dans l'avenir et la remémoration, entre l'appartenance à un groupe et le rejet de toutes ces appartenances, la soumission à la normalité et la négation et le besoin de dépassement de ces limites, la soumission au réalisme et l'apologie des rêves et des fantasmes. Soit une tension entre le « culte du moi » et la « fragilité reconnue du moi ».

Le sujet subit de façon intermittente un des états psychologiques suivants : *dépersonnalisation*, *asthénie* ou une déchéance comme *onirisme urbain* ou *androgynie* pour une scène de son choix. Il est privé de tout recours à ses passions principales ou secondaires pendant cet épisode.

En contrepartie, dès qu'il « réveille » son moi, il peut se *dépasser* toute la scène qui suit la fin de son trouble.

Rappelons-nous enfin que le genre onirique décrit dans le *Manuel du Criminel* est issu d'œuvres austro-hongroises, et convient parfaitement à cet environnement.

MAGIQUE PRAGUE

C'était au temps où l'on s'apprêtait à recevoir à Prague l'empereur François-Joseph I^er^ qui devait venir tapoter de son marteau la première pierre d'un futur pont. De la question tchèque, le vieux monarque ne connaissait guère que les ponts. Il venait, frappait la pierre et déclarait : « très content de vous rencontrer, les Tchèques ! » ou bien « très intéressant, le pont mène d'une rive à l'autre ».

Jaroslav Hasek

La capitale des Tchèques dans l'Empire d'Autriche-Hongrie. Tout le paradoxe est là. Les Tchèques sont fiers de leur origine et pourtant, leur devise serait : « *ronge la puissance de ton oppresseur par une loyauté poussée à l'absurde* ». D'ailleurs, la statue du héros Radecky qui sauva l'empire des troupes italiennes (en 1840) trône toujours, en signe d'indéfectible loyauté. Fondée à la croisée de plusieurs chemins, sur une colline appelée d'abord l'Éminence des Truies, la forteresse de Vysehrad accoucha d'une ville étrange, fruit de l'imagination débridée de Petr Parler, la « Pierre Parlante », grand initié de sa Confrérie de bâtisseurs. Il orienta de nombreux ouvrages en fonction des solstices. Au XVI^e^ siècle, le roi Rodolphe II fut surnommé le nouvel Hermès Trismésgite tant il se fit entourer par des sommités : John Dee, Edward Kelley, Oswald Crollio ; Martin Ruland, continuateur de l'alchimiste Paracelse… Ils purent avoir de nombreux élèves, tous étroitement surveillés par un hallebardier. Certains se révoltèrent, fracassèrent leur attirail et finirent dans des cages de fer mourant d'inanition : on ne badine pas avec la générosité royale, et au seuil de la Grande Découverte !

La maison de la Ruelle d'Or nommée *À la dernière lanterne* porte la pierre angulaire de la ville, visible certaines nuits, le passage entre les mondes visibles et invisibles.

Le monastère de Strahov possède encore d'inestimables ouvrages occultistes dans sa salle philosophique, noyés dans les 50 mille volumes qui font crouler les rayonnages. Ce retour dans un passé bien lointain de notre Belle Époque est nécessaire, tant il traduit bien le côté magique de Prague, véritable forteresse occulte de l'Europe. De multiples légendes courent à son sujet, aussi nombreuses que les chemins et les corridors qui la traversent, comme les circonvolutions d'un cerveau humain. En effet, de nombreuses venelles ne figurent sur aucun plan, les galeries intérieures jettent des ponts entre ces rivières fantomatiques ; on y sent le tabac, le café, les parfums, des miroirs créent des illusions, à Prague, tout n'est qu'illusion.

Parmi les multiples composantes de l'âme pragoise, il y a celle, juive, qui émane du plus grand ghetto d'Europe du XVI^{e} siècle, centre spirituel de la Diaspora. Des écoles talmudiques y pullulent, et le Rabbi Löw (1520-1609), rabbin d'une grande puissance, est une légende urbaine tenace. Pourtant, des rumeurs circulent sur la volonté de raser la synagogue, le cimetière et le reste du ghetto.

Personnages austro-hongrois en France

Ils sont bien moins nombreux que leurs comparses allemands ou anglais.

Beaucoup seront des contestataires de la monarchie, des nationalistes de tout poil (monténégrins, serbes, croates, macédoniens, slovènes…) traqués par la police impériale.

D'autres représentent le lucre de Vienne à l'étranger : chanteurs d'opérette, musiciens de génie, ambassadeurs raffinés…

Plus originaux, les intellectuels qui s'essayèrent à la vie parisienne comme le célébrissime Freud, et des membres de sa société de Psychologie viennoise.

Il est vrai que l'endroit est plutôt lugubre, insalubre et fait affront à une ville réputée pour ses façades multicolores et avenantes. En 1892, malgré les oppositions des habitants, on commence à assainir le ghetto, et le golem ne s'est pas réveillé pour autant !

Mala Strana, le « quartier du petit côté », abrite une autre population plutôt pauvre, avec des tziganes sédentarisés, dont bon nombre d'échoppes de cartomanciennes. Il fait face à Virohrady, aux belles villas et aux immeubles cossus, ses jardins publics faisant le bonheur de la moyenne bourgeoisie, souvent les patrons des ouvriers qui s'entassent dans le quartier de Smichov.
À proximité de Prague, les villes thermales de Karlsbad et de Marienbad accueillent les têtes couronnées, les célébrités en mal de santé.
Au total, Prague nous a paru être la parfaite destination pour tous les PJ en quête de dépaysement, de magie, ou d'occultisme.

LÉGENDES PRAGOISES

[les maisons du ghetto sont de] vieilles bêtes rechignées… plantées là par hasard, elles faisaient penser à de mauvaises herbes jaillies du sol… Là-bas, une maison en retrait, la façade de biais et une autre à côté, proéminente comme une canine… Sous le ciel morne elles avaient l'air endormies et l'on ne décelait rien de cette vie sournoise, hostile, qui rayonne parfois d'elles quand le brouillard des soirées d'automne traîne dans la rue, aidant à dissimuler leurs jeux de physionomie à peine perceptibles.

Le Golem,
Gustav Meyrinck, 1915

- **Le fantôme de Brigitte dans l'église Saint Georges :** une statue de femme couchée a le corps recouvert de grenouilles, de serpents et de lézards. Cette fille-veuve devait épouser au Moyen Âge un tailleur de pierre qui crut les ragots au sujet de son infidélité, tant et si bien qu'il la tua. Repenti, il exécuta cette statue avant d'être lui-même exécuté. Une légende intéressante pour des spirites en mal de sensations fortes.
- **Le Pont Charles :** dans une arcade, on doit pouvoir trouver l'épée du héros Brunlick, qui sera reprise par Venceslas quand la Bohème sera menacée. Un puissant symbole identitaire pour tout nationaliste tchèque.
- **Le Rabbin Löw :** sa synagogue construite dans la Ville Neuve aurait été bâtie avec des pierres du temple de Salomon, apportées par des anges. Il serait le concepteur du fameux Golem de Prague dont les restes seraient dans son grenier.
- **La Maison Faust** *(Karlovo Namesti)* aurait hébergé Édouard Kelley, et le célèbre Faust de la légende… À l'endroit de la brèche de la supposée apparition du diable, des taches de sang ne cessent de reparaître malgré les efforts des propriétaires ultérieurs.

LES AIGLES FOUDROYÉS

J'aime les narcisses minces et oppressants
À la bouche rouge sang ;
J'aime les pensées torturantes,
les cœurs percés et blessés ;
J'aime les blêmes et les pâles,
les femmes au visage las,
Sur lesquelles parle en signes flamboyants
la braise dévorante des sens
J'aime ce que personne n'a élu,
ce que nul ne parvient à aimer
L'intimité de mon propre être
et tout ce qui est bizarre à aimer.

Félix Dörmann,
Wasich liebe, Neurotica, 1891

Nous voulons glorifier la guerre – seule hygiène du monde – le patriotisme, le geste destructeur des anarchistes, les belles Idées qui tuent et le mépris de la femme.

Manifeste de Marinetti, 1909

La guerre, toujours elle, sera le charnier dans lesquels pourriront les empires malades de l'Europe : l'héritage des Ottomans, et la double monarchie austro-hongroise. La grande boucherie de 1914-1918 aura eu raison de ses atermoiements sur le pouvoir autoritaire, sur la figure du Père, avec les accès d'hystérie des foules et des pelotons entiers qui s'adonnaient aux crises de larmes et de vomissements.

Cette fossoyeuse eut un prélude : été 1914. L'annexion de la Bosnie, prise sur les Ottomans, ne suscita a priori aucune réaction. L'Autriche-Hongrie aurait pu se frotter les mains de ce bon coup. Or, en 1914, malgré un calme apparent, Sarajevo est un repaire de terroristes, des étudiants fanatisés et désinformés qui veulent créer l'événement, la lame de fond entraînant tous les bosniaques pro-serbes derrière eux. L'assassinat politique est un moyen très couru à l'époque : les anarchistes montrent l'exemple avec Sadi Carnot, quelques nobles russes, le roi Umberto…

Le 27 juin, l'archiduc François-Ferdinand, en visite officielle, marchande des théières sans se savoir scruté par ses futurs assassins. Gabrinovitch caresse la bombe qu'il lui destine et Gavrilo Princip charge son pistolet au cas où l'engin ne remplirait pas son office. 10h25. Heure à laquelle faillit s'arrêter le monde, ou tout du moins la civilisation occidentale, quand elle bascula dans l'engrenage de la folie meurtrière. La bombe… rebondit sur la capote. Gavrilo s'élance. L'archiduc est robuste ; il ne décédera que trois quart d'heure plus tard, l'agonie est plus courte pour son épouse. À un bon millier de kilomètres, l'empereur François-Joseph apprend la nouvelle, à Bad Ischl. L'empereur quasi immatériel de l'Europe centrale conserve un œil d'une dureté incroyable, et écrase une larme de l'autre.

En Allemagne, Guillaume II tente de freiner des quatre fers pour ne pas s'engager dans une guerre qu'il espérait tant, et qui lui fait de suite très peur. La Russie mobilise déjà, on y aiguise ses lames. L'engrenage des alliances, mécanique parfaitement huilée par des décennies de traités d'amitié, se met en marche.

CHRONOLOGIE

- **1866** : défaite face à la Prusse, qui forme sa propre confédération d'états allemands du Nord.
- **1867** : le Compromis austro-hongrois parfait l'alliance entre les deux couronnes, pour former un puissant Empire au centre de l'Europe.
- **1878** : l'Autriche-Hongrie gagne la Bosnie-Herzégovine, échappée des serres ottomanes. Un cadeau empoisonné, puisque c'est à Sarajevo la bosniaque qu'éclatera la poudrière de 1914.
- **1879** : alliance entre l'Empire et l'Allemagne pour former l'embryon de triple alliance.
- **1889** : mort mystérieuse de l'archiduc Rodolphe et de sa maîtresse à Mayerling. Premier grand drame pour la dynastie régnante.
- **1896** : confondu par la douleur de la perte de son père, Freud se jette à corps perdu dans l'analyse des rêves.
- **1897** : Karl Lueger maire de Vienne. Son antisémitisme fera des émules, dont le jeune Hitler.
- **1898** : assassinat de l'impératrice Sissi par un anarchiste italien.
- **1900** : François Ferdinand épouse Marie Chotek. Le prélude à un mariage heureux mais éphémère.
- **1903-1905** : une crise entre Autriche et Hongrie secoue l'ensemble de l'Empire. Les nationalistes croates, entre autres, proposent des alliances de courte durée contre leur future émancipation.
- **1912** : la Serbie et la Bulgarie forment une alliance contre l'Empire.
- **1914** : le 28 juin, l'héritier du trône François Ferdinand est tué par un étudiant pro-serbe à Sarajevo. La mécanique des alliances côté Empire (triple alliance) et Serbie (triple entente) précipite l'avènement de la première guerre mondiale.



Les États-Unis, terre promise ?



UN << NOUVEAU >> MONDE

J'avais de l'Amérique l'image naïve d'un pays tout neuf, (…) parfaitement propre, et voilà que je me retrouvais en face d'une vieille bicoque battue par les vents et toute de guingois. Comment donc avait-elle eu même le temps de vieillir ?

Abraham Cohan,
journaliste juif à New York, 1882

La jeune nation a déjà pris du galon à notre Belle Époque. 50 millions d'âmes, avec un afflux de migrants sans précédent, une première place dans le concert des nations industrielles, une conquête de l'Ouest quasi achevée. Le développement des États-Unis semble sans limite.

Ce vaste pays voit son unité réalisée grâce aux chemins de fer qui innervent ses vastes plaines, aux paquebots qui amènent un utile sang neuf, le télégraphe agit comme un énorme cerveau, les villes poussent comme des champignons. Le progrès est partout, il a tellement modifié l'Amérique traditionnelle que bon nombre de citoyens de longue date ne se sentent plus vraiment chez eux. En effet, nous en sommes à l'extrême-fin des guerres indiennes, et la fin de la course vers l'Ouest signifie la fin de cet

esprit de frontière qui fut le fait tour à tour des marchands, des éleveurs, des mineurs et des fermiers. Un esprit conquérant qui fit naître une mentalité nationaliste, une énergie renouvelée, une aspiration à la liberté sans limite, un entraînement redoutable à la défense du pays.

Ce pays s'est aussi construit sur des ruines encore fumantes : celles de la Guerre de Sécession, qui a ensanglanté tous les États et qui a installé une ligne de fracture durable entre le Nord et le Sud. La réconciliation prend du temps ; la capitulation du Sud, en 1865, commence à être lointaine. Les survivants meurtris passent le relais aux générations oublieuses de leur passé.

Sauf que… Dès 1893, une crise économique grave s'installe, consacre le déclin de l'activité agricole et les premières difficultés ouvrières. Du coup, les immigrants ne sont plus autant les bienvenus, il faut déjà résoudre le chômage des citoyens installés. Les anciennes ségrégations redeviennent vivaces.

La machine du progrès n'est pas enrayée pour autant et les villes en font les frais. Leur évolution exponentielle pose de sérieux problèmes de services municipaux : égouts, santé, services sociaux, éducation… une administration chaotique, et la grogne des petites gens.

Du coup, nombre d'américains adoptent des attitudes a priori opposées mais parfois complémentaires : les uns sont progressistes et tentent de résoudre ces injustices sociales. Les autres sont conservateurs et s'accrochent aux valeurs d'autrefois comme à des bouées de sauvetage.

RELENTS DE LA GUERRE DE SÉCESSION

Ils affrontaient la mort aussi froidement que s'ils avaient été des automates ou des soldats de bois.

Un sudiste sur les soldats nordistes à la bataille de Marietta

Nous ne reviendrons pas sur ses causes ou ses épisodes, mais sur des faits marquants qui pourraient donner du sens à ce traumatisme dans la mentalité de vos PJ ou PNJ américains.

La guerre de Sécession, c'est d'abord l'extrême brutalité propre à toute guerre civile. Un affrontement idéologique dont l'affranchissement des esclaves est le pivot, mais pas seulement. Dès 1861, ce sont des cultures divergentes qui se livrent bataille, le Nord et le Sud. De nombreuses familles françaises sont engagées dans le conflit : des socialistes utopistes (les icariens, les fouriéristes) côté abolitionniste, des esclavagistes du côté de la Louisiane et du Mississippi, autrefois terres françaises. Les hécatombes des champs de bataille, l'ampleur des destructions a été relayée par une couverture médiatique sans précédent, et les clichés d'horreur ont fait le tour de la planète.

L'opposition Nord / Sud n'allait pas toujours de soi. En juillet 1863, des émeutes sont réprimées dans le sang dans le Nord : 1000 morts qui protestent contre la conscription et le fait qu'on puisse ne pas être enrôlé contre paiement. Les noirs passent un sale moment puisqu'ils entrent en concurrence avec les blancs sur le marché du travail dès l'abolition de l'esclavage dans les pays de l'Union, toujours en 1863.

La guerre de Sécession est une guerre totale : toute la population, toute l'économie sont dévoyées dans le but de détruire l'ennemi. Le 16 novembre 1864, l'incendie d'Atlanta par le nordiste Sherman défraie la chronique : des flammes de plusieurs centaines de mètres de haut semblent proclamer un nouvel Holocauste. On cherche à démoraliser, à ruiner, à terroriser. Dans l'autre camp, le capitaine Wirz sera condamné pour ses atrocités : il laissa mourir des milliers de prisonniers nordistes de faim et de maladie dans un camp de concentration avant la lettre.

En 1865, alors que le Sud capitule enfin, l'horreur n'est pas éteinte : la fondation du Ku Klux Klan laisse présager des heures sombres et une victoire nordiste qui est toute, sauf définitive. Surtout dans les âmes.

En 1877, la réconciliation semble consommée, en apparence : on achève le démantèlement des anciennes plantations esclavagistes mais cela se fait surtout au profit des *carpetbaggers* venus du Nord et des *scalawags*, les collaborateurs sudistes profitant de ces spoliations. Le Ku Klux Klan n'a pas grand mal à recruter parmi les habitants humiliés.

On compte vers 1895 une centaine de lynchages de noirs par an, et un contournement dans de nombreux États du droit de vote pour les nègres, surtout que le Congrès, par manque de crédits, rechigne à contrôler les élections. En 1896, on décrète que la ségrégation séparant noirs et blancs relève de la compétence des États et non de l'État fédéral. Le Sud s'en régale !

Le mouvement Niagara est la seule contestation de ces iniquités : en 1905, le leader Du Bois prône l'égalité, le suffrage universel, la liberté d'expression pour tous, l'abolition de toute discrimination. S'ensuit le NAACP, association pour le progrès des noirs, toujours avec le même Du Bois, rejoint par Jane Addams, Andrew Carnegie, ancien magnat de l'acier. Mais leur influence filtre difficilement dans les terres traditionnalistes du Sud.

WILD WILD WEST

L'Ouest est en pleine construction.
Les microsociétés que sont les îlots de colons sont tout sauf utopiques : l'éloignement du gouvernement, la loi de la jungle rendent la justice aveugle, expéditive, forcenée.

En 1875, le juge Isaac Parker se mue lui-même en bourreau, et pend de ses propres mains 60 des 79 condamnés que comptent sa juridiction. Sur son gibet sont gravés les doux noms de « portes de l'enfer ». L'agence Pinkerton, à la fois pépinière de détectives et réservoir de briseurs de grève, donne l'assaut sur le ranch des frères James, célèbres bandits de grand chemin héroïsés par la population locale sudiste.

Dès 1883, l'Ouest a du vague à l'âme : Buffalo Bill ressuscite son esprit… dans des shows destinés aux villes de l'Est, et exportables vers l'Europe.

LA FIN DU PROBLÈME INDIEN

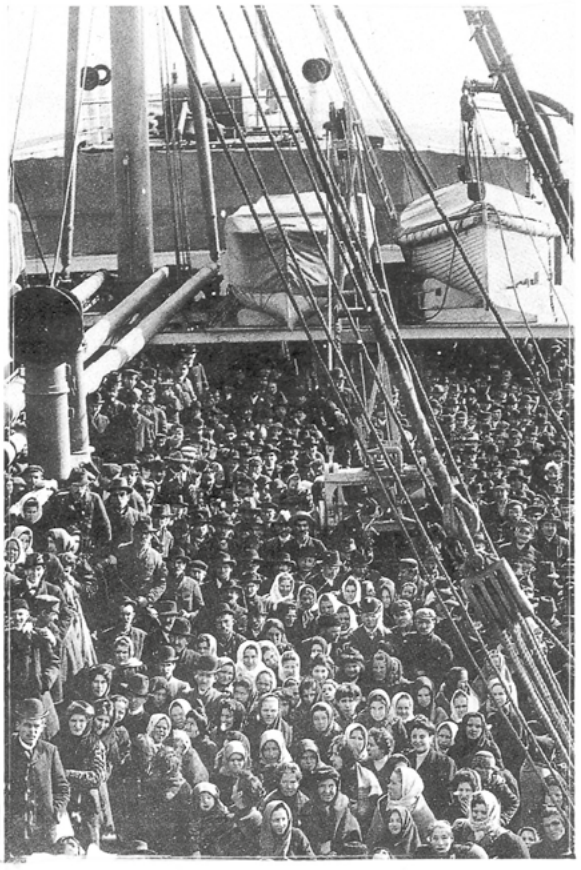
L'avancée inexorable des migrants vers l'Ouest condamne à terme les dernières tribus indiennes libres. La colonisation et les massacres s'accélèrent : en 1868, la charge de Custer est une véritable boucherie, et son comparse Sheridan proclame haut et fort qu'un bon indien est un indien mort. L'achèvement de la ligne transcontinentale entre San Francisco et New York, faisant passer le voyage de 3 mois à seulement 8 jours, rend leur résistance bien vaine : l'homme blanc sera toujours plus nombreux, ne s'arrêtera plus et leur destinée sera soit dans la terre de leurs ancêtres, soit dans la clôture d'une réserve. Des sursauts comme Little Big Horn (mort de Custer, tué par les Sioux et les Cheyennes en 1876) tentent d'inverser la tendance ; en vain.

En 1889, les territoires indiens sont ouverts à la colonisation et des grappes humaines – environ 200 000 personnes – se déversent sur les plaines gigantesques du Texas et de l'Oklahoma. Le *revival* indien initié par Wovoka, un illuminé qui créa la *Ghost Dance*, et qui aboutit à des rébellions chez des tribus rendues dociles, s'achève avec le massacre de Wounded Knee. Les Sioux ayant perdu leur dernière hache de guerre, l'indien entre définitivement dans la voie de la survivance.

ODYSSÉE DES MIGRANTS

Personne ne pensait que le mal de mer nous saisirait si vite. Tout le monde dormit profondément toute la nuit, sans faire aucune différence entre terre et mer. Vers cinq heures, je me réveillai, et je sentis et entendis la mer. Bord à bord, ça roulait, ça roulait… D'énormes vagues s'écrasaient contre la coque avec un bruit de tonnerre, déferlant sur le pont et pénétrant dans les cabines.

Mary Antin,
From Plotzk to Boston, 1894



On a parlé de l'attitude frileuse des conservateurs à l'égard des nouveaux arrivants. Pourtant, un immigré, c'est à la fois un repoussoir et une attirance. Sa valeur est estimée à 1500 dollars, soit autant qu'un ancien esclave noir de bonne facture. *L'Inman Steamship Company* dispose de plus de 3500 agents à travers le monde, chargés de vendre le rêve américain à des populations bien crédules. Et ça marche.

Devant l'afflux considérable de migrants, le pouvoir en place achève le Bureau Fédéral de l'Immigration et le fixe à Ellis Island, à New York, le chargeant d'être le sas sanitaire enregistrant et filtrant les 5000 candidats quotidien au rêve *made in US*. Inspection médicale,

change, coiffeur, mais aussi protection contre les escrocs racoleurs sont les missions de cette institution. Après son incendie de 1897, le centre se dote de dortoirs et d'un hôpital. On y parle douze langues et déjà, symboliquement, on américanise les patronymes en les enregistrant.

Un pourcent des candidats ne passe pas ce seuil : ce sont les criminels (dès 1875), les prostituées (idem), les handicapés mentaux (dès 1882), les polygames (dès 1891), les épileptiques, les anarchistes qui ont été trop bêtes pour être identifiés comme tels. Les chinois sont indésirables dès 1882. L'impératif est autant économique (concurrence à bas prix de main d'œuvre) que raciste (leur image de barbares, esclaves, mangeurs de rats, vicieux, idolâtres et immoraux, rien que cela !). Le mouvement des *Know Nothing*, xénophobe, milite pour qu'on restreigne le droit de vote aux américains de « souche ». Parfois les vannes se réouvrent : en 1890, deux milliers de japonais arrivent sans restriction et des milliers de japonaises indigentes sont jetées sur les trottoirs comme prostituées, ou comme *picture bride,* exposées sur des photos érotiques.

La migration française n'a jamais été conséquente pour les États-Unis même si en 1873, des exilés de la Commune étaient accueillis par la Société des réfugiés de la Commune à New York, créée parmi les rares socialistes francophones.

Les migrations se font parfois en deux temps. Une fois arrivées et acclimatées en ville, les familles succombent aux sirènes des publicistes et s'embarquent vers un voyage épuisant pour l'Ouest sauvage.

Cependant, il ne faut pas oublier que les migrations se font aussi dans le sens inverse des retours, notamment en période de crise ou quand le rejet des migrants est trop grand. Ces rapatriés sont les *Yanks* en Irlande, les *Américanos* en Italie, les *Amerykanty* polonais. Soit environ le tiers des exilés revenant sur leurs terres, changés à jamais par l'expérience américaine.

GANGS AND BOMBS OF NEW YORK

Une carte de la ville aux couleurs des nationalités présenteraient plus de rayures que la peau d'un zèbre et plus de couleurs qu'un arc-en-ciel.

Jacob Riis

New York est une tour de Babel, où près de la moitié des habitants sont nés à l'étranger. Chacun rejoint son quartier en fonction de ses origines : Lower East Side pour les italiens, l'Ouest pour les irlandais, le centre pour les juifs fuyant les pogroms européens. Un *melting pot* idéal pour lancer les batailles pour les territoires encore vierges, pour les frontières qu'il convient de repousser pour lutter contre le surpeuplement. Les mêmes schémas se répètent à l'encan dans les autres métropoles en construction : Chicago, San Francisco…

Les catholiques irlandais sont très représentés dans cette mosaïque, et ce depuis la Grande Famine. Ils font précéder leur départ par une veillée mortuaire, c'est peu dire. On leur prête volontiers une appétence pour la boisson et la violence et pourtant, outre leur sur-représentativité dans la police, beaucoup de leaders politiques sont issus de leur milieu. Les femmes ont un grand pouvoir parmi eux et détiennent les cordons de la bourse.

Les allemands luthériens ou catholiques sont des artisans qualifiés, ouvrent des restaurants, des brasseries, des tavernes, des clubs de gymnastique. Leur image est celle de dangereux révolutionnaires, est-ce la rançon de l'héritage de Karl Marx ? Une réputation néanmoins largement usurpée.

Les scandinaves ont le plus grand mal à s'éloigner de ce qui leur rappelle leur pays d'origine : le bois, la pêche sont leurs domaines.

Les italiens ont eu du mal à suivre le mouvement et arrivent sur le tard, vers 1888. Ils se rabattent sur le bâtiment, les rails, les travaux de force. Leur exil est vécu comme un mal nécessaire, une transition durant laquelle on s'enrichit pour un jour retourner au pays.

Les juifs fuient leurs pays et notamment la Russie antisémite. Ils sont plus urbains et lettrés que la moyenne à leur arrivée. Au sein même de leur communauté, des lignes de partage s'instaurent entre les allemands et les russes, les premiers dédaignant les seconds. Ce sont des cordonniers, des colporteurs, des petits métiers de rue.

Les polonais trustent les emplois non qualifiés des aciéries, des abattoirs. Ils cassent volontiers les prix, tout comme les chinois de l'Ouest, et rompent alors le fragile équilibre entre les communautés.

En tous les cas, ces communautés sont extrêmement soudées quand il faut se serrer les coudes. Ces assemblées parfois claniques sont de puissants moteurs pour la constitution de syndicats, surtout que sans trop caricaturer, tous les ouvriers des aciéries sont polonais, tous les bâtisseurs sont italiens ou irlandais, les colporteurs sont italiens ou juifs. Elles se retrouvent également dans des paroisses où l'on prêche encore dans la langue maternelle.

Personnages américains en France

De riches américains villégiaturent également en France, sur le modèle de leurs lointains cousins nobles d'Angleterre.

N'oublions pas que la France est créancière par rapport à la jeune Amérique ; elle y place de nombreux capitaux jusqu'à la première guerre mondiale. C'est sans doute le début de légendaires « oncles d'Amérique » qui vont tenter leurs chances là-bas. Cependant, le nombre d'immigrés français vers la Nouvelle Terre Promise est confidentiel, même pas un million au XIX^{e} siècle, à l'exception de l'anecdotique année 1851 avec la ruée vers l'or.

Après 1870, les alsaciens et lorrains refusant le joug allemand candidatent pour l'émigration, suivis des aveyronnais fuyant leur misère rurale, pour se frotter à celle de la Californie. Plus dans le ton du jeu, des enquêteurs américains se retrouvent à Paris pour suivre les enseignements criminalistiques de Bertillon, afin d'adapter sa célèbre méthode anthropométrique.



Ces nouveaux-venus, généralement sans le sou, sont des boucs émissaires idéaux pour expliquer la montée de la délinquance, pour y déceler les pontes de l'anarchie, les apôtres du désordre, et l'on préconise la castration pour les plus indigents d'entre eux. Leur révolte n'est-elle pas, dans ces conditions, légitimée ?

Déjà, les cheminots montrent la voie en 1877 : leur grève cause 19 morts parmi eux, ils incendient les dépôts de Chicago. Un conflit de plus grande ampleur se déclenche en 1886, le 1er mai. Dix mille grévistes à Chicago sont galvanisés par la *Central Labor Union*, syndicat à tendance anarchiste. Les mitrailleuses se mettent en place dans les carrefours, on craint les débordements. L'ambiance est explosive. L'image n'est pas vaine : le 5 mai, une bombe éclate, non loin d'August Spies, l'égérie de la manifestation. Les responsables seront traqués, retrouvés, condamnés à mort : il s'agit d'activistes de l'organisation nommée *Black International* à tendance marxiste. L'Amérique prend conscience de ce péril, l'exagère sans demi-mesure, et s'arme contre l'hydre gauchiste qui va bientôt voir ses têtes tomber. Dès 1914, *l'Industrial Workers of the World* devient la cible de lynchages xénophobes.

De nouveau, le 6 juillet 1894, la grève générale point de nouveau. Eugene Debs, à la tête de milliers d'ouvriers, tente de secouer le joug de G. Pullman, le magnat des chemins de fer de Chicago qui tente de compenser la crise par une baisse des salaires. La garde nationale intervient avec encore des martyrs de la cause à la clef.

En 1914, la garde nationale et quelques vigiles sont coupables de crimes odieux envers des mineurs en grève : 3 hommes, 2 femmes et 13 enfants sont tués ou brûlés dans l'incendie de leurs cabanons.

Pourtant, la culpabilité ronge l'âme de quelques industriels auparavant peu scrupuleux. Mais l'État ne cède pas sur la question sociale. En 1903, quand Mama Jones, égérie des gauchistes et figure emblématique de la charité, défile avec une centaine d'enfants mutilés de l'industrie devant le Sénat, elle est arrêtée par les forces de l'ordre.
Cette absence de compromis pousse certains patrons charitables, comme Carnegie, à créer des fondations pour les pauvres.

Ces gouttes d'eau ne suffisent pas pour éloigner certains ouvriers de la radicalité. En 1905, Harry Orchard est le suspect dans un attentat à la bombe qui emporte l'ancien gouverneur de l'Idaho, Franck Steunenberg, un répressif de premier ordre de grèves et de manifestations. Son syndicat, *l'Industrial Workers of the World*, devient rapidement le bouc émissaire et l'on voit l'Hydre anarchiste socialiste poindre partout.

Un parti socialiste sans grand succès voit le jour et son candidat, l'omniprésent Eugene Debs, en dit la messe : « *Tout capitaliste est un ennemi, tout travailleur est un ami* ». Parviendra-t-il à ses fins ? C'est un thème particulièrement fécond pour le meneur en quête de lignes de conflits.

FORTUNATELY, WEALTHY PEOPLE

Notre tableau de l'Amérique serait mensonger si on taisait l'existence de ces nouveaux riches, dont la vie est bien difficile.
Voyez leur but suprême : rester dans le *Social Register* de Ward Mac Allister qui recense les New Yorkais dignes d'être invités dans les dîners mondains. Il faut au moins posséder une gouvernante, un cuisinier, une femme de chambre, un majordome, un cocher… et de solides appuis.
Newport, non loin de la populeuse New York, est La Mecque des vacances des riches, avec ses bals prestigieux, son casino mais encore son Yacht Club, les hippodromes de Saratoga, non loin des vestiges de la bataille pour l'indépendance du même nom.
Cependant, malgré leurs efforts et leur enrichissement rapide, ils passent pour des parvenus pour leurs homologues européens dédaigneux. Et l'enterrement de nombreuses familles des deux côtés de l'Atlantique, dans le naufrage du Titanic, n'a pas amélioré les choses. Les efforts désespérés de ces familles pour marier des nobliaux européens, rien que pour épouser leur réputation et leur lignage, prête plus à sourire.

AMERICA RULES THE WORLD

L'extraordinaire extension du pays l'amène à jouer un rôle de premier plan sur les scènes Atlantique et Pacifique. Son nouveau statut de première puissance mondiale l'amène à reconsidérer son isolationnisme.
La doctrine Monroe considère que toute intervention en Amérique doit se faire sous le patronage des USA.
En 1898, c'est l'Espagne qui fait les frais de ce protectionnisme continental : sa féroce répression à Cuba lui attire les foudres de Washington.
La guerre éclate, est rapidement gagnée, les Philippines deviennent le trophée de chasse.
Et après… Faut-il s'arrêter là ?

REPÈRES

- **1869** : réalisation du premier chemin de fer transcontinental. L'unification du pays est en marche.
- **1881** : James Garfield devient président pour à peine un an, puisqu'il sera rapidement assassiné par un déséquilibré mental. Chester Arthur lui succède, un premier temps conspué, mais au final fort apprécié au vu de sa sagesse politique.
- **1884** : construction du premier gratte-ciel à Chicago. La ville s'étend verticalement et prend une dimension supplémentaire.
- **1885** : Grover Cleveland devient président, et chéri des conservateurs. Il sera réélu en 1893 après un passage par Benjamin Harrisson, pour être balayé par la Dépression.
- **1886** : cadeau de la France, la Statue de la Liberté trône dans la rade de New York.
- **1890** : avec l'arrivée de l'Idaho et du Wyoming, on assiste à l'achèvement de la Frontière, cette longue épopée que constitua la conquête de l'Ouest.
- **1890** : William Kemmler devient le premier supplicié victime de la chaise électrique.
- **1890** : Sitting Bull est tué lors de son arrestation à Standing Rock.
- **1890** : Jacob Riis dresse un portrait saisissant des bas-fonds des grandes métropoles américaines.
- **1892** : ouverture du centre de migration d'Ellis Island, porte d'entrée new yorkaise de tous les migrants.
- **1894** : une Grande Dépression jette un américain sur cinq dans les bras du chômage, phénomène inédit pour l'époque. Les démocrates conservateurs sont emportés par la tourmente, et le parti s'ouvre alors vers le progressisme. De nombreuses insurrections ouvrières sont réprimées par la force.
- **1897** : William McKinley commença deux mandats présidentiels, avant d'être assassiné en 1901 par un anarchiste. Il mène une politique d'expansion ambitieuse, se référant à la Destinée Manifeste selon laquelle les États-Unis se doivent de répandre la démocratie à l'Ouest. C'est une mission « divine ».
- **1898** : guerre contre l'Espagne au sujet de Cuba, remportée facilement. De plus, l'Union s'enrichit des îles Hawaï.
- **1901** : Carrie Nation devient l'égérie des anti-alcools, en saccageant l'intérieur de saloons au moyen d'une énorme hache.
- **1901** : Theodore Roosevelt, malgré sa mesure et sa volonté de pacifier les relations internationales, s'appuie sur la doctrine Monroe, selon laquelle les États-Unis doivent contrôler les affaires américaines, ce qui justifiera son implication dans l'affaire du canal de Panama.
- **1902** : les troupes américaines quittent les terres cubaines et l'île redevient indépendante, sauf la base de Guantanamo.
- **1903** : acquisition de droits permanents sur le canal de Panama.
- **1903** : création de la Garde Nationale chargée de la protection du territoire.
- **1904** : deux apparitions à New York, qui s'intègrent rapidement dans son paysage : la police montée et le métropolitain.
- **1904** : ouverture de l'Exposition Universelle à Saint Louis, permettant au pays de rivaliser avec Londres ou Paris.
- **1907** : fondation de la *National Association for the Advancement of Colored People* (NAACP) qui tente de freiner les exactions racistes faites dans les États du Sud.
- **1907** : l'immigration atteint son sommet avec 1.2 millions d'arrivants, majoritairement venus d'Europe de l'Est ou du Sud.
- **1908** : la première Ford T sort des ateliers.
- **1909** : le chef indien Géronimo meurt.
- **1911** : démembrement du trust Rockfeller en 34 compagnies différentes.
- **1912** : les analphabètes restent devant les portes fermées des États-Unis. Le robinet de l'immigration se ferme et devient plus sélectif.
- **1914** : ouverture officielle du canal de Panama. Intervention militaire contre le Mexique, se soldant par la victoire de l'Union.
- **1915** : des noirs toujours plus nombreux quittent le Sud inhospitalier pour travailler dans les usines du Nord se préparant à la guerre.
- **1915** : Haïti devient un protectorat américain.
- **1917** : une loi durcit sévèrement les conditions d'entrée des asiatiques dans l'Union : le président est contraint d'opposer son veto à cette loi inique.
- **1917** : suite au naufrage du paquebot Lusitania causé par un sous-marin allemand, les États-Unis entrent enfin dans la première guerre mondiale.

Le Japon

La coquille d'huitre : fermeture, puis ouverture

Peut-on trouver dans l'histoire du monde l'équivalent d'une révolution semblable à celle du Japon contemporain ?
À l'époque de Napoléon III, c'est un archipel féodal que son insularité protège contre les convoitises européennes mieux que la situation continentale de l'Indochine ou de la Corée. Mais le régime n'inspire pas plus de sympathie ni de confiance que celui de la Chine décadente.
L'empereur-dieu, reclus dans une capitale archaïsante, n'est plus qu'un symbole. Le pouvoir est aux mains débiles de maires du palais héritiers d'une longue tradition de grandeur, mais progressivement cernés par les feudataires. Eux aussi ont leur capitale, progressivement désertée par leurs vassaux.
Les institutions sont au point mort, figées dans un ritualisme inefficace. La défiance du monde a pris la forme la plus radicale : fermeture quasi hermétique des frontières. Pourtant, depuis plusieurs années, des flottes étrangères, en menant une guerre larvée, se sont ouvert des ports. Encore quelques années, semble-t-il, et le Japon, moins complexe que l'immense Chine qu'on peut grignoter mais non digérer, sera territoire colonial, comme l'Indochine, comme l'Indonésie, comme les Philippines. Il va peut-être sombrer dans une longue période d'exploitation où surnagera, presque folkloriquement, sa culture, pour se retrouver, au milieu du XX^e^ siècle, totalement désaccordé dans une indépendance recouvrée. C'est le spectacle qu'offrent les États de l'Asie sud-orientale. C'est le destin qui semble menacer inéluctablement l'archipel japonais. Or, vingt ans plus tard, plus indépendant que jamais, menaçant même les deux énormes Empires chinois et russe, il construit un État moderne inspiré des modèles européens et travaille d'arrache-pied à les égaler.

En pleine Belle Époque, il n'est plus question de coloniser le petit Japon. Il a déjà sa place dans le concert des nations. Il a brutalement tourné une page et un pouvoir fort, soudain revenu aux mains de l'empereur, brise les structures anciennes et les remplace par des nouvelles, souvent importées…

Charles Commeaux,
Histoire du Japon, 1969

Notre galerie de pays évoquait des États de naissance récente comme l'Allemagne, ou de décomposition avancée comme l'Autriche.
D'autres semblaient abonnés à des ères qui perduraient, comme l'Angleterre victorienne. Mais aucun, pas même les États-Unis, ne pouvaient prétendre à des changements aussi rapides et aussi profonds que le Japon. Cet archipel isolé à l'est de l'Asie sort de l'ère *Sakoku*, reclus et hostile à toute ingérence étrangère.

Mais l'avènement de l'empereur Meiji allait changer la donne, après quelques décennies où les puissances occidentales pouvaient commercer à partir de quelques ports japonais. Il avait compris la nécessité impérieuse de moderniser le pays, sous peine de connaître le même sort que la Chine, humiliée et dépecée par les puissances industrielles supérieures lors de traités inégaux. Il avait d'ailleurs vu la supériorité de l'armement moderne en matant la dernière révolte des samouraïs face à cette marche en avant inéluctable vers le progrès.

Avec l'aide de ces étrangers si redoutés, le Japon apprend le progrès, en s'équipant d'une marine, de chemins de fer, de télégraphes, souvent conseillé par des ingénieurs ou des modèles européens. Mais il prit aussi les travers de ses inspirateurs, comme la tentation de l'impérialisme. Pour prouver sa valeur et défouler cette énergie, il fallait ouvrir un chantier de conquête sur le continent asiatique.



Les dernières années du XIX[e] siècle sont consacrées au rattrapage du retard industriel : la houille, le coton, la soie, les chantiers navals et les équipements sont les moteurs du développement.

L'EMPEREUR INVIOLABLE

En 1889, une série de meurtres commis sur des ministres modernistes par des fanatiques plutôt conservateurs durcissent les positions. La Constitution aboutit à proclamer un empereur sacré et inviolable, au pouvoir quasiment absolu. Le culte shintoïste s'organise rapidement autour de la figure de l'empereur, devenant de plus en plus inaccessible. Chaque citoyen étant censé rejoindre un temple shinto, c'est un moyen de contrôle efficace.
Il est vénéré également par la nouvelle armée de métier qui remplace les anciens soldats dévoués aux féodaux. Il concentre les impôts depuis tout l'archipel grâce au yen, à l'abolition de droits de douanes intérieures. Néanmoins, il faut se rappeler que ces réformes ne se font pas sans résistance, et que les provinces les plus éloignées d'Edo (Tokyo) sont assez rétives au changement.

VIVRE AU JAPON

Mais ces faits nous renseignent mal sur ce qu'est de vivre au Japon à cette époque charnière. L'habitant de l'archipel connut les bouleversements de toutes les sociétés industrielles. Les premières années du XX[e] siècle furent celles d'une baisse spectaculaire de la Bourse de Tokyo, avec son cortège de misères. C'est peut-être pourquoi les marches des uniformes kakis furent accueillies avec soulagement, car c'était la guerre qui menait la reprise économique.
La société évolua, avec l'institution de Noël comme fête familiale, avec la consommation de la bière et son cortège de publicités envahissantes et ses fameux clubs nommés les « jardins de la Bière » qui pullulent à Edo. En corollaire, une nouvelle pudeur vit le jour, et la mixité dans les bains publics fut éconduite par les biens pensants, les chignons de ces dames furent réglementés, les va-nu-pieds furent contraints d'acquérir chausses à leurs extrémités. Les lycéennes japonaises prirent le parti d'escalader le mont Fuji, et d'adopter une émancipation toute nouvelle, influençant fortement la libido masculine. Cependant, les ouvrages de philosophie leur furent prohibés, sous prétexte que le taux de suicide chez ces jeunes donzelles était en forte recrudescence après avoir été bouleversées par leurs lectures métaphysiques.

Bien éloignés de ces préoccupations adolescentes, les ouvriers tentèrent d'épouser la cause socialiste mais mal leur en prit, les politiques lâchant leurs cerbères pour les mater. Les émeutes firent partie du quotidien japonais.
Ce sont donc des secousses sociales et culturelles qui font écho aux secousses telluriques qui frappent encore l'archipel.

LA TENTATION IMPÉRIALISTE

Les îles Sandwich, depuis leur découverte par le capitaine Cook en 1778, ont, à ce qu'on dit, fait des progrès beaucoup plus rapides que les îles avoisinantes sur le chemin de la Civilisation. Mais leur population, qui était de 3 400 000 habitants lors de la découverte, est tombée à 140 000 en 1823, soit en cinquante ans une diminution de 8% par an. Il y a beaucoup de causes possibles aux variations démographiques, mais laissons-les de côté pour le moment et demandons-nous ce qu'est exactement ce qu'on appelle « Civilisation ». Cela signifie pour les habitants de ces îles qu'ils ont renoncé au cannibalisme, mais également qu'ils sont devenus les esclaves de l'homme blanc. Lorsqu'il s'agit d'un pays gigantesque comme la Chine, les Blancs n'ont pas pu pénétrer à l'intérieur et ont exercé leur influence seulement sur la côte ; mais il semble très vraisemblable que l'empire chinois deviendra une possession européenne. Partout où vont les Européens, la terre cesse de produire, la végétation cesse de pousser ; pire, l'espèce humaine, parfois, s'éteint. Si nos compatriotes comprennent clairement la situation, et s'ils se rendent bien compte que le Japon est un pays d'Orient, ils seront bien obligés d'éprouver des craintes pour l'avenir...

Fukuzawa Yukichi,
partisan de l'occidentalisation du Japon,
se méfie de l'Occident, 1876

La cible sera la Corée, que la Chine considère comme un protectorat. Le gain de la Corée et de Formose (Taïwan) indisposa fortement les puissances occupantes de la Chine, soucieuses de ne pas compter un joueur supplémentaire dans leur partie de Monopoly, ou de Risk, étant donné que la péninsule de Liao Toung est un point stratégique pour les voyages en mer.
Tout au plus, il arrache un accord avec les russes en 1898 qui lui accorde la prééminence sur les affaires coréennes. Le Japon doit abandonner son gain de Liao Toung mais ressasse sa vengeance. Une vengeance sourde, il participe toutefois au corps international qui délivre les ambassades étrangères de Pékin lors de la guerre des Boxers.
Il tiendra une revanche éclatante sur les occidentaux lors de sa victoire contre l'ogre russe en 1904-1905. Port Arthur est rapidement bloqué, l'escouade maritime

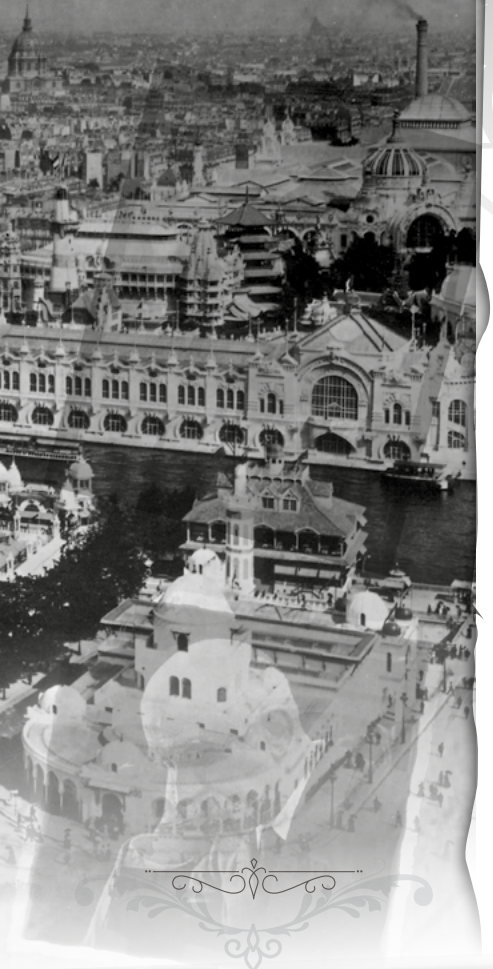
envoyée depuis la Baltique est mise en pièces. Le tsar pâlit et se voit contraint de capituler, à la grande joie de l'empereur.
Désormais, l'adversaire du Japon pourrait être les États-Unis, seule puissance régionale à pouvoir lui faire face rapidement en Asie-Pacifique. D'ailleurs, les deux pays concluent un pacte selon lequel les USA laissent les coudées franches en Mandchourie, contre l'assurance que le Japon stoppe les migrations de sa population vers le Nouveau Monde. En effet, sous la pression des autochtones américains, une loi restreint ces arrivées de main d'œuvre trop bon marché, et des mesures discriminatoires, voire des pogroms, frappaient les « jaunes » de Californie.
En 1912, une nouvelle ancienne ère s'achève avec la mort de l'empereur. La prédominance nippone est incontestable en Asie de l'Est. Pour combien de temps ? En 1914, une courte guerre voit les japonais confisquer les colonies allemandes du secteur. Mais cela pourra-t-il durablement étancher la soif de conquêtes de l'Empire du Soleil Levant ?

REPÈRES

- **1837** : première mission diplomatique d'un navire américain ayant sauvé 7 marins japonais. Fiasco cependant au vu de la violente réaction du gouvernement japonais.
- **1852** : des naufrages volontaires sont organisés par certains japonais pour mettre la pression sur leur shogun, afin d'ouvrir les frontières à l'occident après deux siècles d'isolationnisme nippon.
- **1853** : le commodore américain, appuyé de plusieurs navires, accentue la pression pour une ouverture commerciale.
- **1854** : la boîte de Pandore s'ouvre : les américains obtiennent deux ports de mouillage, il n'y a pas de raison pour que la Grande Bretagne, la Russie et la Hollande ne fassent rapidement de même…
- **1858** : le nouveau shogun Tokugawa Iemochi signe de multiples traités commerciaux avec les puissances occidentales.
- **1863** : des partisans du clan Choshu tirent sur les navires européens, contraignant le shogun à les pourchasser. Les expéditions contre ce clan et ses alliés dureront jusque 1866.
- **1867** : remise du pouvoir à l'empereur et fin du shogunat, ce gouvernement par la caste des samouraïs. Meiji, nouvel empereur, inaugurera le virage moderniste de son pays. Signe des temps, il transfère sa capitale de Kyoto, capitale religieuse de l'Ouest, vers la prometteuse Tokyo.
- **1869** : signe de cette nouvelle modernité, une première ligne télégraphique est installée par les soins des anglais.
- **1871** : les anciens fiefs des samouraïs sont remplacés avantageusement par des préfectures.
- **1871** : une école publique est organisée sur le modèle américain, luttant efficacement contre l'illettrisme.
- **1872** : les japonais sont environ 33 millions.
- **1872** : le train de Tokyo à Yokohama fait la fierté des japonais.
- **1872** : la bannière solaire rouge sur fond blanc devient l'emblème national.
- **1877** : Takamori Saigo du clan samouraï Satsuma tente un baroud d'honneur contre la modernisation prônée par le gouvernement. Il prend comme appui l'interdiction de porter le sabre formulée contre sa caste l'année précédente. En vain. 300 survivants face à 35 000 soldats équipés d'armes modernes, la confrontation entre les ères ne fut pas à son avantage.
- **1882** : Jigoro Kano remet au goût du jour la pratique ancestrale du Budo, la voie des guerriers, en organisant l'enseignement du Judo.
- **1894** : première confrontation avec l'extérieur, face à la Chine, terminée rapidement mais réitérée en 1904.
- **1905** : le face à face avec la Russie tourne à l'avantage nippon. Stupéfaction dans le monde : pour la première fois, une nation européenne est mise en échec par un peuple « exotique ». Le Japon compte désormais sur la scène internationale.
- **1910** : l'empereur peut compter désormais 51 millions de fidèles sujets.

Personnages japonais en France

Les relations entre les deux pays sont au beau fixe. Des militaires français collaborent par des échanges de technologies et d'armement avec l'Empire du Soleil Levant. Des français d'exception ont marqué le Japon de leur empreinte : le juriste Gustave Émile Boissonade, Henri Pelegrin qui installa l'éclairage au gaz ; tandis qu'en 1898, la première voiture importée est une Panhard-Levassor !
En échange, le Japon fait fureur dans les milieux artistiques et esthétiques, influençant grandement les impressionnistes, les arts nouveaux, la littérature…
On peut donc raisonnablement songer à quelques émissaires nippons gracieusement invités par les autorités républicaines, et qui pourraient compter parmi votre galerie de personnages de *Crimes*.
Par contre, pas de trace d'immigration nippone dans notre France de la Belle Époque…



Les enjeux internationaux

LA FIN DES GRANDES MIGRATIONS ?

Pastiche du poème au pied de la Statue de la Liberté, poème original d'Emma Lazarus.
« Gardez [au lieu de « donnez-moi »] vos corps éreintés, vos miséreux, vos masses entassées, aspirant à la liberté, le misérable rebut de vos rivages grouillants. Ne vous avisez surtout pas [« envoyez-moi] de m'envoyer ces sans feu ni lieu que la tempête malmène : car j'ai éteint [« je tiens »] la lampe qui éclairait la porte dorée. »

Tout le XIX[e] siècle a été une ère de migration où les européens ont essaimé leurs colonies partout dans le monde. Le principal Eldorado aura été la jeune République américaine, mais pas seulement.
L'Australie cesse d'être une simple colonie pénitentiaire qui servait de dévidoir aux prisons anglaises. Les femmes rejoignent les hommes qui ne sont plus des forçats, pour envahir le bush de cette immense île à l'intérieur encore mal connu.
Non loin de là, la Nouvelle Calédonie française prend le même pli, avec le retour de nombreux déportés de la Commune après leur retour en grâce.

Les émigrations françaises se portent davantage sur les possessions d'outre Méditerranée, l'Algérie en première ligne où les colons se livrent à de florissantes exploitations. Mais la capacité d'accueil du département d'Alger n'est pas extensible et les départs s'essoufflent.

Cependant, le tournant du XX[e] siècle n'est pas propice aux départs massifs. La faute aux portes océanes de New York et de Los Angeles qui se ferment progressivement, suite à une vague plutôt xénophobe de la part des premiers migrants qui redoutent que les nouveaux venus n'accélèrent la crise économique des États-Unis. Du coup, les conditions d'entrée sont de plus en plus drastiques.

Une seconde réalité explique aussi cet essoufflement. Le retour au pays est à la mode dans certains pays qui ont fraîchement conquis leur autonomie et leur unification, comme l'Allemagne et l'Italie. Du coup, le surplus de population ne se déverse plus ailleurs, et on commence à le ressentir dans certains pays européens où la population se sent un peu à l'étroit dans les plus grandes métropoles.



LA QUESTION COLONIALE

Il y a un second point que je dois aborder (...) c'est le côté humanitaire et civilisateur de la question (...) Les races supérieures ont un droit vis-à-vis des races inférieures. Je dis qu'il y a pour elles un droit parce qu'il y a un devoir pour elles. Elles ont le devoir de civiliser les races inférieures (...)
Ces devoirs ont souvent été méconnus dans l'histoire des siècles précédents, et certainement quand les soldats et les explorateurs espagnols introduisaient l'esclavage dans l'Amérique centrale, ils n'accomplissaient pas leur devoir d'hommes de race supérieure. Mais de nos jours, je soutiens que les nations européennes s'acquittent avec largeur, avec grandeur et honnêteté de ce devoir supérieur de la civilisation (...)

Jules Ferry,
débat sur la politique coloniale
à la Chambre des Députés,
séance du 28 juillet 1885

Races supérieures ! Races inférieures ! C'est bientôt dit. Pour ma part, j'en rabats singulièrement depuis que j'ai vu des savants allemands démontrer scientifiquement que la France devait être vaincue dans la guerre franco-allemande, parce que le Français est d'une race inférieure à l'Allemand. Depuis ce temps, je l'avoue, j'y regarde à deux fois avant de me retourner vers un homme et vers une civilisation et de prononcer : homme ou civilisation inférieure ! Je ne veux pas juger au fond la thèse qui a été apportée ici et qui n'est autre chose que la proclamation de la puissance de la force sur le Droit. L'histoire de France depuis la Révolution est une vivante protestation contre cette inique prétention. C'est le génie même de la race française que d'avoir compris que le problème de la civilisation était d'éliminer la violence des rapports des hommes entre eux dans une même société et de tendre à éliminer la violence, pour un avenir que nous ne connaissons pas, des rapports des nations entre elles.

Discours de Georges Clemenceau
à la Chambre des Députés,
séance du 30 juillet 1885

Ces deux discours fondateurs résument bien l'ambivalence des points de vue sur la politique coloniale. L'aventure coloniale ne se conteste pas, elle est. C'est une réalité revigorée depuis les débuts du XIX[e] siècle. Les puissances européennes sont entrées dans une frénésie dominatrice qui les fait se départager les territoires asiatiques et africains. L'Amérique du Sud conquiert quant à elle son indépendance, suivant le modèle de l'Amérique du Nord.

Les objectifs sont clairement annoncés :

- Créer des débouchés commerciaux, exploiter des ressources inconnues en métropole, établir des têtes de ponts pour la marine dans les eaux internationales ;
- Acquérir une puissance démographique propre à faire pâlir les rivaux européens, et disposer d'un réservoir de conscrits en cas de guerre ;
- Explorer, conquérir pour conquérir car si on ne le fait pas, le voisin s'en chargera…

Mais il faut convaincre l'opinion et ces arguments peuvent certes ravir les nationalistes et les patriotes, ou encore les principaux intéressés de ces aventures commerciales.

Mais pas le reste de la population.

On agite alors la corde sensible : en France, pays porteur des libertés héritées de la Révolution française, on agite le drapeau du missionnaire républicain. On se propose de civiliser les territoires conquis, en apportant et les bienfaits d'une démocratie, et les valeurs de la religion ou du moins, à partir du divorce d'avec l'Église et du triomphe laïc, celles de la II[e] République.

Et l'on peut dire que ça marche, parce que la population adhère à ce projet, qu'elle s'investit dans les projets d'émigration, qu'elle finance les entreprises qui profitent des avancées coloniales et qui se constituent en lobbies.

La position de Clemenceau est bien plus marginale et concerne le plus souvent les élites intellectuelles.

Cependant, il serait déplacé de ne voir en ces discours engagés qu'une forme de cynisme politique. La plupart des élus colonialistes étaient convaincus du bien-fondé de leur mission, certes de par leur méconnaissance des réalités du terrain que nous aborderons plus loin.

L'Algérie, La France africaine, par ma voix d'évêque, vous ouvre ses portes et vous tend ses bras. Ici, vous trouverez pour vous, pour vos enfants... des terres plus abondantes et plus fertiles... Venez, en contribuant à établir sur ce sol encore infidèle une population laborieuse, morale, chrétienne. Vous en serez les vrais apôtres, devant Dieu et devant la patrie.

Appel de Monseigneur Lavigerie
aux chrétiens, 1871

Et cette conviction du bien-fondé de cette mission civilisatrice est très prégnante dans les milieux ecclésiastiques. Les fidèles des colonies représenteront sans doute de grands bataillons de chrétiens dans le futur et cela rentre dans le dessein biblique d'apporter l'évangile à la Terre entière. Surtout que les villes achèvent de se déchristianiser, dans leurs composantes ouvrières du moins, et cette terre stérilisée par les chimères socialistes doit être compensée par de nouvelles moissons de brebis éclairées.

Certes, ces nouvelles générations de prêtres qui s'engouffrent dans les bateaux à vapeur croisant au large de l'Afrique et de l'Amérique du Sud n'ont pas toujours conscience des précédents excès de l'Église en la matière. La colonisation espagnole du XVI^{e} siècle avait associé le marchand, le conquistador et la croix portée par le missionnaire. Et parmi eux, bon nombre avait volontairement fermé les yeux devant les exactions des guerriers de Cortès, le machiavélique tombeur des aztèques et ceux de Pizarro, cet ancien gardien de cochons opportuniste. Pour un seul De Las Casas, défenseur de la cause indienne, combien de prêtres réfractaires à toute idée d'humanité chez les indiens, de curés dévoyés par l'aveuglement destructeur de la Sainte Inquisition aux Amériques ?

Certes, les nouveaux missionnaires sont bien moins tributaires de l'obscurantisme des temps modernes. Plus instruits, ils apportent beaucoup aux peuplades indigènes, bien que leur zèle a rompu le pacte séculaire de ces gens avec la terre nourricière, que leur frénésie éducative a rendu obsolète la transmission orale des légendes, de la culture, des croyances entre les générations. Une acculturation qui a contribué à faire divorcer les ancêtres, les anciens et les jeunes indigènes dont certains tentent parfois de singer les manières du colon.

Des colonies utopiques ont tenté de s'implanter dans ces terres lointaines, au plus profond de la jungle brésilienne, africaine, jusqu'aux sommets de Katmandou.

Mais à chaque fois, la greffe fut rejetée, et les colonies des cartes postales n'ont jamais réussi à effacer ce qu'elles furent la plupart du temps pour les concernés : un bouleversement, un traumatisme, un enfer sur terre.

La position anglaise est beaucoup plus consensuelle. La logique coloniale y est plus ancienne et se trouve portée par la Couronne britannique elle-même. L'impérialisme s'y confond avec les intérêts de la nation, du drapeau et comme dirait le conquérant Cecil Rhodes, s'il y a une logique qui doit rester dans la politique de ce pays, c'est qu'il se doit de teinter le plus de régions du monde possible dans le rouge propre aux bataillons de Sa Majesté. La volonté de conquérir y est plus implacable qu'en France.

En premier lieu je crois en l'Empire britannique, et en second lieu je crois en la race britannique. Je crois que la race britannique est la plus grande des races impériales que le monde ait connues. Je dis cela non comme une vaine vantardise, mais comme une chose prouvée à l'évidence par les succès que nous avons remporté en administrant les vastes possessions reliées à ces petites îles, et je crois donc qu'il n'existe pas de limite à son avenir.

Discours de Joseph Chamberlain, Ministre des Colonies de Grande-Bretagne, 1895

L'incident de Fachoda est très révélateur à ce sujet. En 1898, l'expédition française de Marchand devait relier le Sénégal à Djibouti, en plantant le drapeau tricolore sur les jalons de cette traversée du continent d'Ouest en Est. Cependant, parvenue au Soudan, elle se heurte à l'expédition anglaise qui poursuit la même logique, cette fois ci en imposant son pavillon de l'Égypte au Nord vers le Transvaal au Sud. Après de difficiles pourparlers, Marchand doit faire machine arrière : c'est l'Angleterre, plus présente dans la région et plus forte militairement, qui réalisera sa jonction si symbolique dans une Afrique si disputée. Depuis, les rapprochements entre la France et le Royaume-Uni sont en berne, et la presse française suit avec attention la guerre qui oppose les britanniques aux afrikaners, appelés boers, luttant pour conserver leurs terres gagnées contre les peuples zoulous. La France se frotterait les mains d'une défaite de la perfide Albion.
Néanmoins, même avec cette politique coloniale plus volontariste, l'Angleterre reste plus souple quand il s'agit d'administrer ses nouveaux territoires, n'hésitant pas à dresser des partenariats, à s'appuyer sur les élites locales, en se livrant au jeu machiavélique des manigances, des influences politiques pour asseoir sa suprématie.

Ouvrir à la civilisation la seule partie du globe où elle n'a pas encore pénétré, percer les ténèbres qui enveloppent les populations entières, c'est si j'ose le dire, une croisade digne de ce siècle de progrès. Il s'agit de planter l'étendard de la civilisation sur le sol de l'Afrique centrale et de lutter contre la traite des esclaves.

Léopold II, Discours d'ouverture de la Conférence de Géographie de Bruxelles, 1876

Ce discours du roi des Belges est en cela intéressant qu'à l'époque de ladite conférence, les belges sont animés (du moins en façade) par les mêmes sentiments et ambitions civilisatrices que les français de Jules Ferry.

Pourtant, on pourra aisément aller plus loin dans l'explication de textes à la lumière de leur comportement au Congo qu'ils auront dominé. S'ils plantèrent un étendard, c'est sur le cadavre des guerriers congolais qu'ils soumirent au terme d'une conquête sans merci. Et le paradoxe est d'autant plus criant quand on évoque la lutte contre la traite des esclaves, puisque la domination du Congo, dont le but est l'exploitation des ressources minières, a été l'une des plus dures pour les indigènes, réduits dans un état proche de la servitude, sans aucun répit ni aucune contrepartie autre que les coups et les brimades. Il y a pire et nous le verrons plus loin, mais nous avons franchi le seuil de l'inhumanité, et de la franche décadence des idéaux européanocentristes.

Au Congo, les impôts se paient en nature.
Dans la plupart des districts, les chefs doivent fournir à date fixe un certain nombre de kilogrammes de caoutchouc qu'ils font recueillir par leurs esclaves ou plus généralement par des femmes dans les forêts.
Quand ces chefs sont en retard, ce qui leur arrive le plus souvent, car ils ne seraient pas des nègres s'ils avaient la notion du temps, on prend toutes les femmes du village et on les consigne dans le fort le plus voisin, jusqu'à ce que la quantité de caoutchouc réclamée soit au complet.
Alors on rend les prisonnières à leurs époux, en en gardant seulement quelques unes des plus jeunes, à titre d'amende. Et ce sont celles-là qu'on donne aux soldats (...)

Extrait de M. de Mandat-Grancey,
Impressions d'un Touriste au Congo
(fin du XIX^e siècle)

Le système de rançon décrit par Mandat-Grancey se rapproche du système esclavagiste des siècles précédents. Nous ne sommes pas plus élevés que les peuples arabes et leurs razzias légendaires, ou les corsaires barbaresques qui capturaient des otages sur les côtes pour les revendre sur les marchés d'esclaves du Sahara. La déshumanisation des indigènes permet ce genre d'excès et les codes qui régissent les lois favorisent ce genre de discriminations.

Pour autant, les témoignages de ces touristes, de ces humanistes fonctionnaires coloniaux ne touchent pas l'opinion publique qui feint, par une ignorance voulue ou entretenue, de ne pas savoir ce qui se passe réellement aux marges de leurs pays. Car finalement, ces contrées lointaines peuplées de sauvages constituent-elles réellement une partie de leur nation ?

Un peuple a besoin de terre pour son activité, de terre pour son alimentation. Aucun peuple n'en a autant besoin que le peuple allemand qui se multiplie si rapidement, et dont le vieil habitat est devenu dangereusement étroit. Si nous n'acquérons pas bientôt de nouveaux territoires, nous irons inévitablement à une effrayante catastrophe. Que se soit au Brésil, en Sibérie, en Anatolie ou dans le sud de l'Afrique, peu importe, pourvu que nous puissions à nouveau nous mouvoir en toute liberté et fraîche énergie, pourvu que nous puissions à nouveau offrir à nos enfants de la lumière et de l'air d'excellente qualité et quantité abondante.

Albrecht Wirth,
Volkstum und Weltmacht
in Der Geschichter,
sur l'espace vital allemand

Mis à part la conquête de nouveaux horizons teintée de mission civilisatrice, s'il y a un autre élément à retenir de ce sujet, c'est celui-ci : la notion d'espace vital. Du point de vue de l'époque, on colonise parce qu'on n'a pas d'autre choix. Le dynamisme démographique, l'épuisement des ressources que sous-entend le développement industriel, tout pousse à l'exploit prédateur hors de ses frontières. Et comme on ne peut faire facilement vaciller l'échiquier européen perclus dans de solides alliances, on se tourne vers un autre plateau de jeu.

L'Allemagne est en cela un parfait exemple : prise dans les enjeux strictement européens de la *MittleEuropa*, ayant peu de façade maritime pour la pousser hors de ce continent, elle a raté le premier train pour la conquête coloniale. Elle réclame alors sa part du gâteau, pour affirmer son statut de nouvelle puissance mondiale, et sans doute pour tempérer l'effusion de migrants vers les États-Unis qui la laisserait exsangue.

Parmi les choix formulés, on se tourne vers le sud africain, à la lisière des territoires occupés par les britanniques et les afrikaners hollandais, non loin du désert du Kalahari.

Les émissaires allemands se pressent également en Chine pour arracher la concession de comptoirs. Et en 1905, la crise marocaine met en lice l'Allemagne contestant l'influence française sur ce royaume africain. Presque un coup de semonce qui annonce la première guerre mondiale.

La question des indigènes doit être résolue uniquement dans le sens de l'évolution naturelle de l'histoire universelle, c'est-à-dire que la moralité supérieure doit avoir le pas sur la civilisation inférieure. L'État moderne, en tant que puissance coloniale, commet vis-à-vis de ses sujets le plus grand des crimes, lorsque se laissant hypnotiser et dominer par de confuses idées humanitaires, il épargne aux dépens de ses propres nationaux des races nègres vouées à disparaître.

Discours de Kopsch au Reichstag, Berlin

En Allemagne peut-être plus qu'ailleurs, la légitimité de la colonisation n'est que peu contestée, tant le besoin se fait pressant, voire urgent. C'est pourquoi le traitement des indigènes frôle l'esclavage, et que celui des peuples locaux réfractaires à l'autorité est implacable. La répression féroce du peuple herrero est un modèle de cruauté, de barbarie : les insurgés sont poussés dans le Kalahari où ils meurent de soif et d'inanition ; les captifs sont parqués dans des camps de retranchement qu'on appellera bientôt camps de concentration. Ne parlons pas des expérimentations des médecins du Reich sur les populations autochtones, réduites à l'état animal de cobaye pour une colonisation allemande des plus prédatrices.

Quelle est-elle ? En ce qui concerne les colonies dotées d'autonomie, nous ne pensons plus à elles comme des dépendances. Ce ne sont plus des possessions, mais bel et bien une famille. Nous pensons à elle, et nous en parlons, comme d'une partie de nous-mêmes, une partie de l'Empire britannique, unie à nous par des liens familiaux, de religion, d'histoire, de langage, même si elles sont dispersées aux quatre coins du monde ; les mers qui autrefois semblaient nous séparer, maintenant nous rassemblent.

Discours de Joseph Chamberlain au Royal Colonial Institute, Londres, le 31 mars 1897

Pour autant, ce traitement inhumain des colonisés n'est pas la norme, tout juste une image d'Épinal que nous conservons volontiers de cette période.

Le statut des colonies est aussi divers que le nombre de colonies lui-même. Les colonies d'exploitation offrent les conditions de vie les plus déplorables aux indigènes qui y sont soumis. Mais les colonies de peuplement permettent parfois des approches plus fraternelles entre européens et populations locales, quoiqu'une distance de « sécurité » demeure partout de mise. Des protectorats, des dominions, d'autres formes de colonisation moins affirmées complètent le tableau d'une situation très hétérogène.

LE RACISME ORDINAIRE

C'est en vain que quelques philanthropes ont essayé de prouver que l'espèce nègre est aussi intelligente que l'espèce blanche. Un fait incontestable et qui domine tous les autres, c'est qu'ils ont le cerveau plus rétréci, plus léger et moins volumineux que celui de l'espèce blanche. Mais cette supériorité intellectuelle qui selon nous ne peut être révoquée en doute, donne t-elle aux blancs le droit de réduire en esclavage la race inférieure ? Non, mille fois non. Si les nègres se rapprochent de certaines espèces animales par leurs formes anatomiques, par leurs instincts grossiers, ils en diffèrent et se rapprochent des hommes blancs sous d'autres rapports dont nous devons tenir grand compte. Ils sont doués de la parole et par la parole nous pouvons nouer avec eux des relations intellectuelles et morales, nous pouvons essayer de les élever jusqu'à nous, certains d'y réussir dans une certaine limite. Du reste, un fait plus sociologique que nous ne devons jamais oublier, c'est que leur race est susceptible de se mêler à la nôtre, signe sensible et frappant de notre commune nature. Leur infériorité intellectuelle, loin de nous conférer le droit d'abuser de leur faiblesse, nous impose le devoir de les aider et de les protéger.

Pierre Larousse, article « Nègre », Grand Dictionnaire Universel du XIX^e siècle, 1872

Le pendant nauséeux de l'œuvre civilisatrice européenne passait nécessairement par le rabaissement, l'avilissement des cultures indigènes. Il fallait démontrer ce qui semblait explicite à l'époque : combien la civilisation européenne était supérieure en tout, ce qui justifiait le fait d'imposer cette culture au reste du monde. Pour porter l'une au pinacle, il incombait aux colonisateurs de rabaisser la culture des autochtones.

Aussi, toute l'intelligentsia que composaient les penseurs, philosophes, médecins et explorateurs concourut à dépeindre l'image de l'indigène, incapable de se prendre en mains quand il est nègre, coupable des pires des barbaries comme le nord africain ou l'asiatique, ou sur la pente

descendante de l'Histoire avec des empires sénescents, héritages de temps qui passent pour médiévaux aux yeux d'un européen, comme pour les Indes ou la Chine. Le parfum du dépaysement, des épices et des paysages à couper le souffle s'accommode des effluves animaux que dégagent les indigènes tels qu'ils apparaissent dans ces images d'Épinal.



Les médias s'emparent de ces clichés et les démultiplient, à grand renfort d'illustrations tapageuses : des scènes de tortures dans des royaumes lointains, des combats entre hommes et fauves dans la savane, des tribus honteusement nues, probablement vicieuses, qui vivent au carrefour entre l'homme et le grand singe. Les jardins d'acclimatation entrent en scène et reconstituent des scènes de vie fantasmées, où les indigènes se louent dans des travestissements de leurs réalités : villages de carton pâte, pagnes de circonstances, oisiveté et démonstration de cris ou de scènes rituelles, ce qui plaît énormément au public et préfigure les succès d'estime des expositions coloniales dès la fin de cette bien Belle Époque.
Le manque d'éducation et le faible accès au savoir ne peuvent tout expliquer. Il fallait qu'un discours officiel, des sommités scientifiques, se greffe sur cette peau pour que l'illusion demeure.

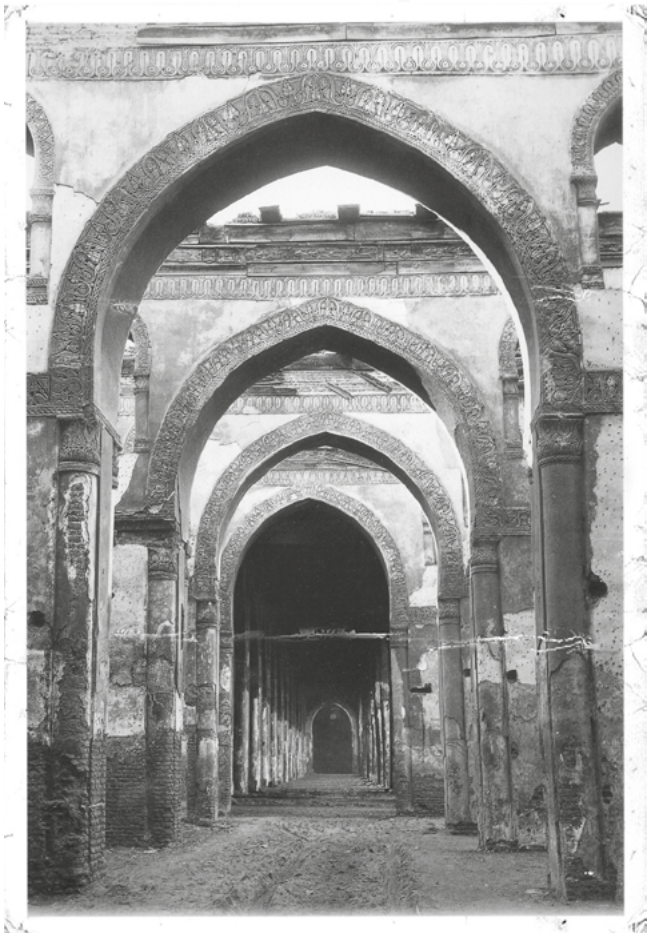
La définition de nègre transpire de cette condescendance des intellectuels sur les peuplades dites primitives : on les considère comme des peuples enfants ou préadolescents avec le besoin de protection, d'autorité, et de rébellion que ces étapes de la vie présupposent. L'adulte, c'est le colon, qui dispose de la vérité éducative. Voyons le discours sous-jacent de cette logique proprement raciste.

> *Dans les races les plus intelligentes, comme les parisiens, il y a une notable proportion de la population féminine dont les crânes se rapprochent plus par le volume de ceux des gorilles que des crânes du sexe masculin (...). On ne saurait nier, sans doute, qu'il existe des femmes fort distinguées, très supérieures à la moyenne des hommes, mais ce ne sont là des cas aussi exceptionnels que la naissance d'une monstruosité quelconque, telle, par exemple, qu'un gorille à deux têtes, et par conséquent, négligeables entièrement.*
>
> **Gustave Le Bon,**
> **Exposé sur la Phrénologie**

Il n'existe donc pas une humanité mais des humanités, qu'on peut hiérarchiser sur une immense pyramide de l'évolution. Pour savoir qui est au sommet de l'édifice, il convient de connaître la nationalité du savant et on le sait de suite… Les anglais suivent par exemple Maudsley, pour qui des signes d'affadissement de la race européenne sont indubitables, et doivent probablement venir de cette nouvelle propension à la démocratie, le régime protégeant les faibles et n'invitant plus au renforcement de la race, comme pourrait le faire le puissant Empire sur les sujets britanniques.
Passons.

Les captures de sujet africains (enfin, négroïdes selon les critères de l'époque) ou asiatiques tendent à démontrer, grâce à la mesure anthropométrique et au calcul de volume crânien, que l'homme blanc est au sommet de l'échelle ; que sa femme est juste en-dessous et se rapproche des mensurations des tribus africaines, tout juste bonnes à dépasser le cerveau des grands gorilles.

Mais personne ne met encore en doute la validité de ces démonstrations scientifiques, qui sacrifient la qualité au détriment de la quantité, et ce même dans leur approche de la science… En omettant sciemment que bon nombre de crânes de génies avaient des capacités cervicales plus que réduites…



La société musulmane, en Afrique, n'était pas incivilisée ; elle avait seulement une civilisation arriérée et imparfaite. Il existait dans son sein un grand nombre de fondations pieuses, ayant pour objet de pourvoir aux besoins de la charité ou de l'instruction publique. Partout nous avons mis la main sur ces revenus en les détournant en partie de leurs anciens usages ; nous avons réduit les établissements charitables, laissé tomber les écoles, dispersé les séminaires. Autour de nous les lumières se sont éteintes, le recrutement des hommes de religion et des hommes de loi a cessé ; c'est-à-dire que nous avons rendu la société musulmane beaucoup plus misérable, plus désordonnée, plus ignorante et plus barbare qu'elle n'était avant de nous connaître.

Extrait de Alexis De Tocqueville,
rapport sur l'Algérie, 1847

Les anthropologues ne sont pas en reste et valident parfois avec force de complaisance les récits truculents des explorateurs, avides de détails croustillants sur les us et coutumes alimentaires, vestimentaires et sexuelles des peuples qu'ils scrutent, sans jamais se départir de leur œil d'européen, et par là complètement hermétiques au système de pensée de leurs hôtes.

Le soleil du désastre s'est levé à l'Occident,
Embrassant les hommes et les terres peuplées (...)
La calamité chrétienne s'est abattue sur nous
Comme un nuage de poussière.
Au commencement, ils arrivèrent
Pacifiquement,
Avec des propos tendres et suaves.
« Nous venons commercer,
disaient-ils,
Réformer les croyances des hommes,
Chasser d'ici-bas l'oppression et le vol,
Vaincre et balayer la corruption. »
Nous n'avons pas tous perçu leurs intentions
Et maintenant nous voilà leurs inférieurs.
Ils nous ont séduits à coups
de petits cadeaux
Ils nous ont nourris de bonnes choses. ...
Mais ils viennent de changer de ton.

Vers 1875,
un poète du nord du Ghana,
El Hajj' Ommar,
évoque la conquête de l'Afrique

Qu'en est-il de la position indigène ?
Des positions aussi diverses que celles des colonisateurs. Essayons d'envisager plusieurs cas de figure.

Parfois, certains autochtones ont privilégié, voir sollicité l'intervention des européens pour régler des affaires internes. Mal leur en a pris puisque c'était inviter le loup dans la bergerie. Néanmoins, ils ont parfois tiré leur épingle du jeu en accaparant les postes à responsabilité, notamment dans les protectorats où l'emprise coloniale est minime.
D'autres ont parfois aidé les arrivants, plus ou moins activement. Porter les affaires des expéditions, servir de traducteurs auprès de leurs congénères, mettre à profit leurs talents de pisteur ou de traqueur, sauver un explorateur d'une nature aux dangers implacables…
Ils en ont tiré bénéfice, sous forme de contacts parmi les colons ou d'un emploi pérennisé.

Rappelez-vous de Sylvestre Bienaimé, le soudanais au service du professeur Vernier du scénario *L'amour d'une étoile*, très heureux d'avoir été libéré de l'esclavage par les français.
La position médiane concerne le plus de monde : l'indifférence. L'ignorance que l'ouragan colonial s'est abattu sur le pays.
Passons désormais aux formes de résistance, tout d'abord passive. Certains indigènes voient ces arrivées d'un mauvais œil, parce qu'ils sont très attachés à leurs convictions. Ils traînent volontairement les pieds quand ils sont contraints de favoriser l'occupant ou le « visiteur ». Ils rechignent à leur indiquer une bonne direction, à leur répondre sauf sous la contrainte.
Mais parfois, la méfiance se mue en défiance. Entrons dans le cercle des résistants, des pourfendeurs de la domination coloniale, ceux qui par leur guérilla ou leur lutte ouverte, veulent chasser le blanc de la terre où gisent les esprits et leurs ancêtres.

NATIONALISME, PATRIOTISME

Il ne faut avoir aucun regret pour le passé, aucun remords pour le présent, et une confiance inébranlable pour l'avenir.
Jean Jaurès

La Nation, le peuple, c'est à la fois une génétique, une conscience commune, une âme. C'est le produit d'une histoire qui se doit d'être reconnue et ressassée tant à l'intérieur du pays qu'à l'extérieur, par ses rivaux et ses ennemis. La Nation, au XIX^{e} siècle, se croit la seule élue de Dieu et attend une guerre pour valider cette élection. Elle est ivre de reconnaissance. Bismarck, en lançant les peuples allemands contre l'Autriche et la France, savait que le mortier prendrait. Le magma des peuples, en s'entredéchirant, se durcit. L'important pour les nations secondaires n'est pas de triompher, mais de tenir suffisamment longtemps pour que les autres, de guerre lasse, se résolvent à les reconnaître.

Le nationalisme s'exalte comme le grand ciment des peuples, et le territoire devient sacralisé. L'Alsace-Lorraine fait partie de ces sanctuaires, ces Jérusalem qui sont l'enjeu de plusieurs paroisses. La terre en elle-même n'est pas forcément la finalité, c'est aussi ses produits économiques qu'on se dispute.

Il invente des histoires nationales, comme les sagas antiques, pour forger des consciences communes. On déterre des mythes d'autres âges, ici Vlad Tepes, ailleurs Jeanne d'Arc, outre-Manche Boadicée.

La chronologie de fin de partie vous aide à appréhender les différentes étapes de la marche à la guerre. N'oubliez pas que vous la lirez avec les yeux d'un joueur, mais que votre personnage ne se doute de rien. À chaque nouvel épisode qu'il lira dans les premières pages des journaux aux titres alarmistes, il sentira soit l'angoisse, soit la frénésie d'une guerre monter en lui.

Depuis 1870, notre patrie est mutilée ; les prussiens nous ont enlevé l'Alsace et une partie de la Lorraine. Mais si ces deux provinces ont été arrachées de vive force à la mère patrie, elles sont restées françaises par le cœur ; voici un fait qui le prouve bien. Dernièrement un inspecteur des écoles allemandes vint visiter une école des environs de Colmar. Il interrogea les élèves. Après quelques questions générales, il montra une carte d'Europe pendue au mur et s'adressant à un élève à la mine éveillée et intelligente, il lui demanda ironiquement : « Voyons, où est la France ? ». « Où est la France ! Elle est ici » répondit l'enfant sans hésiter et en posant sa main sur son cœur...

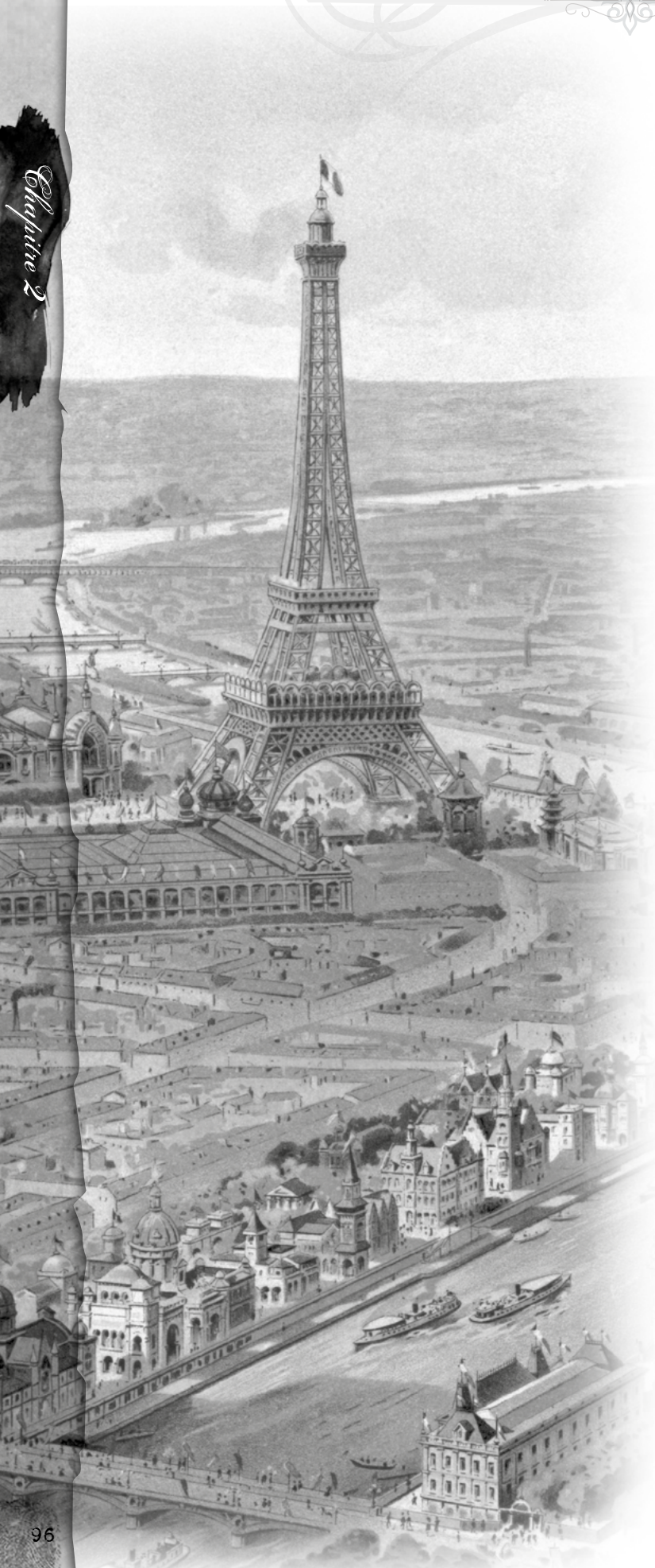
Notre Patrie est Mutilée :
extrait d'un manuel d'école primaire, 1914

LE CONCERT CACOPHONIQUE DES NATIONS

Un peu d'internationalisme éloigne de la patrie, beaucoup y ramène.

Jean Jaurès

Nous sommes encore dans une ère chantée par Clausewitz, théoricien prussien de la guerre, comme celle des guerres entre les peuples au sein du concert des nations. La guerre, plus que tout autre moyen diplomatique, est le meilleur instrument pour démontrer sa supériorité, pour acquérir des avantages rapides et pérennes. Selon Clausewitz, la guerre est la continuation de la politique des États par d'autres moyens, sans pour autant être une fin. La guerre possède sa propre grammaire, pas sa propre logique. Et de logique, il n'y en aura aucune quand on se perdra dans les charniers du front de 1914-1918.



L'échiquier européen est ébranlé. Dans cette partie sans fin, et ce depuis des siècles, on veille à ce qu'aucune nation ne surpasse trop les autres. Si c'est le cas, on s'allie pour lui faire une piqûre de rappel sur l'équilibre sacré en Europe. Cet échiquier reproduit exactement les règles du célèbre jeu dont la métaphore est issue : les grandes puissances régulent les appétits de ceux qui voudraient quitter leur statut de pion pour devenir des pièces maîtresses.
Le problème est que l'industrialisation et la démographie galopantes, dopées par les discours nationalistes, eux-mêmes attisés par les rivalités coloniales, dressent les pays les uns contre les autres.

Il faut prendre des garanties en cas d'agression : la conception de vastes alliances en est un exemple. Alors que les puissances centrales allemandes et autrichiennes se rapprochent, elles se voient progressivement encerclées par l'alliance franco-russe. On ne sait si l'Angleterre rejoindra le duo après le regrettable incident franco-britannique de Fachoda (1898).

Les renversements de tendance étant nombreux, en France, l'Exposition Universelle est un moment charnière pour renforcer les liens ou au contraire les distendre. Paris risque de se transformer en arène diplomatique où l'on pourrait faire capoter les alliances et échouer les traités. Les groupes de pression et autres factions ont déjà ourdi leurs plans en ce sens… Les adversaires de la III^{e} République l'ont aussi compris, leur dessein étant de faire échouer les rapprochements ébauchés par le gouvernement.

Dans la grille de lecture des grands de ce monde, on raisonne selon deux oppositions : l'intérieur et l'extérieur, le rival et l'ennemi.

Rival et ennemi, car le rival n'est jamais mis à mort, il est seulement défié et combattu, comme dans un entraînement. C'est un peu la guerre des fleurs des aztèques : on combat les petites nations voisines pour capturer des prisonniers, sans tuer un trop grand nombre, afin d'accroître sa puissance. L'ennemi lui peut être anéanti sans remords, car il est jugé comme absolument extérieur à soi.
Intérieur et extérieur, en fonction de cercles concentriques à partir de son pays, de sa capitale. Plus on s'en éloigne, plus on dérive vers l'extérieur, plus on perd du pouvoir sur l'étranger. C'est l'éternel problème de vastes pays comme la Russie ou l'Autriche Hongrie, où les dirigeants, coincés dans leurs palais, tentent désespérément de ramener leurs régions périphériques sous l'égide de l'intérieur. Par contre, quand on traite avec des personnes qui nous sont lointaines, soit géographiquement, soit racialement, les règles établies ne s'appliquent plus : face à des indigènes asiatiques ou africains, face à des peuplades dites primitives, on nie à l'Autre le droit d'exister.

Le jeu se borne alors à la guerre, l'exclusion, la domination, la subjugation, l'extermination. En témoignent les répressions féroces des anglais face aux indiens révoltés, les camps de concentration espagnols à Cuba, l'extermination des Herreros sud-africains par les prussiens. Entre l'intérieur et l'extérieur subsistent des îlots dénommés léproseries et asiles de fous.

Les léproseries sont l'intérieur de l'extérieur de la Cité : les peuples minoritaires et indépendantistes, tous ceux qui habitent à la frange de la nation et qui ne rentrent pas dans sa norme. Trop souvent encore en France, les régionaux poursuivent l'usage de leurs langues « vulgaires », ne se sentent pas concernés par la politique nationale. Une bonne guerre aiderait à souder le pays… Les Turcs iront bien plus loin ; leurs lépreux seront les arméniens, devenus les ennemis à abattre, idée à l'origine du premier génocide de l'histoire. Les colonies, pour les pays qui en disposent, sont aussi des léproseries en puissance.

Les asiles de fous sont l'extérieur de l'intérieur de la Cité : les quartiers délabrés propices à la révolte, les Cours des Miracles, les prisons, les clandestins, les clochards… Certains auront l'idée de déverser le flot des fous dans les léproseries : ainsi va de la déportation des prisonniers vers la Guyane ou la Nouvelle Calédonie, comme après la répression de la Commune de Paris. On se débarrasse du problème en le confinant dans d'autres latitudes. En vain, car telles des *Écuries d'Augias*, il est impossible de nettoyer complètement ces « asiles de fous ».

Mais alors, que se passe-t-il en cette veille de Première Guerre Mondiale ? Les rivaux deviennent tout à coup des ennemis. Ils sont partis pour s'entredéchirer dans une guerre totale où le vaincu ne le sera pas aux points mais au KO. Une folie collective qui change les règles de la donne en matière de guerre. Sans doute parce que si le civilisé veut embourgeoiser les « barbares », il lui faut se barbariser d'abord, par des valeurs martiales et d'autorité.

APOCALYPSE

Une apocalypse est attendue si l'on considère toutes les forces qui sont à l'œuvre dans le but de récuser ou de détruire le monde. Ces forces sont politiques, économiques, scientifiques ; elles prennent le visage de l'anarchisme, de l'exploitation de la classe ouvrière, du racisme médical et colonial, des discours nationalistes acerbes, du culte de la force brute et martiale par les éloges de la guerre…

Si le progrès est réel dans la vie quotidienne, repoussant les limites de l'espérance de vie au-delà des quarante ans, condamnant les pandémies et annonçant une prospérité sans précédent, on déplore la perte des repères sociaux, l'équilibre des pouvoirs entre les classes sociales, les violences, les exclusions.

Les discours se radicalisent et on part volontiers dans des extrêmes, on rêve de la chute de la nation ennemie, comme de l'entreprise rivale, comme de son voisin encombrant. Sous couvert de civilisation, on s'adonne aux pires des perversités, des brutalités. On devient volontiers intégriste dans sa façon de parler et de penser. Être intégriste, c'est confondre ses valeurs avec les principes universels, c'est confondre ses convictions avec les conventions du genre humain, sa religion et la politique, sa morale avec l'éthique commune. C'est croire qu'on incarne ce qu'il y a de mieux, de bien.

Face à ces perspectives sombres de conflits de peuples, de guerres apocalyptiques, beaucoup se réfugient dans des explications religieuses, ésotériques, brandissent la menace de la fin du monde, de la fin d'un monde : le leur. Le tombeau de la civilisation… D'autres encore brandissent la théorie de l'acosmisme, selon laquelle le monde n'existe pas, qu'il n'a pas de réalité propre. Une manière de nier les phénomènes, les problèmes, de se « lâcher » alors, puisqu'il n'y a plus d'enjeux.

Nombre de politiques sont consternés quand ils apprennent les agissements de fous sanguinaires et suicidaires, de terroristes et d'anarchistes prônant le sacrifice de leurs propres existences… Ces exemples vont à l'inverse des idéaux judéo-chrétiens qu'ils véhiculent, et cette épidémie de désespérés laisse augurer de sombres lendemains…



REPÈRES

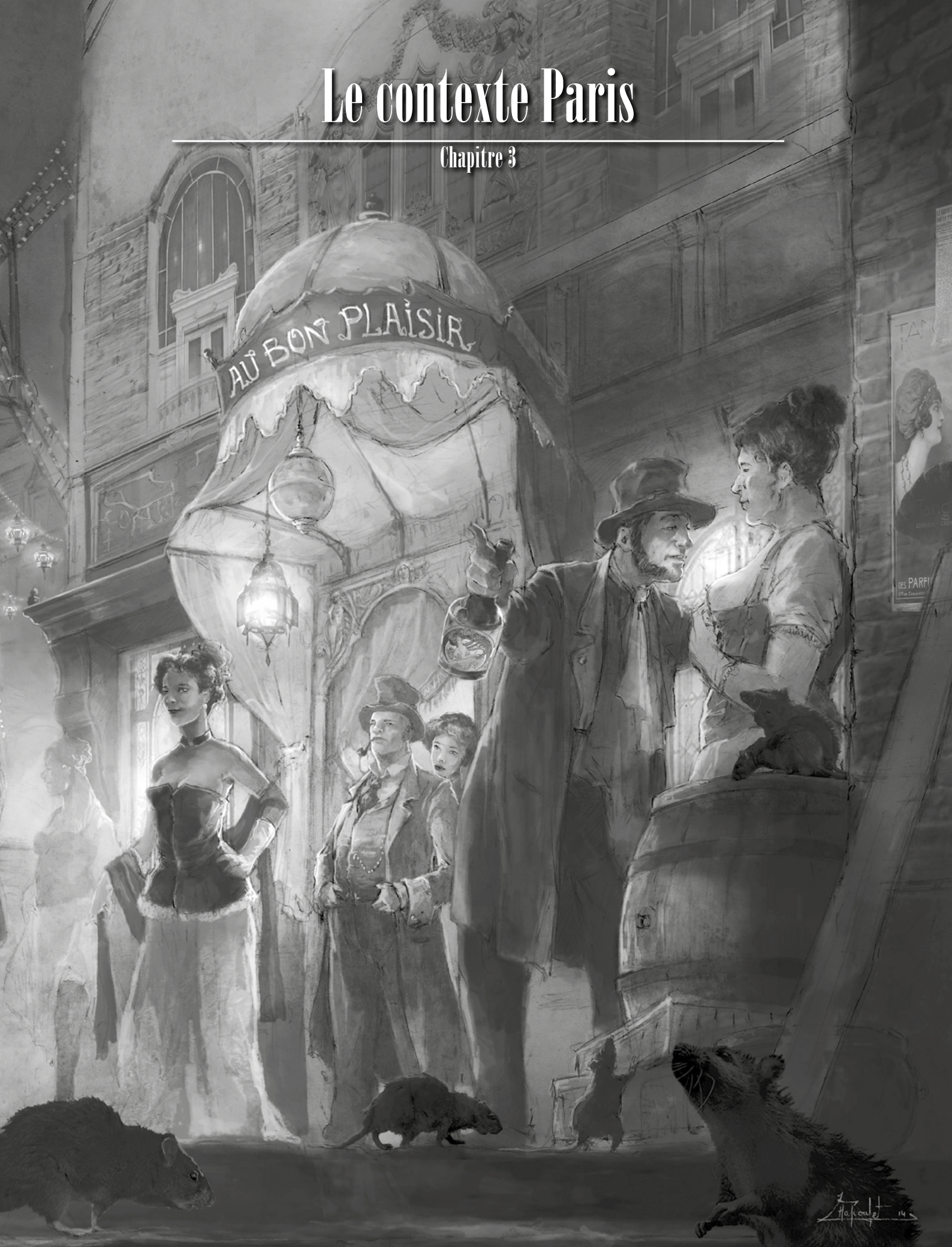
- **1839-1842 et 1858-1860** : guerres de l'opium. Le Royaume-Uni tente de préserver son approvisionnement en paradis artificiels en mettant à genoux l'empereur de Chine. Des concessions dans des ports chinois sont ouvertes. D'autres Européens s'y engouffrent.
- **1857** : révolte des cipayes contre les colons anglais.
- **1869** : premier indien rejoignant le corps des hauts fonctionnaires d'état, dont le concours se passe à Londres.
- **1872** : formation de la Triple Alliance entre Allemagne, Russie et Autriche-Hongrie ourdie par le chancelier Bismarck, au nom de la solidarité entre empereurs.
- **1873** : suppression de l'armée des samouraïs au Japon. Remplacement par une conscription moderne sur le modèle occidental : c'est une révolution sociale anti-féodale.
- **1875** : coup de chaud aux relations franco-allemandes lors de la reconstitution de l'armée française : il faudra l'intervention du Royaume-Uni et de la Russie pour calmer l'affaire.
- **1876** : le ministre juif Disraeli proclame Victoria impératrice des Indes.
- **1878** : fin de la guerre des Balkans qui boute les Ottomans hors de l'Europe, grâce à la victoire des russes délivrant les peuples slaves de l'emprise musulmane. Début de contentieux entre les pays européens qui veillent à leurs intérêts propres.
- **1879** : le chancelier Bismarck espère secrètement qu'une nouvelle alliance des trois empereurs verra le jour, entre Allemagne, Autriche et Russie. En 1881, c'est chose faite avec un traité de neutralité en cas de conflit avec un tiers. Les diplomates oeuvrent dans le plus grand secret…
- **1880** : construction du canal de Panama par Ferdinand de Lesseps. Les travaux ont cours jusqu'en 1914. Dans la lignée du canal de Suez, l'Europe cherche à « raccourcir » le monde.
- **1882** : la Triplice est signée entre l'Allemagne, l'Autriche Hongrie et l'Italie. Cette dernière se sentait lésée sur la Tunisie récupérée par la France, ennemi commun de cette alliance.
- **1885** : la conférence de Berlin partage l'Afrique entre les quatorze puissances coloniales. Les litiges africains s'interrompent... pour un court instant.
- **1885** : à Bombay le parti du Congrès, d'inspiration nationaliste, est fondé. Les jeunes politiciens indigènes sont couverts par la société des théosophes.
- **1887** : une guerre douanière envenime les relations entre la France et l'Italie pour dix ans.
- **1887** : l'Affaire Schnoebelé est un incident de frontière entre France et Allemagne, qui marque durablement les esprits sous l'action de la presse.
- **1889** : échec de la tentative d'influence des russes en Afghanistan.
- **1890** : démission de Bismarck devant l'impétueux Guillaume II, décidé à ne pas se laisser gouverner par le vieux lion.
- **1890** : la chute de Bismarck va mettre fin à bon nombre de ses projets d'alliance, notamment avec la Russie.
- **1891** : entente cordiale secrète entre la Russie et la France pour adopter des positions communes.
- **1892** : la Russie quitte le giron allemand pour se jeter dans les bras des français, avec un pacte d'assistance mutuelle en cas d'attaque de la Triple Alliance. À son arrivée au pouvoir en 1894, le tsar Nicolas II valide cet accord.
- **1894** : le Japon déclare la guerre à la Chine. La victoire du premier inquiète les occidentaux.
- **1895** : un premier massacre d'arméniens est orchestré par les turcs et les kurdes, heureusement stoppé par l'armée britannique.
- **1895** : l'Afrique occidentale française est créée pour donner une unité administrative à ce vaste empire de l'ouest du continent noir. Les gouverneurs rejoignent leurs nouvelles provinces.
- **1896** : la visite officielle du tsar Nicolas II comble d'aise les français.
- **1896** : l'Italie est le premier pays européen vaincu par une puissance africaine. Le négus retourne les armes jadis fournies par les transalpins contre eux. La politique de grandeur de la nouvelle Rome est enterrée dans les savanes éthiopiennes. Pendant ce temps, la France annexe Madagascar grâce au général Gallieni.
- **1897** : un important programme de construction navale est voté en Allemagne. « *Nous ne voulons porter ombrage à personne, mais nous exigeons notre place au soleil* », dixit le vice-amiral Von Tirpitz. 1897 : Le prince Tilak de Puna complote contre l'occupant en utilisant l'assassinat comme moyen de pression politique.

- **1898** : Lord Curzon devient vice-roi des Indes, par « *un décret de la Providence, pour le grand bien de millions de représentants de l'espèce humaine* ».
- **1898** : un incident diplomatique à Fachoda (Soudan) oppose le Royaume-Uni à la France qui doit évacuer la région, dépitée.
- **1898** : une attaque britannique contre les derviches du Soudan laisse 117 morts parmi eux contre 11 000 morts indigènes.
- **1898** : incident de Fachoda entre une expédition africaine française et son homologue britannique. Les français repartent la queue basse.
- **1898** : dépeçage de la Chine qui cède des bases aux européens et aux russes. Ces concessions mécontentent le peuple. L'impératrice Ci Xi soutient les sociétés secrètes violemment xénophobes.
- **1899** : la France est définitivement évincée de la vallée du Nil par le condominium commun entre l'Égypte et le Royaume-Uni. 320 français et une mitrailleuse mettent en fuite 12 000 cavaliers tchadiens. Les boers résistent toujours dans leur guérilla ouverte contre l'Angleterre pour la possession de l'Afrique du Sud.
- **1899** : un nouvel espoir ? La Conférence de La Haye préconise la limitation des armements et prévoit la constitution d'un tribunal d'arbitrage en cas de conflits entre états.
- **1900** : le corps expéditionnaire international part pour la Chine, afin de régler la révolte des Boers contre les intérêts étrangers dans l'Empire du Milieu.
- **1902** : accord secret entre la France et l'Italie, qui restera neutre en cas d'attaque allemande.
- **1908** : l'Autriche-Hongrie annexe la Bosnie, ce qui précipitera les révoltes slaves au sein de l'Empire.
- **1912** : échec de négociations entre anglais et allemands concernant la puissance maritime et la neutralité d'Albion en cas de guerre continentale.
- **1912-1913** : les guerres balkaniques servent d'entraînement à la guerre européenne. Le kaiser allemand accepte l'idée d'une « guerre nécessaire » contre les Russes et les Français.



Le contexte Paris

Chapitre 3









Parti-pris

LE POURQUOI DU COMMENT

Le but de cette partie est de rendre le contexte le plus vivant et le plus évolutif possible. Nous avons choisi un cadre assez restreint puisqu'il se limite à Paris et ses alentours. Cependant, gageons que d'autres contextes seront développés au sein des scénarios et des suppléments de la gamme de livres qui accompagneront la présente version de *Crimes*.

L'objectif pour les joueurs, au sein de ce manuel, est multiple :

- Avoir des informations pratiques sur les lieux d'information, de pouvoir, de transports, les particularités des quartiers de Paris, les moyens de transport ;
- Glaner des contacts parmi les personnages et les lieux présentés, et y recourir en cas de coup dur, pendant une enquête parisienne ;
- Connaître la surface des choses, la façade des gens, et persévérer ensuite pour découvrir les secrets qui agitent ces personnes et qui secouent les coulisses de la Ville Lumière ;
- S'impliquer de façon ludique dans des « affaires » qui établissent des liens dans cette galerie de lieux et de portraits ; ainsi, le joueur en revient à sa première nature, celle de l'enquêteur, en brandit tous les éléments qu'il a à sa disposition au départ d'un dossier.

Bref, vous n'aurez qu'un succédané dans ce manuel, quand les informations réservées au meneur auront l'effet d'un café bien frappé et bien senti. Mais il faut bien commencer quelque part…

Pour le meneur, ce contexte a des finalités et des arômes différents :

- Connaître les secrets qui animent les PNJ et les intrigues qui secouent la capitale, et ainsi prolonger les promesses esquissées dans le manuel des joueurs ;
- Animer les divers protagonistes de ce contexte, en ayant des conseils pour les mettre en scène ; faciliter le recours aux genres et créer une véritable interaction entre les PJ et les PNJ : si les premiers ont recours aux services des seconds, ce n'est jamais sans conséquence…

PARIS, MAIS POURQUOI PARIS ?

Pourquoi ne pas continuer à livrer une description exhaustive de l'univers de *Crimes*, et préférer se recentrer sur une parcelle de celui-ci, la ville de Paris ? Parce qu'il était impossible d'embrasser la Belle Époque toute entière, de vous donner un cours d'histoire accéléré. La chronologie manque cruellement de chair. Les approches thématiques demeurent par trop désincarnées. L'évidence s'est imposée à nous : Paris était le réceptacle de tous les thèmes de cette ère, la ville macrocosme qui recélait en elle toutes les parcelles de ce que nous souhaitions vous dire des années 1900. Mais pas trop.

Point trop n'en faut dire, de peur de vous enlever le sel nécessaire pour que vous vous appropriez la Ville. Ainsi, vous ne trouverez dans cette partie que ce qui est immédiatement accessible pour un PJ de *Crimes* débutant, ayant pris le soin pendant quelques mois de nouer des contacts, de battre le pavé, de se forger ses premières expériences.

Chevronné, il accèdera petit à petit aux secrets de Paris en quittant le havre de ses Lumières pour contempler sa part d'Ombres.

Paris, Ombres et Lumières, les secondes pour tout joueur un tant soit peu curieux et qui se donnera la peine de dévorer les pages suivantes ; les premières réservées au meneur qui distillera avec parcimonie tout ce qui se terre, se cache, attendant de fondre sur le trop-curieux.

Ne nous taxez pas derechef de parisianisme ; le bac à sable que nous vous offrons vous tiendra occupé pendant de nombreuses heures de jeu. Vous pourrez vous exiler dans d'autres contrées abordées dans des scénarios ou suppléments, ou créées par vos soins dans les endroits qui vous sont chers. Cette description de Paris vous aidera à structurer votre univers personnel, en lui donnant tous les ingrédients nécessaires pour faire monter la mayonnaise.

De quoi sera fait ce contexte parisien ?
Dans la précédente édition, nous avions regroupé des thématiques fortes derrière des lieux que nous considérions comme emblématiques : le Père-Lachaise, le Sacré-Cœur, la préfecture, le Petit Parisien… Cependant, il nous apparait dommage de ne vous montrer que quelques « cartes postales », aussi prestigieuses soient-elles, en délaissant de nombreux lieux dignes d'intérêt, qui feraient de Paris votre nouvel univers « persistant », qui évolueraient en même temps que vous, personnages. Un monde dans lequel les PJ et les PNJ interagissent, habitent, enquêtent, nouent des contacts, explorent.

Aussi, pour épouser au mieux la vocation de *Crimes* comme jeu d'enquête, nous avons constitué des dossiers qui répertorient, au travers de quelques « affaires », bon nombre de lieux, factions, personnages de tous horizons. Le but est simple : que les personnages-joueurs soient en mesure de se constituer un volumineux carnet d'adresses, d'avoir des références qui les aideront lors de leurs épineuses enquêtes.

LES DOSSIERS

Composition d'un dossier

Les dossiers reprennent les affaires les plus chaudes de Paris et de la France de la Belle Époque. C'est dans ces nœuds gordiens que se retrouveront rapidement entravés vos personnages, englués dans la toile de l'Histoire en marche. Une rapide description du thème met les points sur les « i ».

Les pièces suivantes du dossier concernent des faits-divers, des petites affaires qui sont des pistes possibles à suivre. Le meneur en fera ses choux gras puisque dans son manuel, on lui propose des indices, des PNJ, des lieux pour mettre en scène leur résolution. Les joueurs se contenteront de ces hameçons qui sont des intrigues secondaires intéressantes à lier à leur carrière dans le monde de *Crimes*.

À l'intérieur de certains dossiers, on retrouve des conseils très précis sur la façon de créer la carrière des PJ. Devenir policier, journaliste, médecin, puis savoir dans quels services ou dans quelles spécialités on peut bifurquer. Quand ce ne sont pas des conseils de création, on en trouve d'autres qui positionnent vos joueurs sur des sujets sensibles : comment appréhendent-ils le divorce entre État et Église catholique ? Comment se définissent-ils sur la terrible Affaire Dreyfus ? Ou d'autres pistes pour raccrocher au maximum vos personnages à leur environnement, comme la façon de vivre ou de percer dans une société occulte.

LISTE DES DOSSIERS DE POLICE

- **La guerre des polices :** la description complète de la gamme des enquêteurs de Crimes, partant des forces de police (préfecture, sûreté générale, police des chemins de fer…) passant par les détectives et arrivant aux journalistes. Et surtout les rivalités entre elles pour obtenir le « scoop » ou le prestige d'avoir résolu un odieux fait-divers.

- **La presse** vous révélera l'attitude parfois ambigüe des gratte-papier qui œuvrent au sein de pléthoriques feuilles de chou.

- **La menace anarchiste :** un ennemi de poids pour nos enquêteurs que d'extirper les rhizomes de la nébuleuse anarchiste. Qu'ils soient russes ou français (le sanglant Octobre), les anars viennent de nombreux terreaux : milieux gauchistes, immigrés, nihilistes, ou simples rêveurs utopistes.

- **La République des scandales :** en dépit de l'aura angélique qu'elle se donne, la République connaît des travers entre corruption, affaires scandaleuses et machinations politiques (la mort du président Faure). Ses ennemis implacables, qu'ils soient nationalistes, monarchistes ou autres, ne cessent de la harceler et de la pousser à la faute. Ce dossier vous montre les coulisses des factions et des lieux de pouvoir.

Liste des dossiers de police

- **La plaie antisémite :** l'Affaire Dreyfus bat son plein, les pro et les anti battent le pavé et font couler sang et encre pour défendre leurs opinions. Ce dossier examine les dommages collatéraux de l'Affaire, des troubles antisémites émanant de groupuscules en pleine expansion, aux redoutables légendes urbaines concernant le Cercle Sabbatique. Prévoyez votre épée de duel.

- **La guerre du crime** tente de dresser un aperçu fragmenté des divers milieux criminels de la capitale. On y insiste sur les batailles rangées opposant l'Hydre aux légions d'Atlas, chef de file des apaches parisiens. Soit une galerie d'antagonistes et de contacts dans le milieu de l'illégalité, chose fondamentale si vous souhaitez que vos enquêteurs puissent récolter les renseignements nécessaires pour triompher.

- **L'Église en péril** décrit le contexte enflammé de la religion en France avant la séparation d'avec l'État en 1905. Panorama des tendances extrémistes entre intransigeants, modernistes et anticléricaux. Le gouvernement chassera-t-il l'ombre du Vatican planant sur l'archevêché ? Les réformes reculeront-elles face aux défilés catholiques criant au sacrilège ? Les miracles de Paris vont-ils revigorer une foi somme toute défaillante ?

- **La boue de l'occultisme** aborde ce qui ne devrait pas être abordé. Soit l'ésotérisme du plus anodin (le spiritisme de salon) au plus dangereux (la magie noire opérationnelle). Quelques groupes, personnages et factions y sont dévoilés, de même que des conseils pour positionner vos PJ par rapport à la connaissance et la pratique de l'occultisme.

- **Les dérives de la médecine** fait le point sur les carrières médicales, les lieux de soins dans Paris, en abordant quelques affaires qui démontrent l'ambivalence des sciences du corps et de l'esprit à la Belle Époque : doit-on faire l'économie de l'éthique ou doit-on tout sacrifier sur l'autel d'Esculape ?


Cinq Centimes
L'AURORE
Littéraire, Artistique, Sociale
ERNEST VAUGHAN
J'Accuse...!
TRE AU PRÉSIDENT DE LA RÉPUBLIQUE
Par ÉMILE ZOLA

Les protagonistes

Au-delà des dossiers qui sont des présentations dynamiques de thèmes et qui restent rapidement exploitables par le meneur, on trouve dans cette radioscopie parisienne de nombreux protagonistes de natures différentes. Pour comprendre les paramètres qui les décrivent, il est impératif de connaître les règles sur les contacts (p.425) et sur les méthodes d'enquête (p.436).

Les PNJ

De nombreux PNJ agrémentent la description avec un profil allégé qui n'insiste que sur leurs paramètres les plus distinctifs et les plus utiles. Ils se décomposent entre une partie publique (*Manuel de l'Enquêteur*) et cachée (*Manuel du Criminel*). Certains n'apparaissent que dans le second, quand la connaissance de leur existence ne va pas de soi et nécessite des approfondissements conséquents.
Ces PNJ servent clairement à alimenter le réseau de Contacts des joueurs. Ils ont été conçus pour offrir aux PJ des aides directes, des renseignements sur les dossiers, des expertises, ou devenir de redoutables opposants. De plus, nombreux sont ceux qui fonctionnent en réseau et qui peuvent faire entrer les PJ dans des cénacles, des groupes ou des lieux d'intérêt.

Les PNJ sont décrits dans deux directions complémentaires :

- L'accès, qui explique comment entrer en contact avec eux. Certains sont si faciles à aborder qu'il suffit de se rendre à l'adresse indiquée. D'autres n'ont pas d'adresse connue (sauf si les enquêteurs persévèrent et possèdent les moyens de la trouver) mais on spécifie dans quels lieux on a le plus de chances de les trouver. Enfin, quelques PNJ n'ont pas pignon sur rue et cultivent l'art de la dissimulation : des chefs de bande, des monstres errants, des légendes urbaines.

- L'influence. Comme spécifié dans les règles précitées, elle varie de 1 à 4 et englobe la capacité d'action du personnage. On explique de quelle façon il peut aider les PJ : son éventuelle expertise dans des compétences (maître minimum avec d'éventuelles spécialités), son style d'enquête (pour les scènes utilisant le nouveau système d'enquête), ses ressources mobilisables (comme le groupe qu'il dirige, la fortune dont il dispose) et les contacts qu'il possède lui-même. Parmi ces groupes, on trouve les groupes auxquels il se rattache, ses amis, et ses ennemis.

Quelques PNJ n'ont pas eu les honneurs d'une fiche particulière. C'est parce qu'ils avaient une fonction très précise, sans offrir de profondeur pour en faire des contacts à part entière. À ce moment-là, ils sont inféodés à un groupe.

Vous avez peu de chances de lier grande amitié avec M. Soile, chef de la brigade des mœurs de la Sûreté Générale. Cependant, nous l'avons nommé dans ce livre, pour que vous sachiez à qui vous adresser pour des demandes vraiment très spéciales.

Quelques conseils pour gérer les protagonistes

Le maître-mot restera cohérence. Ne tentez pas le diable en multipliant les contacts divers, et faire de votre carnet d'adresses un patchwork inutilisable.

Partez de votre style d'enquête. Si vous êtes Condé respectueux des lois, inutile de multiplier les contacts dans les bas-fonds. Ils auront des styles d'enquête bien différents du vôtre et interféreront avec votre façon de procéder. Leurs amis s'avéreront des ennemis de vos contacts de la Préfecture de Police ou de la Sûreté Générale, et vous perdrez nombre d'attachement simplement pour avoir voulu jouer un dangereux double jeu. Cultivez davantage les points communs : ne payez pas à boire à Dreyfus si vous êtes antidreyfusards, ne vous affichez pas avec des catholiques intransigeants si vous traînez avec des bouffeurs de curés.

Choisissez des contacts aux influences différentes. Soyez de connivence avec un légiste. Assurez vos arrières en faisant ami-ami avec le chef de la brigade cynophile de la police pour compter sur ses gars si ça castagne. Faites les poches d'un riche banquier de votre quartier, avec le sourire, pour qu'il vous accorde des prêts. Bref, choisissez des personnages complémentaires, mais avec lesquels vous avez une faible chance de vous écharper sous peu.

Enfin, n'allez pas trop loin. En devenant très intime avec certains PNJ, ils vous ouvrent des portes, mais derrière, les ennuis commencent. Leurs secrets sont rarement des histoires flatteuses. Vous partagerez aussi leurs ennuis, ils vous agaceront avec des contreparties. Il faut savoir aussi garder un peu de réserve.

Les groupes et les factions

Les groupes et les factions ont un fonctionnement proche de ces PNJ. Les groupes sont les devantures publiques d'associations, de fédérations d'intérêt, et qui exercent un véritable poids dans la société parisienne. Les factions sont leurs pendants plus occultes, des sociétés privées ou secrètes dans lesquelles n'entre pas qui veut. C'est la raison pour laquelle ces factions n'apparaissent que dans le Manuel du Meneur.

L'intérêt est que la connaissance de ces groupes permet aux PJ de solliciter leurs informations, leurs ressources, d'avoir des alliés d'un autre poids qu'un simple PNJ. Mais l'inverse se vérifie, quand l'équipe de PJ s'aliène une puissante faction : le malheur s'ensuit…

Les groupes et factions obéissent aux mêmes critères que les PNJ, en possédant leur propre accessibilité et leur propre influence. L'intérêt de connaître ces groupements et qu'on peut plus facilement faire appel aux membres qui les composent, et remplir rapidement son carnet d'adresses.

Les lieux

Enfin, quand PNJ et groupes sont le sang qui agite la capitale, les lieux en constituent l'indispensable chair. Pour rencontrer d'autres personnages, glaner des informations, approcher les factions utiles, les PNJ ont nécessairement besoin de fréquenter les lieux importants du tout Paris. Bien plus que de simples décors, ces lieux ont leur vie propre, leur logique de fonctionnement, et un enquêteur qui ne se frotte pas au terrain a peu de chances d'avancer sur ses dossiers !
Certains lieux font partie de la boîte à outils de l'enquêteur (la Morgue pour les expertises légistes, les dépôts d'archives parisiens pour les « *cold cases* »). D'autres inspireront le Meneur qui y plantera des indices, ou des scènes pour son scénario. Mais les lieux ont aussi une vocation éminemment sociale : on y spécifie les PNJ et les groupes qu'on a coutume d'y rencontrer. C'est une chose essentielle pour leur accessibilité, c'est-à-dire le moyen de les rencontrer !
Fréquenter les lieux peut donner droit aux mêmes gratifications en termes de points d'enquête (décrits dans les règles).

Au final

Joueurs, considérez ce contexte de Paris comme un défi. Un défi qui consiste à infiltrer les milieux en faisant vôtres les différents lieux, en collectionnant les contacts, en vous insérant au maximum dans les groupes les plus avantageux.
Ainsi, vous tisserez votre toile d'enquêteur pour cueillir vos opposants dans vos filets. Vous débloquerez des ressources insoupçonnées lors de vos enquêtes, qui vous sortiront maintes fois de l'ornière.
À moins que… votre incapacité diplomatique ne vous attire trop d'animosités. Vous aurez alors quels quartiers vous ont rendu indésirables, quelles factions vous ont inscrit sur leur liste noire. Alors, vous ne serez plus qu'un pion dans l'immense échiquier que nous vous aurions dressé.



La vie quotidienne du parisien

Certains breuvages présentent cette particularité qu'ils perdent leur saveur, leur goût, leur raison d'être, quand on les boit autre part que dans les cafés. Chez un ami, chez soi, ils deviennent apocryphes, comme grossiers, presque choquants. Tels les apéritifs. Tout homme, — s'il n'est alcoolique, — comprend qu'une absinthe, préparée dans une salle à manger, est sans plaisir pour la bouche, malséante et vide. Enlevés de leur nécessaire milieu, les dérivés de l'absinthe et de l'orange, les vermouths et les bitters blessent par la brutalité de leur saveur ardente et dure. Et qui dira la liquide horreur de ces mixtures !

JK Huysmans,
Les habitués de café :
Suivi de Le buffet des gares,
Le sleeping-car

BIENVENUE CHEZ VOUS !

Vous voici désormais parisien pour vos premières aventures dans le monde de *Crimes*. Soit.

Mais la gageure, c'est de faire en sorte que vous, joueur, puissiez vous sentir à l'aise dans cette ville gigantesque, et dont votre connaissance se limite probablement à quelques images d'Épinal. L'ambition ?

Que votre PJ élise domicile dans la capitale et la connaisse un tant soit peu, et sache y évoluer.

Cette partie a pour but de vous familiariser avec les grandes questions qui traversent l'esprit de tout habitant, de tout voyageur.

Quelles sont les spécificités des arrondissements et autres quartiers de la ville ?

Comment puis-je me déplacer d'un point A à un point B en conservant toute latitude de choisir mon moyen de transport ?

Où puis-je boire et manger avec mes compagnons ?

Ces développements très informatifs sont émaillés d'idées qui pimentent vos journées et vos nuits parisiennes.

Faire connaissance avec les quartiers

Que de fois, attendant l'aube, ou quelque chose de moins certain, je me suis accoudé à la balustrade de ce Pont-Neuf, si vieux, si noble, si fessu, si varié, dans l'ombre douce du caveau en bronze. Lorsque je laissais flotter les yeux à la surface de la Seine, miroir de souvenirs et de murmures, et dont les reflets, pour moi, sont les illustrations, les aquarelles des chroniques du passé. Longtemps, je les mariais à la mairie, qui évoque tant de choses, et quand je les levais sur le Louvre des Valois, si pur et si beau, toutes les parties de ma sensibilité me hurlaient que le passé existe, qu'il sommeille embaumé sous le verre des siècles, et qu'il n'attend qu'un signe pour réciter, par la voix de ses fantômes, la complainte des évènements qui ne meurent jamais.

Léon-Paul Fargue

I^er^ arrondissement

Mots-clefs : centre nerveux de Paris ; bondé ; bigarré.

Le plus aéré des vingt arrondissements grâce à ses nombreux espaces verts bordant la rive droite. Un haut lieu de l'histoire royale (Le Louvre, le Palais-Royal), de la finance (Bourse du commerce, Banque de France) et du pouvoir (Palais de justice). Un quartier souvent huppé (côté ouest) et primordial pour la vie de la cité. On y rencontre des foules de flâneurs qui se pressent dans le dédale du Louvre, ou baguenaudant dans les allées du jardin des Tuileries. D'autres gobe-mouches errent parfois sans but dans les Halles, ce gigantesque complexe où tous les articles du monde se sont donnés rendez-vous.



Ces quartiers sont l'alpha et l'oméga de la vie parisienne : la circulation entre rive gauche et rive droite engorge les ponts, des embouteillages que vos PJ connaîtront sûrement en allant et en repartant de la préfecture de police.

PNJ décrits dans ce livre : Goron ; sœur Marie-Vincent ; Vailland; les Anticléricaux ; les Forts des Halles.

Lieux décrits dans ce livre : Bodéga ; Conciergerie ; dépôt de la Préfecture ; les Halles ; hôtel Continental ; maison de la rue Duphot ; Morgue ; restaurant Le Prunier ; Scotland Yard ; Souricière.

IIe arrondissement

Mots-clefs : commercial ; aéré ; misère résiduelle ; élite de la finance.



Souvent réduit à l'activité boursière, il ne se résume pourtant pas au royaume de Crésus. Les grands boulevards rayonnent des activités commerciales et culturelles (Opéra-Comique, les Bouffes Parisiennes). Autre temple qui fait face au premier, celui-là intellectuel : la Bibliothèque nationale. Ce quartier est parcouru par des gens importants, comme les membres du Cercle des armées de Terre et de Mer.
L'ancien endroit où se tenait la cour des miracles a plutôt bien tourné ! Un quartier d'affaires a jailli des ruines de ce bouge immonde avec Le Sentier, énorme marché de tissus qui se tient au courant du moindre fait politique qui pourrait briser ses recettes, et la rue Poissonnière, étroite et mal bâtie mais si vivante, si symbolique de tout ce que fut le Paris d'autrefois. N'oublions pas que les Halles du Ier arrondissement sont à deux pas de là ! Ce quartier est donc multiforme et la vie y est à tout instant trépidante. Toute l'activité tourne son regard sur l'horloge de la Bourse et sur les variations des marchés qui rythment petites faillites et gros profits.

PNJ décrits dans ce livre : Jean Jaurès ; Martin Stoppes ; détectives de Pinkerton ; émules de Pinkerton ; Ligue des droits de l'homme.

Lieux décrits dans ce livre : Bourse ; agence Havas.

IIIe arrondissement

Mots-clefs : passage ; ruche ouvrière ; dédale de rues ; relents d'un passé médiéval.
L'ancien Marais, insalubre, a disparu pour que jaillisse à la place un habitat des plus denses. Si les avenues aèrent ce milieu, la populace nombreuse s'affaire dans les manufactures, avec comme égérie le Conservatoire National des Arts et Métiers, musée et école nationale des sciences industrielles. L'école Turgot ajoute l'art du commerce à ce réseau prestigieux. Cet arrondissement est aussi le gardien du passé de la ville (musée d'Histoire à l'hôtel Carnavalet, Archives nationales au palais Soubise) ; d'ailleurs, l'enclos du Temple rappelle au passant la grandeur de l'ordre des Templiers, jusqu'à son éradication par le roi de France. Dans ce quartier des enfants rouges s'est nichée la mairie. Une caserne de gendarmerie vient renforcer la sécurité des lieux.
Entre six et sept heures du soir, c'est une marée de travailleurs qui repartent du centre vers les faubourgs, faisant de ces boulevards un espace de passage.

PNJ décrits dans ce livre : Theodor Herzl.

Lieux décrits dans ce livre : Hôtel Carnavalet ; Synagogue Notre Dame de Nazareth.

IVe arrondissement

Mots-clefs : île de la Cité ; monumental ; clergé ; touristes et curieux.



Un arrondissement aux multiples facettes : politique (Hôtel de Ville), religieuse (Notre-Dame), aisée (vers les quais) ou sombre et pauvre (quartier Saint-Merri). Dans ce dernier, les ruelles sont si étroites et si sombres que l'on se croirait replongé dans les ténèbres du Moyen-Âge. Là résident les ouvriers crasseux d'honnêtes ateliers. Une misère indigne qui croupit à l'ombre de l'ancienne place de Grève et de la mairie de Paris, insensible – ou impuissante ? – devant cet état de fait.
C'est sur cette esplanade que les chômeurs avaient coutume de se rassembler pour proposer leurs services. L'île de la Cité est le berceau de la ville et de l'évêché.

De nombreux temples se situent également dans le quartier de l'Arsenal. Deux casernes, dont celle des gardes républicains, surveillent les lieux. Les richissimes habitants de la place des Vosges peuvent dormir tranquilles. La caserne des pompiers a été bâtie sur les ruines de la prison de la Force, siège cruel des bourreaux de la Terreur révolutionnaire.
Enfin, le quartier de Notre-Dame est non seulement le berceau historique de la ville (en témoignent ses vestiges romains comme les thermes de Cluny), mais aussi le haut lieu de l'Église gallicane, complotant contre les ambassadeurs de la curie de Rome et du pape. S'y pressent les prélats et autres clercs, sous l'œil impavide des pensionnaires de la Morgue municipale, édifiée à son chevet.

PNJ décrits dans ce livre : Peter Affener ; Bierhoff ; Eugène Doyen ; Michel Royer ; Louis Lépine.

Lieux décrits dans ce livre : Archives de la Seine ; Archives nationales ; bibliothèque de l'Arsenal ; Commission du Vieux Paris ; Hôtel Dieu ; Notre Dame ; quartier juif ; quartier Saint Merri ; restaurant Le Bofinger ; préfecture de police.

V^e^ arrondissement

Mots-clefs : jeune et animé ; centre intellectuel ; promenades arborées.
Autour du Quartier latin, haut lieu du Moyen-Âge, centre des collèges (la Sorbonne qui renaît de ses cendres depuis la réfection entamée en 1885), couvents et autres prieurés. Comme une annexe naturelle, l'École Normale y forme des bataillons de professeurs de collèges et de lycées.
Au sud, le Val de Grâce est placé sous le sceau de la charité du couvent et de l'hôpital. Au quartier Saint-Victor, la Halle aux vins génère une activité des plus intenses et embouteille les rues étroites. C'était le quartier bâti autour de cet énorme monastère à qui le Paris intellectuel et religieux doit tant. L'activité sur les berges est frénétique, on ne cesse de décharger les convois venus par la Seine. Un endroit à connaître si vos PJ acquièrent une voiture, qu'il faudra immatriculer auprès du service de la fourrière, ou récupérer en cas d'infraction ! À noter que cet endroit subit le vacarme incessant des plaintes canines des pensionnaires de la fourrière… pour animaux.
On s'échappera par le quartier du Jardin des Plantes pour profiter de plus de calme, et des merveilles de ses galeries scientifiques. Le jardin d'acclimatation est gratuit, les enfants venus nourrir les « bêtes » de la ménagerie sont légion.

PNJ décrits dans ce livre : Guillot ; Toussaint Lenestour ; les Modernistes ; Syndicat des mendiants.

Lieux décrits dans ce livre : amphithéâtre d'anatomie ; Bibliothèque Sainte-Geneviève ; Église Saint-Julien-le-Pauvre ; Église Saint-Séverin ; Prison Sainte Pélagie.

VI^e^ arrondissement

Mots-clefs : tranquille ; chantier perpétuel ; refuge des domaines politiques et religieux.
Un arrondissement tiraillé entre une animation digne du Quartier latin et l'atmosphère studieuse des écoles. Cette sérénité, on la retrouve à l'École de médecine, au lycée Saint-Louis ou aux Beaux-Arts. Le quartier de la Monnaie renferme en outre l'Institut de France, siège des académies et de leurs immortels, génies superbes dont on reconnaît l'allure maniérée au premier coup d'œil. Les pointures de la littérature écument encore les auberges du quartier de Saint-Germain-des-Prés. Des armadas de prêtres et de fonctionnaires sortent du séminaire ou du Sénat, en s'ignorant superbement. Bien avant cette opulence, les orateurs politiques faisaient leurs premières armes dans les clubs et les salons politiques qui pullulent dans le coin. Ces pontes du pouvoir fréquentent le théâtre de l'Odéon où se joue et se rejoue le répertoire littéraire de toute une nation.
Contamination par la sagesse ou mesure d'hygiène, la foire Saint-Germain, théâtre de débauches, a été liquidée avec son carnaval pour céder la place à des écoles d'enseignement pour jeunes filles.
La palme de la tranquillité parisienne revient au sud, à Notre-Dame-des-Champs qui attire les gens de lettres.

PNJ décrits dans ce livre : Agence Goron ; Société Gobineau.

Lieux décrits dans ce livre : Académie de médecine ; Brasserie Lipp ; faculté de médecine ; musée Dupuytren ; Prison du Cherche Midi ; Sénat ; Prison militaire du Cherche Midi ; Société géographique.

VII^e^ arrondissement

Mots-clefs : hôtels particuliers ; ministères et armée ; grands chantiers « Exposition 1900 ».
Un quartier aisé avec des reliquats de population ouvrière isolée. Les grandes façades annoncent un côté aristocratique, vestige de la noblesse de Louis XV qui aimait à séjourner ici. On y trouve la prestigieuse ambassade de Russie, proche de celle d'Allemagne. Le quartier Saint-Thomas-d'Aquin s'enorgueillit de ses façades rutilantes. Non loin, les Invalides, auréolés du tombeau de Napoléon, drainent de nombreux militaires fraîchement sortis de l'école locale. Leur esplanade offre une promenade ombreuse, mélancolique et peu sûre après la tombée de la nuit. Le Champ de Mars rappelle les fêtes civiques et les rassemblements de conscrits qui émaillèrent l'histoire de France. Dans cet écrin, on a planté ce gigantesque clou qu'est la tour de M. Eiffel.
Le quai d'Orsay est quant à lui dédié aux Affaires étrangères mais, à l'échelle de l'arrondissement, les ministères sont pléthores : Commerce, Industrie, Instruction publique….

Ce quartier de pouvoir trouve son aboutissement naturel dans la Chambre des députés, dont les débats houleux décident du sort du pays entier. Le Palais-Bourbon fait face au pont dit de la « Concorde », étrange paradoxe s'il en est. Même le pouvoir clérical a succombé aux sirènes du lieu en y établissant l'archevêché.
Mais ces quartiers sont bousculés par les gigantesques chantiers de l'Exposition Universelle qui créent des embouteillages sans nul autre pareil. Les solitudes d'autrefois ont fait place à des attroupements bigarrés venus voir l'avancement du projet. Une aubaine pour le ministère des Travaux publics tout proche ?
Cette affluence, souvent issue de la nouvelle gare d'Orléans, fait de l'ombre au magasin général du Bon Marché qui ne cesse de s'agrandir.

PNJ décrits dans ce livre : Blavatsky ; JK Huysmans ; Msgnr Richard ; capitaine Saint Yves ; les Intransigeants ;

Lieux décrits dans ce livre : Église Sainte-Clotilde ; Ambassade d'Autriche Hongrie ; Légation du St Siège ; Magasin le Bon Marché ; Palais de l'archevêque ; Société géographique de l'armée ; Tour Eiffel.

VIII^e arrondissement

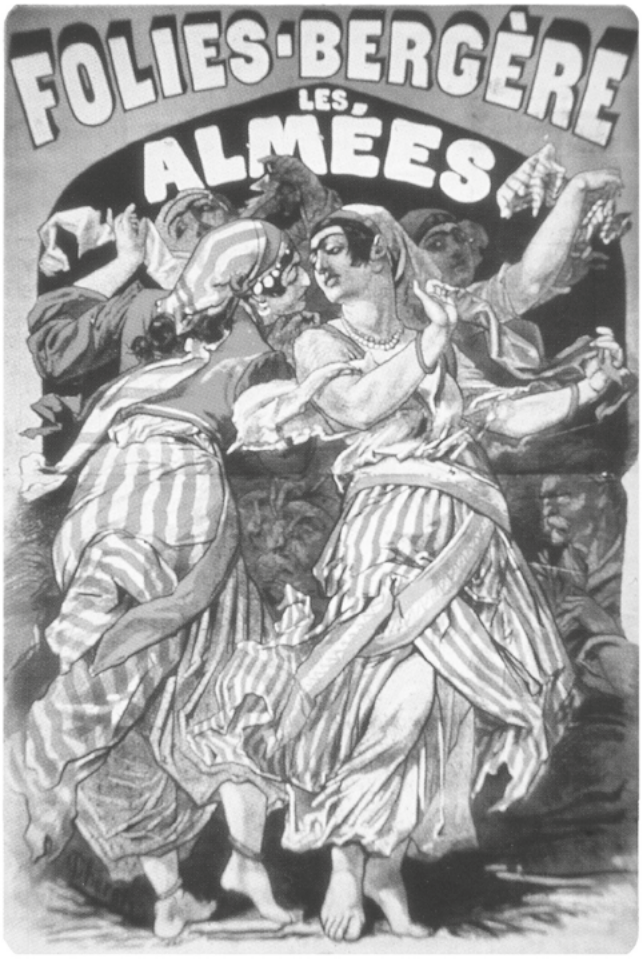
Mots-clefs : richissime ; monumental et aéré ; façade opulente.
Il a la réputation d'être le plus somptueux des vingt arrondissements. Basé sur l'axe des Champs-Élysées, c'est la promenade favorite des parisiens le dimanche. Tout n'est qu'apparat et opulence. La place de la Concorde, aux dires des parisiens, n'a aucune rivale dans le monde ! L'obélisque de Louxor fait écho de la gloire des conquêtes et des explorations coloniales. L'avenue connaît l'implantation de restaurants, concerts et cirques la plus rapide de la capitale, chassant les antiques boutiques des maréchaux-ferrants.
Le pont Alexandre III consacre la nouvelle alliance avec la Sainte Russie ; des ouvriers et des sculpteurs y donnent leurs derniers coups de marteau. Cette effervescence fait oublier le tragique incendie du Bazar de la Charité, à la place duquel on inaugure une chapelle expiatoire. L'Église occupe des reliquats de son ancien domaine avec l'église de la Madeleine.
La baguette d'Haussmann a fait des miracles dans le quartier de l'Europe, le plus récent de la ville. Le parc Monceau est le rendez-vous des heureux riverains à peine dérangés par la gare Saint-Lazare. On comprend pourquoi les ministères et l'Élysée en ont fait leur splendide écrin : les présidents fréquentent ces lieux depuis 1848.

PNJ décrits dans ce livre : Lucille Andrews ; Grayssac ; Armand Gentil ; Police des Chemins de Fer ; Police militaire.

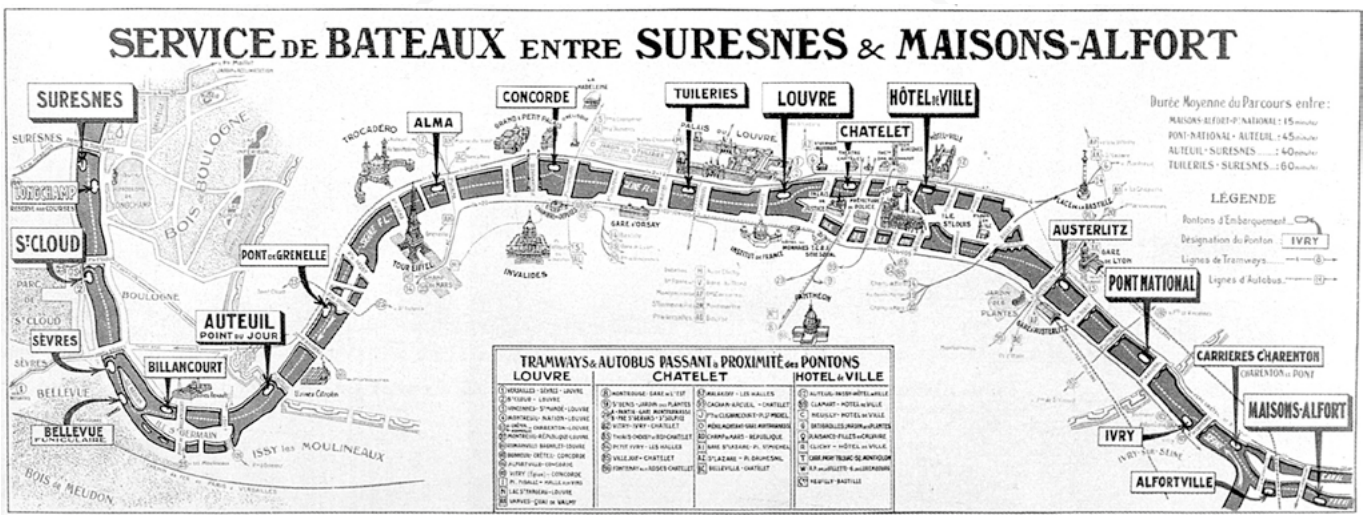
Lieux décrits dans ce livre : Église russe ; Église Saint-Philippe-du-Roule ; Restaurant le Maxim's ; sûreté générale ; Ambassade d'Angleterre ; Ministère de l'Intérieur.

IX^e arrondissement

Mots-clefs : rencontre entre couches sociales ; rues à théâtres ; relents de banlieue.



Un arrondissement contrasté, lieu de rencontre entre les notables et les aventuriers peu recommandables. Les loisirs filent bon train (Opéra, Chat Noir, La Bodinière, Casino de Paris, Folies Bergères…). La rue Saint-Lazare – étroite et serpentant – et la rue de Châteaudun, sa rivale, s'animent, spacieuses et vivantes, dès que l'on arrive dans ces pépinières à théâtres.
Les luxueuses maisons vertes ne peuvent soutenir la comparaison avec l'édifice fastueux et sans égal de l'Opéra Garnier, dont l'avenue draine les équipages les plus fortunés du pavé parisien.
N'est-ce pas ici la Babylone moderne, où défilent sculpteurs, peintres, hommes de lettres et gens de théâtre, pistés par quantité de journalistes en quête d'informations pour leur rubrique spectacle ?



Au milieu de ces fastes, le quartier Rochechouart, adossé à Montmartre, semble bien morne et déshérité. Il est vrai que l'on était déjà un cran en dessous en déambulant dans le quartier du Faubourg-Montmartre qui souffre de l'absence de bâtiment remarquable.

PNJ décrits dans ce livre : Hervé Blanc ; Émile Combes ; Édouard Drumont ; Louis Marie François ; Oscar Méténier ; Rosalie Soubière ; Laurent Tailhade ; Émile Zola ; Ligue Antisémite.

Lieux décrits dans ce livre : Cabaret Dinocheau ; Liberty's bar ; Opéra ; Théâtre du Grand Guignol ; Journal «La Libre Parole» ; compagnie du canal de Suez ; Magasin Le Printemps ; Théâtre des Folies Bergères.

X^e arrondissement

Mots-clefs : atmosphère aquatique ; hôpitaux et prison.
Encore un carrefour : s'y côtoient bourgeois et négociants (Saint-Vincent-de-Paul), artisans et petits commerçants (Saint-Denis, Saint-Martin), et la « faune » du canal Saint-Martin (quartier de l'hôpital Saint-Louis).
Le quartier Saint-Vincent-de-Paul bénéficie des activités autour des gares du Nord et de Strasbourg. À proximité de la première, l'hôpital Lariboisière joue un rôle primordial dans l'innovation hospitalière française, accueillant des patients venus de tous horizons.
Saint-Denis s'articule autour de la prison Saint-Lazare, triste endroit qui passa de léproserie à maison de détention. La rue du Faubourg-Saint-Denis tempère cette triste impression en offrant son spectacle de tramways à la corne incessante, ses fiacres débordants qui battent le pavé, ses camions de pierre de taille. C'est également l'une des artères où les gens des campagnes font leurs premières armes face aux négociants et aux titis parisiens. Ils peuvent se détendre le soir à L'Eldorado ou à La Scala dont les revues fin de siècle sont des exemples aboutis de cafés-concerts d'un nouveau genre.

Quant au quartier Saint-Louis, outre ses dépôts de voitures, il encadre de ses hôpitaux le canal Saint-Martin et ses nombreuses passerelles. Les activités parasitant cette rivière artificielle rappellent les villes de Hollande.

PNJ décrits dans ce livre : Jean Dupuy ; Louise Michel ; André Morville ; les Nationalistes ; le Petit Parisien.

Lieux décrits dans ce livre : canal Saint Martin ; Fort-Chabrol ; Prison Saint-Lazare ; salle du Tivoli-Vauxhall ; Bourse du travail ; École des enfants d'Alsace Lorraine ; Gare du Nord ; Hôtel des douanes.

XI^e arrondissement

Mots-clefs : monotone et sinistre ; quartier ouvrier décrépi.
Une première incursion dans la ruche ouvrière. Ses quartiers sont monotones et ne possèdent aucune identité architecturale.
Le quartier de la Folie-Méricourt vit grâce à la populeuse rue du Faubourg-du-Temple. En la remontant vers le nord, jusqu'au funiculaire de Belleville, on accède aux XIX^e et XX^e arrondissements. Tout ici est neuf, même l'église qu'on a dû bâtir à la va-vite, faute d'ancienne paroisse. Le marché Popincourt, dans le quartier du même nom, attire une foule bigarrée aux faibles moyens. Pour ajouter à la sinistrose, la silhouette de la prison de la Roquette, désormais légendaire, hante le quartier jusque 1901. L'on comprend facilement que le Cirque d'Hiver ait du mal à égayer les lieux. C'est de là que les bagnards commençaient leur périple, c'est aussi la menace que signalent les cinq dalles de la cour, celles-là même qui accueillent la guillotine et son couperet…
Les petites mains sont partout à l'œuvre, comme dans la rue des Immeubles-Industriels où les promoteurs ont fait installer l'électricité à domicile pour alimenter les ateliers.

PNJ décrits dans ce livre : Godefroy de Cavaignac ; Anatole Deibler ; Louis de Montfort ; Xavier Mortuis.

Lieux décrits dans ce livre : Prison de la Petite Roquette ; Prison de la Grande Roquette ; quartier de la Folie Méricourt ; Cirque d'Hiver.

XII^e arrondissement

Mots-clefs : carrefour entre le centre et les périphéries ; intense activité ; remuant et prompt à la révolte.

Les artisans forment le plus gros des bataillons des habitants des quartiers Picpus, Bel-Air, Bercy et des Quinze-Vingt. Les habitants de Bel-Air s'opposent sur l'intégration de leur ancien hameau à Paris.

Curieusement, le boulevard de Picpus brille par son côté désert et ombrageux, bien qu'il mène à la place de la Nation et à sa traditionnelle foire du pain d'épices, la plus grande qui ait survécu intra-muros.

Le XII^e est rattaché aux arrondissements extérieurs par le chemin de fer de la Petite Ceinture qui y prend naissance. Le sud de l'arrondissement est traversé par les voies de la gare de Lyon, bordées par les entrepôts de Bercy.

De l'autre côté, les quais de la Seine ajoutent à l'intense activité des négociants viticoles. Bercy est une autre paisible bourgade qui a connu un développement « champignonesque » ce dernier siècle autour de ce que l'on peut considérer comme le plus grand entrepôt de spiritueux du monde.

Le quartier des Quinze-Vingt est bordé au nord par la place de la Bastille, lieu d'où partirent toutes les révoltes qui ont jalonné l'histoire parisienne. Il renferme encore la population remuante de la capitale…

PNJ décrits dans ce livre : Saturnin Arloing ; Charles Binet Sanglé ; Section des quinze vingts.

Lieux décrits dans ce livre : Halle aux vins ; quartier des quinze-vingt ; gare de Lyon.

XIII^e arrondissement

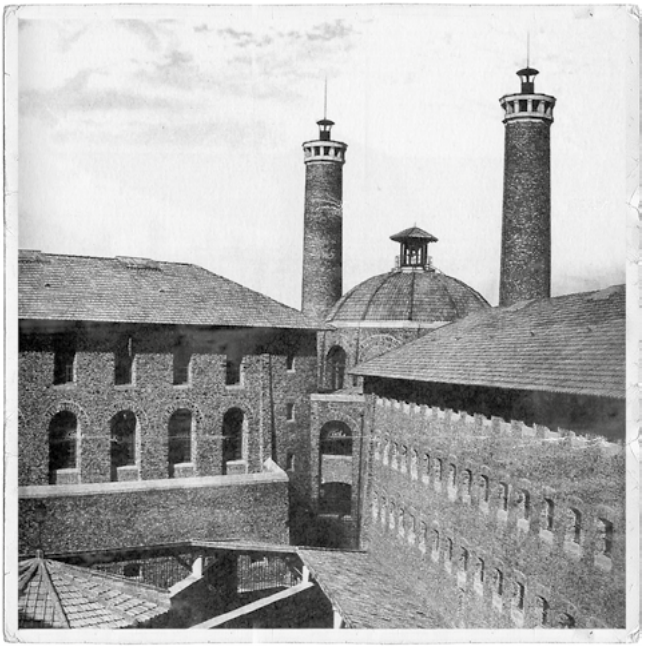
Mots-clefs : travaux de réfection ; grands bâtiments de gare et d'ateliers ; embouteillé.

Cet arrondissement en pleine réfection est encore appelé affectueusement les « Gobelins » par ses habitants.

Il est en partie phagocyté par la silhouette de l'hospice de la Salpêtrière et l'imposante gare de marchandises. L'hospice dispose de plus de 4 400 lits pour des femmes aliénées ou grabataires, sous le patronage de la statue du héros local, Charcot. La gare d'Orléans déroule des quais où le promeneur est écrasé par la solitude et la mélancolie. Il y a en effet peu de comparaison avec l'entrepôt de vins qui fait face à ces mornes berges. La manufacture des Gobelins, dans le quartier Croulebarbe, est le troisième pivot qui tente de sortir cet arrondissement de son passé besogneux. Un marché aux chevaux permanent se tient à deux pas.

PNJ décrits dans ce livre : Prudent Boutroux ; Berthe de Courrière ; Sigmund Freud ; Alexandre Lacassagne ; Joseph Lasies ; Jacques Mortuis ; Jeanne Péguy ; Schreber ; Martin Stranozy.

Lieux décrits dans ce livre : Hôpital de La Salpêtrière ; abattoir de Villejuif ; gare d'Austerlitz ; prison de la Santé.



XIV^e arrondissement

Mots-clefs : en réfection ; promenade de cimetière ; proximité campagnarde.

C'est l'un des plus anciens faubourgs de Paris, récupéré sur la commune de Montrouge. Encore un arrondissement en cours de réhabilitation, comme en témoignent les travaux à la prison de la Santé.

Ce royaume carcéral jouxte celui des morts, avec le cimetière Montparnasse et l'entrée des célèbres catacombes, place Denfert-Rochereau. Ce monde souterrain attire de plus en plus de curieux depuis sa réouverture partielle. Le légendaire charnier de Montfaucon, rassemblant les dépouilles des pendus de l'Ancien Régime, est pour beaucoup dans la réputation funeste des lieux. La *via infera*, « rue d'en bas », a souvent été déformée en *via inferna*, « chemin de l'enfer »…



Véritable ressource d'eau de la capitale (réservoir de la Vanne), l'arrondissement grouille d'hospices : enfants de l'Assistance publique, La Rochefoucault, clinique des aliénés… Ces établissements de soins ont élu domicile à deux pas du paisible parc Montsouris. D'ailleurs, la clinique générale de chirurgie, nouvellement construite, est en passe d'y être inaugurée. Les vastes étals de maraîchers témoignent du caractère récent de cette mutation du quartier en un domaine de la santé.

PNJ décrits dans ce livre : Belgrand ; Edgar Bérillon ; Georges Grison ; William Northborne ; les Chevaliers de la Hotte.

Lieux décrits dans ce livre : catacombes ; clinique des aliénés ; dépôt du matériel de la Poste et des Télégraphes.

XV^{e} arrondissement

Mots-clefs : petits métiers ; industries et abattoirs ; proximité paysanne.



Surnommé Vaugirard, l'arrondissement est composé de quartiers industrieux, domaines des maraîchers, des chiffonniers et autres usiniers. On voit de-ci, de-là, des légumes plantés amoureusement aux bords des rues. Le quartier Necker a bâti son prestige sur l'Institut Pasteur, fondé dès 1888 et devenu le centre de la microbiologie mondiale, ainsi que sur le lycée Buffon et l'hôpital éponyme. Cinq cents lits attendent les malades des environs à l'hôpital Necker.

Abattoirs et usines à gaz sont le quotidien des ouvriers à Saint-Lambert. Il y a peu, on voyait encore des bâtiments délabrés d'écoles, de mairie qu'on a reconstruits à la va-vite. Les abattoirs de Vaugirard, pendant de ceux de La Villette situés au nord, sont une ville dans la ville. Les hygiénistes ont eu droit au chapitre avec ces locaux flambant neufs bien espacés, dans un ordonnancement savamment pensé. Les quartiers de Grenelle et de Javel se tournent davantage vers les bords de Seine pour accueillir de nombreuses manufactures. Cependant, les maraîchers et quelques paysans y construisent encore des montagnes de fumier et de choux-fleurs. L'île des Chiffonniers à la sinistre réputation de délabrement et de crime complète le panorama de cet ensemble plutôt déshérité.

PNJ décrits dans ce livre : Bertillon ; Gustave Eiffel ; Marcel Guasco ; Marguerite Steinheil.

Lieux décrits dans ce livre : hôpital des enfants Necker ; Institut Pasteur ; asile des enfants incurables.

XVI^{e} arrondissement

Mots-clefs : relief ; opulence ; promenade arborée ; grand calme.

Prélevé sur l'ancienne grande commune de Passy, le XVI^{e} est l'un des plus riches arrondissements avec le VIII^{e}. La population aisée de la capitale semble irrésistiblement attirée par cet ouest parisien. Les promenades ont pris la place des chemins d'usines, les domaines clos effacé les masures. C'est le règne d'une aimable monotonie, dont le silence est à peine entrecoupé par les bruits des attelages. Nous ne sommes pas dans le quartier de la Muette pour rien… On s'arrache les propriétés en haut de cette colline pour avoir une vue imprenable sur la Seine. Nombre de célébrités choisissent d'y passer leurs derniers jours. Il est vrai qu'il est si bon de déambuler dans le bois de Boulogne ou dans les allées du Trocadéro !

Le quartier d'Auteuil ressemble à une longue route de province bordée d'un marché et de boutiques. La nature omniprésente est semée de villas, certaines demeures se devinant à peine derrière les murs de vastes domaines. Leurs grilles s'ouvriront à peine pour laisser passer les nurses entourées d'enfants, dont les jeux policés se dérouleront dans les jardins en terrasse du quai de Passy. Le promeneur alangui pourra pousser un peu plus loin vers l'asile du docteur Blanche qui accueillait les mélancolies et monomanies des grands de ce monde.

PNJ décrits dans ce livre : le Baron Noir ; Beaurepaire ; Georges Clemenceau ; Mariane Halphen ; Kann ; Jacques Lopez ; comte de Turini ; les Républicains ; le Salon Halphen.

Lieux décrits dans ce livre : Ambassade d'Allemagne ; Ambassade de Russie.

XVII[e] arrondissement

Mots-clefs : bigarré ; creuset social ; lieu de passage vers la banlieue.

Reflet de la diversité des arrondissements limitrophes, le XVII[e] est bien éclectique. La Plaine Monceau est aussi opulente que Neuilly, les Ternes et les Batignolles sont aussi laborieuses que Levallois ; quant aux Épinettes, elles vivent surtout pour et par l'industrie. Seul le chemin de fer de la Petite Ceinture donne un semblant d'unité à cet ensemble.

Pour contempler l'Arc de triomphe et sa place de l'Étoile on préférera les Ternes. Quelques maisons bourgeoises se prélassent encore le long du chemin de fer et du boulevard Pereire. Meurtri par les espoirs déçus de développement, le quartier regrette ces rails à ciel ouvert qui défigurent le paysage.

La Plaine Monceau n'est pas non plus exempte de tout décalage. Le luxe aristocratique y côtoie la médiocrité des logements les plus modestes, en témoigne l'Hospitalité de nuit. Du côté des Batignolles, on trouvera une respiration salutaire dans le square du même nom, offrant aux enfants d'inépuisables occasions de distraction. Des activités qui contrastent avec celles des habitants des Épinettes, qui ne peuvent s'offrir qu'une unique promenade dominicale sur l'herbe grasse des fortifications… Rien d'étonnant à ce que l'on y ait inauguré, en avril 1900, un abri de l'enfance.

PNJ décrits dans ce livre : Armand de Mackau ; les Monarchistes.

XVIII[e] arrondissement

Mots-clefs : spectacle et folies ; embouteillé de jour comme de nuit ; joyau du Sacré-Cœur.

Dominés par l'imposante butte Montmartre, les quartiers dédiés aux plaisirs et à la bonne humeur sont habités par les ouvriers de l'art et les artisans de l'industrie. Par sa vocation de lieu de fête, la Butte est l'endroit de rencontres impromptues entre le beau monde et la canaille venue de l'autre côté des barrières. Le Sacré-Cœur en construction rappelle chaque jour de façon un peu plus insistante la sainte vocation du lieu avec le souvenir de saint Denis ou de sainte Geneviève. De chaque côté, les quartiers de la Goutte d'Or et de la Chapelle sont aussi pittoresques que dans les descriptions de L'Assommoir de Zola, et ce malgré l'invasion des gares de marchandises. Le cimetière, proche de la place Clichy, a la faveur des promeneurs dans le quartier des Grandes-Carrières. Quant aux dédales des boyaux des faubourgs, ils digèrent inlassablement les badauds s'orientant le nez en l'air sur les moulins, érigés tels des phares sur les hauteurs.

À Clignancourt, une Maison du Peuple a été édifiée impasse Pers, à deux pas de la basilique, pour regrouper les socialistes. La rue de la Chapelle est la principale artère de l'arrondissement, obstruée par le gros camionnage qui livre les nombreux commerçants du coin.

PNJ décrits dans ce livre : Droxler ; Joseph Gueslin ; Toulouse- Lautrec ; Papus ; l'Ogresse ; les Cœurs d'Acier de St Ouen.

Lieux décrits dans ce livre : hôpital Bichat ; maison Philibert ; Montmartre et le Moulin Rouge ; le Sacré-Cœur.

XIX[e] arrondissement

Mots-clefs : ambiance aquatique ; commerce alimentaire ; cheville ouvrière.

Arrondissement dit des Buttes-Chaumont, il abrite surtout des ouvriers. Cet ancien territoire de La Villette bénéficie du percement de trois canaux, du chemin de fer de l'Est et d'importants abattoirs qui en font un entrepôt vital pour Paris. C'est aussi un nœud de communications. Le canal de l'Ourcq met en relation la Marne, l'Oise, la Loire et la Seine, ce qui explique la présence de nombreux bateliers et mariniers dans les environs. Son pendant routier est la rue de Crimée, embouteillée par les voyageurs venus des communes du Nord ou en partance pour l'Est. Le quartier du Pont-de-Flandre prend une physionomie champêtre les jours d'ouverture du marché aux bestiaux. Les restaurateurs se griment en provinciaux pour satisfaire les maquignons montés à la capitale. Ces derniers concluent invariablement leurs affaires avec les bouchers le verre à la main. L'envers du décor c'est l'abattoir : massacre la nuit, dépeçage le jour. Les restes sont amenés dans l'impasse du Dépotoir pour être évacués vers la proche banlieue.

Le parc des Buttes-Chaumont ouvre un espace de promenade appréciable dans cet ancien faubourg fort industrieux. Il contraste agréablement avec les ateliers d'équarrissage et les dépotoirs à vidange qui empuantissaient les environs. Les paysagistes s'en sont donnés à cœur joie pour transformer ce mont chauve en petit jardin d'Éden.

PNJ décrits dans ce livre : Barlet ; Corsilly ; Jésus Marenko ; Winship's band.

Lieux décrits dans ce livre : abattoirs ; douanes ; marché aux bestiaux.

XX[e] arrondissement

Mots-clefs : porte vers la banlieue ; humide et brumeux ; calme.

Le quartier de Ménilmontant a une population commerciale, industrielle et donc ouvrière. Ancien lieu d'habitation, on y retrouve encore des vestiges mérovingiens.

Malgré sa réputation de « lieu du mauvais temps » (origine probable du vocable Ménilmontant), c'est un endroit agréable avec sa porte de Pantin s'ouvrant sur une campagne tranquille baignée par le canal de l'Ourcq.
La rue de Belleville, témoin du relief accidenté, s'élève en une pente rude que soulage le funiculaire. Non loin, rue Haxo, les versaillais font un pèlerinage vers la Villa des otages fusillés par les communards, alors que leurs ennemis font de même, mais vers le Mur des fusillés au Père-Lachaise.
En effet, toutes les promenades ne convergent pas vers Bagnolet ou Montreuil : le cimetière attire les foules et attise les haines. En dessous, les entrailles humides de la terre recèlent d'abondantes réserves d'eau.

PNJ décrits dans ce livre : Félicien Guillaume ; Octave Petit ; Eugène Petitcolin ; le Club St Blaise.

Lieux décrits dans ce livre : Librairie St Blaise ; Père Lachaise.

Banlieue ouest
Le bois de Boulogne est un endroit de promenade paradisiaque où l'on déambule à travers les arbres et les jardins, profitant de la fraîcheur des cascades et des lacs. Le jardin d'acclimatation proche de Neuilly et le bourg de Sèvres attirent les familles en quête de campagne. Quelques heures de marche suffisent aux plus courageux pour rallier la cité royale de Versailles qui a conservé toute sa noblesse.

Banlieue nord-ouest
Les bourgeois parisiens aiment s'aérer à Nanterre, tandis que les nobles préfèrent l'aristocratique et militaire ville de Rueil. C'est sans doute un prétexte pour un pèlerinage à la Malmaison, ancien foyer de Napoléon Bonaparte. Par contre, tous évitent soigneusement Achères et ses champs d'épandage des eaux usées des égouts.

Banlieue nord
La plaine Saint-Denis hérissée d'usines compense son triste paysage par sa magnifique abbaye, ultime refuge des dépouilles des rois de France qui ont survécu aux ravages des révolutionnaires.

Banlieue sud-est
Le bois de Vincennes est le pendant oriental du bois de Boulogne. D'après les témoignages, leurs promenades se valent. Le fort de Vincennes, de haute stature, semble ressusciter la silhouette menaçante de la Bastille. On passe à son ombre pour se perdre dans les villages de la Marne. Là, le temps d'une journée, on s'adonne aux joies du canotage ou aux virées endiablées dans les guinguettes. Plus loin, la forêt de Fontainebleau est prisée par les amoureux de la nature, le château restant un passage obligé et un refuge les jours de pluie.

ÉTAT DES LIEUX DES TRANSPORTS

Voici les docks, les ports, les ponts, les phares,
Et les gares folles de tintamarres ;
Et plus lointain encore des toits d'autres usines,
Et des cuves et des forges et des cuisines
Formidables de naphte et de résines
Dont les meutes de feu et de lueurs grandies
Mordent parfois le ciel, à coups d'abois et d'incendies.
Au long du vieux canal à l'infini,
Par à travers l'immensité de la misère,
Des chemins noirs et des routes de pierre,
Les nuits, les jours, toujours,
Ronflent les continus battements sourds,
Dans les faubourgs,
Des fabriques et des usines symétriques.

Les villes tentaculaires vues par Émile Verhaeren, 1895

Cette partie est organisée autour de questions fondamentales que vous vous poseriez, si vous deviez vous déplacer en 1900. Nous y avons ajouté quelques complications de voyage. Faire jouer les aléas des transports apporte une touche de réalisme essentielle pour simuler le quotidien des PJ. En effet, on peut introduire de sérieux contretemps (accidents, retards, colis perdus, surnombre pour les véhicules disponibles, cocher récalcitrant, compagnons de voyage intéressants…) qui rendent ces liaisons entre les scènes très palpitantes.

Les séries de prix accolées à chaque transport en commun sont assez faibles. Même des personnages ruinés ou vagabonds pourrait fort bien s'en acquitter. Pourquoi les mentionner alors ? Payer un billet semble éloigné de la grande aventure à laquelle on aspire…
Et pourtant, un oubli suivi d'un contrôle inopiné, et la pression monte… On perd du temps, on s'énerve contre l'agent assermenté, tout monte en épingle et, malgré le statut de vos héros, on finit au commissariat du coin ! Un transport est en retard, le temps des PJ est précieux car ils doivent rattraper un malfrat ou empêcher l'explosion d'une bombe à l'heure H.

Un colis renfermant de précieuses pièces à conviction qui n'arrive jamais, faute d'un affranchissement suffisant ou suite à une perte pure et simple. Ces battements d'aile de papillon sont à l'origine de mini-cyclones dans la mise en scène du MJ. C'est aussi un moyen de rappeler les contingences matérielles qui ancrent vos personnages dans leur contexte. Attention, ce n'est nullement un prétexte pour vous faire établir une comptabilité à la « pièce d'or » près !

Quel est l'état de la circulation dans les rues ?

À l'aube de la Grande Guerre, Paris respire avec des moyens de transport de plus en plus performants : ses pavés vibrent sous les roues de 165 000 bicyclettes, 14 000 fiacres, 50 000 automobiles et 10 000 voitures à bras. Sept lignes de métropolitain ont déjà damé le pion aux autres moyens de locomotion.



Pourtant, tout n'a pas toujours été aussi pléthorique. De nombreuses rues ne sont pas carrossables, surtout en banlieue où les anciens champs subissent leur lente mutation en faubourgs industriels. Une journée de pluie persistante suffit à rendre la voirie impraticable. Le nombre d'équidés présents dans la capitale rend le fumet des pavés irrespirable.

De même, certains lieux sont constamment embouteillés : les avenues reliant le centre aux communes de banlieue, les ponts de la Seine et les alentours des Halles centrales ou des quais.

Les risques d'accident demeurent et ne sont pas à négliger : l'incendie de la station « Couronnes », en 1903, entraîne la bagatelle de 83 morts… La vitesse réduite des véhicules n'empêche pas les collisions ou les sorties de route mortelles et les piétons ne savent plus où donner de la tête, entre tramways, chevaux, cabs, bicyclettes…

L'incompétence et l'inconscience de certains conducteurs sont également à l'origine de nombreux accidents ; le permis de conduire et la signalisation ne faisant que se mettre en place progressivement à l'aube des années 1900.

Quels sont les transports les plus communs ?

Tout d'abord, les omnibus et les tramways.



- Les lignes de tramways s'ouvrent aux lendemains de la défaite contre la Prusse (1871) et se partagent entre trois compagnies concurrentes. La situation de monopole intra-muros de la Compagnie générale des omnibus explique qu'elle remplace très doucement ses voitures tractées par chevaux par des tramways automobiles. La Compagnie du Nord propose dès 1892 ses motrices à accumulateurs électriques (et donc automobiles) jusqu'à l'Opéra. Cette nouveauté et l'approche de l'Exposition de 1900 pressent la compagnie monopolistique de faire de même, développant la traction électrique par fil aérien ou par caniveau. Au total, c'est un ensemble bien disparate, entre chevaux et vapeur, entre motrices électriques et voitures à bras, qui subsistent au début du siècle nouveau.

- Ensuite, les omnibus de ligne. Deux types de voitures empruntent les lignes régulières : celles de 30 places (14 à l'intérieur, 14 à l'impériale – c'est-à-dire l'étage supérieur – 2 sur la plate-forme) et celle de 40 (16/20/4 places), en concurrence avec le tramway (21/24/6 places). Il en coûte 30 centimes pour voyager à l'intérieur, et 15 centimes sur l'impériale ou pour les militaires et les gardiens de la paix. La plate-forme est recherchée par les fumeurs. Toute voiture comporte un écriteau avec ses deux terminus et s'arrête à chaque fois qu'un voyageur adresse un signe apparent au conducteur ou au cocher, sauf si le panneau « complet » signale un manque de place.

Les lignes d'omnibus

Les lignes menant aux grands monuments ont été récapitulées dans le tableau ci-dessous. Voici l'explication des abréviations utilisées :
• « O » signale un omnibus et « Tr » un tramway.
• Les autre lettres et chiffics désignent les lignes.
• « Puis » indique un changement alors que « , » signale une alternative entre plusieurs lignes.

Exemple : O-A1 puis O-A, H, M signifie que l'on prend l'omnibus Al puis on change pour l'omnibus A ou l'omnibus H ou encore l'omnibus M.

Trajet	Bourse	Saint-Lazare	Gare du Nord	La Bastille	Square Cluny
Arc de Triomphe	O-AB	Tr-N,AE,AG	Tr-AD puis Tr-N	Tr-X puis O-C	Tr-M puis Tr-12
Bibl. Nationale	O-A, H, M	O-AI puis O-A, H, M	O-AC puis O-A, H	O-E puis O-A, H	Tr-L, M puis O-Mvl
Assemblée Nat.	O-AB puis O-AF	O-AH,AL	Tr-AI puis Tr-L	Tr-L	Tr-L
Châtelet	O-V puis O-C,R,AI	O-AI	Tr-AH	O-R ou Tr-C,K,X	O-Q, AR ou Tr-G, H, Q, AH
Père-Lachaise	O-V puis O-C, R, AI	O-AK puis O-P	Tr-AJ puis O-P	O-P	Tr-L puis O-P
Sacré-Co:ur	O-F puis O-AM	O-AM	O-AC puis O-J	Tr-K puis O-AR	O-AR puis O-J
Gare de Lyon	O-V puis O-R	O-AK	Tr-AJ	O-R ou Tr-AJ, 13	Tr-M
Halles	O-F	O-AK	Tr-AH	O-F	Tr-Q
Jardin des Plantes	O-F puis O-T	O-AJ puis O-G	Tr-AH puis O-G	Tr-13	Tr-M
Opéra	O-G, Al ou AM	O-F, Al, AK, AM	Tr-	O-E	Tr-G,H,Q puis O-Al
Parc Montsouris	O-1 puis O-AR	O-A1 puis O-AR	Tr-l puis O-U	O-Z puis O-U	Tr-M puis O-U

Tarifs des omnibus des chemins de fer d'Orléans (Austerlitz et quai d'Orsay)		
Horaires	**Omnibus réguliers intra-muros**	**Omnibus à cheval 18 places**
6 h à minuit	30 centimes	8 francs
Minuit à 6 h	60 centimes	10 francs
Pour obtenir des locations d'omnibus (en dehors des réguliers), il faut s'adresser au chef de gare ou à un bureau de la compagnie au moins 4 heures à l'avance.		

Tarifs des omnibus des chemins de fer de Lyon		
Zones / Arrondissements	**Coupé**	**Omnibus (2, 4, 6 et 12 personnes)**
Du 1er au XIIIe	3 francs	3/4/5/12 francs
Du XIVe au XXe	4 francs	4/5/6/12 francs
Du XVIe	4 francs	5/6/8/15 francs
Pour obtenir des locations, il faut prévenir un bureau de la compagnie au moins 12 heures à l'avance. Toutes ces voitures mènent les voyageurs à leur domicile. Pour les locations, il faut prévenir un bureau de la compagnie au moins 6 heures à l'avance.		

Tarifs des omnibus de famille		
Horaires	**Omnibus de 4 à 6 places**	**Omnibus de 18 à 22 places**
6 h à minuit	5 francs	12 francs
Minuit à 6 h	6 francs	15 francs
Surtaxe par arrêt sur itinéraire	1 franc	3 francs
Surtaxe par arrêt avec détour	2,5 francs	3 francs
Affectés aux grands gares et louables sur réservation. Ajouter 25 cts par colis.		

Tarifs des omnibus des chemins de fer du Nord		
Horaires	**Omnibus de famille**	**Idem pour les arrondissements périphériques**
7 h à minuit	3 francs	4 francs
Minuit à 7 h	4 francs	5 francs
Prendre à domicile	5 francs	6 francs

Le chemin de fer de la Petite Ceinture, actif depuis 1869, réalise le tour de la capitale en reliant les gares de marchandises entre elles. Mais les piétons s'emparent de cet instrument commode et l'on réalise pour eux de superbes stations Art nouveau, souvent en haut d'escaliers. Le train de marchandises se double de celui des voyageurs, boudant les embouteillages du centre de la capitale. Ce sont 29 stations qui sont reliées par ce réseau pour un trajet de 1 h 40 ; les départs se font toutes les 10 minutes.

Le chemin de fer				
Confort	1ère zone (à deux gares maximum)		2ème zone	
	Aller simple	Aller-retour	Aller simple	Aller-retour
1ère classe	40 centimes	60 centimes	55 centimes	90 centimes
2ème classe	20 centimes	30 centimes	30 centimes	50 centimes

Les voitures de place. Ce sont des fiacres souvent stationnés près des gares et des monuments, sur les places et les boulevards, ou encore à la sortie des théâtres. Les voitures à deux places sont renommées, à l'inverse des quatre places fermées dont le confort et l'état laissent à désirer par rapport à ceux des autres capitales.

Les voitures de place.
Ne pas oublier les pourboires, de 20 à 50 centimes.

	Intra-muros (tarifs maximum)		Banlieue (tarifs maximum)	
en fonction du véhicule	De 6 h à minuit	De minuit à 6 h	De 6 h à minuit	Indemnité éventuelle de retour
2 places	2 francs l'heure	2,50 francs l'heure	2,50 francs l'heure	1 franc
4 places avec galerie	2,50 francs l'heure	2,75 francs l'heure	2,75 francs l'heure	1 franc
Landau	3 francs l'heure	3,50 francs l'heure	3 francs l'heure	2 francs

Des systèmes de reconnaissance par couleurs indiquent les cochers spécialisés dans certains quartiers :

Bleu – Popincourt, Belleville.
Jaune – Poissonnière, Montmartre.
Rouge – Champs-Élysées, Passy, Batignolles.
Verte – Invalides, Observatoire.

On peut varier les modes de déplacement, en employant par exemple les bateaux omnibus. Les enfants de moins de 3 ans voyagent gratuitement s'ils sont portés sur les bras lors de l'embarquement. Le service est valable tous les jours entre 6 h et 18 h à 21 h le soir.

Pour les irréductibles, il ne reste que la bicyclette et le mode piéton. Comptez 18 km sur 10, cela fait deux à trois bonnes heures de marche forcée pour traverser de part en part la capitale, et nous ne comptons pas la fatigue… Encore faut-il être équipé pour ce sport, ce qui, au vu des canons vestimentaires de l'époque, est loin d'être gagné ! La bicyclette réduit de moitié les temps de trajet et demeure un moyen de locomotion inégalable pour les hirondelles de la préfecture comme pour les enquêteurs angoissés par les embouteillages.

Quelles solutions pour les PJ désireux d'avoir leurs propres moyens de locomotion ?

En s'adressant à la Compagnie générale des voitures (place du Théâtre-Français, Ier arrondissement), on peut louer des coupés, victorias, calèches, landaus et trois-quarts pour des durées variables.

Il y a aussi l'investissement que représente un achat, surtout s'il s'agit d'une voiture automobile.
Des enquêteurs vétérans pourraient conquérir leur autonomie par l'acquisition d'un véhicule.

Dans de rares occasions, la Préfecture de Police ou la Sûreté Générale octroient des voitures à leurs forces de police quand on a fait état de l'importance d'une certaine « vélocité » pour attraper les suspects.

Dernière possibilité : voyager avec les fourgons de la police réquisitionnés, pour aller alpaguer les malfaiteurs. Prévoyez cependant du temps et de la paperasse pour avoir toutes les autorisations nécessaires pour louer le « carrosse ».



QUELQUES PÉRIPÉTIES À PRÉVOIR POUR L'USAGER DÉROUTÉ

Il est d'usage de conserver le numéro du cocher, que celui-ci est tenu de vous donner pour d'éventuelles réclamations, d'accorder sa montre avec la sienne, et de contrôler s'il ne dépasse pas le tarif maximum indiqué dans les brochures spécialisées.

Parfois, il est possible de parlementer avec un conducteur d'omnibus ou de tramway complet si l'on est particulièrement pressé et convaincant.

Les retards sont inévitables sur certains tronçons des lignes les plus courues. Certains cochers expérimentés vous proposeront de changer d'itinéraire, en passant par des voies peu entretenues et des quartiers peu avenants.

Attention au standing du moyen de transport utilisé. De nombreux voyageurs un peu pingres ont regretté leurs choix quand leurs bagages s'écrasèrent sur le pavé, quand les roues se sont brisées sur un pavé descellé, quand la propreté inexistante a fait que la toilette de madame a été inexorablement souillée.

On ne voyage pas toute la nuit avec les transports en commun.
Comptez 6 h 00 du matin jusqu'à 23 h 00 en semaine et 0 h 30 le week-end et jours de fêtes pour les lignes les plus courantes. Dans les banlieues les plus délaissées et les plus redoutées, c'est vraiment en fonction du cocher, ou de la somme que vous allez lui proposer.

Certains provinciaux radins ou naïfs préfèrent utiliser des moyens de transport non assermentés souvent moins chers.

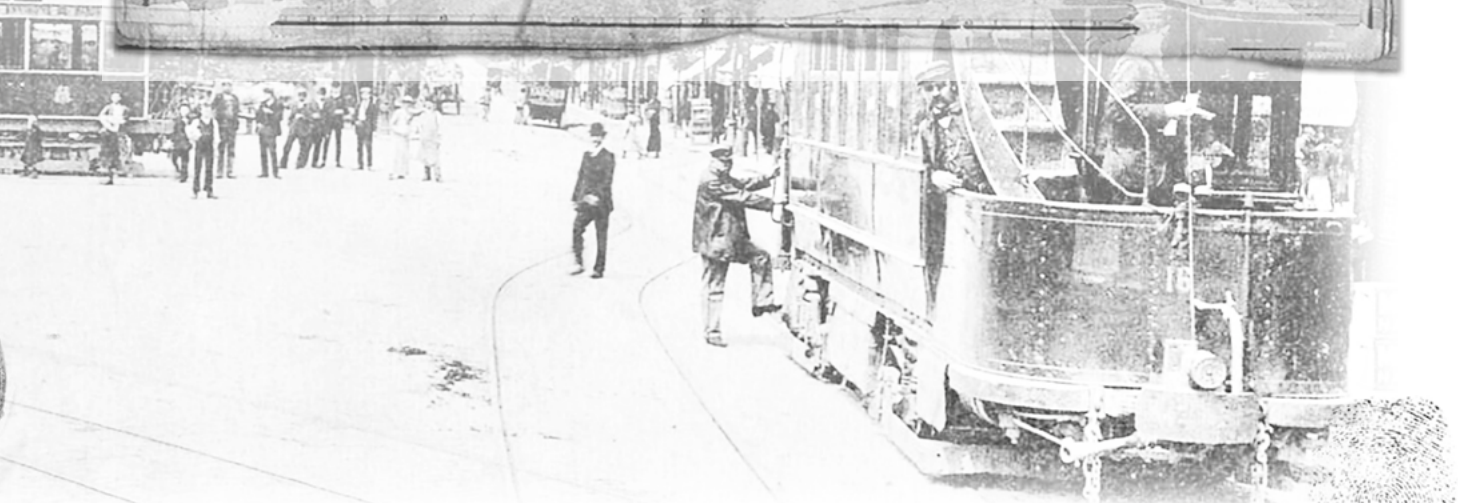
Ils risquent gros : outre le fait que les voitures ne sont pas toujours en bon état (ce qui multiplie le risque d'accidents), c'est parfois la mort au premier tournant.

Le promeneur parisien n'a pas toujours eu vent de l'affaire des cochers de la nuit : des malfaiteurs entraînent les nouveaux venus de la gare aux coupe-gorge où ils les délestent de leur bourse et de leur vie. Plus inoffensifs, les charrieurs qui font la même chose en laissant le pante sur le pavé avec une grosse bosse sur le front.

N'oubliez pas les risques inhérents : vols au gail (aux chevaux) ou à la roulante (dans les voitures laissées seules). Imaginez la tête de vos joueurs découvrant leurs écuries vides et leurs voitures pillées ! Autre tracasserie : ils reviennent dans leur cab qu'ils avaient abandonné un instant sans surveillance, pour constater l'absence des documents officiels ou des preuves qu'ils y avaient laissés…

La conduite d'une automobile personnelle est soumise à l'approbation par un certificat de capacité. Un défaut de maîtrise de son véhicule peut le mener tout droit à la Fourrière centrale rue de Pontoise, dans le V^{e} arrondissement. Le code de la route est très embryonnaire et marqué par l'absence de signalisation. Des conducteurs incompétents aux chevaux emballés, tout semble fait pour semer le parcours d'embûches.

Enfin, il faut un domicile suffisamment spacieux pour comporter un garage ou des écuries, soit au minimum un bâtiment supplémentaire ou une cour intérieure. Ce qui suppose déjà un certain niveau de vie…



Quels temps de parcours pour les principales destinations ?

Oui, monsieur, l'étranger nous envie. La preuve, c'est que Berlin, Budapest, Vienne, Bruxelles, Turin ont marché sur nos traces et que ces grandes villes possèdent aujourd'hui des services cyclistes copiés presque exactement sur le nôtre... Et le jeune Amérique ? Croyez-vous que New York tarde à marcher sur les traces de Paris ?... A tous les points de vue nous ne pouvons que nous féliciter... Nos agents, vous le savez, vont par deux, sauf à la Villette où ils vont par trois... Un agent cycliste fait la besogne de quatre agents à pied !

Article du journal satirique La Lanterne

En empruntant les lignes d'omnibus automobiles en 1900, au tarif de 30 centimes :

- De Neuilly à Hôtel de ville : 55 min ;
- De Montmartre à Saint-Germain-des-Prés : 30 min ;
- De Montmartre à Saint-Michel : 30 min ;
- De Pigalle à la Halle aux vins : 28 min ;
- De la gare des Batignolles à la gare Montparnasse : 25 min ;
- De Clichy à Odéon : 35 min.

Il faut donc une bonne heure pour traverser Paris de part en part, au moyen d'un changement de moyen de transport. Bien entendu, c'est de la théorie. Dans la pratique, plus vous convergez vers le centre, plus vous risquez de vous morfondre dans les embouteillages. Et ceux, redoutables, des grandes Halles !

Y a-t-il un service pour les objets perdus ?

Les réclamations contre les employés des transports ou pour des objets perdus se font grâce à des formulaires spéciaux, les premières étant faites à la préfecture de police.

On peut réclamer un objet au bureau du terminus de la ligne qu'on vient de prendre. Les objets sont conservés une semaine puis envoyés au bureau des objets trouvés à la préfecture de police.

Pour les cochers, c'est pareil, ils rapportent les objets oubliés à leur société ; il y a en effet très peu de cochers indépendants à Paris.

Comment gérer les barrières d'octroi et les quais de la Seine ?

La vocation de ces « frontières » est double : percevoir des taxes sur certaines marchandises et délimiter la ville de Paris. On les surnomme : « Mur des Fermiers Généraux ».

L'octroi fonctionne comme un service de douane. Un agent assermenté peut arrêter et fouiller les véhicules. Il est interdit aux professionnels de passer quand l'octroi est fermé la nuit. On doit se ranger sur le côté, éclairer le véhicule et attendre la réouverture.

L'octroi est également opérationnel le long des quais de la Seine. Il y a près de quarante milles bateaux qui s'arrêtent à Paris chaque année pour décharger des marchandises de faible valeur (bois d'œuvre, pierres de taille, fourrages, engrais…).

L'Inspection générale de la navigation se charge de la surveillance de cette ribambelle d'embarcations pour contrôler les permis de naviguer numérotés et renouvelables chaque année. Cela va du petit bateau de plaisance aux navires reliant Saint-Nicolas à Londres via Le Havre.

Le cocher est-il un ami ou un ennemi pour moi ?

Dans les voitures de place veillez à ce que l'allure soit d'au moins 8 km/h si vous louez à l'heure. Le cocher se doit de respecter votre propre itinéraire et il ne peut exiger de pourboire. Par contre, il peut accepter ou non d'aller en banlieue après minuit, et négocie toujours la course. Cela peut être particulièrement cher si on l'entraîne dans les quartiers mal famés. Même s'il accepte de vous y emmener, il peut très bien fuir à la moindre alerte et vous laisser là-bas sans espoir de retour avant le lendemain. De plus, en banlieue, les chevaux peuvent se reposer 20 minutes toutes les 2 heures à votre charge, les chemins étant à la limite du praticable. Les voleurs à la roulante adorent ces pauses où ils peuvent se livrer au scénario « attaque de la diligence » ! Dernier détail, un cocher n'est jamais obligé d'accepter des bagages s'il ne dispose pas de galerie…

Le cocher n'est cependant pas qu'une contrainte. Il se révèle être un précieux atout si les enquêteurs ont la bonne idée (et la persévérance) de le transformer en contact. S'il officie sur une ligne fixe, il peut facilement surveiller les voyageurs et signaler une personne dont on a dressé le portrait. Il peut aussi lui faire perdre du temps ou l'emmener à l'endroit où les enquêteurs attendent. On a déjà assisté à des interpellations spectaculaires où la voiture finissait son trajet à la porte du commissariat le plus proche !

Les plus consciencieux tiennent parfois un registre qui établit l'historique de leurs déplacements quotidiens. Bien entendu, ils ne sont pas censés connaître l'identité de leurs clients, mais les plus doués (et les plus chers à corrompre) sont capables d'en dessiner de ressemblants portraits.

On peut trouver ces indics au cabaret Dinochau, décrit dans le IXe arrondissement.

Ce qui est valable dans un sens l'est aussi dans l'autre. Nombre de cochers sont inféodés à la pègre et lui servent d'indicateurs. Dans ce cas, ce sont les enquêteurs démasqués qui sont en danger : s'ils connaissent mal les rues parisiennes (en terme de jeu, s'ils n'habitent pas dans le coin ou ne sont pas maîtres en chasse ou en intrigue), ils ne verront pas qu'on les entraîne à l'écart de tout témoin possible…

Rails et chemins de fer

Selon une loi de 1842, l'État se doit de prendre en charge les travaux d'infrastructure (expropriations, ponts, tunnels), et de confier à des compagnies privées la réalisation des superstructures (rails et gares).
D'énormes sociétés par actions sont constituées sous l'œil avisé des grands banquiers (Rothschild, Pereire).

L'État rachète une partie de ces droits d'exploitation dès 1878 avec pour ambition d'étendre le réseau de 20 000 kilomètres supplémentaires. De quoi faire de l'ombre aux compagnies privées et amorcer une exigence de sécurité nouvelle.

Entre 1870 et 1914, on passe d'un réseau ferroviaire de 17 500 à 50 000 kilomètres, ce qui en fait l'un des plus grands d'Europe. À partir de Paris, vos voyageurs peuvent rallier en :

- 3 heures : Lille, Le Havre ;
- 4 heures : Calais, Mézières ;
- 6-7 heures : Besançon, Belfort, La Rochelle et Strasbourg ;
- 11-13 heures : Brest, Bayonne, Toulouse, Montpellier, Marseille puis Nice.

Pour des indices kilométriques des coûts du voyage :

- 11,20 centimes le kilomètre en première classe, avec tout le confort permis par les trains de l'époque.
- 7,56 centimes en seconde classe, dans des compartiments médiocres.
- 5,928 centimes pour la troisième, sur de simples banquettes rembourrées.

Si vos bagages sont trop lourds, vous pouvez les laisser à la consigne ou à un employé de gare, moyennant un pourboire (une dizaine de centimes par jour).

Exception notable des trains de luxe de la Compagnie Internationale des Wagons-lits (CIWL), qui agrémentent leurs services d'un surcoût en sus des déjeuner et des dîners (de 2 à 6 francs).

Nous vous souhaitons de participer à cette formidable aventure humaine et technologique que sont les mythiques Orient, Bombay et Le Caire Louxor Express, ainsi que le Transsibérien inauguré en 1898.

Le rail est également essentiel pour ceux qui habitent dans la proche banlieue mal desservie par les autres moyens de locomotion.

Voyages en banlieue : abonnements Paris - Arcueil			
Durée	**Train**		
	1ère classe	**2ème classe**	**3ème classe**
3 mois	58 francs	46 francs	30 francs
6 mois	85 francs	63 francs	45 francs
1 an	116 francs	86 francs	65 francs
Durée	**Tramway**		
	1ère classe	**2ème classe**	
3 mois	32 francs	19 francs	
6 mois	47 francs	32 francs	
1 an	70 francs	47 francs	

Quelles sont les principales agences de voyages ?

Quelques adresses utiles pour ceux qui souhaitent découvrir d'autres cieux que les brumes parisiennes :

- Lubin, 36 boulevard Haussmann (IXe arr.).
- Duchemin, 20 rue de Grammont (IIe arr.).
- Voyages économiques, 17 rue du Faubourg-Montmartre (IXe arr.).
- Cook, 1 place de l'Opéra (IXe arr.).
- Compagnie internationale des wagons-lits et des grands express européens, 3 place de l'Opéra (IXe arr.).

Quel est le rôle de la Seine dans les transports ?

Un rôle plus important qu'on ne le croit. Outre les lignes de bateaux omnibus, n'oublions pas les barques de la Brigade Fluviale que pourraient requérir les personnages enquêteurs. Sans compter les embarcations privées qui sillonnent le fleuve, mais surtout, en marge des poursuites qui émaillent la vie des policiers sur les berges, c'est une zone de non droit qui s'est constituée au fil des flots. Voyez plutôt : les innombrables rafiots et péniches qui recèlent quantité de marchandises interlopes, et des criminels en cavale qui se font débaucher pour la journée comme mariniers.

C'est aussi un accès de choix vers le canal Saint Martin qui finit dans sa partie souterraine dans l'une des Cours des Miracles les mieux évitées de la maréchaussée locale. Sans mésestimer les connexions aux égouts et autre carrières, qui font de la Seine non seulement le dépotoir de Paris, mais aussi l'artère qui charrie la boue de la criminalité qui souhaite en esquiver les pavés.

Pour information, voici les 21 ports de Paris que vous pourriez un jour visiter :

- Rive droite : port de Bercy ; port de la Râpée ; port Mazas ; port Henri IV ; port des Célestins ; port Saint-Paul, port des Ormes ; port de l'Hôtel de Ville ; port Saint-Nicolas ; port des Tuileries.
- Rive gauche : port aux Coches ; port aux Vins ; port Saint-Bernard ; port de la Tournelle ; port Malaquais ; port d'Orsay ; port des Invalides ; port du Gros-Caillou ; port du Champ de Mars ; port des Cygnes ; port de Grenelle.

Où puis-je boire et manger ?



Les occasions de se trouver à une bonne table ne manquent pas. Des moments conviviaux avec la famille, les amis, mais aussi des rendez-vous plus professionnels : ne faut-il pas deviser autour d'un bon verre pour mettre bout à bout les éléments d'une enquête retorse ? Ne faut-il pas trouver l'endroit adéquat pour s'entretenir avec son indic, avec son contact ? Les bonnes et moins bonnes tables demeurent aussi des endroits de surveillance, lorsqu'on tend l'oreille pour découvrir les complots et les malversations de demain.

Voici quelques adresses utiles, réparties entre les arrondissements, qui offrent une certaine diversité. Vous vous appuierez sur elles pour créer les bonnes adresses qui peupleront votre propre quartier. Nous privilégions ici les établissements les moins courus pour nous intéresser plus particulièrement aux plus pittoresques.

LES BONNES ADRESSES

Ier arrondissement

- **Chez Paul, 15 place Dauphine** *
  Inauguré en 1900, cet établissement, coincé entre la place et le quai, sert une cuisine traditionnelle.
  À ne pas rater : le filet mignon de veau en papillotte.
- **Prunier, 9 rue Duphot** ***
  Pour les amateurs de poissons et de grillades. Des plats chers mais raffinés, avec un service et un décor à la hauteur. Oscar Wilde, Clemenceau, Sarah Bernhardt et de nombreux nobles russes en ont fait leur terre d'élection.
- **Le rôtisseur, près du cloître Saint-Honoré** **
  Une bonne adresse pour les couche-tard. Accueilli avec un bouillon de poulet, on savoure ensuite les homards et les écrevisses ou les moules en friture. Les bourses percées y trouvent leur compte, et ce jusqu'à deux heures du matin.

IIe arrondissement

- **Le restaurant blanc, 18 rue Favart** **
  Une cuisine simple mais conviviale, attirant la jeunesse. On y danse au déjeuner : en effet, vendeuses, mannequins et étoiles s'y donnent en spectacle.
- **Le café anglais, 13 boulevard des Italiens** ***
  Un temple de l'élégance, refuge du beau monde. Les vingt-deux salons et cabinets particuliers offrent un écrin de discrétion aux personnalités politiques.
  Le tsar s'offrit le « Grand Seize », le meilleur d'entre les vingt-deux !
- **À l'escargot, 38 rue Montorgueil** **
  L'une des meilleures tables des Halles. Comme son nom l'indique, elle est célèbre pour ses escargots de Bourgogne. Mais ne boudez pas pour autant ses moules marinières, ni ses beaujolais et ses anjous servis à la carafe.

IIIe arrondissement

- **Taverne Nicolas Flamel, 51 rue de Montmorency** **
  Un restaurant cossu dans une bâtisse médiévale. La maison est présentée comme la demeure du célèbre alchimiste éponyme.

IVe arrondissement

- **Le Bofinger, 5-7 rue de la Bastille**
  Les meilleures choucroutes et écrevisses de la ville. Ce restaurant ne cesse de s'étendre, mais il sert encore la bière à la pompe comme une véritable auberge alsacienne. La décoration est dans le plus pur style des brasseries de cette province perdue.

Ve arrondissement

- **À l'hazard de la Fourchaite, place Maubert**
  Le rendez-vous des chiffonniers du quartier, on y dîne pour un sou, le produit d'une marmite remplie de viandes étranges d'origine douteuse, et l'on y harponne une longue fourchette pour tenter de piocher les meilleurs morceaux…

- **La bouteille d'or, 9 quai de Montebello** *
  Une petite fricassée de poulet à la provençale sur la terrasse, avec une vue imprenable sur la cathédrale, cela vous tente ?

- **Le Bas Rhin** *
  Au boul Mich'. Le boulevard Saint Michel, quoi. En ces murs plane la légende de Nini la Démocrate qui avala, un soir de 1868, cinquante-cinq bocks de bière, enterrant par-là même le sot qui lui avait lancé le défi. Une stricte hiérarchie entre buveurs d'ordre inférieur et supérieur s'y est installée depuis.

- **Les Écossaises** *
  Toujours au Boul Mich'. Si vous passez les molosses de la salle du haut, vous descendez à la cave et là, bienvenue au café-concert piano avec des chanteurs sortis du public ! Évidemment, la qualité n'est pas au rendez-vous mais convenons que les petites serveuses en costume de Flora Mac Grégor vous donneront du baume au cœur... Quand on les distingue à travers la fumée du tabac.

- **La Taverne Alsacienne** **
  Allez y faire un tour pour un brin de causette avec la propriétaire strasbourgeoise, rue Saint Séverin. Elle a bien évolué depuis son arrivée en 1870 où elle n'alignait que deux mots : choucroute et parapluie. Au moins une qui a fait le bon choix entre nous et les casques à pointes !

- **Chez Henri, 9 rue de la Montagne-Sainte-Geneviève** **
  Adresse à retenir pour rencontrer les tenants de la culture du Quartier latin, ivres d'une cave remarquable et rassasiés de poulets au vin jaune et de gratins dauphinois dignes d'éloges.

VIe arrondissement

- **Au bouillon Duval, bd Saint-Germain** **
  Destiné aux bourses les plus modestes.
  Un établissement de la chaîne du boucher Duval qui en possède bien d'autres.

- **La Closerie des Lilas, 171 bd Montparnasse** **
  Une guinguette des plus aimables qui vire au café d'artistes. Les talents de demain s'y trouvent de plus en plus nombreux ; avis aux amateurs.

- **Le café Médicis, près de l'Odéon** *
  Près de l'Odéon, peuplé de jolies serveuses en toilette de ville. Jadis en uniforme romain, les dérives de la clientèle aguichée ont conduit les autorités à remettre de l'ordre dans la tenue de ces dames. Le dimanche soir voit l'affluence d'une assemblée de collégiens, de polytechniciens et de saint-cyriens prompts à déclencher le plus assourdissant des tintamarres.

- **Perraudin, 157 rue Saint-Jacques** *
  Réservé aux amoureux des nappes à carreaux. La carte propose un généreux bœuf bourguignon et de l'andouillette, et d'autres mets dans la plus pure tradition auvergnate. On y commerce encore le bois et le charbon.

- **Le nouveau cochon fidèle, rue des cordiers, près de la Sorbonne** *
  Selon la légende locale, une jolie demoiselle de comptoir – au nez si retroussé qu'il y pleuvait dedans – était devenue la coqueluche des étudiants du coin. Parmi ses prétendants se trouvait un porc (oui, vous avez bien lu, un porc) très intelligent, ce qui lui valut sûrement la grâce d'un charcutier sensible à son intellect. L'animal venait renifler avec passion l'une des vitres du troquet chaque soir et gambadait,

quand cela lui était permis, devant le comptoir. Il mourut de chagrin quand la belle blonde partit. Cette anecdote a dû dérider les Courbet et les Manet qui écumaient les lieux. On dit que Thimotée Trimm, chroniqueur du Petit Journal, y composait ses colonnes les plus populaires...

- **Le Sénat** **
  Malheureusement, les autorités morales de la ville sont ici aussi passées dans le coin : les habits d'andalouses ont été raccrochés au placard pour laisser place à des tenues plus décentes aux couleurs de la France. Bigre...

- **Hôtel Continental, façade rue de Rivoli, en face du jardin des Tuileries** ****
  Excellente adresse pour les plus fortunés de vos personnages.

VII^e arrondissement

- **Brasserie Lipp des « bords du Rhin », 151 boulevard Saint-Germain** ***
  Élue par l'intelligentsia politique toute proche, qui se réserve les meilleures places les jours d'Assemblée.

VIII^e arrondissement

- **Fouquet's, 97 av. des Champs-Élysées** ****
  Apparu en 1899 grâce à Louis Fouquet, il s'impose déjà comme un des grands restaurants du Tout-Paris.

- **Maxim's, 3 rue Royale** ****
  Depuis 1891, les personnages les plus riches et les plus célèbres défilent à cette table où l'on se dispute les petits homards à la nage, les soles à la Polignac et les escalopes de veau viennoises. Les splendides courtisanes de ces quartiers opulents s'y retrouvent pour débusquer le client de leurs rêves.

IX^e arrondissement

- **L'Âne rouge, 28 avenue Trudaine** **
  Un restaurant au décor médiéval, doté d'un orchestre sympathique et d'une ambiance conviviale, au vu de la fréquentation par nombre de sommités de Montmartre. Ne pas rater la bouillabaisse du vendredi midi et le homard Coulot, un régal. Dernière qualité : les toilettes sont d'une grande propreté.

- **Le cabaret Dinochau, rue Bréda** *
  Lieu anciennement couru par les célébrités (Nadar, Courbet), aujourd'hui déchu.
  C'est maintenant le refuge des simples cochers. L'endroit est néanmoins idéal pour des enquêtes auprès de ces indicateurs naturels de la capitale.

- **Le Liberty's bar, 5 place Blanche** ***
  Curieux endroit où l'on a du mal à distinguer les sexes entre eux. Même sans l'effet du champagne servi tard dans la nuit, on se perd en conjectures entre les garçonnes, les éphèbes efféminés et les courtisanes endimanchées.
  À ne plus savoir où donner de la tête…

XII^e arrondissement

- **Restaurant des marronniers, quai de Bercy** ***
  Cet établissement consacre le quartier comme le jardin de la matelote, du vin, de la sauce et du poisson. La cave y est forcément excellente, les propriétaires s'approvisionnant directement auprès des négociants en alcool.

XIII^e arrondissement

- **Au Petit Marguery, 9 blv. de Port-Royal** ***
  Un établissement familial fréquenté par de petits bourgeois. Les cèpes à la bordelaise, la sole Marguery, le cassoulet du jeudi et l'inévitable bouillabaisse du vendredi valent le détour.

XIV^e arrondissement

- **Le Pavillon du lac, parc Montsouris, côté rue Gazan** **
  Créé en 1898, le bâtiment ouvre par ses grandes fenêtres sur les allées arborées du parc. Tout ici, cuisine comme décor, est typique de notre Belle Époque. On y retrouve tous ceux qui ont le loisir de flâner dans le parc Montsouris.

XV^e arrondissement

- **Aux bonnes choses, 8 bis rue Falguière** *
  Aux bonnes choses certes, mais de préférence bien grasses, entre foies gras et omelettes baveuses. Pour les amateurs de bonne chère, cela compense le manque flagrant d'originalité du décor.

- **Café Delphine** *
  Rue de Vaugirard. Le rendez-vous des gommeux : ces jeunes arrogants, snobs et ridicules. Encore un produit abâtardi du fumier parisien, pire encore que ces dandys de la Restauration.

XVIe arrondissement

- **Restaurant Gillet, Porte Maillot** **
  Situé à l'entrée du bois de Boulogne, c'est l'endroit parfait pour célébrer ses noces comme si l'on était resté en province.
- **La Grande Cascade, allée de Longchamps, bois de Boulogne** ****
  Cet établissement ouvert à l'occasion de l'Exposition de 1900, dispute la palme locale du bon goût au Pré Catelan et aux jardins de Bagatelle. Les journalistes fortunés en ont fait leur restaurant de prédilection.

XVIIIe arrondissement

- **L'établissement Jouanne, 10 avenue de Clichy** *
  Non loin de la barrière, cette gargote sert de simples tripes à la mode de Caen, pour des prix défiant toute concurrence.
- **Le cabaret du Lapin Agile, 4 rue des Saules** **
  Anciennement Au rendez-vous des Voleurs et plus récemment Cabaret des Assassins avec des fresques célébrant les méfaits du meurtrier Troppmann… On y sert les « amis », c'est-à-dire les artistes et leurs fréquentations.

XIXe arrondissement

- **Le Dagorno, 190 boulevard Sérurier** **
  De succulentes viandes, fraîchement découpées dans les abattoirs voisins de La Villette, sont préparées et servies pour les affamés.

Nord-est de Paris

- **Le cabaret de la canne, boulevard extérieur**
  Pas d'étoile et pour cause. C'est un trou, même plus une cave, tant les tonneaux y pullulent. Le parfum de genièvre qui en sort trahit sa vocation d'assommoir pour les garçons de l'abattoir et les ouvriers en quête d'un salvateur oublié. Quatre bancs de bois pour chacune des trois tables du même acabit, accueillent une clientèle hétéroclite entre les poètes en vers, et ceux qui manient le marteau et tuent les vaches avec art. Le mariage incroyable de la bohème et de la boucherie, en quelque sorte.

PRIX DES CONSOMMATIONS COURANTES DANS LES CABARETS

Cette liste ne se justifie que pour satisfaire aux plus exigeants des joueurs qui ont besoin qu'on leur dise ce que doit débourser leur PJ…

Vin (le litre)
Rouge pur, « qui tache » : 0 fr. 15 à 0 fr. 71
Blanc pur, « qui tache » : 0 fr. 20
Rouge ordinaire : 0 fr. 76
Rouge ou Blanc bon supérieur : 0 fr. 86
Rouge Bourgogne honnête : 0 fr. 96
Algérie - Tunisie : 0 fr. 86
St-Émilion (Bordeaux rouge) : 1 fr. 25
Château-Latour (Bordeaux rouge) : 6 francs
Morgon (Bourgogne rouge) : 1 fr. 75
Nuits-St-George (Bourgogne rouge) : 3 francs
Chambertin (Bourgogne rouge) : 5 francs
Clos de Vougeot (Bourgogne rouge) : 6 francs
Château-Yquem (Bordeaux blanc) : 9 francs
Sauternes (blanc) : 2 francs
Meursault (Bourgogne blanc) : 4 fr. 50
Hermitage : 3 francs

Champagne (la bouteille)
Moët & Chandon : 5 fr. 50
Veuve Clicquot-Ponsardin : 8 fr. 50
Ordinaire marque « Phénix » : 3 francs

Apéritifs
Muscat : 2 fr. 50
Quinquina : 2 fr. 30
Vermout : 1 fr. 50 à 2 fr. 30
Madère : 2 fr. 80
Grenache : 1 fr. 60
Porto : 2 fr. 75 à 5 francs
Anisette : 2 fr. 40
Guignolet : 1 fr. 70
Cherry Brandy : 2 fr. 90
Bénédictine : 5 fr. 25
Bière : 0 fr. 50
Eau-de-Vie : 0 fr. 50 à 2 fr. 50
Cognac : 3 fr. 80 à 14 fr. 80
Rhum : 1 fr. 20 à 3 francs
Absinthe 65o : 1 fr. 75
Absinthe 68o supérieure : 2 fr. 40
Genièvre : 1 fr. 80 à 2 fr. 80
Whisky Irlandais : 2 fr. 90
Whisky Écossais : 3 fr. 60

Divers
Limonade : 0 fr. 55
Eau minérale Évian : 0 fr. 55
Eau minérale Vichy : 0 fr. 85
Eau minérale St Yorre : 0 fr. 43

Prix des consommations courantes au café du coin
Prix moyen,
à majorer ou minorer jusqu'à 50% selon l'endroit
Café : 0 fr. 20 à 0 fr. 75
Supplément cognac dans café :
+0 fr. 10 la mesure
Thé : 0 fr. 40 à 0 fr. 50
Chocolat : 0 fr. 60

Bière brune (le bock ¼ litre) : 0 fr. 30 à 0 fr. 35
Bière Blonde (le bock ¼ litre) : 0 fr. 35 à 0 fr. 40

Absinthe : 0 fr. 25 à 0 fr. 50
Apéritif (Amer Picon, quinquina Dubonnet, Guignolet, Byrrh) : 0 fr. 30 à 0 fr. 60
Chartreuse : 0 fr. 60
Verre de vin (le « ballon ») : 0 fr. 20 à 0 fr. 40

Glace : 0 fr. 75 à 1 fr. 50

Sirop à l'eau : 0 fr. 20

Cigare
De luxe (la pièce) : 0 fr. 50 à 5 fr. 00
Cazadores (la pièce) : 0 fr. 20
Opéra (la pièce) : 0 fr. 30
Ordinaire (la pièce) : 0 fr. 12

Cigarettes (le paquet de 20)
Maryland : 0 fr. 60
Caporal : 0 fr. 60
Bastos : 0 fr. 80
Levant : 1 franc

Tabac à pipe
Scaferlati ordinaire (40 gr) : 0 fr. 50
Scaferlati supérieur (40 gr) : 0 fr. 80
Maryland (50 gr) : 0 fr. 80
Levant (50 gr) : 1 franc

Trouver un nid douillet à Paris

Je suis un pâle enfant du vieux Paris et j'ai
Le regret des rêveurs qui n'ont pas voyagé.
Au pays bleu de mon âme en vain se réfugie
Elle n'a jamais pu perdre la nostalgie
Des verts chemins qui vont là-bas, à l'horizon
Comme un pauvre captif vieilli dans sa prison
Se cramponne aux barreaux étroits de sa fenêtre
Pour voir mourir le jour et pour le voir renaître
Ou comme un exilé, promeneur assidu
Regarde du coteau le plus défendu
Se dérouler au loin sous l'immensité bleue,
Ainsi je fuis la villa et cherche la banlieue.

François Coppée,
Un pâle enfant du vieux Paris, 1868

Désormais, vous savez vous orienter, vous déplacer, vous restaurer, et connaissez quelques us et coutumes de la capitale. Cependant, il vous reste une étape à franchir pour vous sentir comme chez vous : trouver un domicile. Voici quelques conseils qui vous aideront à vous enraciner dans cette ville.

Ces développements n'ont pas pour but de vous effrayer, futurs habitants de Paris, puisque nous allons vous décrire les domiciles les moins amènes de la capitale. Vous jaugerez ainsi de la difficulté pour tout à chacun de trouver un chez-soi digne de ce nom dans notre populeuse métropole.

Bienvenue chez vous !

Les barrières
C'est-à-dire les barrières d'octroi. Elles ceinturent Paris, et restent les vestiges des barricades de la Commune et du siège par les Prussiens de 1870. Une nuée de sans-abris et d'ouvriers non logés s'y retrouvent chaque nuit, à la merci des intempéries mais à la chaleur des braseros. On y dort contre les murs d'enceinte ou du glacis qui sépare Paris de sa banlieue. Cet endroit est souvent surveillé par la police, mais elle semble incapable de relever durablement les identités de ceux qui y trouvent refuge.

Le dépôt de mendicité
Après celui de Nanterre (1887), d'autres dépôts plus ou moins légaux ouvrent dans le grand Paris. Ces « maisons à mendiants » avalent tous ceux qui sont vomis par les fourgons pénitentiaires, même si certains pensionnaires demeurent des volontaires. On y travaille, les uns pour confectionner des sacs, les autres pour casser des pierres.

Le labeur est payé, ce qui autorise un va-et-vient entre le dépôt et la liberté ; on peut y dormir gratuitement jusqu'à ce qu'on ait récolté entre 20 et 30 francs. Cependant, au vu de la population visée, de nombreux cas de violence sont à déplorer, et mal endigués par des employés dépassés.

L'asile de nuit
Pour 15 à 20 centimes par nuit, on dort dans ces asiles. Avec trois sous de plus, on gagne un bol de soupe chaude. Seul avantage : dans ces salles communes, on n'est pas dehors. Pour le reste, promiscuité et odeurs achèvent d'en faire une expérience pour le moins éprouvante. L'un de ces asiles est sis près des Halles : il porte le nom d'asile Fradin. Près de la place Maubert, la Corde est une variante d'asile de nuit, où l'on dort debout sur une corde que le tenancier détache au lever du soleil.

Les bars dortoirs
Comme celui de la rue de la Folie, au nord du canal Saint Martin. On y dort directement sur la table. Ces tripots sont parmi les plus sales de la capitale, mais offrent un toit salutaire. Seule condition : y prendre un verre jusqu'à trois heures du matin et un second obligatoire à cinq heures.

Les établissements charitables
Ce peut être un asile religieux ou une fondation philanthropique privée. Le confort y demeure minimaliste mais il est parfois possible d'y être soigné par des religieux fort prévenants ou par des médecins humanistes qui ne comptent plus leurs heures. Seule ombre au tableau : les places y sont limitées par les statuts, et vous risquez fort bien de trouver porte close.
Un exemple : *la Lanterne Bleue*, rue Vaugirard.

Les taudis
Qu'on l'appelle carrée, galetas ou réduit, le taudis reste le bidonville de la Belle Époque. Des habitats précaires pullulent dans Paris, souvent aux mains des plus fortes des bandes. Le taudis a un gros désavantage : il est complètement insalubre et vecteur de nombreuses maladies (choléra, tuberculose).

Les garnis
Comme les taudis, mais possédés légalement par un logeur. C'est une pièce unique, avec cinq à six lits de trois places chacun. On peut y loger aisément toute une équipe d'enquêteurs ou de malfaiteurs. Une grande raie noire sur le mur indique la place disponible pour chacun. Mais si le loyer ne pouvait être encaissé à temps, le logeur avait coutume de démonter la porte, ou d'employer de sinistres individus pour déloger les mauvais payeurs.



Les immeubles
Pour celui qui a la chance d'être un locataire solvable ou d'hériter, ou même d'accéder à la petite propriété, rien de mieux que ces appartements sis dans les immeubles haussmanniens qui bordent les grands boulevards. À moins que la fortune soit moindre et qu'il faille s'exiler dans les ruelles plus petites, dans des logements moins cossus qui brilleront par leur manque de lumière, d'ouverture, et par le bruit constant de familles voisines nombreuses. Ces immeubles introduisent un personnage fondamental dont nous avons déjà parlé : le concierge.

Maisons rurales et domaines
Souvent placés aux limites de Paris, et plus éloignés des banlieues chaudes. Misez sur le sud-ouest, dans la région de Versailles. Vous y trouverez un ensemble maison / jardin / parc des plus confortables, avec une palissade ou un mur d'enceinte. La plupart du temps, la fortune des propriétaires les invitent à y aménager un garage ou des écuries.

Maisons modern'style
Des architectures plus complexes avec des formes savamment imbriquées, qui font cohabiter des logettes, des tourelles aux étages, et des jardins d'hiver enfermés dans le corps principal. Des motifs art nouveau, orientaux (visez l'Égypte lointaine) ou plus anciens (la néo-Renaissance) achèvent de faire de ces havres de paix des monuments singuliers à la gloire de la réussite sociale de leurs propriétaires.

Maisons de maître mitoyennes
Afin de rompre avec l'ordonnancement monotone des immeubles haussmaniens, de riches habitants ont commandé des maisons de maître plus extravagantes, ajoutant un étage pour se rehausser par rapport aux voisins, crevant la façade en ajoutant une large fenêtre ronde en son centre, multipliant les balcons, dont certains, improbables, prennent pied depuis la toiture. On se demande où se logent les bonnes, tant l'espace semble avoir intégralement utilisé et repensé.

Les palais et les folies
Ces noms pompeux désignent de vastes demeures richissimes, des villas qui sortent tout de suite du lot architectural ambiant. Des tours surmontées de coupoles flanquent les angles des rues, tandis que de gigantesques escaliers dédoublés accueillent l'invité émerveillé. Des colonnades, des caryatides leur donnent des styles antiques monumentaux. Des cibles de choix pour les as de la cambriole attirés par le lustre des bijoux des puissants de ce monde.

CRÉEZ VOTRE BIOTOPE

Pour pousser cette expérience vers davantage de réalisme, prenez ou créez les documents nécessaires pour bâtir votre environnement : un plan de l'arrondissement, un croquis de votre domicile avec les objets qui s'y trouvent, un journal intime détaillant certains moments ou certains portraits de proches…

Repérez une adresse fixe : numéro et nom de rue pour signaler votre domicile.

Relisez la description de votre arrondissement. Imprégnez-vous-en, ne serait-ce que pour savoir quels types de personnes vous rencontrerez en guise de voisinage.

Prenez les plans de votre arrondissement. Inventez des lieux qui servent de balises à votre vie quotidienne : votre barbier, votre petit marché, le vendeur pas-si-ambulant du coin de la rue, les travaux en cours, vos lieux de promenade. Cherchez les stations d'omnibus, ou de trains, les commissariats les plus proches. Ainsi, vous enrichissez vous-même les descriptions de vos débuts de journée avant d'aller enquêter, contribuant à ce que votre PJ fasse véritablement couleur locale.

Peuplez les abords immédiats de votre domicile. Avez-vous un(e) concierge ? Qui sont vos voisins ? Votre famille partage-t-elle votre palier ? Un escalier extérieur, un accès au toit ? Quel est le magasin qui se trouve face à votre fenêtre ? Quelle est la faune qui se balade sous votre balcon la nuit ?

Quels sont les contacts que vous possédez et qui se situent non loin de chez vous ? Avez-vous coutume de manger avec eux et si oui, où ? Avez-vous coutume de les inviter ?

À l'intérieur : brève description des différentes pièces et de leur fonction. Quelques objets d'importance (parapluie, journal intime, arme à feu, portefeuille d'actions, argenterie) qui pourraient avoir droit de cité si votre « chez vous » était visité ou attaqué.

Mais après tout, ce genre de choses n'arrive qu'aux autres… Bienvenue à Paris.


REGLEMENT



La Guerre des Polices

DOSSIERS DE POLICE À L'USAGE DES ENQUÊTEURS

La guerre des polices

Place aux belligérants

C'est un secret de polichinelle au sein de nos brigades mais la réalité est ainsi faite : au lieu de travailler de concert, les forces de police avancent dans une cacophonie où les notes discordantes rappellent davantage le chaos d'une bataille que la symphonie atone d'une administration réglée.

Au sens restreint, la guerre des polices oppose deux antagonistes principaux : **la préfecture de police** et **la sûreté générale**.

Les pouvoirs de l'une et de l'autre fonctionnent en vases communicants. Il est clair que la seconde vit à l'ombre de la première et pâtit de son aura. Elle ne peut recruter davantage et on lui interdit de former des auxiliaires qui feraient office d'agents secrets.

C'est un étrange paradoxe contre lequel les chefs de la Sûreté se cassent les dents : le pouvoir local de la préfecture, circonvenu à Paris, est plus puissant que l'administration centrale et nationale qu'ils représentent ! Difficile à accepter quand on a la trempe d'un Goron ou d'un Grayssac, énergiques directeurs de cette institution sous-estimée.

Mais il nous faudrait aller plus loin encore, pour s'apercevoir que les autres instruments de la sécurité publique ne s'accordent pas davantage. La police des chemins de fer, les polices militaires, les forces de gendarmerie ont tout autant de mal à vivre en communion. Quand les rivalités se taisent, on assiste à une ignorance polie. Les services ne communiquent guère, il est cocasse de constater que parfois, les agents de ces paroisses se disputent les mêmes cadavres, les mêmes scènes de crimes, annihilant le travail des autres au lieu de coopérer, tout simplement.

À la recherche d'élites

Pour se distinguer et se tailler la part du lion dans certaines enquêtes singulières, ces différentes polices rivalisent d'imagination pour créer de nouvelles brigades, spécialement entraînées, qui auraient une autorité naturelle à disposer de telle ou telle affaire.

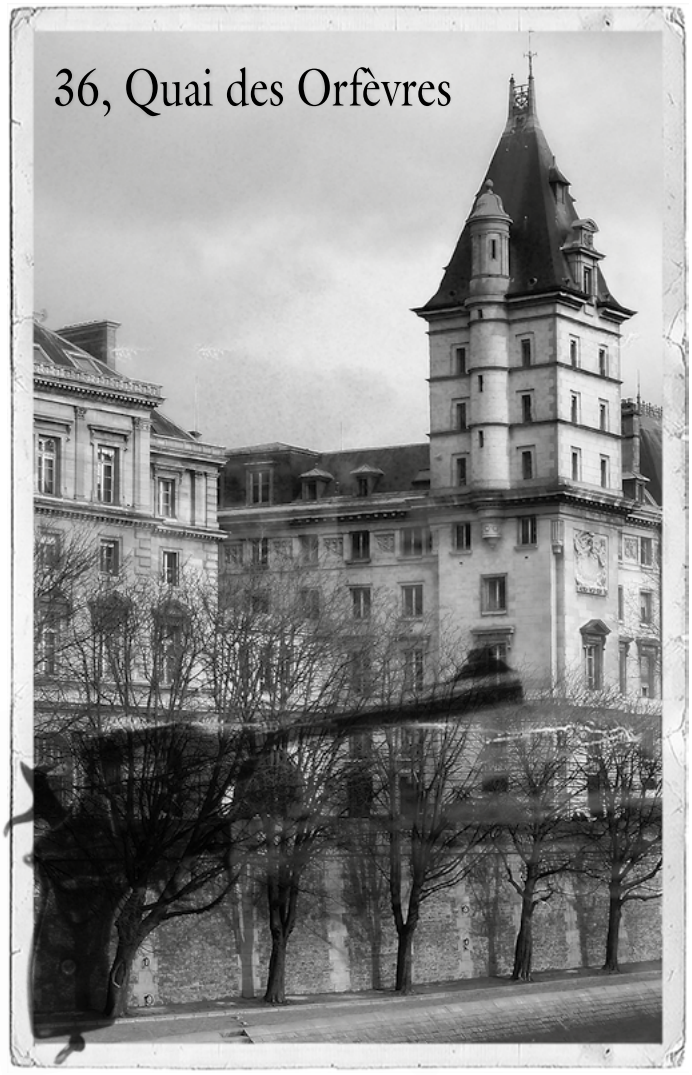
Nous sommes en 1903. On se rappelle encore de la figure de Vacher, tueur insaisissable, face auquel la police rurale fut impuissante. La lutte d'influence menée par la Sûreté générale aboutit à la création d'une **brigade d'agents mobiles** qui recherchent les criminels de droit commun errants. La hantise des vagabonds, des bandes itinérantes comme les Bandits d'Hazebrouck ou les Chauffeurs de la Drôme précipitent les choses : en 1907, des fonds sont enfin débloqués pour financer une telle brigade mobile, avec à la clef un service d'archives conséquent pour centraliser les fiches. Cette brillante idée a échappé à la préfecture de police, ce qui enrage le vieux préfet Lépine. Il faut dire qu'il avait favorisé la création d'un tel corps dès 1871, avant qu'il ne soit dissous en 1885. Tout au plus, Lépine obtient la création d'un corps d'élite pour surveiller l'Exposition Universelle.

Ce corps d'élite sera un concurrent de choix pour cette brigade mobile qui sera baptisée la brigade du Tigre (surnom datant des années 1920). En 1903, celle-ci était donc née dans la douleur mais avec des avantages certains : le droit de poursuivre un prévenu hors de la région d'origine, concernant les affaires politiques qui n'ont jamais été du ressort des gars de la préfecture.

Cependant, tout n'est pas rose pour ces 175 policiers dits « mobiles » : la jalousie des autorités locales qui ne peuvent qu'avouer leur incompétence, les pièges tendus par le Quai des Orfèvres, c'est-à-dire la préfecture de police…

Et pourtant, chers fonctionnaires de police, vous gagneriez à tendre la main à ces messieurs qui ont l'avantage de pouvoir caracoler dans tout Paris et même au-delà, quand vous êtes généralement claquemurés dans les quartiers dans lesquels vous avez été affectés.

En face, à la Préfecture, on ne reste pas inactif. Les multiples mouvements de foule renforcent son pouvoir. Lépine avait d'ailleurs été nommé suite à une émeute dans le Quartier latin, en juin 1893. À croire que ce vieux renard soit capable d'attiser ce genre d'évènements, rien que pour rappeler à quel point son rôle est important… Les hommes politiques considèrent le préfet comme leur égal, surtout qu'il est le détenteur de nombreux secrets qui les concernent plus ou moins directement !



Certains dossiers de surveillance, à l'abri des archives, portent sur les députés. Même les plus incorruptibles ont peur de ces rapports, puisque ce qui importe, ce n'est pas ce que l'on sait mais plutôt ce qu'on y dit de vous.

De même, le préfet peut faire chanter les directeurs de journaux : des piles de publications – dont notamment *Le Figaro, Le Temps, Le Rappel, Le Cri du Peuple* ou *La Lanterne* – étant méthodiquement dépouillées et archivées. Gare aux calomnies que l'on y trouverait !

Autre aberration, étant donné les faibles effectifs de la Sûreté, le ministre de l'Intérieur est souvent obligé de recourir au service de Sûreté de la Préfecture de Police quand les affaires criminelles se multiplient. C'est un comble, étant donné que ce sont les faits-divers les plus sensationnels qui bâtissent la réputation des polices…

Vous voyez donc que tout semble fait pour attiser la haine entre les deux institutions, pour le plus grand bonheur de la pègre !

GROUPES

La préfecture de police

Le personnel qui nous a été légué, dans les différentes administrations, par les gouvernements monarchiques (…) a besoin d'être remanié dans sa composition, remanié dans sa doctrine, remanié dans sa méthode d'action. (…) S'il y a une administration où cette nécessité de modifications profondes se fasse énergiquement sentir, c'est assurément la préfecture de police.

Georges Clemenceau, 3 mars 1879

Les lieux

Vénérable mais redoutée, la préfecture de police occupe un vaste espace quai des orfèvres, le long de la Seine, non loin du cœur de l'île de la Cité. Pour le reste des bureaux, on se rend quai du Marché-Neuf, dans la caserne de la Cité, non loin de là. Enfin, le préfet reçoit dans son hôtel, au 7, boulevard du Palais. La préfecture est ouverte tous les jours au public, de 10 à 17 heures.

Un dépôt spécial recueille toutes les personnes arrêtées et en attente de comparaître devant un des bureaux, ou devant un parquet : c'est la « souricière ». Une infirmerie spéciale particulièrement exigüe accueille les prévenus nécessitant des soins ou un placement rapide après une expertise psychiatrique. Des internes et quelques médecins sont détachés au service de la préfecture pour livrer leurs diagnostics le plus rapidement possible. Ils y parviennent souvent par fiacres, encadrés par la maréchaussée s'ils sont tout sauf calmes.

L'infirmerie est sise au 3, quai de l'Horloge.

Elle manque de lumière, reste désespérément humide. Deux couloirs à angle droit desservent 11 cellules pour les hommes, 6 pour les femmes, dont au total 4 cellules de capitonnées. Pas de soin, d'hygiène, et souvent une surpopulation qui amènent certains patients à s'y suicider, ou à s'en prendre à leurs congénères.

Lépine tout-puissant

Je me suis permis cette citation en frontispice, Clemenceau se révélant l'un des zélateurs pourfendant la préfecture dès qu'il en a l'occasion. Quelle est l'origine de cette préfecture qui fait couler tant d'encre et de salive ?



Paris et Lyon partageaient le même privilège : elles disposaient depuis le Consulat de leur propre police. Pour ces villes remuantes, il était indispensable d'avoir des forces de l'ordre locales, mais cette prérogative s'était avérée exorbitante. En effet, pour leur laisser la possibilité de remplir correctement leurs missions, il avait fallu leur accorder nombre de concessions. La préfecture s'occupait elle-même du recrutement, des émoluments et de l'évolution de la carrière de ses fonctionnaires. Tout cela échappait donc aux représentants de l'État. On a d'ailleurs encore coutume de dire que le pouvoir du préfet Lépine dépasse largement celui du chef de la Sûreté, et certains chuchotent qu'il est même supérieur à celui du ministre de l'Intérieur.

Il est nécessaire de comprendre les raisons de ce traitement de faveur. Pendant la Commune de Paris, l'action efficace des agents de la préfecture a convaincu le futur gouvernement républicain de son utilité. Encore aujourd'hui, Lépine adore jouer du virus sécuritaire. C'est une figure qui rassure en ces temps où l'affaire Dreyfus et les frictions avec l'Allemagne attisent les peurs…
Cependant, à force de faire de l'ombre aux autres corps de police, le préfet s'est attiré des rancunes, voire certaines haines tenaces.

La préfecture est devenue un fouillis de brigades plus ou moins spécialisées, certains de ses services font doublon, créant des rivalités internes. Un exemple. Parfois, il est utile de surveiller les familles et de ficher les habitants d'un immeuble. Si certains habitants sont en fuite, on fait donc appel à la « police des garnis », qui consulte les fiches d'hôtels parisiens pour les retrouver. Au passage, cette brigade s'était rendue célèbre par ses rapports sur les relations troubles entre Rimbaud et Verlaine. Mais les agents « des garnis » se retrouvent parfois gênés par la présence, sur le terrain, de la brigade des mœurs. Celle-ci n'a que faire d'une surveillance discrète. C'est comme cela que des filatures de plusieurs mois ont été réduites à néant par un manque de communication entre les services.

Toutes ces brigades ont été reprises par leur maître légitime, Louis Lépine, qui tient de nouveau les rênes de l'institution depuis la démission de Charles Marie Blanc, qui le remplaça entre 1897 et 1899. Si Blanc tenta d'opérer le rapprochement avec la Sûreté Générale dont il fit partie précédemment, Lépine amorce le virage contraire pour s'en éloigner définitivement.

Le cabinet du préfet

Est le service d'excellence, où les meilleurs éléments se répartissent en trois bureaux chargés autant de la protection du président à Paris, du commerce des armes, des surveillances des associations, bals et autres théâtres. Toute arme de guerre doit y être déclarée et poinçonnée.

La police judiciaire

Occupe la première division de la préfecture, composée de cinq bureaux. Elle est en relation perpétuelle avec les magistrats de Paris. Ses compétences portent sur les prisons, les aliénés, la protection des jeunes enfants. Elle décide des enfermements à Sainte Anne ou à Charenton, et visite les établissements qui lui ont demandé l'autorisation d'exercer. Le deuxième bureau a la tâche écrasante de s'occuper des affaires de prostitution.

La police administrative

La deuxième division de quatre bureaux, s'occupe de la logistique : subsistances, hygiène, fourrière, voitures, navigation, pompiers… Parmi eux, un service d'architectes pour dépister les immeubles dangereux ou insalubres. Recrutement entre 25 et 30 ans sur concours, salaire de 1800 francs annuels. Les bateaux doivent être systématiquement enregistrés, en fonction de leur fonction ou gabarit. Le troisième bureau enregistre tous les cochers et conducteurs sillonnant la capitale. Le vendredi en quinzaine, le Comité d'hygiène publique et de salubrité se réunit, entre experts scientifiques, pour statuer des demandes d'autorisation des industries dangereuses ou polluantes, sous la direction de M. Péligot. La fourrière se trouve au 19, rue Pontoise, dans le V^{e} arrondissement.

Les commissariats de police

Un commissaire est choisi sur épreuve écrite et orale sur les procédures, devant les chefs des deux premières divisions de la préfecture. Il gagne entre 6000 et 8000 francs annuels. Dans leurs rangs, les gardiens de la paix sévissent dans Paris intra muros. On les recrute à partir du mètre 70, chez les alphabétisés, avec le certificat de bonne moralité. Le gardien de la paix a le cursus suivant : sous-brigadier puis brigadier. Salaire de 1300 à 2000 francs annuels. Parmi eux, on compte les inspecteurs qui font leur service en tenue de civil. Les commissaires sont tous secondés par des secrétaires personnels.

Le secrétariat général

Il s'occupe du personnel de cette gigantesque institution, de la comptabilité, du matériel et des archives. Les employés de bureaux sont choisis entre les âges de 21 et 30 ans, et leur carrière passe successivement de commis à commis principal, passant par sous-chef puis chef de bureau, et enfin culminant en chef de division.

Service de la sûreté

La sûreté est souvent confondue avec sa concurrente, la Sûreté Générale qui n'appartient pas à la préfecture mais à l'État. La sûreté de la préfecture de police a en charge l'arrestation des malfaiteurs. Elle a été fondée par Vidocq et entretient alors une réputation sulfureuse, comme quoi ses membres seraient des repris de justice. Ce qui est d'autant plus faux qu'ils proviennent de l'armée, dont certains membres se recyclent dans la police civile.

Armand Constant Théophile Cochefert a succédé en 1894 à Goron, parti ouvrir son cabinet de détectives. Il est suppléé par Octave Henry Adéodat Hamard, qui devrait lui succéder. D'un port altier, d'une éducation parfaite selon ses supérieurs, ce dernier a gagné ses galons grâce aux nombreuses arrestations de criminels d'origine russe, chasse dont il s'est fait une spécialité. Quant à Cochefer, il a lié une solide amitié avec Bertillon, avec lequel il se rend souvent sur les lieux du crime, un objet de méditation et de profonde réflexion pour ces deux tenants de la police moderne. Cochefer a notamment sévi sur de nombreux crimes d'inspiration antisémite, au plus fort de l'Affaire Dreyfus.

Renseignements généraux

Créée par un arrêté du 20 février 1894 pris par le préfet de police Louis Lépine, la direction générale des recherches a tout particulièrement la main sur les trois brigades de recherches considérées comme les « brigades politiques ». Antoine Félix Louis Puibaraud est le premier à diriger ce nouveau service, qui doit clairement concurrencer la Sûreté Générale.

Cependant, l'homme est loin de faire l'unanimité comme le prouve le document suivant : « Il y a longtemps que M. Puibaraud, directeur général des recherches à la préfecture de police et, en même temps par suite d'un cumul regrettable, rédacteur clandestin du Temps, est en butte à l'hostilité de la presse. Son abord ne fait pas naître la sympathie et sa fréquentation ne tarde pas à inspirer une répulsion profonde à tous ceux qui ne sont pas dupes de ses manières reptiliennes » (Note manuscrite anonyme du 3 juin 1896). En septembre 1899, il est victime d'un déséquilibré, Félix Fleury, qui lui tira une balle dans la poitrine. Depuis, Puibaraud se terre, cumule les arrêts maladie, et s'enferme dans son personnage de misanthrope.

Service de la sécurité publique

Georges Émile Jules Napoléon Touny occupe cette fonction stratégique depuis 1897. Il est de ce fait le chef de la police municipale de Paris.

Brigade des mœurs

La brigade chargée de la surveillance des prostituées et des maisons de tolérance a été officiellement dissoute en 1882, suite à plusieurs affaires retentissantes sur des vols, des pressions commis par ses dépositaires, notamment Ms Lerouge et Remise, qui avaient mis sur pied un véritable système mafieux. Les deux comparses mis à la retraite, c'est M. Macé qui reprend les rênes de la brigade qui n'a plus d'existence officielle, mais officieuse. Le registre des filles de joie et toujours tenu à jour et on continue de leur appliquer la visite à la 1ère division, 2nd bureau, 3^{e} section tous les quinze jours pour renouveler leur « carte » leur permettant d'exercer. De même, les 320 brigadiers, reversés dans la sûreté de la préfecture, continuent d'arrêter les filles qui tapinent avant 7 heures le soir ou après 11 heures.

De même, leur lot quotidien est la traque des brasseries à filles et autres maisons de rendez-vous, couvents de la prostitution illégale. Sauf quand le tenancier ou l'ogresse qui les dirigent est un indicateur zélé auprès de la police…

Cette division s'occupe aussi de la surveillance des cercles de jeu. Un danger d'apparence anodine, si l'on considère le risque ultime qui est la ruine des participants. Sauf que ces cercles sont souvent des devantures pour des activistes politiques, des franc-maçon en mal de lieux de réunion. Par exemple, le *Cercle du Gaulois* est le repaire des bonapartistes, sis au 8 boulevard des Capucines, présidé par le marquis de la Cornillière-Narbonne. Ces cercles enfin, sont des repaires pour les prestidigitateurs, les faussaires, les gredins de toute espèce, qui se font chasser de cercles en cercles jusqu'à avoir épuisé tout leur crédit, au sens propre comme au figuré.

Service d'identité judiciaire

Supervisé par Alphonse Bertillon. Il est relié au dépôt des criminels par 96 marches qui convoient tous ceux qui se prêteront à l'examen attentif de Bertillon et de ses aides. On peut y joindre les chimistes du laboratoire municipal, véritables experts qui gagnent entre 2100 et 3600 francs annuels, et nécessitent une bonne expérience professionnelle antérieure et un certificat de bonne conduite. Nous ne sommes plus au temps où les récidivistes étaient marqués au fer rouge, où les policiers comptaient sur leur seule mémoire et leur compétence de physionomiste pour ne pas se laisser abuser par les change-noms. Des moyens modernes et scientifiques sont désormais accessibles aux enquêteurs d'aujourd'hui !

L'office des sommiers judiciaires regroupe depuis 1800 les états civils des condamnés de toute la France dans le Registre général des condamnations. Ici, on manipule de petites fiches cartonnées classées alphabétiquement. Prévoyez cependant de longues journées pour dépouiller les 500 000 noms de famille qui y figurent. La plupart des fiches sont dépourvues de toute photographie ou description physique. Pas étonnant que Bertillon, lassé d'y travailler, instaura le système de l'identité judiciaire. En 1871, la préfecture est incendiée par les communards. Les sommiers comptaient alors 10 millions de fiches datant depuis la Révolution…

On les reconstitua en partie en 1885 mais dans la pratique, comment s'y retrouver dans ces fichiers alphabétiques, quand on a affaire à des homonymes, ou à des récidivistes qui ne cessent de brouiller les pistes en changeant de patronymes ?

Les greffes des 28 cours pénales les envoient chaque trimestre, ce qui ne permet pas de confondre un meurtrier actif récemment.

Autre problème, chaque individu est décrit de façon différente en fonction du lieu de rédaction de la fiche et les plus récentes comportent certes une photographie, mais qui n'est jamais prise selon le même angle. Faute d'harmonisation, la tache est vraiment complexe. Un nouveau classement, avec des fiches de couleur différente selon les décades, facilitent les recherches quand le patronyme recherché est vraiment trop commun. Mais si vous cherchez à la lettre G, vous aurez encore 24 boîtes complètes à dépouiller…

Nous vous reportons aux paragraphes sur la **science anthropométrique** que vous trouverez p.437. Le succès de la méthode de Bertillon n'est plus à démontrer, depuis son succès retentissant avec l'arrestation du nébuleux Ravachol en 1892, identifié comme le simple citoyen Koenigsberg dont les mesures avaient été prises deux ans plus tôt dans la prison de Saint Étienne. L'année suivante, un laboratoire était créé au sein de la préfecture de police. Les mesures anthropométriques faites dans les salles de photographie ne sont pas les seuls protocoles à avoir été instaurés en ces lieux. La dactyloscopie, exigeant le relevé des empreintes digitales, est aussi la reine en ce temple où les criminels savent que leurs méfaits sont désormais punissables par des Livres de Loi compulsés par de simples fonctionnaires. En effet, il n'est désormais plus possible d'avoir l'indulgence de la police, en raison de l'incapacité de cette dernière à retrouver les malfaiteurs. Quiconque a commis un délit ou un crime une première fois sait qu'un lien indéfectible le relie aux bases de données de ce service. Une fiche à son nom avec photographies, mesures et empreintes témoigne de sa compromission avec le vice.

Cependant, nombre d'enquêteurs accordent peu de crédit à ces précieux éléments présents sur la scène du crime. Les empreintes sont généralement effacées, souillées par des fonctionnaires peu précautionneux. Les inspecteurs gradés possèdent parfois une bertillonne, malle créée par Bertillon lui-même, servant au transport des objets fragiles trouvés sur le lieu d'un crime et au relevé de ces empreintes digitales.

Service administratif de la morgue

La Morgue (décrite dans le détail p.284) est rattachée à la préfecture par l'intermédiaire d'un greffier, touchant près de 4000 francs annuels, et secondés par nombre d'employés et garçons de service. Ce petit monde travaille d'arrache-pied de 9 à 18 heures, tous les jours de l'année.

De nombreux registres y sont tenus comme celui des signalements d'individus disparus (environ 6 par jour), les corps identifiés et les corps inconnus, le registre des étudiants en médecine venus en ces lieux, le carnet des autopsies, celui des corps devant être inhumés ? Un appareil frigorifique vient aider les occupants à supporter les exhalaisons putrides de leurs colocataires défunts depuis trop longtemps.

Les missions de la préfecture

Il y a des réussites indéniables dans le domaine des agents spécialisés. Il suffit d'évoquer le cas de la brigade fluviale, nouvellement créée en 1900. Nul doute qu'elle est promise à un brillant avenir, portant l'emprise de la préfecture vers un secteur jusque-là très mal contrôlé : la Seine, ses affluents et les canaux. Parmi leurs missions :

- Intervenir dans les trafics en tout genre, d'où une surveillance accrue des quartiers sensibles ou des Halles par exemple.
- Réguler la circulation anarchique des embarcations et surveiller les berges de l'Exposition Universelle…
- Les opérations anti-émeute. La préfecture applique une grande partie de sa force sur le point tactique jugé le plus important, grâce aux rapports de ses indics. Il s'agit alors de séparer les badauds des manifestants pour isoler ces derniers et les rediriger selon le besoin. La présence du préfet Lépine sur le terrain est précieuse. On a coutume de dire qu'il vaut à lui seul une brigade d'agents. Ceux qui le verront à l'œuvre seront stupéfaits de voir à quel point c'est vrai.
- Les opérations de surveillance. Cela recouvre différentes missions comme : infiltrer un groupe, le prendre en filature, surveiller le courrier, collecter les coupures de presse sur un sujet précis, surveiller les cimetières et les lieux de mémoire…
- Les rondes dans des quartiers délicats. Ils comprennent les banlieues industrielles, les ruelles du Quartier latin et les promenades des canaux et de la Seine où les mariniers laissent parfois les gens se noyer pour toucher la prime de repêchage… Donc, le cas échéant, repêcher les macchabées de la Seine pour les faire exposer à la Morgue.
- La surveillance des gares parisiennes. Cette activité est loin d'être de tout repos. Il faut faire face à une concurrence acharnée : agents de la police des chemins de fer, polices privées payées par les compagnies, détectives privés en maraudes, sans oublier les agents de gare (souvent d'anciens militaires) à l'uniforme trop serré et au sabre si gênant.
- Les **préfecturiers** : Ils demeurent en permanence à la préfecture de police pour récolter les primeurs ou écument les commissariats de quartier. Les barrières de l'octroi filtrent le passage des marchandises, postes de douanes bien réels.
- Les forces de la préfecture de police sont astreintes aux mêmes limites administratives : gardiens de la paix à Paris, sergents de ville ailleurs. Être nommé là-bas, c'est la marque d'une disgrâce infamante. Les Halles sont placées sous la double responsabilité de la préfecture de police, côté sécurité, et de la préfecture de la Seine, côté économique. Administrativement, la morgue est rattachée à la première division de la préfecture de Police.
- Notons enfin les **hirondelles**, les agents cyclistes. La bicyclette réduit de moitié les temps de trajet et demeure un moyen de locomotion inégalable pour les hirondelles de la préfecture comme pour les enquêteurs angoissés par les embouteillages. C'est dans ce concept de mobilité accrue que les gardiens cyclistes, surnommés « hirondelles » , voient le jour.
- Dernière spécialité, l'**Unité Cynophile**, affectée à Neuilly-sur-Seine, lutte contre la recrudescence des cambriolages dans le secteur. Rapidement, la moitié des commissariats de banlieue se dote de ces animaux aussi bien dressés pour l'attaque que pour la défense.



LISTE DES COMMISSARIATS DE POLICE

Arrondissements	Quartiers	Bureaux
1er du Louvre	1 St Germain l'Auxerrois	Quai de l'Horloge
	2 Halles	Halle au blé
	3 Palais-Royal	Rue Villedo, n°11
	4 Place-Vendôme	Rue St-Honoré, n°247
2è de la Bourse	5 Gaillon	Rue de Hanovre, n°1
	6 Vivienne	Rue Richelieu, n°90
	7 Mail	Rue d'Aboukir, n°68
	8 Bonne-Nouvelle	Rue de la Ville-Neuve, n°9
3è du Temple	9 Arts-et-Métiers	Rue Notre-Dame-de-Nazareth, n°60
	10 Enfants-Rouges	Rue de Bretagne (à la Mairie)
	11 Archives	Rue de la Perle, n°9
	12 Sainte-Avoie	Rue du Temple, n°83
4è de l'Hôtel-de-Ville	13 Saint-Merry	Quai de Gesvres, n°16
	14 Saint-Gervais	Rue Vieille-du-Temple, 20, imp d'Argenson
	15 Arsenal	Rue de la Cerisaie, n°10
	16 Notre-Dame	Quai de Béthune, n°34
5è du Panthéon	17 Saint-Victor	Rue Monge, n°21
	18 Jardin-des-Plantes	Rue Geoffroy-St-Hilaire, n°3
	19 Val-de-Grâce	Rue Rataud, n°11
	20 Sorbonne	Rue Thénard, n°12
6è du Luxembourg	21 Monnaie	Rue Suger, n°11
	22 Odéon	Rue Crébillon, n°2
	23 Notre-dame-de-Ch.	Rue du Cherche-Midi, n°17
	24 St Germain-des-Prés	Rue des Saints-Pères, n°47
7è du Palais-Bourbon	25 St-Thomas-d'Aquin	Rue Gribauval, n°3
	26 Invalides	Rue de Varenne, n°44
	27 École-Militaire	Avenue de Bretueil, n°55
	28 Gros-Caillou	Avenue de Lamotte-Piquet, n°32
8è de l'Élysée	29 Champs-Élysées	Avenue d'Antin (Palais de l'Industrie)
	30 Faubourg-du-Roule	Rue Berryer, n°12
	31 Madeleine	Rue d'Astorg, n°28
	32 Europe	Impasse d'Amsterdam, n°1
9è de l'Opéra	33 St-Georges	Rue Larochefoucauld,n°37
	34 Chaussée-d'Antin	Rue de Provence, n°64
	35 Faubourg-Montmartre	Rue du Faubourg-Montmartre, n°33
	36 Rochechouart	Rue Bochard-de-Saron, n°10
10è de l'enclos-St-Laurent	37 St-Vincent-de-Paul	Rue d'Alsace, n°33
	38 Porte-St-Denis	Cour des Petites-écuries, n°11
	39 Porte-St-Martin	Passage du Désir, n°26
	40 Hôpital-St-Louis	Rue Vicq-d'Azir, n°5

Arrondissements	Quartiers	Bureaux
11è de Popincourt	41 Folie-Méricourt	Rue de la Folie-Méricourt, n°83
	42 St-Ambroise	Rue de la Charrière, n°7
	43 Roquette	Rue de la Roquette, n°96
	44 Ste-Marguerite	Rue des Boulets, n°38
12è de Reuilly	45 Bel-Air	Rue Bignon, n°3, à la Mairie
	46 Picpus	Rue Bignon, n°3, à la Mairie
	47 Bercy	Rue de Bercy, n°63
	48 Quinze-Vingts	Boulevard Diderot, n°64
13è des Gobelins	49 Salpêtrière	Rue Primatice, n°4 et 6
	50 Croulebarbe	Rue Primatice, n°4 et 6
	51 Gare	Rue Jeanne-d'Arc, n+60
	52 Maison-Blanche	Boulevard d'Italie, n°41
14è de l'Observatoire	53 Montparnasse	Rue Huygens, n°4
	54 Santé	Avenue d'Orléans, n°68
	55 Petit-Montrouge	Avenue d'Orléans, n°68
	56 Plaisance	Rue Ste-Eugénie, n°21
15è de Vaugirard	57 St-Lambert	Rue Lecourbe, n°233
	58 Necker	Rue Blomet, n°15 bis
	59 Grenelle	Rue Lakanal, n°4
	60 Javel	Rue St-Charles, n°135
16è de Passy	61 Auteuil	Rue Michel-Ange, n°23
	62 Muette	Rue Eugène-Delacroix, n°19
	63 Porte-Dauphine	Rue Eugène-Delacroix, n°19
	64 Bassins	Rue de Magdebourg, n°7
17è de Batignolles	65 Ternes	Rue Laugier, n°5
	66 Plaine-Monceaux	Rue Demours, n°98
	67 Batignolles	Place des Batignolles, n°16
	68 Épinettes	Rue Gauthey, n°38
18è de la Butte-Montmartre	69 Grand-Carrières	Rue Constance, n°7
	70 Clignancourt	Rue Clignancourt, n°66
	71 Goutte-d'Or	Rue Marcadet, n°1
	72 La Chapelle	Place de la Chapelle, n°16-18
19è des Buttes-Chaumont	73 La Villette	Rue de Tanger, n°22
	74 Pont-de-Flandre	Rue de Nantes, n°19
	75 Amérique	Rue d'Allemagne, n°132
	76 Combat	Rue Pradier, n°21
20è de Ménilmontant	77 Belleville	Rue Julien-Lacroix, n°68
	78 St-Fargeau	Place des Pyrénées, à la Mairie
	79 Père-Lachaise	Place des Pyrénées, à la Mairie
	80 Charonne	Rue d'Avron, n°60

Première Année. — N° 34. Huit pages : CINQ centimes Dimanche 29 Septembre 1889.

Le Petit Parisien

TOUS LES SAMEDIS

TÉRAIRE ILLUSTRÉ

TOUS LES JOURS
Le Petit Parisien
5 CENTIMES

La préfecture de police

- **Accès :** 1 – quai des orfèvres, I^er^ arrondissement.
- **Membres connus :** Louis Lépine ; Alfonse Bertillon ; Prudent Boutroux ; Oscar Météniер
- **Alliés connus :** aucun
- **Ennemis connus :** Guérin ; Ligue antisémite ; Nationalistes ; Section des quinze vingts ; Sûreté Générale
- **Influence :** 4 ; plus d'une centaine d'agents sont mobilisables en peu de temps et sont capables de faire face à des situations extraordinaires telles des émeutes, des attentats, des crimes à répétition, etc. De plus, certains laboratoires légistes ou d'anthropométrie sont essentiels pour confondre les récidivistes ou pour établir certaines expertises.

ÉDITORIAL

Avec l'assassinat d'Eugène Vaulnay, retrouvé atrocement lacéré de coups de couteau mercredi dernier à proximité du pavillon turc, la sanglante épopée du tueur parisien prend une nouvelle dimension. Cette fois, la victime était un membre des services de police, le propre adjoint de l'inspecteur Marcel Guasco, chargé de la sécurité de l'Exposition Universelle. Le préfet Lépine et le chef de la Sûreté, Ferdinand de Grayssac, ont tous deux exprimé leur consternation et ont assuré que leurs deux services collaboraient étroitement pour capturer ce dangereux assassin.
Mais le Petit Parisien, qui parle au nom du peuple de la capitale vivant sous le régime de la peur depuis de longs mois, attend plus que des mots : il veut une capture, il veut un jugement, il veut une exécution.

J.D.

La sûreté générale

S'il n'y a point de nation qui ne connaisse la grande utilité des services de police... il n'y en a pas non plus qui accorde beaucoup d'estime à la police. Il semble que dans le haut prix qu'on paie ses services on fasse entrer partout le dédommagement d'une certaine déconsidération convenue.

Fouché

Le journal Je sais tout interviewe le chef de la Sûreté, M. Grayssac, en 1900

La mort brutale, mais glorieuse du sous-chef de la Sûreté, M. Blot, et de son subordonné, l'inspecteur Mugat, ont ramené l'attention sur les modestes serviteurs du devoir que sont les agents de la Sûreté. Il est bon de montrer au public la vie toute de dévouement, d'héroïsme incessant et obscur de ces braves et de proclamer leurs hauts-faits. Aussi, Je sais tout est-il heureux d'offrir aujourd'hui à ses lecteurs une interview de M. Grayssac, l'habile chef de la Sûreté parisienne.

Quand on vint annoncer à M. Grayssac la mort de son sous chef, M. Blot, tombé, avec le brave inspecteur Mugat, en service commandé sous les balles du malfaiteur Delaunay, il hocha la tête et dit avec un peu de mélancolie :
Que voulez-vous ? C'est un accident du travail. Nous y sommes tous exposés. Aujourd'hui Blot, demain un autre…

Nous voulions faire un article sur la Sûreté ; cette belle simplicité nous fit penser que personne ne saurait nous en parler avec plus de sincère compétence que ce chef qui voit, en personne, et sans exception, toutes les affaires, mêmes les plus minimes, traitées par ses services. Nous demandâmes donc une entrevue à M. Grayssac. Il se fit bien un peu tirer l'oreille, mais, puisque c'était pour les lecteurs de Je sais tout, il accepta. Et, c'est ainsi que nous pénétrâmes dans un cabinet très simple, dépourvu de tout décor théâtral.

Derrière son bureau, au centre de la pièce, un homme grand et robuste, à la forte tête, ornée de cheveux courts et d'une barbe rasée plus sel que poivre, nous attend. Ses petits yeux noirs brillants, alertes et bienveillants semblent vous jauger en un instant. De la main, il nous indique un siège. Tout de suite, nous entrons dans le vif du sujet et parlons des victimes de l'affreux Delaunay :
II me semble que M. Blot a été quelque peu téméraire, fais-je observer. Il savait avoir affaire à un homme dangereux.

Première Année. — N° 34. Huit pages : CINQ centimes Dimanche 29 Septembre 1889.

Le Petit Parisien

TOUS LES SAMEDIS
SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE
5 CENTIMES

SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE ILLUSTRÉ

TOUS LES JOURS
Le Petit Parisien
5 CENTIMES

Bah ! Tous les jours on nous en dit autant et, si M. Blot était très brave, c'était aussi un homme froid et circonspect. Plus on attend et plus on laisse au criminel de chances de s'en sortir. Parce ce que celui-là était redoutable, fallait-il renoncer à l'arrêter et à le mettre hors d'état de nuire ?

Et puis, je dois vous dire que, le plus souvent, les malfaiteurs sont impressionnés par la police. Et l'on voit bon nombre de ces fauves qui, une fois cernés, reconnaissent tout bonnement qu'ils sont « faits » , comme ils disent dans leur élégant langage. Ensuite, ils se laissent emmener tels de petits moutons.

En face d'un agent de la Sûreté, ils savent que l'adversaire est aussi déterminé qu'eux-mêmes. De plus, nos hommes ont pour les soutenir le sentiment d'accomplir leur devoir, avec toute la société derrière eux. Toute résistance ne servirait qu'à aggraver le cas des malandrins. Alors, ils se rendent. Et pourtant, bien souvent les agents sont en état d'infériorité numérique, brisés de fatigue par les recherches ininterrompues, par les nuits passées à arpenter le pavé, les repas « séchés » pour ne pas abandonner une piste. C'est qu'ils ne sont qu'une poignée pour surveiller cette ville immense, pour faire face à l'innombrable armée du crime.

La vogue des romans policiers d'Émile Gaboriau, de Conan Doyle ou de Maurice Leblanc, vous a appris quels merveilleux concours de circonstances peuvent imaginer et échafauder de pareils écrivains pour la gloire de leurs héros, mais la réalité de la vie policière ne leur est pas inférieure en péripéties angoissantes, en déductions et en inductions prodigieuses. C'est à l'aide d'un bouton de nacre, trouvé dans la chambre d'un dernier crime, que Jaume découvrit Dauga l'ancien gendarme, féroce auteur de dix assassinats.

Puis, le détective se grima, se déguisa. Il fit une lente, patiente et occulte enquête à travers les foires et les marchés, jusqu'à ce qu'il ait retrouvé dans le gousset du bandit trois autres boutons exactement pareils à celui découvert chez la victime !

C'est un roman qui en vaut un autre, et passionnant, je vous l'assure. Et les histoires de ce type ne manquent pas ! Une vieille redingote aux couleurs passées achetée chez un fripier fit découvrir Marchandon, l'assassin de M. Cornet. Un policier finit par découvrir dans son propre ami le faussaire qui fabriquait quantité de faux billets de banque. Ce coquin en corrigeait les défauts à mesure que le gardien de la société les lui signalait sans méfiance tout en fumant le cigare autour d'un café.

Peu à peu, le policier acquiert la pratique des malfaiteurs. Dès qu'il se trouve en présence de son homme, il comprend s'il s'en rendra maître sans peine, ou s'il va falloir livrer un dur combat. II tâche alors de l'approcher sans éveiller sa méfiance, l'endormant au besoin par des discours bonasses, ce qu'en argot on appelle des « boniments à la peau de toutou » et, dès qu'il serre son gibier de près, il sait qu'il est à lui.

Par contre, si un agent est « brûlé », il lui faut s'en aller, voire casser les carreaux. Et qui casse du verre peut le payer de sa vie. Hier, c'étaient Blot et Mugat, mais ces victimes du devoir ne sont, malheureusement, pas des exceptions. Il ne se passe pour ainsi dire pas de jour sans qu'un agent ne soit blessé dans l'exercice de ses fonctions. Dans la salle d'attente de la Sûreté et dans ce cabinet, on voit deux tableaux d'honneur qui portent en pauvres petites lettres bien serrées les noms des morts pour le devoir. Elle est longue, cette liste ! Elle est là, mais c'est à peine si on la regarde. Le chef dit « Allez, empoignez-moi ce gars-là et ouvrez l'œil ! » On y va et, quelquefois, on y reste, comme le sous-brigadier Colson, tué en procédant à une arrestation, comme le sous-brigadier François, tué rue Keller par un bandit nommé Breton, comme l'inspecteur Bouche qui, conduisant au commissariat un individu inculpé de coups et blessures, se vit soudain le ventre traîtreusement ouvert de plusieurs coups de couteau par le misérable… comme tant d'autres.

Première Année. — N° 34. Huit pages : CINQ centimes Dimanche 29 Septembre 1889.

Le Petit Parisien

TOUS LES SAMEDIS
SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE
5 CENTIMES

SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE ILLUSTRÉ

TOUS LES JOURS
Le Petit Parisien
5 CENTIMES

Les exemples d'étonnante présence d'esprit, d'intrépide sang-froid sont innombrables dans les aventures fastueuses de la police de sûreté.

C'est le brigadier Rossignol, disant à ses hommes de l'attendre à la porte d'un bouge des plus dangereux. Il entre au pas de course, renversant d'un coup de tête le bandit qu'il voulait arrêter au milieu de ses camarades.

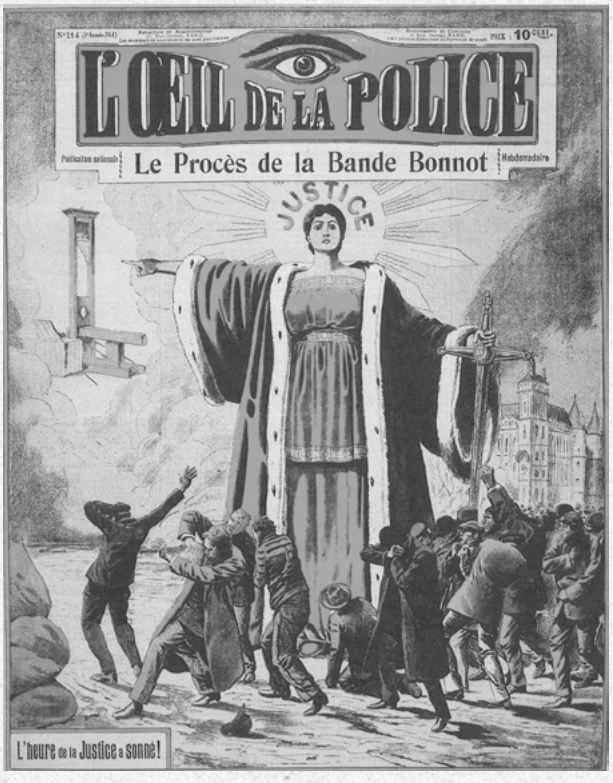
Il le ligote et l'emmène avant que ces messieurs soient revenus de leur étonnement. C'est M. Cochefert, pénétrant avec cinq agents dans le cabaret où se réunissaient, fort nombreux, les « Étrangleurs des Gobelins » et disant tranquillement : « Que personne ne bouge ! La maison est cernée ! Et quiconque tentera de sortir sera cueilli à la porte comme une prune ! Vous êtes faits ! » .

Intimidés, les mauvais drôles se laissèrent arrêter par ces six hommes. Et, quand on les eut conduits quatre par quatre au poste voisin, ce fut une véritable moisson que l'on fit, sous les bancs : couteaux à crans d'arrêt et revolvers, armes compromettantes dont ils s'étaient débarrassés avant de se rendre.

Est-il vrai, Monsieur Grayssac, qu'une fois qu'ils tiennent leur adversaire, les agents se « paient sur la peau du bonhomme » ?

Rien de plus faux !
Une caractéristique de l'agent de la Sûreté, c'est, avec la froide témérité dont il fait preuve, la très belle générosité qu'il prodigue à son ennemi vaincu.

Constamment j'en vois qui viennent me trouver pour intercéder en faveur d'un homme qu'ils estiment plus malheureux que coupable. « J'ai causé avec lui. C'est un pauvre diable. Il n'a pas eu de chance.
Si l'on pouvait faire quelque chose pour lui, je suis sûr qu'il saurait le reconnaître par sa bonne conduite à venir. », voici le genre de requête, qu'ils viennent me faire.



À ce moment, ravi, je ne pus me tenir de m'écrier imprudemment :
Ha ! Ha ! Merci monsieur Grayssac. La voilà bien, la belle anecdote…

Eh bien mon cher Monsieur, puisque vous avez ce que vous désirez, et que, d'ailleurs, vous êtes amplement renseigné, nous allons nous en tenir là. Je ne vous cacherai pas que vous êtes mal tombé, aujourd'hui, et que j'ai beaucoup à travailler…

Bien que journaliste, je compris qu'insister eût été aussi indiscret que peu reconnaissant de tant d'amabilité et de complaisance. Je pris donc congé de M. Grayssac en le remerciant.

Inspiré de Charles Torquet,
journaliste à *Je sais tout*

Une armée de crapuleux porte-plumes ?

La Sûreté siège rue des Saussaies, qui donne sur la place Beauvau, siège du ministère de l'Intérieur. C'est une émanation de ce même ministère ; elle est souvent dépeinte comme une « armée de porte-plumes », un « état-major sans troupe » par ses détracteurs. Elle contrôle en théorie les polices municipales trop souvent inféodées aux maires ou écrasées par la prédominance des troupes de Lépine. D'ailleurs, elle fut rattachée à cette préfecture jusque 1876, et s'oppose à cette tutelle comme une adolescente effrontée jusqu'en 1899, où elle s'en affranchit pour revenir sous celle du ministère de l'intérieur.

Il est de notoriété publique que la coexistence pacifique entre la préfecture et la Sûreté, qui avait cours pendant les règnes conjoints de MM. Lépine et Goron, n'est plus qu'un lointain souvenir. Le directeur actuel de la Sûreté générale, Ferdinand de Grayssac, est un maniaque du résultat et n'hésite pas à égratigner la réputation de son concurrent, en faisant valoir la suprématie de droit de sa propre organisation sur la préfecture. De nombreuses têtes de l'administration sont tombées. M. de Grayssac a conservé le musée des pièces criminelles de son prédécesseur et a juré d'y ajouter tellement de trophées qu'il en ferait « craquer la salle ». Affaire à suivre…

Comme ses agents sont le plus souvent dévoyés par les communes et les arrondissements qui les payent, elle ne dispose que de peu d'hommes. En effet, l'avancement et le traitement des commissaires dépendent de la volonté des édiles et du budget municipal. Le commissaire est donc coincé entre le marteau de la Sûreté et l'enclume du maire. Mais la Sûreté générale est un troisième danger pour les policiers municipaux, l'un de ses bureaux s'occupent des mutations vers les banlieues. Voie de garage infâmante pour les agents jugés indignes de rester dans la capitale. Du coup, ses seuls effectifs durables sont ceux de la Police des chemins de fer.

La Sûreté a mauvaise réputation car on la confond souvent avec la police de sûreté, émanation de la préfecture de police, dont le rôle strictement judiciaire est mâtiné d'une notoriété qui en fait un nid de mouchards. Autant dire que Lépine se gausse de cet amalgame qui joue en sa faveur.

Autre étiquette apposée sur la Sûreté Générale, que l'on pourrait qualifier de « syndrome Vidocq » : la population pense que la majorité de ses membres sont des repris de justice ! Rien n'est plus faux. Néanmoins, des habitudes comme les arrestations arbitraires, les viols de correspondance ou le recours aux délateurs stipendiés éclatent parfois au détour des colonnes des journaux. Et enfoncent une fois de plus la Sûreté.

Composition de l'armada

Les membres agissant sur le terrain sont tous des inspecteurs dépendant du commissaire chef de service Grayssac, secondé par M. Martini et deux commis qui font office de secrétaires, M. Soullière et M. Guillaume. Cinq inspecteurs principaux et dix brigadiers encadrent les quelques trois cents inspecteurs de base.

- **Les bureaux et archives** où l'on travaille à flux tendu pour organiser et expédier les signalements au Parquet (150 par jour), les correspondances avec la province et les pays étrangers, ainsi que la hiérarchisation des affaires à traiter.
- **La brigade spéciale** commandée par M. Jaunie et ses quatre brigadiers, M. Sondais, M. Rossignol, M. Blouze et M. Prince. Elle agissait directement sous les ordres de M. Goron (avant que M. Grayssac ne les limoge, avant de se raviser depuis peu) sur les affaires à l'étranger ou celles nécessitant un minimum de tact : finances, grands criminels, crimes à sensation…
- **Les notes et les mandats** contrôlés par M. Breney. Ici, quarante gratte-papiers réalisent des recherches en tout genre. Les agents « notiers » font de la recherche sur commande, alors que les mandats doivent aboutir à une arrestation précise.
- **Les réquisitoires** chargés de faire rentrer les amendes prévues après les condamnations, avec tout le pouvoir d'un agent percepteur.
- **La section de la voie publique** de l'inspecteur principal Gaillarde, brigade volante se promenant dans les rues pour prendre sur le fait les voleurs, se grimer pour des filatures sur plusieurs jours, prendre des renseignements auprès des indics et des souteneurs.
- **La section des mœurs** de M. Soile, elle aussi évaluée à une quarantaine d'hommes surveillant et contrôlant les maisons closes.
- **La permanence** que dirige M. Soutellier, une réserve d'agents pour des missions impromptues. Parmi leurs mission : filatures prolongées, protection des personnes menacées, extraditions, contrôle des individus dangereux en liberté, convocation des témoins ou recherches de personnes ciblées.
- **Agents mobiles** : la lutte d'influence menée par la Sûreté générale aboutit à la création d'une brigade d'agents mobiles en 1907 sous la direction de Célestin Hennion. Ils recherchent les criminels de droit commun errants. Soit l'ancêtre de la fameuse Brigade du Tigre !
- **Surveillance des espions** : en 1899, à cause de sa compromission dans l'affaire Dreyfus, l'armée perd sa mission de lutte contre les ingérences d'états étrangers, qui est confiée à la Sûreté Générale.

- **Surveillance des activistes de gauche et des anarchistes** : certains agents seraient infiltrés dans les milieux ouvriers de la couronne parisienne, quand d'autres entretiendraient des contacts avec les immigrés russes susceptibles de connaître les leaders des mouvements anarchistes. C'est dans ces deux dernières missions que la Sûreté se compromet le plus avec la vie privée des concitoyens, qui tolèrent mal leur impunité.

Des anciens de la Sûreté pourront vous en parler : JK Huysmans, un écrivain qui commence à se faire un nom, est un ancien sous-chef du bureau politique de la direction de la Sûreté générale de 1887 à son départ à la retraite en 1898. Le chef du cabinet de détectives Goron est le prédécesseur de l'actuel patron de la Sûreté. La Sûreté comprend encore la moitié de militaires dans son contingent, ce qui lui ouvre de nombreuses perspectives de renseignements au sein de la Grande Muette.

La sûreté générale

- **Accès :** rue de Saussaies, VIII[e] arrondissement
- **Membres connus :** Ferdinand de Grayssac ; Barlet ; Marcel Guasco
- **Alliés connus :** Police Chemins de Fer ; Police militaire
- **Ennemis connus :** Agence Goron ; Communauté Babylone ; Lopez ; Maison Philibert ; Préfecture de Police ; Romanis ; Section des quinze vingts
- **Influence :** 3 ; sans avoir les pouvoirs étendus de la préfecture dans Paris, la Sûreté dispose d'un arsenal de services propres à aider tout enquêteur dans la panade.

La police des chemins de fer

C'est une excroissance de la Sûreté Générale. Née avec l'apparition des locomotives et des gares, elle grandit avec le réseau ferré et se voit l'obligation de surveiller tous les étrangers de passage.

Elle se compose d'une cohorte de commissaires spéciaux aux attributions troubles, qui laissent perplexes les collègues des autres polices. Leurs rayons d'action sont bien plus importants que n'importe quel policier, puisque leur juridiction s'étend jusqu'aux limites du département, et non du simple îlot autour du commissariat.

La police des chemins de fer

- **Accès :** rue de Saussaies, VIII[e] arrondissement
- **Alliés connus :** la Sûreté Générale
- **Ennemis connus :** Jules Guérin ; Igor Kosky
- **Influence :** 2 ; c'est une source de renseignements de premier ordre sur les criminels itinérants ou à mobile politique (anarchistes, révolutionnaires). Ses membres sont particulièrement compétents dans toute scène de traque, filature, planque, renseignements.

Voyons plus en avant son rôle dans la surveillance des étrangers. L'étranger lors d'un séjour en France doit, dans les quinze premiers jours, faire une déclaration en prouvant son identité à la préfecture de police. Le guichet est ouvert de 10 h à 13 h. La police des chemins de fer peut exercer une surveillance sur certains d'entre eux. Et, comme dit précédemment, les hôteliers et autres marchands de sommeil sont tenus de tenir à jour un « livre des logeurs » récapitulant la liste des gens dormant chez eux. Toute anomalie constatée entraîne de lourdes sanctions !

Mais le nom de cette police ne laisse pas présager de son importance. C'est une police politique qui s'occupe des complots, des attentats et des troubles à l'ordre civil. Gouverner, c'est prévoir. Jusqu'en 1911, ces services de renseignements généraux ne sont mentionnés nulle part. Et pourtant, ils existent, dirigés de fait par la Sûreté Générale. Certes, cette police, considérée comme une armée d'espions digne des plus sombres pages de la monarchie et de l'Empire, n'a pas bonne presse. Mais elle possède de brillants avocats convertis à sa cause. On entend souvent à leur décharge cet argument : « la presse dit plus de vérités que ne pourrait en amasser ces derniers ». Toute communication officielle à propos de cette police tend à minimiser son rôle et son influence.

En effet, la parenthèse anarchiste a redoré son blason et prouvé son utilité. La traque efficace des héritiers de Ravachol a remporté tous les suffrages. À Paris, elle surveille surtout l'opinion publique et donc les journaux. Pour se faire, elle amasse de gigantesques archives de renseignements et s'insère dans les groupuscules politiques et les sociétés secrètes. Vos enquêteurs seront probablement suivis, épiés par l'un de ces agents dans les

transports parisiens, à moins qu'ils ne fassent eux-mêmes partie de cette brigade… La plupart des ordres de mission de la police des chemins de fer viennent directement des hautes sphères politiques, court-circuitant souvent au passage le ministre de l'Intérieur. Cela explique sûrement, l'ambiance de méfiance que les autres membres de la police parisienne entretiennent à leur égard. Difficile de briser une étiquette d'espion !

Les polices militaires

La police militaire

- **Accès :** rue de Saussaies, VIII[e] arrondissement
- **Membres connus :** capitaine Saint Yves
- **Alliés connus :** la Sûreté Générale
- **Ennemis connus :** Ligue des droits de l'homme
- **Influence :** 2
- **Quelques lieux de l'armée dans Paris intra muros :** Caserne de la garde républicaine : Rue Notre Dame des Victoires, I[er] arrondissement ; Bvd Morland, IV[e] arrondissement ; École Militaire, place Fontenoy, VII[e] arrondissement ; Hôpital militaire des Récollets, rue des Récollets, X[e] arrondissement ; Prison militaire du Cherche Midi, rue du Cherche-Midi, VI[e] arrondissement.

La gendarmerie

La gendarmerie est plutôt cantonnée à la campagne et dans les villes de moins de 5 000 habitants. Elle intervient en cas d'émeutes (comme tout corps d'armée) dans les grandes villes. Mais les gendarmes n'abandonnent jamais leur poste d'origine de gaieté de cœur pour se frotter à des troubles qui ne relèvent pas de leurs missions habituelles. Ils affichent d'ailleurs le plus grand mépris pour toute tâche policière que l'on voudrait leur imposer. Une relative absence d'entente règne entre policiers et gendarmes. Mais pas forcément de guerre larvée. C'est plus parce que leurs attributions sont différentes, leurs circonscriptions également. On imagine cependant aisément les couacs qui surviennent quand un enquêteur se fait coffrer par la maréchaussée parce qu'il a oublié de lui dire qu'il errait sur sa juridiction, déguisé en criminel ou sans papier officiel sur lui.

Ce sont quand même 4300 brigades réparties partout sur le territoire républicain. On comprend mieux leurs forces quand on s'extrait un temps du microcosme parisien.

La garde républicaine

La garde républicaine est par contre spécialisée dans ce genre de manœuvre. De plus, elle est réquisitionnable directement sur place. Ses interventions lui ont donné mauvaise réputation. Il faut dire que les maires préfèrent l'envoyer elle plutôt que la police municipale, pour ne pas indisposer leurs électeurs !
Le rôle de la gendarmerie sera tout aussi délicat en 1905, année de la séparation de l'Église et de l'État quand il faudra faire l'inventaire des biens du clergé et s'opposer à l'armada des prêtres soutenue par leurs fidèles.

Les détectives de l'agence Goron

Ce paragraphe décrit une agence de détective, sans doute la plus connue des françaises de Paris. Cela ne vous empêche pas de créer avec votre Meneur d'autres agences moins prestigieuses, mais tout aussi efficaces.
Jean-Marie Goron n'en pouvait plus. Ses nombreux exploits à la tête de la Sûreté générale l'ont épuisé. Il songeait à une retraite plus tranquille, même pour lui, l'aventurier parti en Argentine, où il a affronté épidémies, corruption ambiante et pillards indiens. Cependant, on ne gomme pas des décennies d'adrénaline comme cela.

Donc, en 1896, Goron fonda une solide agence de détectives à Paris qui porte son patronyme, non sans s'inspirer des modèles britanniques et américains. S'il est encore loin de l'infaillibilité de Sherlock Holmes, ses résultats sont néanmoins très probants. Ce cabinet privé demeure la première entreprise de ce genre qui parvint à acquérir une véritable dimension européenne.

Le succès est tel qu'il fera des émules. Eugène Villiot ouvre sa propre agence en 1910 et popularise l'icône publicitaire du détective masqué avec une immense clé dans ses mains. Cette image d'Épinal contribue à véhiculer le cliché d'un personnage obscur, à la limite de la légalité et de l'illégalité, ambigu et débridé par son appartenance à une police privée. Cependant, le quotidien du « limier » n'est pas si excitant : filature d'escrocs, recherche d'époux volages ou d'enfants fugueurs, quête de renseignements divers que l'administration ne lâchera pas… forment l'essentiel de ses occupations.

Les agences de détectives s'ouvrent volontiers aux policiers fatigués, remerciés, aux indics tombés en disgrâce. Ce sont des creusets où l'on rencontre parfois un ancien de Scotland Yard ou un transfuge de la célèbre agence américaine Pinkerton.

En effet, quelques anciens du Yard ont claqué la porte du bureau de Charles Warren après le fiasco de l'éventreur de Whitechapel, qui secoua l'Angleterre de 1888.
Bien entendu, je vous laisse imaginer l'ambiance d'une scène de crime où interviennent simultanément des agents de la Sûreté, de la Préfecture ou des détectives privés mandatés par les familles plaignantes. Autant dire que les détectives se doivent d'être un maximum discrets s'ils ne veulent pas être écartés manu militari par la police locale, toute heureuse d'écarter des concurrents gênants.

L'agence Goron

- **Accès :** 14 Boulevard Saint Michel, V^e^ arrondissement
- **Membres connus :** Jean Marie Goron
- **Alliés connus :** chiffonniers
- **Ennemis connus :** Détectives de Pinkerton ; Émules de Pinkerton ; Sûreté Générale
- **Capacités d'action :** 2

Les détectives affiliés à l'agence sont capables des mêmes types d'investigation que les limiers de la Préfecture ou de la Sûreté.

Les détectives de Pinkerton

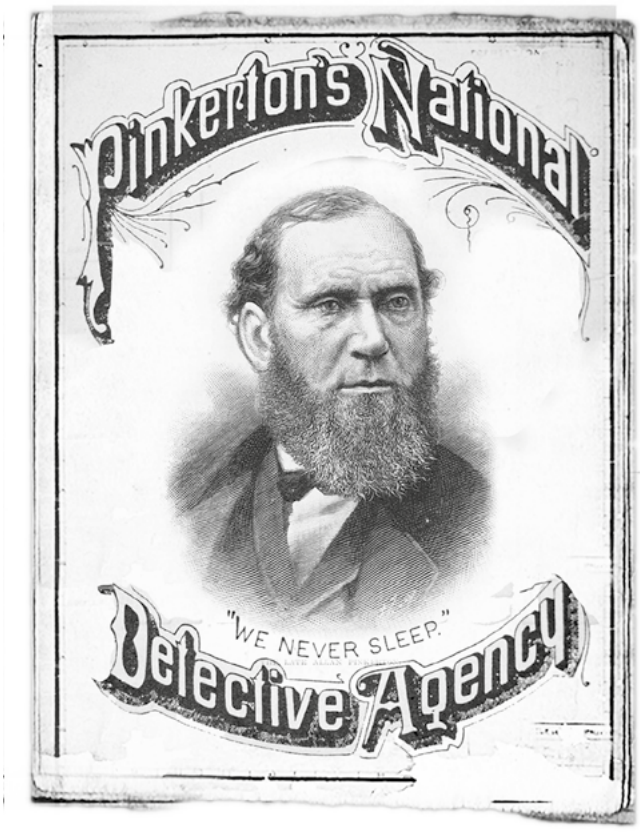
L'agence Pinkerton, à la fois pépinière de détectives et réservoir de briseurs de grève, gagne ses lettres de noblesse en donnant l'assaut sur le ranch des frères James, célèbres bandits de grand chemin héroïsés par la population locale sudiste. Déjà vers 1877, ils se faisaient une spécialité d'infiltrer les milieux syndicaux pour les miner de l'intérieur, et se faire grassement payer par le patronat. Une agence vient donc de se créer à Paris, depuis 1895, forte d'une trentaine d'hommes, moitié américains, moitié parisiens.

Par contre, les américains sont assez démunis pour faire face au danger anarchiste, aux divers mouvements de gauche qui s'agitent notamment à Chicago. Une coopération entre la Préfecture ou la Sûreté Générale et les « cow-boys » de l'agence Pinkerton est donc largement envisageable, pour une rivalité inévitable, et une fracture entre le Nouveau et le Vieux Continent à tout point de vue : les moyens, les habitudes, les convictions…

D'ailleurs, Pinkerton ne tarde pas à faire des émules en France, avec des citoyens qui se liguent entre eux pour faire le travail de la police, qu'ils estiment largement insuffisant…

Les émules de Pinkerton

Les milices d'autodéfense ont toujours existé, mais pas avec l'ampleur qu'est en passe d'acquérir celle dont parle cet extrait de journal. Sachez donc que des citoyens lambda épousent ces idées pour le moins extrêmes et s'entraînent pour rendre justice eux-mêmes, tels des vigilantes qu'il faudra bien plus protéger que craindre.



Agence Pinkerton

- **Accès :** 79 rue St Sauveur, IIe arrondissement
- **Membres connus :** son directeur à Paris, Allan Hardy, non décrit comme PNJ
- **Alliés connus :** Kann qui fait parfois appel à leurs services pour régler quelques conflits sociaux dans ses usines
- **Ennemis connus :** Louis Lépine, jaloux de son influence grandissante ; Cœurs d'Acier de St-Ouen ; Communauté Babylone ; Syndicat mendiants
- **Capacités d'action :** 2

Une force de police civile a été organisée spécialement à Paris pour combattre le manque de sécurité des rues. Dans ses grandes ligues, cette police est copiée sur celle établie en Amérique et connue sous le nom de « Pinkerton », mais avec cette différence, ainsi que me l'expliquait l'un des organisateurs de la force nouvelle, M. Geo Fourny, qu'aucune participation ne sera prise dans les grèves industrielles.
« Ce qui concerne spécialement, l'organisation présente, c'est de chasser des rues de Paris, les foules de bandits armés qui se permettent actuellement d'attaquer les honnêtes gens.
« Le personnel de ce comité de vigilance dernier genre sera en grande partie composé d'hommes ayant déjà servi dans la police ou les services de sûreté. Dans certains quartiers de la ville, les « chasseurs d'apaches » comme on les appelle, seront toujours prêts à prêter assistance à tout citoyen sérieusement poursuivi et qui demanderait aide.
« Avertissement aux apaches : « Les chasseurs d'apaches » commencent leur service demain. Aujourd'hui, le conseil de direction de la nouvelle organisation a rédigé un pressant et éloquent appel, demandant aux citoyens de l'aider à libérer Paris de l'armée du crime qui souille le nom célèbre de la Capitale.
— Nous en avons assez, dit ce placard, de monstres tels que Soleilland, et nous sommes fatigués de la clémence des Juges.
« MM. les apaches prenez garde ; à dater de demain la guerre est à mort entre vous et nous.
« Nous avons assez de vous. Prenez garde à temps et faites attention si vous provoquez des représailles de la part des citoyens. Le juge lynch a le bras long et une bonne corde a montré jusqu'ici la cure la meilleure pour les bandits que vous êtes.
« Hommes de loi, politiciens et marchands sont intéressés à l'œuvre de la nouvelle force. La campagne contre le fléau de crimes de la ville mérite d'être suivie avec intérêt. »
D'autre part, l'Éclair, le Peuple Français et quantité d'autres journaux, ont publié de très intéressants articles sur la fondation de notre corps de police autonome.
Nous remercions sincèrement la Presse française et étrangère d'avoir bien voulu nous apporter spontanément leur concours ; n'oublions pas non plus MM. les Députés et Conseillers municipaux qui nous ont offert leur précieuse collaboration.
À tous, encore une fois. Merci !
Vive Paris débarrassé des apaches !...

Geo F...

PERSONNAGES

Louis Lépine

Louis Lépine est une figure emblématique du tout-Paris. Les innombrables couvertures de presse qui lui ont été consacrées montrent à quel point le préfet de police est devenu une icône, une égérie, un porte-drapeau dans la lutte pour l'ordre et contre le crime.

Voilà depuis 1893 que le vénérable s'active pour diriger d'une main de fer la puissante préfecture parisienne. Certains de ses proches prétendent que la fonction l'ennuie copieusement, alors que dans les faits, on a peine à croire cette assertion tant son activité est pléthorique et son omniprésence confine à l'ubiquité. Sans doute la parenthèse politique comme Gouverneur général de l'Algérie, effectuée de 1897 à 1899, infirmerait cette hypothèse de ras-le-bol. Mais son retour montre que Paris a besoin de Lépine, et que Lépine a besoin de Paris. C'est l'aboutissement d'une longue carrière administrative, à partir de laquelle il maria la fortunée Marie Dulac, propriétaire d'un château à Sauvain dans la Loire.

Un standing à sa hauteur, puisqu'on a coutume de dire que le pouvoir du préfet Lépine dépasse largement celui du chef de la Sûreté, et certains chuchotent qu'il est même supérieur à celui du ministre de l'Intérieur. Encore aujourd'hui, Lépine adore jouer du virus sécuritaire. C'est une figure qui rassure en ces temps où l'affaire Dreyfus et les frictions avec l'Allemagne attisent les peurs… La présence du préfet Lépine sur le terrain est précieuse. On a coutume de dire qu'il vaut à lui seul une brigade d'agents. Quoi de plus normal pour un héros décoré de la guerre de 1870 ! Le maître de la préfecture de Paris est l'un des hommes les plus craints de Paris. Évidemment ce sont les criminels qui le craignent le plus. Traqués, ils le sont chaque jours avec plus d'efficacité grâce aux nouvelles méthodes qu'il a instaurées, et plus énergiquement aussi, car M. Lépine a imposé au sein de la police une politique plus agressive. Mais il est également craint par ses propres hommes, qui redoutent ses colères légendaires, son combat sans pitié et sans répit contre la corruption, ainsi que ses réformes qui les obligent parfois à de difficiles adaptations. Cependant Lépine reste un préfet apprécié par la population et plus particulièrement par les hommes du pouvoir politique. L'on voit d'ailleurs le conseiller Armand Gentil passer régulièrement à son bureau pour assurer la liaison entre la préfecture et le palais de l'Élysée.

Sa rivalité avec le chef de la Sûreté, Ferdinand de Grayssac, est connue de tous. Elle va plus loin que l'habituelle guerre des polices.

L'inimité entre les deux hommes est d'ordre personnel et plonge ses racines dans leurs caractères radicalement opposés. Là où Grayssac est un politicien rusé et un habile diplomate, Lépine est un homme entier détestant la flatterie et le mensonge.

À l'inverse du chef de la Sûreté, le préfet de la Seine s'est entouré d'une garde rapprochée hétéroclite en qui il a toute confiance. Le scientifique Bertillon, à qui il a confié pour mission de moderniser les techniques d'investigations, et l'informateur Oscar Méténier en sont des piliers. Mais l'on trouve aussi de nombreux jeunes enquêteurs, souvent provinciaux, qu'il a pris sous son aile. Il est donc tout à fait possible pour un fonctionnaire zélé et un tant soit peu créatif de taper dans l'œil du plus puissant flic de France.

- **Accès :** 14 rue de Lutèce, IVe arrondissement ; Conciergerie ; Dépôt de la Préfecture ; Opéra ; Sénat
- **Amis connus :** Prudent Boutroux ; Armand Gentil ; Jean Marie Goron ; Oscar Méténier
- **Ennemis connus :** Atlas ; les Détectives de Pinkerton ; les Émules Pinkerton ; Ferdinand de Grayssac ; Louise Michel
- **Influence :** 4, peut convoquer tous les services de la préfecture de police
- **Style :** Condé (3)

Alphonse Bertillon

Né en 1853, ce fils de médecin entre à 26 ans à la Préfecture pour procéder au fichage. Dès les années 1880, il améliore le système qu'il juge inopérant, et y adjoint les photographies des prévenus.
En 1893, son service d'identité judiciaire nait enfin, et va essaimer partout dans le monde : Amérique du Sud, États-Unis à New York dès 1896.
C'est donc une vedette, une figure d'expertise renommée que possède jalousement Lépine dans son service. Mieux encore : un précurseur, une autorité morale.

Humainement, Alphonse Bertillon est un homme assez discret, un photographe dans l'âme qui préfère rester dans l'ombre derrière l'objectif, à observer les gens. Un trait de caractère qui peut le rendre parfois intrigant, voire même déstabilisant lorsqu'on n'y est pas habitué. Ce manque certain de fantaisie explique probablement qu'on ne lui connaisse que très peu de relations amicales.

Des titres de gloire sont à mettre à son actif : l'arrestation de Ravachol en 1892, qui lui vaut la haine tenace des milieux anarchistes. En 1902, il confond l'assassin Sheffer qui avait tué son domestique et néanmoins amant, sur l'expertise de ses empreintes digitales. Même si les rumeurs persistent sur le fait que c'est l'enquête de proximité qui a mis la puce à l'oreille du vieux renard qu'est Bertillon…
Cependant, une ombre ternit le tableau. Réputé antisémite notoire, Bertillon semble avoir perdu son crédit lors de son expertise de graphologie sur le bordereau accusant Dreyfus de haute trahison. Selon lui, l'officier juif aurait contrefait sa propre écriture, et des sommités comme le mathématicien Poincaré émettent de sérieux doutes quant à son édifiante démonstration.

Il fallait voir M. Bertillon distribuer à tout moment ses feuilles, ses immenses photographies, ses agrandissements de lettres, etc. Et le conseil se levant, entourant le président regardant avec stupéfaction -disent les uns et avec conviction disent les autres- et les avocats demandant eux aussi à se joindre au conseil pour examiner certaines pièces de plus près. Cela pendant 3, 4, 5 heures...
Bertillon finit par exécuter le bordereau sous les yeux du conseil, en douze minutes et demie et lettre par lettre. Il détruit de ce fait toutes les déductions que les experts dreyfusistes tiraient de la ressemblance avec l'écriture d'Esterhazy.
Ce qu'il fallait voir, écrit Jean Jaurès c'était l'attention soutenue des juges à observer Bertillon se démenant au tableau noir... ou récrivant le bordereau, penché sur sa table comme un chimiste du moyen âge sur ses cornues... Ils écoutèrent avec la même ferveur le capitaine Valerio qui avait perfectionné le système...

Jean Jaurès sur le procès de Rennes contre Dreyfus, 1899

- **Accès :** 5 rue Belloni, XVe arrondissement ; Amphithéâtre anatomie ; restaurant le Prunier
- **Groupe :** la Préfecture de Police
- **Amis :** Peter Affener ; Maurice Barrès ; Prudent Boutroux ; Eugène Doyen ; Adolphe Guillot ; Eugène Petitcolin
- **Ennemis :** Alexandre Lacassagne ; la Sûreté Générale
- **Influence :** 3 sur tous les services d'identification
- **Style :** Limier (3)

Prudent Boutroux

Prudent est un enquêteur d'une trentaine d'années qui est un spécialiste reconnu de la criminologie, régulièrement appelé par la préfecture de police de Paris. Il possède en outre son propre cabinet de détective privé où il traque sans relâche les maris infidèles que des épouses éplorées veulent vitrioler.

Sa vocation est née alors qu'il assista au Second Congrès d'Anthropologie Criminelle de Paris de 1889. Cette manifestation éclatante du génie policier allait de pair avec les progrès tant vantés de l'Exposition Universelle, toujours à Paris. Certes, le métier n'est pas encore parfait. Il a lutté contre les thèses des disciples de Lombroso, pour lequel l'homme naissait criminel. Prudent prend d'ailleurs un malin plaisir à pourfendre leur publication, la *Revue des Deux Mondes.*

Pour lui, la place est à l'analyse objective des indices, et non leur interprétation discriminatoire. Il est rompu aux pratiques photographiques en dressant d'innombrables doubles portraits, en dressant les fiches anthropométriques des suspects, en récoltant et en analysant les infimes traces du passage du criminel. Il s'est initié à la dactyloscopie en Argentine, malgré les refus répétés d'Alphonse Bertillon qui l'a formé, dénigrant cette technique concurrente à la sienne. Depuis, alliant les côtés techniques et scientifiques de la police, son taux de résolution d'affaires est sans commune mesure.

- **Accès :** 13 rue de l'Eure, XIII^{e} arrondissement ; Dépôt de la Préfecture ; Préfecture police ; Prison de la Petite Roquette ; Prison de la Santé.
- **Groupe :** la Préfecture de Police
- **Amis :** Lacassagne; Lépine ; Stoppes
- **Ennemis :** Atlas ; Marcilly
- **Influence :** 2 sur tous les services d'identification
- **Style :** Mentaliste (3)

Oscar Méténier

Petit, remuant, agité d'un tracassin perpétuel qui ne le laissait pas dix minutes en place et le faisait rebondir, de droite à gauche, comme un escarbot effaré, c'était un jeune homme sans jeunesse, le poil brun, les yeux du même, inexpressifs et ronds, la peau huileuse, avec le teint noir jaune des hépatiques, des dents superbes qu'il ne soignait guère, une moustache soldatesque et pommadée, un chef en boule, au menton fuyant, sans reliefs ni méplats. Tel apparaissait Oscar Méténier dans la fleur de son avril. C'était, en outre, un bavard effroyable. Ni l'heure, ni l'intervention d'étrangers, ni le désir avoué de rompre l'entretien ne parvenaient à lui imposer silence dès qu'il avait pris la parole et mis la main sur sa victime, c'en était fait. D'une voix de crécelle, enrouée et criarde tout ensemble, d'une voix étrange qui ne sortait des lèvres ni de la gorge et semblait tamisée à travers une pratique de polichinelle, sinon par le rauque gosier d'une effraie en chasse, il verbigérait, sans ponctuer ses phrases ni prendre haleine, pendant une longue suite d'heures, toujours dispos, toujours en forme. Il parlait comme la concierge ou l'herboriste, comme une dévote de province. Il parlait comme le chien aboie à la lune. Il parlait comme la mer monte ou comme il pleut.

Laurent Tailhade,
Petits mémoires de vie, 1922

Oscar Méténier est le directeur du théâtre du Grand Guignol. Ce personnage atypique, comme le laisse présager sa description, a un passé de chien de commissaire, où il assistait les condamnés à mort dans leurs derniers instants. Ses logorrhées dans les tripots sordides sur les détails macabres de ces expériences lui valurent une petite renommée dans le monde littéraire, avec plusieurs condamnations à la clef pour outrages aux bonnes mœurs. Et de là la rencontre avec les autorités de police qui en firent rapidement un indicateur de premier plan sur la pègre parisienne.
C'est un aventurier, un pur produit de son siècle pour qui la quête de nouvelles expériences tient lieu de religion. Son parcours est des plus atypiques : né d'un père commissaire de police, son premier emploi a été celui de secrétaire dans le commissariat de la Tour Saint-Jacques, d'où il a gardé son amour de la gouaille et des bas-fonds. Puis, il a décidé de se consacrer entièrement à sa vocation littéraire en prenant pour modèle le naturaliste Zola, dont il admire la retranscription des aspects les plus noirs de la société. Ses pièces mettant en scène prostituées et criminels font scandale et sont même interdites, et c'est ainsi qu'il finit par prendre la direction du théâtre du Grand-Guignol. Cependant, comme dans tout bon roman naturaliste, il ne peut totalement échapper à son hérédité. Même après avoir quitté son emploi dans la police, il ne coupe pas totalement les ponts.

Cependant, Méténier ne mit pas un zèle forcené à dénoncer ceux chez qui il reconnaissait un « *courage indomptable poussé jusqu'à la férocité, le point d'honneur, le respect de la foi jurée, l'amitié dévouée jusqu'à la mort, la mémoire des bienfaits, la reconnaissance* ».

C'est en 1897 que Méténier met en sourdine cette activité interlope d'indicateur, en berne sa carrière d'écrivain, pour fonder le théâtre du Grand-Guignol et le journal éponyme qui ne dure que le temps de 1898, le temps pour Méténier de redevenir une ombre de la scène horrifique parisienne, quand il cède ses parts du théâtre à un tiers. Méténier a depuis repris ses activités troubles au sein de la pègre et de la préfecture de police, et demeure un contact de choix pour tout enquêteur livré aux sanglants faits-divers qui émaillent le vaste théâtre qu'est Paris.

- **Accès :** 30 impasse Chaptal, IX^{e} arrondissement ; Grand Guignol ; Halles ; Montmartre
- **Groupe :** la Préfecture de Police
- **Amis :** Lacassagne ; Lépine ; Stoppes
- **Influence** : 1, présente une faculté intéressante à se renseigner sur tous les faits-divers les plus sordides de Paris. Connaît de surcroit bien la pègre.
- **Style** : Fouineur (3)

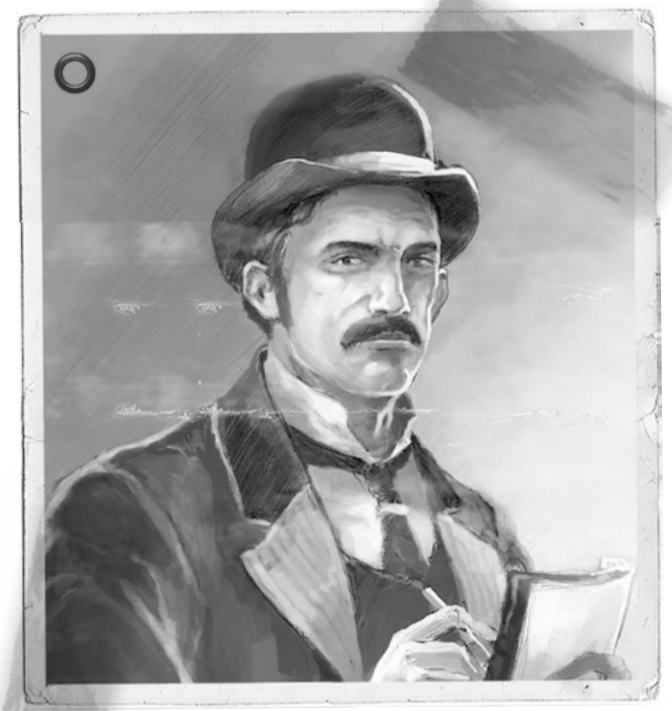
Joseph Gueslin

Le rude agent Gueslin, un sergent de ville quinquagénaire promu sur le tard, est un élément représentatif des forces de police que commande le préfet Lépine. C'est un parisien de souche, qui connaît sa ville comme sa poche et est capable de se fondre à la perfection dans les milieux populaires ou crapuleux. Mais, malgré son discours fleuri et ses manières grossières, c'est un homme sympathique et généreux, qui sait se faire apprécier rapidement de ses collègues, de la population et même des truands.

Sa trop grande proximité avec le milieu, et plus particulièrement celle avec la tenancière d'une maison close de Montmartre, l'Ogresse, lui a d'ailleurs valu d'être mis sur la sellette par le préfet. M. Lépine souhaite, en effet, mettre un terme définitif à la collusion entre les serviteurs de la loi et ceux qui l'enfreignent – quand bien même ne serait-ce que pour des délits relativement tolérés.

L'année dernière, Joseph Gueslin a fait les gros titres des journaux pour avoir eu le macabre privilège d'avoir été le coéquipier de deux agents décédés en l'espace de quelques mois, deux nouvelles recrues qui ont péri alors que Gueslin se devait de les préserver.

Le sergent de ville a fait l'objet d'une enquête de la préfecture qui l'a finalement innocenté. Il est vrai que le principal argument du rapport était : « *son incapacité avérée à monter une machination aussi complexe* ».
Ses collègues, peut-être jaloux de ses états de service, le raillent sous cape et l'ont affublé du surnom de croque-mort, au vu de sa propension à laisser mourir rapidement ses coéquipiers. Enfin, dernier renseignement sur l'agent : Gueslin a fait partie de la brigade cynophile et en fut même le fer de lance, possédant un talent inexplicable quand il s'agit de dresser les animaux.



- **Accès :** domicile inconnu (adresse donne sur une simple boîte au lettre collective) ; Montmartre ; Quartier Saint Merri
- **Groupe :** la Préfecture de Police
- **Amis :** aucun de connu
- **Ennemis :** l'Hydre ; tous les criminels ; Vaillant
- **Influence :** 1, placardisé par Lépine ; c'est néanmoins un combattant valeureux pour ceux qui seraient ses contacts (maître en combat spécialisé en armes à feu).
- **Style :** Condé (3)

Adolphe Guillot

Je veux observer aujourd'hui d'autres misères vers lequel, sous la poussée de vices, des passions, des intérêts, des milliers d'existences, faites pour de meilleures destinées, viennent à se précipiter ; devant ce spectacle le cœur se trouble, la pitié parle plus haut que le mépris et on se prend à espérer qu'il serait possible de rendre les chutes moins profondes et plus réparables en observant de plus près les causes qui les provoquent.

Adolphe Guillot,
les prisons de Paris et les prisonniers, 1887

Adolphe Guillot est un juge d'instruction de Paris depuis 1874. Il a désormais soixante quatre ans. Au cours de sa carrière, il instruisit de nombreuses causes célèbres, dont celle de l'incendie de l'Opéra-Comique, et attacha son nom à plusieurs réformes judiciaires. Il défendit le principe d'inamovibilité de la magistrature et l'indépendance du juge d'instruction. Il réclama la révision libérale du Code d'instruction criminelle et obtient ainsi l'adjonction d'un avocat assistant les accusés pendant l'instruction des causes criminelles ou correctionnelles. Ses efforts en faveur de la protection des enfants traduits en justice aboutirent à l'abandon de la procédure de flagrant délit pour les enfants et à la protection des filles mineures.

Il contribua également à la création d'un comité de défense et d'action pour les condamnés libérés. Ses deux ouvrages ayant pour titre Paris qui souffre, qui constituent à la fois une description des prisons de Paris et un plaidoyer en faveur de leur réforme, sont couronnés par l'Académie française en 1890 et 1891.

Il s'agit de l'une des figures incontournables du Palais de justice, bâtiment voisin de la préfecture. Doyen des magistrats de la Seine, sa carrière exemplaire force tant le respect de ses pairs que celui des policiers avec qui il est souvent amené à collaborer. C'est un homme dont l'aura impressionnante perdure même lorsqu'il quitte sa robe de magistrat. Pour beaucoup de suspects qui passent devant lui, il apparaît comme l'incarnation de la Justice, irréprochable et implacable. Son apparente dureté ne doit pas masquer le regard humaniste qu'il porte sur les condamnés. Il n'est pas seulement juge d'instruction, c'est aussi l'un des théoriciens du système judiciaire les plus influents de ces dernières années. Il est à l'origine de nombreuses réformes et il a écrit plusieurs ouvrages sur les conditions d'incarcération, dont le ton est nettement libéral. Le juge Guillot est sur le point de prendre une retraite largement méritée, mais peut-être que les circonstances le rappelleront une dernière fois sur le devant de la scène…

- **Accès :** place Maubert, V^e^ arrondissement ; Dépôt de la Préfecture ; Grande Cascade ; Opéra ; Prison de la Grande Roquette ; Prison de la Santé ; Souricière
- **Groupe :** Ligue des droits de l'homme ; Républicains
- **Amis :** Combes; Freud ; Gentil ; Lacassagne ; sœur Marie Vincent
- **Ennemis :** Beaurepaire ; Lacassagne ; Nationalistes ; Octobre ; Wanloo ; Winship
- **Influence :** 2, aura sur le monde de la justice et de la politique. Peut aussi aider à confronter un interpellé et les PJ sur sa simple demande. Maître en sciences de l'homme.
- **Style :** Mentaliste (2)

Quesnay de Beaurepaire

Tour à tour magistrat, procureur, avocat puis de nouveau magistrat, Beaurepaire connait tous les rouages de la maison Justice. Il fut de ceux qui jugèrent le général Boulanger en 1889, et précipitèrent sa chute. Lors du scandale de Panamá, il dut faire face aux multiples écueils politiques et depuis 1899 et sa mise en retraite, il se met à écrire *Le Panamá et La République*, brûlot où il règle enfin ses comptes avec Clemenceau et autres Ferdinand de Lesseps. C'est aussi la cible des anarchistes puisqu'il a fait accélérer le procès et donc le supplice de Ravachol. Il les a envoyés, lui et ses vengeurs, les uns après les autres aux bons soins de Dame Guillotine. Il est depuis devenu une cible pour tous les héritiers de cette mouvance, pour qui il symbolise l'horreur de l'État liberticide et la répression policière. Il a déjà eu à faire face à de petits attentats sans envergure qui n'ont fait que renforcer sa détermination et sa sévérité.

Un temps décrié par les nationalistes pour avoir fait capoter le jugement de Panamá, il revient dans leurs grâces quand il dénonce la Cour de Justice comme étant trop favorable à la révision du procès de Dreyfus. Sa mise en retraite est progressive et il commence à faire ses valises pour rejoindre son prochain poste, celui de Rennes. Parmi tous les procureurs qui fréquentent la préfecture, c'est celui qui fait le plus trembler les prévenus – et parfois même les policiers. D'une grande sévérité, Louis Quesnay de Beaurepaire requiert le plus souvent la peine maximale prévue par la loi. Ses plaidoiries enflammées, exaltant la loi morale, la défense du bien commun et l'extraction des éléments nuisibles à la société, atteignent régulièrement leur but.

Dans les alcôves du Palais de justice et de la préfecture, on ne parle que de sa rivalité chaque jour grandissante avec le célèbre juge d'instruction Guillot qui défend les droits et la dignité des condamnés, ce qui représente aux yeux de Beaurepaire une justice « faible », chose inacceptable dans son registre de valeurs. Quel sera le baroud d'honneur de ce vieux loup des prétoires, avant qu'il ne quitte définitivement sa bergerie ?

- **Accès :** 187, avenue du bois de Boulogne, XVI[e] arrondissement ; Conciergerie ; Dépôt de la Préfecture ; Opéra ; Prison de la Grande Roquette
- **Groupe :** la Préfecture de Police
- **Amis :** Mackau ; Montfort
- **Ennemis :** Clemenceau ; Goron ; Guillot ; Lombroso ; Louise Michel ; Nationalistes
- **Influence :** 3, le procureur étant l'égérie de tous ceux qui prônent une justice impitoyable. Connaît les rouages de la justice. Maître en société [débats].
- **Style :** Condé (3)

Ferdinand de Grayssac

Le nouveau chef de la Sûreté incarne le changement. Ce n'est pas un individu au passé trouble ou criminel comme ses prédécesseurs Goron ou surtout Vidocq. C'est un homme de loi, proche des milieux du pouvoir et désireux de redonner à cette vieille maison une réputation d'honnêteté qu'elle a quelque peu égaré.

Évidemment, comme pour l'entreprise de modernisation de Lépine, cela ne va pas sans heurts avec les agents de la Sûreté, peu habitués à suivre les règlements à la lettre, mais l'autorité naturelle de Grayssac a su les ranger de son côté. Aujourd'hui, ils sont majoritairement soudés autour de leur chef, même si c'est pour mener une guerre des polices contre les hommes de la préfecture.

S'il n'élève jamais la voix, le chef de la Sûreté en impose néanmoins à ses visiteurs. Son physique impressionnant et surtout son regard d'une extrême dureté ne laissent indifférent aucun de ses interlocuteurs et découragent toute insolence. Il sait cependant se montrer déférent auprès des puissants, mais à l'inverse, il n'hésitera pas à se débarrasser sans ménagement d'un importun qui ne serait pas digne de son précieux temps.

- **Accès :** rue de Saussaie, VIII[e] arrondissement ; Opéra
- **Groupe :** la Sûreté Générale
- **Amis :** Clemenceau ; Souffrice
- **Ennemis :** Goron ; Huysmans ; Lépine
- **Influence :** 3, c'est le chef de la Sûreté et il peut donc utiliser tous les services de cette dernière.
- **Style :** Fouineur (3)

Marcel Guasco

Marcel Guasco est le policier qui est chargé de faire régner la sécurité sur le chantier de l'Exposition Universelle. Sa nomination ne fait évidemment pas l'unanimité dans les rangs de la police parisienne et ne fait qu'attiser un peu plus la sourde rivalité entre les hommes de M. Lépine et ceux de M. de Grayssac.

Toutefois, la bonhomie du personnage, renforcée par son accent rocailleux inimitable, finit par venir à bout de toutes les réticences lorsqu'on l'approche de près. Et si la coopération des hauts responsables de la préfecture ne lui est pas encore acquise, il tente néanmoins de se faire apprécier des simples fonctionnaires en payant régulièrement des verres au troquet.

C'est donc une ressource précieuse pour connaître tous les dangers d'attentats, d'activisme politique qui pourraient assombrir le déroulement de cette glorieuse manifestation.

- **Accès :** 41 rue de l'Orne, XV[e] arrondissement ; Chantier de l'Expo Universelle ; Souterrains
- **Groupe :** Police Chemins de Fer ; Sûreté Générale
- **Ennemis :** Bossu ; Corsilly ; Kosky
- **Influence :** 2, quand la préfecture ne lui met pas des bâtons dans les roues, il peut mobiliser ses troupes spécialement dévolues à la surveillance de l'Expo.
- **Style :** Condé (3)



Un duel des plus curieux

Deux fils du Ciel, employés l'un et l'autre à la section chinoise de l'Exposition, se sont voués une haine sans merci. Les dénommés Pé-Ki-Lo-Sang et Lon-Su-Thuong se seraient disputés pour les yeux d'une odalisque qui fait valoir ses charmes dans un établissement de la section algérienne.

Hier matin, on trouva Pé-Ki-Lo-Sang évanoui près du pavillon russe, ayant perdu son sang en abondance par le nez, la bouche et les oreilles. Les soins prodigués au poste de secours le ranimèrent, mais, malgré la présence d'un interprète, il refusa de fournir la moindre explication.

Le commissaire chargé de l'enquête, M. Jeanne-Delamarre, fit arrêter Lon-Su-Thuong, lequel était taillé en hercule. La vérité fut alors connue.

Les deux Célestes ne s'étaient nullement battus, contrairement à ce que le magistrat avait tout d'abord supposé. Ils s'étaient bornés, suivant les règles du duel chinois, à se lancer des injures à la face — tel des héros d'Homère — aussi longtemps qu'ils avaient eu de la voix. Au bout de quatre heures de vociférations, Pé-Ki-Lo-Sang, moins résistant que son rival, avait été frappé de congestion cérébrale et s'était affaissé à l'endroit où on le découvrit hier matin. Lon-Su-Thuong a été remis en liberté, l'acte commis n'ayant point été prévu par la législation française. J.P.

Le Figaro, 20 avril 1900

Joris Karl Huysmans

Un visage carré, de grandes oreilles, une chevelure grisonnante, courte et drue surplombant un regard perçant souligné par des sourcils broussailleux, le bas du visage mangé par une barbe fournie, telle est l'image que donne Huysmans. Ancien sous-chef de bureau à la direction de la Sûreté Générale, organe de police dépendant du ministère de l'Intérieur, quand cet esprit libre quitta son emploi, ce fut avec la joie du chien qu'on délivre de sa chaîne. Il avait déjà couché nombre de ses ouvrages sur le papier de l'État.

Le parcours de l'écrivain Huysmans en fait l'un des personnages les plus emblématiques d'une société et d'une ville aux multiples visages. Si les PJ étaient Dante, ils ne pourraient trouver de meilleur Virgile pour guide. Il a commencé sa carrière littéraire dans le sillage de Zola et des impressionnistes. Initié chez le spirite Dubus, il vit Dieu dans le guéridon dansant comme Moïse le vit dans le buisson ardent. Une révélation. Bien que critique sur cette grande foire du trône qu'est l'occultisme, il n'en est pas moins un étrange contempteur.

Huysmans adore les digressions pseudo-scientifiques, comme les ptomaïnes, ces essences aromatisées faites à partir de cadavres et donnant la vertu des ancêtres aux jeunes. Un esprit éclairé, mais excentrique, qui cherche sa voie vers le Très Haut en passant par le bas.

- **Accès :** rue de Sèvres, XV^e^ arrondissement, en face de l'hôpital Laennec, de 1874 à 1899. C'est un deux pièces minuscule situé au 5e étage, où il accueillait ses amis Villiers de l'Isle-Adam et Barbey d'Aurevilly puis 45 rue de la Chaise dans le VII^e^ arrondissement ; Église St-Julien Pauvre ; Église St-Séverin ; Val Bièvre
- **Groupe :** Modernistes ; anciennement la Sûreté Générale
- **Amis :** Berthe de Courrière ; Dupuy ; Wilde
- **Ennemis :** Grayssac
- **Influence :** 2.
- **Style :** Illuminé (2) ; Mentaliste (1)
- **Traits :** républicain, catholique, dreyfusard

Joseph Barlet

Barlet est l'un des agents de la Sûreté les mieux connus des crapules de Paris. Figure intègre et incorruptible, il sévit notamment au niveau de la brigade des mœurs. Il est le leader de la Brigade Barlet, avec ses acolytes Riant, Bint, Douget et Dove. Beaucoup de gamins de la capitale rêvent d'imiter ce fringant trentenaire, et tout autant, de nombreuses dames voudraient qu'il leur narre ses exploits lors de confidences sur l'oreiller. Victime de cette aura, Barlet fait dans la surenchère, endossant le costume de héros de la Loi qu'une populace en quête de repères a bien voulu lui tailler.

- **Accès :** 10 rue de Kabylie, XIX^{e} arrondissement ; Ambassade Russie ; Église russe ; Quartier Juif ; Quartier Saint Merri
- **Groupe :** la Sûreté Générale
- **Amis :** Grubert
- **Ennemis :** aucun de connu
- **Influence :** 2, sa brigade jouit d'une relative autonomie, et souvent promptes à jouer aux gros bras. Bon informateur sur le milieu de la prostitution.
- **Style :** Condé (2) ; Fouineur (1)

Marie-François Goron

Suivant son modèle Vidocq, Marie-François Goron sait que pour lutter contre la pègre, il faut parfois adopter les mêmes moyens qu'elle. Avant d'être chef de la Sûreté à la préfecture de police, de 1887 à 1894, il exerça quelques activités troubles, notamment en Argentine. Puis revenu en France il entra au service de la Sûreté générale comme enquêteur. Grâce à ses dons pour l'investigation, il fut remarqué par sa hiérarchie et gravit rapidement les échelons. Il s'est particulièrement illustré durant l'affaire Ravachol et le scandale des décorations qui fit tomber le président Grévy.

Si aujourd'hui, il a quitté le service de l'État, et dirige sa propre agence de détectives, il reste profondément attaché à la défense de la République, et n'hésitera pas à mettre en danger son entreprise pour déjouer un complot, ou aider d'autres investigateurs. Ses relations avec le préfet Lépine sont faites de respect réciproque, il n'en va pas de même pour son successeur à la tête de la Sûreté générale. Il déteste Ferdinand de Grayssac et le méprise en raison de son manque d'expérience du terrain. Il a d'ailleurs encouragé avec succès ses anciens lieutenants les plus fidèles à donner leur démission et à rejoindre son bureau.

Car Marie-François Goron n'en pouvait plus. Ses nombreux exploits à la tête de la Sûreté générale l'ont épuisé. Il songeait à une retraite plus tranquille, même pour lui, l'aventurier parti en Argentine, où il a affronté épidémies, corruption ambiante et pillards indiens. Cependant, on ne gomme pas des décennies d'adrénaline comme cela. Donc, en 1896, M. Goron fonda une solide agence de détectives à Paris qui porte son patronyme, non sans s'inspirer des modèles britanniques et américains. S'il est encore loin de l'infaillibilité de Sherlock Holmes, ses résultats sont néanmoins très probants. D'ailleurs, sa renommée est telle qu'en 1897, il part un mois durant réorganiser la police ottomane à Constantinople.

Goron est un humaniste, qui ne cesse de plaider pour qu'on ne systématise pas l'emprisonnement des plus jeunes, et qui proclame que « *l'humanité est bien meilleure que ce que disent les philosophes* ». Conviction qu'il partage avec son fidèle secrétaire, M. Herpin.

- **Accès :** 14 square des Innocents, I^{er} arrondissement ; Grand Guignol ; Grande Cascade
- **Groupe :** l'Agence Goron
- **Amis :** Dupuy; Grison ; Ogresse ; Vaillant
- **Ennemis :** Beaurepaire ; Gorgias ; Grayssac ; Kosky ; Okhrana
- **Influence :** 2, Goron possède non seulement son agence de détectives, mais de solides dossiers sur des personnalités politiques qui lui valent une tranquillité quasi absolue. Maître en traque et en intrigues [méthodes policières].
- **Style :** Fouineur (3)
- **Traits :** dreyfusard, passionné par l'intrigue et par l'aventure

Anatole Deibler

Ce personnage aussi craint qu'admiré perpétue la fascination et la répulsion de la populace envers les bourreaux, ces justiciers honnis mais nécessaires de toute société optant pour la peine capitale. Anatole est issu d'une lignée de décolleteurs, d'époux de la Veuve funeste : la guillotine. Né en 1863, Anatole a gravi tous les échelons pour reprendre le métier – qui a dit le sacerdoce ? - de son père Louis, démissionnaire.

Reconnaissable d'entre tous par sa barbe à impériale, ses yeux d'un bleu clair azur, il est en cette année 1899 le père malheureux d'un petit Roger décédé peu après sa naissance.

Depuis la mort de Félix Faure, Deibler pâtit de l'indulgence du président Loubet, tant et si bien que le plus célèbre exécuteur de basses œuvres de France se demande s'il ne va pas trouver un autre emploi…
Deibler consigne toutes ses exécutions capitales et ses entretiens avec ses futures victimes dans de précieux carnets. Il est un observateur précieux des criminels, et ne tarit pas en anecdotes pour tous les médecins, criminologues qui s'empressent de s'enquérir de sa curieuse expérience de la mort.

- **Accès :** 60 de la rue de la Folie Regnault, XI^e^ arrondissement ; Prison de la Grande Roquette
- **Groupe :** aucun
- **Amis :** Royer ; Stoppes
- **Ennemis :** aucun de connu
- **Influence :** 1
- **Style :** Condé (2)
- **Traits :** sanguin

Le cocher

Aucun nom. Juste un matricule : 9521, celui de la plaque de son fiacre. La ligne rouge, qui va de Champs-Élysées à Batignolles en passant par Passy. Le « cocher » comme on l'appelle, est un vieux solitaire qui ne semble vivre que pour ses deux métiers : conducteur de fiacre, et indicateur de police.
Ce vieil homme encapuchonné, qui dissimule son visage sous un large chapeau de paille et une écharpe nouée autour du cou, s'échine nuit et jour à conduire son curieux attelage composé d'une voiture hippomobile d'un autre âge, et d'une jument noire à l'apparence fatiguée.
Pourtant, il semble avoir le don d'aiguiller les enquêteurs qui ont gagné sa confiance et garni sa bourse sur les indices les plus savoureux, tant et si bien que la rumeur enfle, qu'on le cherche à tout prix mais que finalement, il semblerait que ce soit plus lui qui décide des rencontres que l'inverse.

- **Accès :** domicile inconnu ; Quartier de la folie méricourt ; Quartier des quinze vingts ; Quartier de Saint Merri ; Route de la Révolte
- **Influence :** 1, semble en connaître beaucoup sur de nombreux protagonistes de ce livre qui ont déjà eu recours à ses services.
- **Style :** Illuminé (3)

LIEUX

Théâtre du Grand Guignol

On le trouve au fond de l'impasse Chaptal, au IX^e^ arrondissement.
Ouvert depuis le 13 avril 1897, c'est le plus petit théâtre parisien avec à peine 280 places, et 123 pour l'orchestre. Ancienne chapelle qui servit aussi d'atelier pour un peintre, le lieu a conservé ses stigmates artistico-religieuses visibles par d'étranges boiseries néogothiques qui participent à l'atmosphère délétère que dégage l'ensemble. De gros anges suspendus au-dessus des musiciens semblent contempler, le regard interdit, les curieuses scènes qui y sont déclamées.

Dans ce temple de l'épouvante, on y décline toutes les peurs collectives de la Belle Époque : le criminel, la contagion, le forain, l'étranger, le savant fou, ses monstres, les hasards de l'hérédité…

Toute pièce produite est montée avec un savoir-faire chirurgical. La montée d'adrénaline y est progressive, jusqu'au morceau de résistance, un moment âpre, sanglant, dérangeant qui se prolonge et qui se doit de déclencher une demi douzaine d'évanouissements. La terreur pouvait s'accommoder de moments comiques, pour mieux préparer les catastrophes, les déversements d'hémoglobines, les moments de sadisme à l'état le plus pur. Chaque situation vomitive était un joyau que Méténier s'échinait à polir, comme le miroir de sa psyché dérangée.

Cependant, la carrière artistique de Méténier se devait d'être brève, y compris à la tête du fameux théâtre : il revend sa place de directeur dès 1898 à Max Maurey, qui en devient le véritable impresario, en engageant l'écrivain André de Lorde – le « prince de la terreur » , Paul Ratineau pour les effets spéciaux, et les acteurs comme Paula Maxa qui était la femme la plus assassinée au monde, ayant été tuée près de 30 000 fois devant le public. Le dégingandé Méténier continue néanmoins de hanter la salle afin de lui faire profiter de toute l'envergure de son génie malsain.

Personnages connus : Goron, Halphen, Méténier, Northborne, Vailland.

La Grande Cascade

Adresse : allée de Longchamps, bois de Boulogne.
La Grande Cascade, Cet établissement ouvert à l'occasion de l'Exposition de 1900, dispute la palme locale du bon goût au Pré Catelan et aux jardins de Bagatelle. Les journalistes fortunés en ont fait leur restaurant de prédilection.

Personnage connus : Goron, Guillot, Lemoine, Zola.

Cabaret Dinocheau

Adresse : Rue Navarin, IXe arrondissement.
À Montmartre, c'est le cabaret où se retrouvent tous les conducteurs de voitures de place.
Les plus consciencieux des cochers tiennent parfois un registre qui établit l'historique de leurs déplacements quotidiens. Bien entendu, ils ne sont pas censés connaître l'identité de leurs clients, mais les plus doués (et les plus chers à corrompre) sont capables d'en dessiner de ressemblants portraits.

Personnage connus : Lemoine, le cocher.

Scotland Yard

Adresse : plusieurs chambres de l'hôtel Continental, Ier et IVe arrondissement.
Avec les multiples relations commerciales entre la France et l'Angleterre, il y a forcément des marchés interlopes, des trafics juteux qui mettent en relation, voire en concurrence, les pègres des deux côtés de la Manche. On peut donc facilement imaginer une pègre organisée depuis l'Angleterre et qui opérerait à Paris ou toute autre cité française, notamment dans les quartiers des docks. Livraisons d'opium, d'antiquités, d'armes… Une bonne occasion de confronter les criminels entre eux, de concerner les autorités de police, les services du renseignement, la coopération de la Sûreté Générale, de la Préfecture et de Scotland Yard…
Les agences de détectives s'ouvrent volontiers aux policiers fatigués, remerciés, aux indics tombés en disgrâce. Ce sont des creusets où l'on rencontre parfois un ancien de Scotland Yard ou un transfuge de la célèbre agence américaine Pinkerton. En effet, quelques anciens du Yard ont claqué la porte du bureau de Charles Warren après le fiasco de l'éventreur de Whitechapel, qui secoua l'Angleterre de 1888.

Personnage connus : Belgrand.

Le dépôt de la préfecture

Adresse : Sur la rue de Jérusalem, Ier arrondissement.
C'est là où environ 350 personnes se retrouvent écrouées dans la salle de Permanence. Une fois le motif d'arrestation établi, on passe devant ou à l'infirmerie, pour se doucher quand les vêtements sont eux mis à l'étuve, après la salle de fouille. Les 180 cellules du long couloir cellulaire, obscur, à deux niveaux, ont un mobilier des plus dépouillés. Trois salles communes (les Blouses, les Paletots, les Hospitalisés) accueillent tout ce beau monde, avec une salle spéciale pour les femmes. Enfin, pour compléter le tout, une infirmerie spécialisée reçoit les alcooliques, maniaques et autres ramassés pour le moins dangereux.

Personnage connus : Beaurepaire, Boutroux, Guillot, Lemoine, Lépine.

La souricière

Le lieu de passage où les prévenus attendent leur comparution soit devant les juges d'instruction soit sur les bancs de la police correctionnelle, se nomme officiellement le dépôt du Parquet, mais il est plus connu sous le nom de souricière, ou en argot les « 36 carreaux », à cause des petits châssis de verre qui garnissent les portes des cellules. Il était autrefois quai de l'Horloge, au-dessous du niveau de la Seine, dans les anciennes cuisines de Saint Louis. Les prisonniers s'y trouvaient fort mal, ils souffraient de l'humidité, et s'ils se laissaient aller au sommeil, les souris venaient manger leurs vêtements, on dit même que le nom de souricière est venu de là. La nouvelle Souricière est installée au sous-sol des bâtiments de la police correctionnelle, cour et rue de la Sainte-Chapelle. Le long d'une galerie communiquant par un escalier intérieur avec les salles d'audience et les cabinets de juges, on a établi deux étages de cellules, si l'on peut appeler ainsi des petites cases puantes, pleines de vermine et semblables à des latrines, où il est à peu près impossible de remuer et de respirer.

Louis Guillot, Paris qui souffre, 1890

Adresse : 32 quai des orfèvres,
île de la Cité, Ier arrondissement.
C'est là que les prévenus passent devant les juges d'instruction. Trois parties sont dévolues l'une aux hommes, l'autre aux femmes (tenue par des religieuses), la dernière aux mineurs. Les cellules y sont puantes, sales, repoussantes. On y retrouve tous ceux qui sont extraits des différentes prisons en vue de leur passage devant la justice.

Personnage connus : Guillot, Lemoine, romanis.

La Conciergerie

Adresse : 1, quai de l'Horloge, Ier arrondissement.
76 cellules aménagées, dont la fameuse cellule 37 accueillant les suicidaires, enragés, et condamnés à mort avant leur dernier voyage vers la Grande Roquette. La prison est en plein travaux, on compte bientôt l'agrandir à 140 places. L'édifice communique avec la Souricière et le Dépôt par un réseau de souterrains.

Personnage connus : Beaurepaire, Lépine.

Prison de la Santé

Adresse : 3, Préfecture de police XIVe arrondissement.
C'est l'un des plus anciens faubourgs de Paris, récupéré sur la commune de Montrouge. Encore un arrondissement en cours de réhabilitation, comme en témoignent les travaux à la prison de la Santé Les PJ ne manqueront pas de croiser dans un tel endroit un condamné pour lui arracher de précieux renseignements.

C'est dans une cellule de 3 mètres sur 3, agrémentée d'une cuvette à la turque et d'un point de ventilation qu'ils viendront le chercher. Ce sera soit dans le quartier des condamnés à mort, soit dans celui des détenus politiques, qui donnent à la prison des airs de nouvelle Bastille. Le bonhomme sera habillé d'un bonnet de drap grisâtre, de chaussons, de sabots, d'une chemise de toile et d'un pantalon rudimentaire.

Personnage connus : Boutroux, Guillot.

Prison du Cherche Midi

Adresse : 37, rue du Cherche-Midi, VI^e^ arrondissement. La prison du Cherche-Midi accueillit Dreyfus et tous les militaires. Une maison de justice spéciale pour eux est aménagée dans le même bâtiment. Elle compte près de deux cents places. Elle ne compte généralement que les militaires absentéistes condamnés pour des peines inférieures à six mois.

Personnages connus : le capitaine Saint-Yves.

Prison de la Petite Roquette

Adresse : 143, rue de la Roquette, XI^e^ arrondissement. Une maison d'arrêt pour les jeunes détenus. Tout y est fait pour séparer les prisonniers, même une chapelle cellulaire de 276 alvéoles condamnant chaque enfant à assister à l'office sans voir son voisin.

Peu à peu, les plus jeunes étant envoyés dans des colonies agricoles, il n'est pas rare de croiser des pères en redressement paternel et les prévenus qu'on n'a su loger ailleurs.

Personnages connus : Boutroux.

Prison de la Grande Roquette

500 prisonniers qui déambulent dans une cour, avec de part et d'autres 270 cellules pour les accueillir. Parmi eux, des détenus de courtes périodes jouxtent les futurs déportés vers le bagne. On y travaille, sous la menace de la guillotine qui de temps en temps se monte devant son parvis et exécute quelques pensionnaires de choix. Les promis à la Veuve étaient incarcérés dans quatre cellules séparées du reste de la prison par la « grille des morts ».

La guillotine est l'une des fins de parcours possibles pour les criminels les plus endurcis. Elle est montée à l'Abbaye aux cinq pierres, belle métaphore désignant la place devant la Grande Roquette (la Veuve migrera en banlieue après le démantèlement de cette prison).

21 mai 1894 : Émile Henry est exécuté à La Roquette ; Voici ses derniers mots : « *Courage camarades, vive l'anarchie !* » Pour ajouter à la sinistrose, la silhouette de la prison de la Roquette, désormais légendaire, hante le quartier jusque 1901. Parmi elles, la rue de la Roquette qui comporte la sinistre maison d'arrêt du même nom mène au Père-Lachaise.

Bien qu'une grande partie des prévenus parisiens ait été dirigée vers Fresnes en 1898 (à la fermeture de Mazas), la surpopulation à la Santé fut difficile à endiguer. À la veille de la Première Guerre, l'administration pénitentiaire fut contrainte à un doublement des cellules et à l'installation de dortoirs dans les ateliers pour accueillir 1 600 détenus gardés par 86 agents.

Personnages connus : Beaurepaire, Deibler, Lacassagne.

Prison Saint-Lazare

Adresse : 107 faubourg Saint-Denis, X^e^ arrondissement. C'est une maison d'arrêt, de justice et de correction pour les femmes, souvent détenues par voie de correction paternelle. Les mineures dévergondées, les prostituées les accompagnèrent rapidement, et mêmes les syphilitiques. On les répartit entre les quartiers judiciaire (pour le droit commun), administratif (pour les catins) et infirmier (pour celles touchées par les maladies vénériennes). Près d'un millier de filles y vivent, dans des locaux servant de dortoir, réfectoire et atelier.

Prison Sainte Pélagie

Adresse : 56, rue de la Clef, V^e^ arrondissement.
C'est une maison de correction pour les hommes et les mineurs. Beaucoup de prisonniers politiques comme Drumont (1892-1893) y côtoient des condamnés de simple police comme les cochers, hôteliers et autres chanteurs ambulants (au second étage), venus là se rafraîchir pendant deux ou trois jours. La prison est détruite courant de l'année 1899.

Personnages connus : Paul Déroulède (prisonnier), Royer (visiteur).

La maison de la rue Duphot

Adresse : rue Duphot, I^er^ arrondissement.
C'est une maison de rendez-vous illégale mais tolérée, aux tarifs exorbitants puisque les femmes y sont jetées en pâture aux plus selects des mâles parisiens en rut. Cette maison close est pourtant une maison de verre pour la police, tant les renseignements qui s'en échappent sont nombreux et fort utiles pour les brigades de la préfecture.



La Presse

Le quatrième pouvoir : la presse

La presse et ses scories

Le fait-divers est un poignard dont on se débarrasse par l'épée du duel.

Georges Clemenceau

Nous avons tous en mémoire les couvertures bariolées et engagées des journaux de la Belle Époque. Des tirages formidables qui font pâlir d'envie leurs lointains descendants du XXIe siècle, une omniprésence dans la vie quotidienne, du crieur public au kiosque, en passant par la feuille de chou qui emballe le déjeuner ouvrier, sans oublier les manchettes presque obscènes de crimes qui terrifient le bourgeois qui ose s'aventurer dans les pages derrière.

Il est avisé de ne pas sous-estimer le pouvoir de la presse. Ces années charnières entre les deux siècles sont fécondes en évènements qui attisent les passions. Il est en effet plus reposant de lire son journal que de récupérer les informations de première main, c'est-à-dire se frotter aux salles bondées des grands procès, fréquenter les cafés politisés avec leurs chahuts et leurs bagarres, avoir le « privilège » d'assister à un attentat, à un mouvement de foule, à la sortie d'un homme politique…

En contemporain de cette époque, on est à la fois rebuté et attiré par cette presse, comme par le spectacle d'un accident d'automobile. On sait qu'on assistera à du sale, du vomitif, à de l'indicible mais une attirance malsaine s'empare de nous et… on hèle le petit vendeur de journaux qui nous a studieusement déclamé sa réclame et nous a alléché par ses unes pompeuses.

Émile Zola a beau ternir la réputation des journaux, ces « *générateurs d'ulcères* », ces « *fleuves de boue* », ceux-ci n'en restent pas moins d'excellents chroniqueurs du théâtre qu'est Paris.

DOSSIERS DE POLICE À L'USAGE DES ENQUÊTEURS

Jeunes gens de France, âmes de penseurs et d'écrivains, maîtres d'un Art futur, jeunes créateurs qui venez, l'éclair au front, confiants en votre foi nouvelle, déterminés à prendre, s'il le faut, cette devise, par exemple, que je vous offre : « ENDURER, POUR DURER ! » vous qui, perdus encore, sous votre lampe d'étude, en quelque froide chambre de la capitale, vous êtes dits, tout bas : « ô presse puissante, à moi tes milliers de feuilles, où j'écrirai des pensées d'une beauté nouvelle ! » vous avez le légitime espoir qu'il vous sera permis d'y parler selon ce que vous avez mission de dire, et non d'y ressasser ce que la cohue en démence veut qu'on lui dise, - vous pensez, humbles et pauvres, que vos pages, jetées à l'Humanité, payeront, au moins, le prix de votre pain quotidien et l'huile de vos veilles ?

Auguste de Villiers de l'Isle-Adam, Contes cruels, 1893

Quatre à cinq cents spécialistes croisent la plume au service de trente à quarante grands journaux. Deux cents tonnes de papier convergent chaque jour sur Paris. Cinq millions d'exemplaires quotidiens sont publiés à grand renfort de jeux concours, de parades et de campagnes de lancement.

La lie journalistique existe pourtant bel et bien. Elle abreuve la passion des lecteurs pour les faits-divers. L'honorable fait qui s'acoquine du « divers ». L'histoire objective, véridique, qui s'encombre de l'obscurité, de l'incertitude et des légendes urbaines. N'avons-nous pas détaillé le personnel des grandes éditions qui se voue à cette tâche comme les esclaves romains, colportant les rumeurs à leurs maîtres décadents. Les Français sont un peuple de bavards, de concierges. Les histoires qu'ils affectionnent montent et éclatent comme les bulles à la surface d'un marécage malodorant. On salit tout, de préférence les réputations les plus immaculées, dans cette presse parfois sans honneur.

Contempler le lointain…

Inutile de dire qu'il faut anticiper pour répandre une nouvelle venue des quatre coins du globe. Les reporters sont sur les fronts les plus dangereux. Cette année 1900 a vu disparaître Archibald Forbes, célébrissime correspondant de guerre anglais. Il a couvert pour le *Daily News* la défaite de 1870, la Commune, la famine au Bengale, les guerres afghanes, de Crimée et celle opposant les Zoulous et les Boers contre les anglais. C'est un Xénophon des temps modernes qui témoigna comme personne de toutes les guerres, climats ou catastrophes de l'Histoire humaine. C'est bien là le paradoxe de nos journaux : on passe de l'anecdotique rubrique des chiens écrasés à la splendeur des conquêtes coloniales pour flatter le vulgaire et le sublime chez les lecteurs pernicieux.

Les rivalités sont monnaie courante entre les journalistes, plus particulièrement entre ceux de *L'Éclair* et du *Matin*, ou du *Figaro* et du *Temps*. Ils sont capables de se travestir et d'espionner pour avoir la primeur d'une nouvelle. Dans cette lutte perpétuelle contre le temps, les conséquences peuvent être fâcheuses : *La Vérité* avait déclenché une émeute en annonçant la reddition de Metz face aux Prussiens avant le gouvernement lui-même. L'accusation de crime d'espionnage et d'intelligence avec l'ennemi n'est alors plus très loin. C'est en cela que le journalisme d'« investigation » est un concurrent pour la police, qui n'est plus seule maîtresse du terrain d'enquête.

Pressions et chantages

Les scandales entre le pouvoir et les journalistes n'ont pas attendu l'assassinat de Gaston Calmette par la femme d'un politique. Tout patron de journal, éditorialiste ou rédacteur en chef est une cible potentielle pour les lecteurs de l'autre camp. Les pressions sont aussi financières, lorsque les actionnaires tentent de moduler la ligne éditoriale, que les pourvoyeurs de réclames tentent d'accaparer plus de pages, que les vendeurs accrédités sont pervertis par les offres des concurrents…

Les coups de pouce sont aussi innombrables. Les rumeurs persistent sur l'attribution d'une partie des fonds secrets du gouvernement aux journaux, histoire d'attirer les panégyriques sur ses œuvres, ou d'attiser la haine contre ses opposants. On a aperçu des directeurs de journaux au bord de la faillite financière se précipiter place Beauvau, et sortir avec un bon au porteur à échanger au Crédit Mutuel. Des démagogues comme le général Boulanger avaient du mal à refuser des services à ceux qui font et défont l'opinion de la rue. Le journal *Le Soir* a encaissé des sommes déraisonnables pour porter aux nues l'affaire du canal de Panamá.

Les campagnes de presse, où l'on prend parti pour une cause en attaquant le grand méchant de l'histoire, sont particulièrement lucratives quand elles s'appuient sur le scandale et la diffamation. On se souvient des attaques du *journal de Paris* contre l'absinthe produite par Pernod, le fondateur ayant été accusé d'avoir marié sa fille à un officier prussien. La demande pour le produit se tarit, tout comme les ventes. Toute cette cabale avait été orchestrée par les Veil-Picard désireux de racheter cette distillerie florissante…

Le chantage est aussi de mise. Le journaliste a un pouvoir sur l'opinion et peut abuser de cette position pour arrondir ses fins de mois. L'ancien directeur du *XIX^e siècle*, Portalis, était de ceux qui avaient la passion de la flétrissure : il tenta de faire chanter son concurrent *le Petit Journal*, sans succès. Autre exemple, la campagne de diffamations contre la Banque du Louvre se termina par le suicide du directeur, la justice poursuivant de ses foudres les sycophantes survivants.

Scandales mondains : une littérature de bas étage

Au rayon des scandales mondains, le *Gil Blas* est souvent cité pour ses annonces de mésaventures conjugales, ses albums-réclames de filles tarifées, son analyse précieuse mais sans ambages du monde de la galanterie. C'est le genre de canard où il ne fait pas bon être cité. Il faut vérifier si la domestique congédiée n'ira pas divulguer quelque secret d'alcôve dans ce repaire de bonimenteurs, dans ce nid de rapporteurs. À moins de payer le prix de son silence ? Le 17 décembre 1891, on note sous la plume du *Diable Boiteux : « Il paraît qu'il existe du côté de la Chapelle expiatoire une maison où une vieille lavandière de l'amour instruit les jeunes tendresses, qui débutent dans le monde de la haute noce, à rougir par règle.*

C'est par ce moyen et la potion du docteur… que la mère d'une jeune artiste en passe de devenir étoile de deuxième grandeur au firmament parisien a vendu tant de fois l'innocence de sa fille. »
C'est ainsi. Gare aux salons et aux casinos qui n'achètent pas les rumeurs rabattues par les émissaires du journal, prêt à déballer toute diffamation ou toute délation utile.

De sourds présages : le sens et le sang

Si on a la sottise de continuer à donner de la célébrité dans les journaux aux brigands on en fera des espèces de fanatiques qui se succéderont. L'instinct du crime n'a pas besoin d'être remué encore par l'amour de la célébrité.

Napoléon à Fouché,
son préfet de police, mai 1806

Afin de coller au plus près des attentes d'un public en manque, on donne l'impression d'un cataclysme universel, d'un Paris noyé dans le sang. Il y a bien sûr le problème de cette insécurité ressentie, exagérée par rapport à la réalité des faits. Il y a aussi la contagion du crime, les journaux se rendant complices en se faisant les chantres des exploits des anarchistes, des psychopathes et des émeutiers, propageant cet instinct pressenti par Napoléon. Ces crimes suscitent alors chansons, romans-feuilletons, mélodrames ou tableaux de cire dans les baraques de foire. Les simples criminels attendent leur apothéose, prêts à subir une mythification qui va transfigurer leur crime en légende.

La presse s'emballe et dérape. Elle n'est jamais aussi dangereuse que lorsqu'elle retranscrit les rumeurs circulant le long des sillons des pavés parisiens. Rumeurs passant souvent par la rigole centrale ; celle qui charrie les immondices. Que l'on fréquente le trottoir ou les salons, on aime le parfum du scandale. Les milieux mondains et politiques deviennent sanguins quand l'honneur est mis en cause par une nouvelle : les haines, les amours et les duels fleurissent alors dans les alcôves du pouvoir. Les ouï-dire attisent la fièvre des boulevards. On fait des rapprochements avec l'actualité. En 1914, par exemple, si Mme Caillaux assassine M. Calmette, n'y voit-on pas la main teutonne, perfide, qui tente de déstabiliser le pays ? Devons-nous cependant faire fi de notre légitime curiosité, aussi malsaine soit-elle, en boudant ces colonnes entières de non-évènements ? Nullement. Il y a un rapport entre l'insignifiant et le significatif, entre l'instant sans lendemain et la durée. Le fait-divers est relié à un tout, il n'est qu'un éclairage particulier sur la danse de l'Histoire. Quitte à terminer sur un vulgaire emballage de casse-croûte, vite lu, mal compris, sans avoir transmis le sens secret qu'il renfermait. Certains lecteurs traquent la résonance de leur époque en lisant compulsivement ces feuilles de chou.

Car dans la ville courent deux mystères : l'un instantané et relatif, l'autre absolu et définitif. Que se passerait-il si un lecteur mettait en relation tous les cadavres à moitié dévorés qui peuplent ces chroniques, pour conclure que c'est le fait de la Bête créée par un savant fou et qui se terre dans les carrières abandonnées de Montmartre ? Il ferait ainsi état de la véracité d'une légende urbaine, un minotaure caché dans le labyrinthe des faits-divers sanglants. Nombre d'enquêteurs y cherchent une source inépuisable de travail. D'autres y trouvent des augures, comme si l'histoire cachée ou future se trouvait en filigrane entre ces lignes, attendant les nouveaux Champollion qui étudient pleins d'espoir ces hiéroglyphes urbains.

PRINCIPAUX JOURNAUX PARISIENS

Le Matin

Fondé en : 1882
Responsables : M. Harduin, M. Bunau-Varilla (directeur)
Fréquence : quotidien
Prix : 5 centimes
Adresse : 6, boulevard de la Poissonnière.
Tirage : 700 000 en 1900, 1 million en 1914
Positions : antidreyfusard, prorusse
Commentaires : marchés financiers mondiaux, revue de presse étrangère

Le Journal

Fondé en : 1892
Responsable : Henri Letellier (1899)
Journalistes : Émile Zola, Maurice Barrès, Octave Mirbeau
Fréquence : quotidien
Prix : 5 centimes
Adresse : 100, rue de Richelieu
Tirage : 500 000 en 1900
Positions : variable
Commentaires : porté sur l'international

Le Petit Journal

Fondé en : février 1863 par Moïse Millaud
Responsable : Ernest Judet (directeur)
Journalistes : Émile de Girardin puis M. Marinoni
Fréquence : quotidien
Prix : 5 centimes
Adresse : à l'angle des rues Lafayette et Cadet
Tirage : 1 000 000 en 1886, 1 500 000 en 1900
Positions : républicain, nationaliste, antidreyfusard
Commentaires : porté sur les faits-divers, illustré en couleur

Le Petit Parisien
Fondé en : janvier 1876
Responsables : Andrieux et Jules Roche, Jean Dupuy (directeur)
Fréquence : quotidien
Prix : 5 centimes
Adresse : 18, rue d'Enghien
Tirage : 800 000 en 1900
Positions : neutre
Commentaires : concurrent du Petit Journal

Le Figaro
Fondé en : nov. 1866 par Hippolyte de Villemessant
Responsables : Fernand de Rodays (directeur) puis Gaston Calmette (directeur) en 1902
Fréquence : quotidien
Prix : 15 centimes
Adresse : 26, rue Drouot
Tirage : 65 000 en 1869, 150 000 vers 1900
Positions : centriste
Commentaires : lu par la haute bourgeoisie, 6 pages

Le Gaulois
Responsable : Arthur Meyer (directeur)
Fréquence : quotidien
Prix : 15 centimes
Adresse : 2, rue Drouot
Positions : centriste
Commentaires : journal de la haute société

Le Temps
Fondé en : en 1861 par Auguste Nefftzer
Responsable : M. Hébrard (directeur)
Fréquence : quotidien
Prix : 15 centimes
Adresse : 5, boulevard des Italiens
Tirage : 60 000 en 1900
Positions : anticlérical, républicain, colonialiste
Commentaires : actualités économiques et diplomatiques, supplément sur le Parlement, paraît le soir

Journal des Débats Politiques et Littéraires
Fondé en : au début de la Révolution
Responsable : M. de Nalèche (directeur)
Journalistes : Bertin de Vaux, Paul Bourget, Gaston Paris
Fréquence : quotidien
Prix : 10 centimes
Adresse : 17, rue des Prêtres St-Germain l'Auxerrois
Tirage : 7 000 vers 1900
Positions : républicain, antipopuliste, colonialiste, prorusse
Commentaires : décalé avec l'actualité (trop vieillot)

La Liberté
Fondé en : en juillet 1865 par Charles Muller
Fréquence : quotidien
Prix : 10 centimes
Adresse : 146, rue Montmartre
Positions : antisocialiste, conservateur, antisémite modéré
Commentaires : excellentes chroniques financières

L'Écho de Paris
Fondé en : en 1884 par Valentin Simond
Journalistes : Aurélien Scholl, Maurice Barrès
Fréquence : quotidien à partir de 1903
Prix : 5 centimes
Adresse : 2, rue Taitbout
Positions : antidreyfusard, nationaliste, clérical

L'Autorité
Journalistes : Paul de Cassagnac
Fréquence : quotidien
Prix : 5 centimes
Adresse : 4 bis, rue du Bouloi
Positions : boulangiste, antidreyfusard, clérical
Commentaires : reste néanmoins nuancé dans ses prises de position

L'Éclair
Responsable : Guillaume Sabatier (directeur)
Fréquence : quotidien
Prix : 5 centimes
Adresse : 10, rue du Faubourg Montmartre
Tirage : 50 000 vers 1900
Positions : anglophobe, nationaliste, antisémite, antidreyfusard

L'Intransigeant
Fondé en : en 1880 par Henri Rochefort
Responsable : Henri Rochefort (directeur)
Journalistes : L. de Perthou, A. H. Montégut
Fréquence : quotidien
Prix : 5 centimes
Adresse : 144, rue Montmartre
Positions : conservateur, antidreyfusard, nationaliste, boulangiste
Commentaires : extrêmement virulent

La Lanterne
Fondé en : 1868
Responsables : Eugène Mayer puis Aristide Briand (directeurs)
Journalistes : A. Millerand
Fréquence : quotidien
Prix : 5 centimes
Adresse : 18, rue Richer
Positions : radical, anticlérical
Commentaires : ancien brûlot refondu en 1877

L'Aurore
Journalistes : Georges Clemenceau, Émile Zola, l'anarchiste Urbain Gohier
Fréquence : quotidien
Prix : 5 centimes
Adresse : 142, rue Montmartre
Positions : dreyfusard, républicain, anarchiste (jusque 1903)

La Croix
Fondé en : en 1880 par les Assomptionnistes
Responsable : M. Bailly (directeur)
Journalistes : père Emmanuel d'Alzon, Pierre L'Ermite
Fréquence : quotidien
Prix : 5 centimes
Adresse : 8, rue François I^{er}
Positions : conservateur, clérical, dérives antisémites
Commentaires : lu par de nombreux catholiques

La Libre Parole
Fondé en : 1892
Responsable : Édouard Drumont (directeur)
Fréquence : quotidien
Prix : 5 centimes
Adresse : 14, boulevard Montmartre
Tirage : 100 000 pendant l'affaire Dreyfus
Positions : antisémite virulent, antidreyfusard
Commentaires : un des journaux politiques les plus répandus

Le Sillon
Fondé en : 1894
Journalistes : Paul Renaudin, Marc Sangnier
Fréquence : quotidien
Positions : clérical modéré, prorépublicain
Commentaires : décline après 1905, condamné par le pape en 1910

Le Père Peinard
Fondé en : de 1884 à 1902
Responsable : Émile Pouget (directeur)
Fréquence : hebdomadaire
Tirage : 130 000 en 1892
Positions : anarchiste, antimilitariste, anticlérical
Commentaires : interdit par les lois scélérates contre l'anarchisme

L'Humanité
Fondé en : avril 1904
Responsables : Jean Jaurès
Journalistes : Anatole France, Jules Renard, Octave Mirbeau
Fréquence : quotidien
Adresse : 110, rue Richelieu (1908) ; 142, rue Montmartre (1914)
Tirage : lancé à 140 000 exemplaires
Positions : pacifiste, socialiste indépendant
Commentaires : a pour but de fédérer les mouvements ouvriers

L'Action Française
Fondé en : mars 1908
Responsable : Henri Vaugeois (directeur politique)
Journalistes : Léon Daudet (rédacteur en chef), Charles Maurras
Fréquence : quotidien
Prix : 5 centimes
Adresse : 3, chaussée d'Antin
Tirage : 150 000 en 1917
Positions : antidreyfusard, nationaliste, monarchiste
Commentaires : vitrine officielle du mouvement politique de l'Action Française, existait depuis 1899 sous le nom de Revue de l'Action Française

L'Auto
Fondé en : 1900
Responsable : Henri Desgrange, marquis de De Dion (fondateur)
Adresse : 10, rue du Faubourg-Montmartre
Tirage : 320 000 exemplaires en 1913
Position : antidreyfusard par son fondateur
Commentaires : journal sportif par excellence, s'appuyant sur le Tour de France

L'affaire du triple meurtre de la rue Chaptal

Rue Chaptal, celle-là même fréquentée par les spectateurs des plaisirs malsains du théâtre du Grand Guignol. Trois cadavres de femmes sont retrouvés, égorgées, étendues sur le sol d'un vaste appartement. Toutes originaires de Chalon-sur-Saône : une demi-mondaine Madame de Montille, sa femme de chambre, et sa jeune fille. Une lutte sans relâche oppose les forces de police non plus entre elles, mais aux journalistes désireux de couvrir en avant-première LE fait-divers de ce début de siècle.

Dépêchés sur les lieux, les commissaires du coin ont eu du mal à réprimer des haut-le-cœur, devant cet insidieux spectacle de corps féminins dénudés aux cheveux trempant dans le sang. Des blessures profondes qui firent dire à Goron, le détective, qu'il ne vit jamais semblable boucherie, alors qu'il venait constater la scène, alerté par la rumeur de ce carnage alimentée par la presse.
Le légiste de la préfecture, Peter Affener, a constaté que la mère avait été presque décapitée, si ce n'est un lambeau de chair qui maintenait son chef au reste du corps, que sa fille avait tenté de se défendre mais que son avant-bras droit fut lacéré à quatre reprises.
Les grands journaux n'ont pas tardé à dénoncer cette sauvagerie, surtout en constatant qu'on s'en est pris à une si jeune fille. *Le Radical, le Matin, le Petit National* s'emparent de l'affaire pour lancer une croisade contre le monstre qui en est coupable.

Qui a pu vendre la mèche aux journalistes ?
Des proches de professionnels de l'enquête, des concierges, des employés de la Morgue… Les candidats sont nombreux. Les enquêteurs officiels se sentent épiés par les enquêteurs officieux : voisins, domestiques, traquant et relayant la moindre information, et la déformant au passage. La rumeur imperceptible au départ devient une vague qui emporte tout sur son passage. Et peut-être même la vérité, qui ne saurait affronter la vigueur de l'émotion que ce crime a suscitée.

Mazzolleni est le prévenu qu'on ne tarde pas à arrêter. Immigré italien, déjà condamné pour des faits de violence à caractère sexuel et pour cela fiché par le système Bertillon, il est le coupable idéal. Parfois imbu de sa personne au point de poser devant ces dames venues frémir lors des audiences, tantôt malhabile et capable des fariboles les plus énormes, rien ne semble pouvoir amender ce chéri magnifique devenu tueur de courtisanes.
Il plaide non coupable, mais son ego démesuré semble le départir de la prudence la plus élémentaire. Comme s'il fanfaronnait d'avoir commis ces crimes, qu'il les ait perpétrés ou pas. Le verdict est attendu mais de notoriété publique, il ne fait aucun doute : ce sera sans doute la lame de la Veuve, c'est-à-dire la guillotine de Deibler.

J'étais stupéfait.
Ainsi, c'était un journal qui nous apportait la nouvelle de l'arrestation de l'assassin de la rue Chaptal, ou tout au moins d'un complice qui recelait les bijoux volés ! Oh ! Chinoiseries de l'organisation policière ! Sainte routine qui fait que la police ignore tous les progrès de la science et que le téléphone et le télégraphe ne profitent qu'aux voleurs, aux assassins… et aux journalistes… ! […]

Inutile de vous dire que les couloirs du palais sont pleins de reporters plus avides de nouvelles les uns que les autres : juges, substituts, commissaires, inspecteurs, garçons de bureaux, sont pressés de questions. Le rédacteur du Temps est au même hôtel que moi ; je suis aussi discret que possible avec lui, mais il me raconte une partie de ce qui est dit et fait au Palais, où il a des relations.

Marie-François Goron à son secrétaire.

Les trois « P » - police, parquet et presse – se frottent déjà les mains : leur pourvoyeur de notoriété finira sa carrière avec le plus beau des effets. Et deviendra un trophée.

Sur le tapis du salon, dans une flaque de sang coagulé, apparaissent nettement l'empreinte d'un pied d'homme. Le gros orteil était particulièrement bien visible.

La tête de Mazzoleni est déjà briguée par de riches collectionneurs et par l'académie de médecine, si elle parvient à remporter les enchères. Déjà, les futurs légistes projettent de prélever des fragments tégumentaires pour les tanner et les offrir au chef de la Sûreté, à l'origine de l'arrestation. Personne ne prend la peine de se poser la question suivante : pourquoi l'assassin prend-il la peine de se déchausser ? Le séduisant mais pitoyable Mazzolleni est-il le meurtrier ?

En effet, on se rappelle dans les quartiers populaires que d'autres femmes qui facturaient très cher leurs charmes et que l'on ne pouvait donc confondre avec une malheureuse « pierreuse », victime d'un rôdeur, avaient trouvé la mort depuis 1885 : une première, cité Trévisse, une deuxième rue Condorcet, une troisième rue Bergère, une quatrième rue Caumartin.

Trois catafalques avaient été disposés en avant du chœur. Celui du milieu, drapé de blanc, devait recevoir le cercueil de la pauvre petite Marie.



Huit pages : CINQ centimes

Le Petit Parisien

SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE ILLUSTRÉ

L'aumônier se met devant lui pour lui cacher la sinistre machine. Les aides le soutiennent : il repousse et le prêtre et les bourreaux. Le voici devant la bascule. Deibler le pousse et l'y jette. Un aide, placé de l'autre côté, lui empoigne la tête, l'amène sous la lunette, le maintient par les cheveux.Mais avant que ce mouvement se soit produit, peut-être un éclair de repentir a-t-il traversé sa conscience. Il a demandé à l'aumônier son crucifix. Il l'a deux fois embrassé. Et quand le couteau tomba, quand un des aides saisit par une oreille la tête détachée, nous nous disons que si la justice humaine est satisfaite, peut-être ce dernier baiser aura satisfait aussi la justice divine, qui demanda surtout le repentir.

Le hall du Petit Parisien, au 18 rue d'Enghien.

Il est encore tôt ce matin, et les quelques employés présents semblent écrasés par les dimensions de cette grande salle. La première impression en entrant est religieuse, mystique. On se croirait dans la nef d'une cathédrale avec cette lumière qui traverse l'immense baie vitrée. Les rayons de soleil ne sont brisés que par les ombres portées de piliers monumentaux qui supportent l'ensemble de la structure métallique. Le bronze, le marbre, les peintures et le stuc rehaussent ce décor, laissant le visiteur un instant saisi, presque recueilli dans ce temple de l'information.

Un groupe de quatre personnes endimanchées viennent d'entrer ; ils semblent un peu perdus. C'est sans doute leur première fois. Ils tardent, scrutent les alentours, impressionnés par les dimensions du lieu. Ce sont quatre détectives venus offrir quelques clichés et des informations croustillantes à l'un des quotidiens les plus lus de la presse régionale.

Non loin d'eux, affairés autour d'une des tables les plus spacieuses, une dizaine de journalistes entament le passage en revue des dépêches. Ce n'est qu'un tout petit nombre des pigistes qui travaillent pour le journal.

La plupart préfèrent s'isoler chez eux pour rédiger, d'autres ne sont bien que sur le terrain, dans le feu de l'action. Le temps presse. L'ambiance détendue glisse à chaque tour d'aiguille de la grande horloge vers l'excitation. Le temps, voilà l'ennemi. Les employés affluent vague après vague, comme les abeilles industrieuses d'une ruche humaine, mais la salle conserve toute son auguste ampleur. Les limites du hall sont d'ailleurs encore étirées par l'ascenseur et l'escalier qui mène au sous-sol. Des tourbillons de fumée dansent dans les rayons de lumière en s'élevant vers la baie vitrée. Les pigistes sont là, tirant frénétiquement sur leurs pipes à la recherche de l'inspiration, de la bonne formule.
Il convient aux visiteurs de se présenter au bureau d'accueil, ceinture de bois qui vous met au contact des responsables des lieux. Se renseigner est vital tant l'espace est grand. Les badauds, reconnaissables à leur démarche hésitante, n'iront pas plus loin que la salle des dépêches. Cette vitrine du journal est le lieu de rencontre obligé entre la presse et son public. Tableaux, pastels, statues ou autres témoins de l'Histoire en marche, sont sans doute la meilleure des réclames pour fidéliser la clientèle ! La rédaction aimerait beaucoup avoir des reliques dignes de celles du Figaro, comme ce cimeterre rapporté de Philippopoli en Bulgarie, l'année 1877, qui a du servir à raccourcir nombre d'autochtones. Rien de tel au Petit Parisien : on se contentera de clichés d'avant-garde sur l'Exposition Universelle.

L'agencement des pièces n'étant pas dû au hasard, la salle des abonnements suit en enfilade celle des dépêches. C'est sans doute le deuxième endroit le plus fréquenté, une mine d'or pour le curieux à la recherche d'un vieux numéro, d'une chronique oubliée. Cet apprenti archéologue de l'information aura tout intérêt à demander poliment son chemin aux sages qui siègent dans cette pièce. Ce sont eux les gardiens de l'ordre et du classement, connaissant chaque recoin de ces précieuses archives.

Mais revenons à nos quatre compères restés à l'accueil.
Vous avez des clichés intéressants à développer ?
Dirigez-vous vers les sous-sols !

Aussitôt dit, aussitôt fait, les quatre collègues se dirigent à l'abri du halo du rez-de-chaussée pour trouver les appareils de clichage. Les chambres noires contrastent violemment avec l'éclairage électrique qui inonde ce monde souterrain suintant de la chaleur des chaufferies proches. Quelques instants plus tard, les photos sont révélées et prêtes à l'usage.

Ces messieurs souhaitent en effet partager un « scoop » à l'américaine : une affaire de coucherie d'un député en vue, un dénommé Nicolas Antoine de Marcilly qui s'est entiché d'une chanteuse de cabaret. Le premier étage leur est ouvert par ces messieurs de l'accueil. Là-haut siège le cénacle composé par la direction, les reporters, les chroniqueurs et les dessinateurs. Soudain, ils voient débouler l'archonte du Petit Parisien, le propriétaire Jean Dupuy. C'est une tornade qui passe à côté d'eux. L'individu ne tient pas en place, il éructe ses ordres à la volée. Il semble pressé, talonné par ce temps diabolique qui s'égraine jusqu'à la mise sous presse. L'homme possède l'embonpoint qui sied aux gens de son importance. Sa bonhomie de façade est trahie par un regard froid et pénétrant. Malgré le poids superflu, le maintien est haut, l'allure superbe. On reconnaît là l'assurance de l'ancien huissier de justice. Il se dit que le tirage et le succès du canard sont proportionnels à l'activité qu'il déploie, ce qui est peu dire.

Personne ne parvient à immobiliser ce cyclone, pas même Vincent, le pauvre valet du maître des lieux. Ce dernier peine à seconder son bouillant patron. Néanmoins, les détectives parviennent à s'engouffrer in extremis dans le bureau du patron qui ne les a même pas remarqués.

L'environnement de Jean Dupuy est là : rideaux vert foncé dispensant une lumière tamisée sur un mobilier Louis XV, boiseries de chêne à l'éclat rustique mais impeccable, un immense bureau parachève l'austérité de l'ensemble. C'est un lieu de travail, exempt de l'apparat qui encombre les cabinets petits-bourgeois.

L'ambiance du hall se répète à nouveau : l'entrevue tourne court. En effet, les collaborateurs de Dupuy défilent dans le bureau à un rythme effréné. Jean Dupuy esquisse de grands gestes de sa main gantée, comme un chef d'orchestre répète sa symphonie.

Le temps passe. Les pauvres visiteurs se retrouvent comme des joueurs d'accordéon dans un orchestre philharmonique : pas de place, pas prévus, un sentiment d'être de trop… Inutile d'attendre un secours de La Rivière, le secrétaire particulier, dont le bureau disparaît sous les classeurs. Il est littéralement happé par la paperasse, assailli, assiégé par une montagne de papiers. Aucun doute : il en a pour la journée à s'en dépêtrer.

Enfin, le patron a terminé pour un temps sa sarabande. C'est comme si la machinerie d'une usine invisible s'était brusquement arrêtée. Il les aperçoit et les prie d'exposer le plus brièvement possible la raison de leur venue. Un geste compulsif lui fait sortir sa montre à gousset. On eût dit que ce tourbillon avait avalé leur matinée : il sera bientôt l'heure de la pause du midi, au restaurant de la rue d'Hauteville.

Dupuy prend congé. Sans autre forme de procès, les quatre sont remis aux bons soins d'un autre de ses multiples bras droits, De Gas, le frère du peintre. Cet homme sans âge n'est autre que l'ancien secrétaire de rédaction. Et malgré ses sempiternelles récriminations, il ne s'est toujours pas échappé de la rue d'Enghien. Tout respire en lui l'excentricité : son costume coloré, la fumée âcre de ses mauvais cigares et les chansonnettes anglaises qu'il fredonne à longueur de temps. La petite troupe quitte le centre de ces bureaux pour être bousculée par un ingénieur imprimeur, reconnaissable aux tâches d'encre qui maculent ses habits, l'air hagard, se demandant sans doute comment il allait résoudre la panne qui s'était déclarée au niveau de ses linotypes. Il n'est pas au bout de ses peines : les informations boursières et parlementaires, incontournables, ne sont pas tombées et nécessiteront des ajustements de dernière minute. De Gas attrape le plus proche de nos compères par la manche, histoire de leur imprimer la cadence des lieux.

L'odyssée touche à sa fin. Les quatre sont épuisés et se demandent qui parviendrait à nettoyer ces écuries d'Augias. En guise de sésame, De Gas offre aux détectives un papier qui les guidera dans leurs prochaines démarches.

Gentlemen, ce papier vous aidera à savoir à qui vous adresser lorsque vous aurez des nouvelles aussi croustillantes qu'aujourd'hui. Vous éviterez ainsi d'interrompre le patron.
Le vieil homme tourne les talons et, avec une rapidité déconcertante, gravit l'escalier qui mène à l'étage. Ces messieurs désabusés jettent un œil sur son cadeau. La liste a été rédigée non sans un certain humour.

GROUPES

Les journalistes du Petit Parisien

Nous avons coutume de vous proposer les dossiers les plus complets qui soient, et vous serez grandement perplexe quant à la complétude de celui-ci, où ne figure qu'un seul journal parmi toute la galerie présentée plus haut.
Cependant, nous n'avons pas éprouvé l'utilité de vous détailler ces éditions pléthoriques, dont les obédiences politiques et doctrinales varient parfois selon la composition de leur directoire, dont la fréquentation est plus ou moins de bon aloi, selon la déontologie de ceux qui coordonnent ces cortèges de journalistes.
Le *Petit Parisien* nous a paru être le modèle parfait pour vous décrire à quoi ressemblent les locaux et les employés d'un grand quotidien ; nul doute que vous appliquerez sans problème ce modèle à tout autre journal d'envergure.

Composition des bureaux

L'odyssée savoureuse qui vient de vous être narrée dans l'encadré vous montre à quel point la rédaction fourmille de besogneux enquêteurs. Quelques repères pour que vous puissiez vous adresser au contact de vos rêves…

- **Critique de l'édition en cours :** M. Maurice Jagot, réservoir de conseils et de suggestions pour améliorer le canard.
- **Aide à la rédaction de l'édition du lendemain :** Léon Touchard, chargé de donner le ton du prochain numéro.
- **Chargé de la politique étrangère :** Paul Louis, l'un des meilleurs rédacteurs du *Petit Parisien*.
- **Préfecturiers :** Ils demeurent en permanence à la préfecture de police pour récolter les primeurs ou écument les commissariats de quartier.
- **Couloiristes :** Ils écrivent les comptes-rendus de l'Assemblée nationale ou du Sénat avec l'aide des téléphonistes et des sténographes du service politique du journal, ce sont les « ministres de l'intérieur ou des affaires étrangères » du journal.
- **Rubriquards et rédacteurs volants :** Ils sont envoyés comme reporters spéciaux pour couvrir directement les évènements là où le journal n'a pas de correspondants locaux.
- **Indicateurs et informateurs** plus ou moins mystérieux, dont les identités sont jalousement gardées par les journalistes qui en ont fait leurs contacts.
- **Critique dramatique et chroniqueur mondain :** Paul Ginisty, horriblement mondain mais une plaie nécessaire vu l'attrait du public pour sa rubrique.
- **Échotiers mondains et faits-diversiers :** Ils tiennent la comptabilité des coucheries et des chats écrasés, des postes essentiels quand l'actualité est en berne. Ils sont réunis dans un bureau à l'écart nommé la Halle aux faits-divers.
- **Interviewers spécialisés :** Capables de provoquer les rencontres avec le beau monde, ils ont toujours un carnet d'adresses bien rempli. Ils savent solliciter le moindre domestique pour récolter des informations, ils maîtrisent l'art de poser les questions : des plus pertinentes aux plus pernicieuses, des plus à propos aux plus incongrues.
- **Rédacteurs :** Spécialistes ou généralistes, ils forment un tout éclectique mais cohérent en regard du lectorat hétérogène du journal. Ils sont aussi capables de varier la forme du canard pour qu'il trouve sa propre identité, son alchimie, avec la clientèle versatile. Le rédacteur en chef est le garant de cette « cuisine » où il faut être à la fois univoque et diversifié. Un rédacteur sort du lot par la résonance de sa prose : le chroniqueur politique.
- **Services techniques :** Ses membres sont une source d'informations et d'explications intarissable sur la Bourse, l'agriculture, l'industrie, les chroniques scientifiques…
- **Rédacteur sportif :** M. Antoine Dubois, un ancien champion cycliste mutilé.
- **Bulletin des courses de chevaux :** M. Edmond Thuanes, véritable gravure de mode du Second Empire avec ses cravates bouffantes et ses culottes éclatantes.
- **Archivistes :** C'est sous la houlette d'André Morville qu'ils mettent à disposition les clichés, les dossiers de justice, les historiques d'affaires criminelles, les biographies. Ils préparent aussi le travail des rédacteurs qui couperont, comme des tailleurs, les colonnes des autres journaux qui les intéressent, afin de les reproduire ou d'initier une polémique.
- **Service photographique :** Ce département travaille souvent dans l'urgence. Préparation des clichés, retouche et séchage au gaz, et finalisation sur zinc prête à passer sur les presses, sont leur pain quotidien.
- **Service d'imprimerie :** Ici, typographes et linotypistes se partagent le travail sous la direction du metteur en pages et sous la surveillance du secrétaire de rédaction. La mise en page peut être chamboulée à tout moment s'il tombe une nouvelle chaude et incontournable. Ces techniciens sont capables de réparer les mécanismes complexes des rotatives, alliant électrochimie, galvanoplastie, photogravure, typochromie ou chromolithographie.

- **Services de départ et de routage :** Ils distribuent les journaux aux quatre coins du pays.
- **Services administratifs, de publicité, d'abonnement :** Leurs noms parlent d'eux-mêmes…

Reporters de la guerre contre le crime

Thomas Grimm et Jean Frollo sont les excellentes plumes qui s'emparent des faits criminels pour en fournir une inquiétante radioscopie. Ce sont des mines de renseignements pour tous les enquêteurs qui souhaitent procéder à des investigations plus poussées sur les profils des meurtriers. Ce sont aussi les profils idéaux pour se joindre à vous, si tenté que vous leur concédiez quelques libertés lors de l'enquête, ils feront fonctionner leurs contacts au *Petit Parisien* pour vous trouver des renseignements inédits.

Andrée Téry est une journaliste pas comme les autres. Agée de trente ans, elle collabore au journal *La Fronde*, très féministe, et porté sur les idées et les investigations. Elle est mariée au professeur de philosophie Gustave Téry, qui lui laisse une grande autonomie. Les mauvaises langues disent que son couple bat de l'aile. Elle a déjà poussé les portes du *Petit Parisien* pour offrir les services de sa plume.

Le Petit Parisien

- **Adresse :** 18 rue d'Enghien, X^e^ arrondissement.
- **Membres connus :** Jean Dupuy ; André Morville ; Félicien Guillaume
- **Alliés connus :** les Républicains ; journal Le Temps
- **Ennemis connus :** ses concurrents Le Petit Journal ; Le Matin ; L'Écho de Paris ; L'Autorité ; L'Éclair ; L'Intransigeant ; La Libre Parole

Notice nécrologique de Martin Gobenet

Si les lecteurs du Petit Parisien appréciaient chaque jour l'élégance de sa plume et la clairvoyance de son regard, ses confrères et amis ici, au journal, regretteront avant tout ses qualités humaines. Martin Gobenet avait vingt-six ans ; il était marié depuis peu à une jeune femme du nom de Marguerite. Il est mort hier soir, dans la nuit, à son domicile de la rue Blanche, foudroyé par un mal que les médecins, malgré toute leur science, n'ont pas réussi à identifier. Les messages de sympathie à sa famille et à sa veuve sont à adresser au Petit Parisien, au 18, rue d'Enghien.

J.D.

Son caractère bien trempé a convaincu Dupuy et lui a permis de signer plusieurs colonnes sous des pseudonymes divers. Elle est parfaitement bilingue, ayant étudié à Oxford. Depuis peu, ses harangues enflammées pour la défense de Dreyfus en font une cible de choix pour les milieux machistes antisémites.

PERSONNAGES

Jean Dupuy

Jean Dupuy fait partie de ces hommes qui tentent tout, et à qui tout réussit. Il a repris en 1888, à la mort de Paul Piégut, la direction du Petit Parisien, et il l'a rapidement propulsé au rang de premier quotidien français. Il a atteint le million d'exemplaires, notamment grâce à une audacieuse politique commerciale. Ses prises de positions très claires en faveur de Dreyfus ou des agriculteurs français, loin de lui nuire, font sa renommée. En juin 1899, elles lui ont même valu de devenir ministre de l'Agriculture.

Au sein de son journal, M. Dupuy montre le chemin à prendre, avec assurance et détermination. Ses obligations ministérielles et sa fréquentation assidue des cercles politiques ne lui permettent pas d'être derrière chacun de ses journalistes, mais il leur fait confiance pour donner vie à sa vision du Petit Parisien.

Il reste néanmoins accessible, à la condition de n'abuser ni de sa patience ni de son temps pour des futilités.

- **Accès :** rue d'Enghien, X^e^ arrondissement ; Archives Nationales ; Paris ; Quartier folie méricourt
- **Groupe :** le Petit Parisien
- **Amis :** Freud ; Gentil ; Goron ; Guillaume ; Ligue des droits de l'homme ; Zola
- **Ennemis :** aucun de connu
- **Influence :** 3, en magnat de la presse capable de distiller toutes les rumeurs, et qui ouvre les nombreux services de son journal à ses contacts.
- **Style :** Fouineur (3)
- **Traits :** républicain, athée, dreyfusard

André Morville

Le chef des archives est sans doute la figure la plus sympathique du *Petit Parisien*. Cet homme ni jeune ni vieux, un peu balourd, au visage enfantin, s'est rendu indispensable à la fois par son rôle clé dans le fonctionnement du quotidien, et par la bonne humeur communicative qui l'habite en permanence.

Son esprit quelque peu limité par suite d'un accident ne l'empêche pas d'être particulièrement efficace dans la tâche qui est la sienne. Si vous êtes membre de la rédaction ou si vous avez obtenu une autorisation de la part du directeur, il est capable de vous trouver l'article que vous recherchez en moins d'un quart d'heure.

Son secret réside visiblement dans un système de classement qu'il semble être le seul à comprendre, et qui vire parfois à l'obsession maniaque lorsque quelqu'un a le malheur d'interférer.

- **Accès :** rue Tesson, X^e^ arrondissement ; Archives Nationales ; Archives de la Seine ; Bibliothèque Ste-Geneviève
- **Groupe :** le Petit Parisien
- **Amis :** Dupuy
- **Ennemis :** aucun de connu
- **Influence :** 2 pour sa capacité de renseignements ; maître en sciences de l'homme [histoire, politique].
- **Style :** Limier (3)
- **Traits :** républicain, catholique, dreyfusard ; tabou : perdre un document ; sentimental

Félicien Guillaume

Si la rédaction d'un journal est une grande famille, Félicien Guillaume est le cousin solitaire et taciturne, qui reste toujours dans son coin pendant les réunions familiales. La seule chose qu'il n'ait jamais partagée avec ses collègues, c'est son minuscule bureau dans les locaux du *Petit Parisien*, qu'il n'occupe d'ailleurs quasiment jamais, préférant travailler chez lui ou sur le terrain. Cependant, même s'il n'est guère apprécié pour ses qualités humaines, on lui reconnaît généralement un talent d'investigateur hors pair, supérieur à bien des inspecteurs du préfet Lépine.

Sa capacité à trouver des informations, là où d'autres ne trouvent que des culs-de-sac, ajoute une aura presque surnaturelle à sa réputation, et a poussé Jean Dupuy à le recruter. Pour parfaire son image de génie asocial, on ne lui connaît aucun ami, aucune relation amoureuse, et on ignore si ses fréquentes visites dans les bordels de Montmartre sont motivées par un intérêt personnel ou professionnel.

- **Accès :** 37 rue des Montiboeufs, XX^e^ arrondissement ; Canal Saint Martin ; Fumerie de Saint Ouen ; Montmartre
- **Groupe :** le Petit Parisien ; la Préfecture de Police
- **Amis :** Dupuy
- **Ennemis :** aucun de connu
- **Influence :** 1 ; maître en Intrigues [méthodes policières] et en Traque.
- **Style :** Illuminé (2)
- **Traits :** républicain, agnostique, dreyfusard ; passionné par la ruine et l'intrigue

LIEUX

L'agence Havas

Adresse : 3, 8 place de la Bourse et 34, rue Notre Dame des Victoires.

Chargé par le Second Empire d'établir un réseau d'informations digne de ce nom, l'agence dérive rapidement vers la publicité, bien plus lucrative. En 1879, la rédaction centrale de l'agence Havas compte 180 personnes. Vers 1895, l'agence Havas installe dans nombre de cafés et de banques à Paris des « *tickers* » ou « *printings* » mis au point par ses propres services techniques, pour la diffusion des nouvelles hippiques et financières. Cependant, la livraison des dépêches aux abonnés sera ainsi, pendant longtemps, l'apanage des cyclistes-porteurs. Le XIX^e^ siècle est celui de la lutte contre les agences concurrentes Ewig et Dalziel. Havas engloutit la première et diffame la seconde en dénonçant son manque de patriotisme.

En 1914, elle emploie 350 journalistes, plus quelque 400 correspondants et pigistes en province, et entre 125 et 150 personnes à l'étranger.

Il est possible de diffuser des annonces à caractère publicitaire par le biais de cette agence.

L'agence se lance dans une internationalisation à tout va et couvre de nombreux événements hors de nos frontières. Elle n'hésite pas, sous l'impulsion de son directeur, à se mêler de politique avec les emprunts russes : *« l'agence Havas peut obtenir ce résultat non seulement par la publicité payante mais aussi par ses dépêches qui sont reproduites par tous les journaux, et qui, dans les circonstances actuelles, peuvent favoriser grandement l'entente franco-russe »* (Édouard Lebey).

Hôtel des Postes

Adresse : 2, rue du Louvre, I^er^ arrondissement.
Achevé en 1887, ce bâtiment rassemble tous les services administratifs assurant l'expédition et la réception des lettres, journaux, prospectus, valeurs et objets de toutes sortes. Le bureau est ouvert de 7 à 21 heures, la recette principale est ouverte à 3 heures du matin pour le dépôt des journaux et imprimés.

Hôtel Carnavalet

Adresse : 23 rue de Sévigné, III^e^ arrondissement.
Il rassemble des collections de livres et de manuscrits sur l'histoire de Paris provenant de différents musées. C'est aussi ici que l'on a rapatrié le reliquat des œuvres de la bibliothèque municipale qui a échappé aux autodafés communards. Ce fonds est déplacé en 1897 à l'hôtel Saint-Fargeau (au n° 29). Cet incroyable trésor, témoignant de la Révolution et de l'histoire de notre glorieuse cité, comprend des documents uniques.
Ouvert de 10 à 17 heures (16 heures en hiver) sauf lundis et jours fériés. Vestiaire gratuit mais obligatoire pour les cannes et parapluies.

Archives nationales

Adresse : 60 rue des Francs-Bourgeois, IV^e^ arrondissement.
Installées dans le magnifique hôtel de Soubise, les Archives nationales reçoivent chaque année des tonnes de documents provenant des ministères. Ce déferlement explique peut-être l'air hagard de certains de ses conservateurs. Parmi les joyaux gardés dans cette bâtisse médiévale, de nombreux registres de l'Ancien Régime ayant miraculeusement échappé à la Révolution. Les anciens salons des princes de Soubise accueillent une exposition des pièces les plus curieuses, ouverte les dimanches de midi à trois heures.
La salle de travail est ouverte de 10h00 à 17h00 sauf dimanches et jours fériés. Pour y être admis et recevoir la communication d'une pièce, s'adresser au bureau des renseignements.

Personnages connus : Dupuy, Montfort, Morville, Zola.

Bibliothèque de l'Arsenal

Adresse : 1, rue Sully, IV^e^ arrondissement.
C'est le lieu incontournable pour les recherches sur la Bastille et la lieutenance générale de police. Bref, une source de première main pour tout ce qui concerne les crimes d'avant 1789.

Mises à part les archives des Saint-Simoniens, un fonds Joséphin Péladan, chantre de la métaphysique et des sciences occultes, se constitue peu après sa mort, en 1918.

On y reçoit, de 1880 à 1914, un exemplaire de chaque périodique parisien. Les fonds les plus anciens raviront les lecteurs épris de théologie, de jurisprudence, d'histoire et de belles lettres.

Archives de la Seine

Adresse : Près du quai Henri IV, IV^e^ arrondissement.
On devrait parler de sauveteurs quand on évoque ces patients archivistes qui ont opéré, à la sueur de leur front, une minutieuse reconstitution des trésors qui disparurent dans l'incendie de l'Hôtel de Ville pendant la Commune. La reconstitution du fonds, prolongée jusque 1896, a rétabli trois millions d'actes de naissance, de mariage et de décès, pour le plus grand bonheur des généalogistes et des enquêteurs.

Personnages connus : Belgrand, Morville.



École normale supérieure

Adresse : Rue Gay-Lussac et d'Ulm, V^e^ arrondissement.
Ce n'est a priori guère un endroit pour se renseigner mais, en vérité, c'est une mine d'informations pour qui sait se faire accepter de ces étudiants qui seront les professeurs, politiciens et écrivains de demain.

Bibliothèque Sainte-Geneviève

Adresse : 10 place du Panthéon, V^e^ arrondissement.
Riche d'un fonds de 200 000 volumes au 1^er^ étage, la bibliothèque abrite aussi 4 000 manuscrits, hérités de l'ancien fonds de l'abbaye du même nom. Ces derniers, relégués au rez-de-chaussée, sont à consulter à la manière des taupes en raison d'un éclairage déficient. C'est un lieu où l'on retrouve le fleuron du lectorat parisien intéressé par les périodiques traitant de religion, de philosophie, de médecine et de droit. Cinquante abonnements, dont 14 étrangers, font le bonheur des universitaires. Les médiévistes se frotteront aux *Imitations* de Jésus Christ, aux écrits théologiques et aux essais métaphysiques.

La salle de lecture est accessible tous les jours non fériés et dimanches de 10 à 15 heures et de 18 à 22 heures. Elle est interdite aux dames… Il faut en outre obtenir une autorisation écrite de l'administrateur.

Personnages connus : Montfort, Morville, Mortuis (Xavier).

Commission du Vieux Paris

Adresse : hôtel de Chalon-Luxembourg, 26, rue Geoffroy-l'Asnier, IV^e^ arrondissement.
Créée en 1897, dans le but de préserver les vestiges et les vieux bâtiments, elle possède un fonds photographique impressionnant et des cadastres très anciens de la capitale et de ses banlieues.
Elle dépend des services annexes du cabinet du préfet.

Quelques contacts utiles pour les enquêteurs :

Président : Préfet de la Seine ;

Vice-Président : Préfet de Police ;

Secrétaires de Commissions : Lambeau, chef de bureau au secrétariat du Conseil Municipal ; Charles Sellier, bibliothécaire au Musée Carnavalet et Tesson, secrétaire-Trésorier à la mairie du XV^e^.
Ils sont aidés par de nombreux notables comme Jules Guiffrey, directeur des Gobelins, mais aussi le fameux Jules Claretie et le fabuleux Victorien Sardou.

Personnages connus : Montfort.





La menace anarchiste

DOSSIERS DE POLICE À L'USAGE DES ENQUÊTEURS

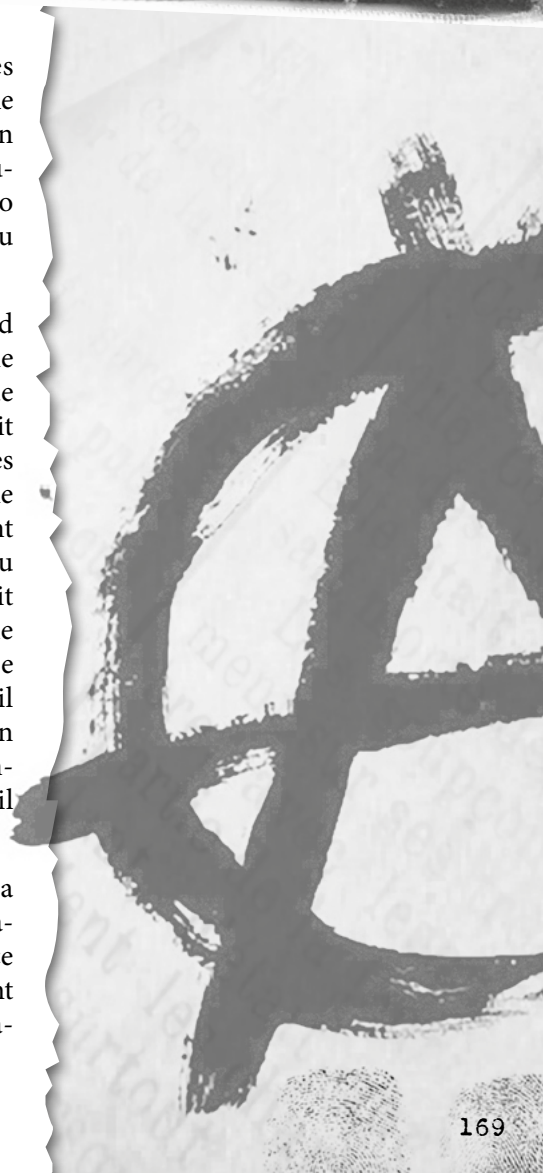
Présentation générale du dossier : les forces de gauche

Nous avons rassemblé deux thèmes à la fois différents et convergents : d'une part, la mouvance de gauche qui gangrène la vie politique selon les élites bourgeoises et constitue pour l'ordre établi un formidable défi, et de l'autre, l'anarchisme militant, de ceux qui posent des bombes et se livrent à un terrorisme avant-gardiste qui défrayera tant la presse de la Belle Époque.

Voici un petit rattrapage pour appréhender l'évolution de ces deux menaces, même si le sensationnalisme des anarchistes prend souvent le dessus sur les socialistes plus policés.

- **1870-1871 :** la Commune de Paris naît de la résistance de la population face à l'oppresseur prussien qui fait le siège de la capitale.
  Le peuple refuse de rendre les armes comme le demandait le gouvernement provisoire, en exil à Versailles.
  S'ensuit une véritable guerre civile qui voit l'écrasement de cette Commune gauchiste dans le sang. Cet événement est un véritable traumatisme pour les mouvements socialistes, qui avaient expérimenté nombre de lois progressistes pendant ce court moment de liberté.
- **11 juillet 1880 :** amnistie des communards dans un objectif de réconciliation civile.
- **5 janvier 1881 :** funérailles d'Auguste Blanqui, un des animateurs de la Commune ; une foule considérable l'accompagne au Père-Lachaise et Louise Michel lui rend hommage.
- **9 mars 1883 :** manifestation des chômeurs à Paris, malgré la préfecture qui tente de la disperser ; des pillages et des affrontements jalonnent son trajet ; Louise Michel, drapeau noir en tête, semble célébrer l'anarchisme.
- **24 mai 1885 :** manifestation pour l'anniversaire de la Commune au cimetière du Père-Lachaise, le rassemblement donne lieu à des affrontements avec la police, qui charge à la baïonnette dans le cimetière, la cavalerie disperse les manifestants extérieurs.
- **5 mars 1886 :** l'anarchiste Charles Gallo jette un flacon d'acide sur la foule à l'intérieur de la Bourse ; le flacon n'explose pas mais répand une mauvaise odeur qui sème la panique, Gallo tire ensuite cinq coups de revolver au hasard qui ne touchent personne.
- **Mars 1892 :** au 136 boulevard Saint-Germain, Ravachol dépose une bombe au domicile du président de la cour d'assises, M. Benoît, qui s'était illustré lors du procès des anarchistes du 28 août 1891 ; il récidive avec une bombe au 39 rue de Clichy, détruisant en partie l'immeuble du substitut du procureur, M. Bulot, qui avait fait condamner ses comparses ; la veille du procès de Ravachol, une bombe éclate au restaurant Very, lieu où il fut arrêté sur dénonciation du garçon Jules Lhérot ; le patron et un consommateur meurent peu après ; le péril anarchiste est à son faîte.
- **22 mai 1892 :** inauguration de la Bourse du travail de Paris ; les fédérations de ces bourses en France, grâce à Fernand Pelloutier, les transforment en un formidable outil du syndicalisme révolutionnaire.





- **Février 1894 :** le 5 février exécution d'Auguste Vaillant au cri de « *Mort à la société bourgeoise et vive l'anarchie !* » ; son crime : une bombe jetée à la Chambre des députés le 9 décembre 1893 ; Émile Henry jette une bombe dans le café Terminus de la gare Saint-Lazare, une semaine après l'exécution d'Auguste Vaillant ; la police procède à des arrestations en cascade dans les milieux libertaires ; le journal anarchiste *Père Peinard* est interdit ; avec lui, de nombreuses autres publications libertaires disparaissent.
- **15 mars 1894 :** attentat à l'église de la Madeleine où l'anarchiste belge Amédée Pauwels se tue lui-même ; sa bombe explose prématurément au moment où il ouvre la porte.
- **21 mai 1894 :** Émile Henry est exécuté à La Roquette ; Voici ses derniers mots : « *Courage camarades, vive l'anarchie !* » ; il est guillotiné, à peine majeur.
- **Juillet 1894 :** vote des dernières « Lois scélérates » qui renforcent la répression contre les anarchistes ; une sérieuse entorse à la liberté de la presse.
- **4 mai 1895 :** parution de l'hebdomadaire *Les Temps Nouveaux*, organe de propagande du mouvement anarchiste.

Les revendications socialistes prennent de l'ampleur. Aucun parti politique de gauche n'existe encore, mais les syndicats, les journaux et certains politiques influents se font les relais des penseurs de « gauche ».
Ces mouvements constituent une menace pour l'État, qui perçoit en eux les mêmes menaces que l'anarchisme. Les militants sont donc surveillés par la Sûreté générale, et les manifestations jugulées par la préfecture.
Cela n'empêche pas les réseaux de se constituer pour jouer les trouble-fête sur l'échiquier des pouvoirs. Cette tendance est d'ailleurs très vivace dans les quartiers populaires, notamment en banlieue.
Quel serait l'effet d'une grève générale sur le chantier de l'Exposition ? Comment les patrons de la haute société maintiendraient leur emprise sur leur main-d'œuvre ?

Les anarchistes

Cette nébuleuse – aux abois depuis les lois scélérates de 1894 – regroupe à la fois des théoriciens, des sympathisants anarchistes et des éléments plus radicaux. Ces derniers, toujours prêts à passer à l'action violente, sont heureusement en minorité.

Il ne faut donc pas céder à l'image d'Épinal de l'anarchiste la bombe à la main, chantant la gloire de Ravachol, prêt à sacrifier sa vie pour un idéal nihiliste. Nombre d'anarchistes sont aussi pantouflards, pacifistes et combattent sur le seul terrain des idées.
Du coup, l'arbre des anarchistes terroristes cache une forêt dont les essences de bois sont aussi diverses qu'incompatibles.

Les socialistes

Cette famille politique tente de s'insérer dans l'État par la voie des élections. C'est un groupe de pression porté par les mouvements syndicaux et ouvriers, qui connaît une scission difficile avec ses composantes anarchistes bien trop gênantes. Jean Jaurès peut être considéré comme leur porte-parole. À l'instar de l'État, l'étiquette « socialiste » recouvre des groupes épars. Ils partagent le même but, mais pas les mêmes moyens…

Là encore, aucune généralité : beaucoup de républicains se réclament de cette mouvance sociale pour contrecarrer les dérives d'un système trop profitable aux patrons. Mais quand on voit que Clemenceau s'en réclame, et qu'on constate de quelle façon il réprimera les grèves pendant la guerre 1914-18, on ne peut qu'être circonspect sur la façon de défendre la classe ouvrière.

Présentation du dossier : qui veut la peau du tsar ?

Le dossier brûlant de ce début de XX^{e} siècle est l'alliance entre la France et la Russie. Le contexte est à la marche à la guerre et l'axe franco-anglais cherche un compère pour bloquer l'alliance des puissances centrales, Allemagne et Autriche. Dès 1890, les prémisses d'une entente se dessinent. Déjà par les célèbres emprunts russes de 1888 destinés à alimenter les caisses du tsar, soucieux du développement rapide de son industrie. La France prouve ainsi qu'elle peut être une République sans s'aliéner les empires, même les plus autoritaires d'entre eux. Dès 1891, l'amitié militaire prend une toute autre tournure. Un pacte est rapidement conclu, de façon à ce que si l'alliance allemande attaquait, les signataires s'offriraient de mutuels services en entrant automatiquement en guerre.

Mais… Tout cela avait un prix. Les courbettes entre officiers des deux armées, mais pas seulement. La police française dut arrêter de nombreux anarchistes russes exilés à Paris, et les rendre à Saint Pétersbourg. On murmure que la police tsariste – l'Okhrana – aurait des bureaux secrets en France pour arrêter tout opposant politique au tsar !

Or, le despote rend visite à son soutien (et bienfaiteur) français, une première fois en l'année 1896. Il pose la première pierre du futur pont Alexandre III qui devra être inauguré lors de l'Exposition Universelle de 1900. Dans les alcôves de l'Élysée, on parle d'une visite officielle du tsar Nicolas II, cinq années après son premier voyage, pour septembre 1901.

Une pression d'enfer tombe sur tous les services de police. Seront-ils en mesure de garantir l'intégrité physique de l'empereur quand une flopée de contestataires russes aiguise ses couteaux, la rage revancharde au ventre ?

Que dire des centaines de juifs qui se sont exilés à Paris pour échapper aux pogroms et que l'État russe avait laissé filer ? Un environnement des plus hostiles qui nécessitera sans doute le concours de tous les policiers et enquêteurs, afin de ne pas compromettre les efforts diplomatiques démesurés qu'a consentis notre pays.

Présentation du dossier : Octobre

Octobre est le nom de code d'un dossier particulièrement épineux. Sous ce vocable se cache le pseudonyme d'un des meurtriers les plus secrets et les plus craints du tout Paris. Beaucoup d'hypothèses circulent sur l'origine de ce nom : serait-ce le mois où l'on aurait trouvé cet enfant abandonné ? Ou le nom de code en vigueur dans un cercle anarchiste ?
Octobre semble être un tueur solitaire dont la trace sanglante s'étale de plus en plus. Il est extrêmement difficile de trouver une logique pour comprendre comment il choisit ses victimes qui ont rarement un lien entre elles. Des ouvriers y côtoient de riches bourgeois, des femmes sont violentées autant que des hommes et quelques enfants qui se trouvaient là où il ne fallait pas être. Car Octobre semble de la race des assassins compulsifs qui voient rouge et qui doivent alors faire couler l'hémoglobine.
Le mystère pourrait rester confidentiel si des journalistes ne recoupaient pas les crimes et se posaient la question légitime d'un tueur unique pour des dizaines d'affaires. Les polices ne peuvent faire l'économie de cette affaire. Le temps presse.

Dernièrement, le criminologue Prudent Boutroux émettait l'hypothèse d'un Octobre anarchiste qui évoluerait dans un milieu ouvrier, car cet environnement professionnel était suffisamment riche pour que les victimes aient pu se trouver sur le chemin de cette Némésis des temps modernes. Quant à savoir si le coupable est boucher, taillandier, rémouleur ou réparateur de locomotive, on navigue encore dans les brumes les plus opaques…

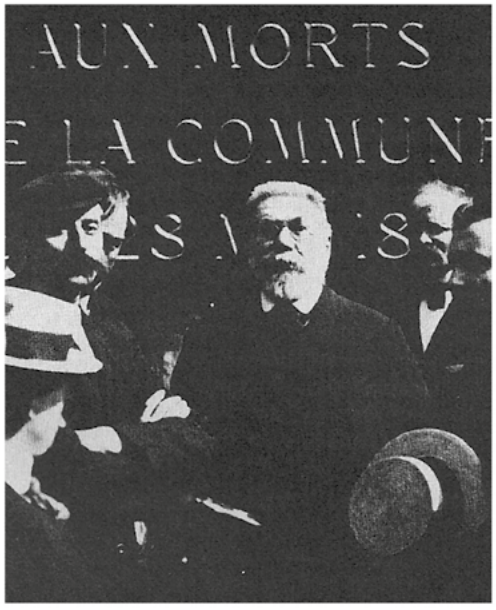
GROUPES

La communauté de Babylone

Certains groupes ouvriers se retrouvent isolés comme les hébreux de Babylone.

La Bédollière, Les Industriels, 1842

Afin de survivre, et de préserver leurs intérêts, les ouvriers ont recours à des systèmes de solidarités. Ces sociétés de secours mutuels et ces coopératives n'ont officiellement pas de portée politique. Pourtant, nombre d'entre elles sont ouvertement pour les nouvelles doctrines sociales, et certaines sont même acquises aux idéaux communards. La Communauté de Babylone se réclame de cet héritage gauchiste qui a failli faire basculer Paris dans leur utopie, avant la féroce répression de 1871. Elle est sise à Arcueil, au sud de Paris, dans le val de la Bièvre, petite rivière méphitique polluée par les industries. Ses membres se rendent régulièrement dans tous les lieux qui ont été importants pour la Commune. Là, ils célèbrent cette époque tragique, afin que le gouvernement sache que, si les communards ont été depuis longtemps amnistiés, ils n'ont pas pour autant pardonné à leurs bourreaux intransigeants.



Si les membres de cette communauté sont pacifiques, ils sont en revanche chatouilleux. Les forces locales de police en sont conscientes et ne se frottent que rarement à elle. Les meneurs tirent souvent leur prestige d'une parenté avec les communards fusillés lors de la répression. Des pontes du socialisme comme Jean Jaurès sont déjà venus haranguer des foules conquises à leurs idéaux.

La Communauté de Babylone s'autogère. Elle organise son propre dispensaire. Un bureau de bienfaisance distribue chaque semaine aux indigents deux kilos de pain, des bons de viande pour 1 F et de chauffage pour 0,75 F. Le médecin et la pharmacie locale sont gratuits. La commune finance aussi une partie des frais occasionnés par l'asile d'aliénés : 26 malades soignés dans un cadre boisé. Elle n'oublie pas ses enfants assistés ou maltraités : l'asile financé par les époux Raspail les accueille gratuitement, sauf le dimanche et la nuit. Trois médecins, deux pharmaciens, trois sages-femmes, un vétérinaire à Montrouge tentent de répondre aux besoins sanitaires.

Mais la Communauté n'est pas la seule dans cette petite région. Si le consensus des ouvriers est assez large autour des idées socialistes, il reste un clivage ancestral entre les cantons. On se bat pour son clocher, contre les communes voisines, avec les canards de Gentilly, les mulots de Villejuif, les boyaux rouges de Bourg-la-Reine ou les fous de Bagneux. Ces voisins accusent bien les Arcueillais de Faux Témoins, depuis que ceux-ci ont dénoncé Cousin de Méricourt au tribunal révolutionnaire… Les anciennes rancunes sont tenaces. Chaque quartier possède sa propre gouaille, ses propres codes. Pour résumer, il y a deux types d'habitants : ceux qui subissent le milieu et ne tardent pas à y sombrer, ceux qui tentent de s'en soustraire et essayent de fabriquer un avenir meilleur.
La banlieue industrielle ressemble à un système digestif qui dissout les vies ouvrières, à moins que celles-ci ne deviennent un poison virulent pour l'ordre établi !

La maison du Peuple

À Clignancourt, une Maison du Peuple a été édifiée impasse Pers, à deux pas de la basilique, pour regrouper les socialistes. La rue de la Chapelle est la principale artère de l'arrondissement, obstruée par le gros camionnage qui livre les nombreux commerçants du coin.

Communauté de Babylone

- **Accès :** 39, rue de la citadelle, Arcueil
- **Membres connus :** Adeline Blanquart ; l'Ogresse
- **Alliés connus :** Jean Jaurès
- **Ennemis connus :** Sûreté Générale
- **Capacités d'action :** 2. Autant pour les ouvriers mobilisables pour un défilé, une grève ou fomenter quelques troubles pour créer une diversion.

La maison du Peuple

- **Accès :** 79 rue St Sauveur, II^{e} arrondissement
- **Membres connus :** Adeline Blanquart ; Jean Jaurès ; Igor Kosky ; Louise Michel ; l'Ogresse
- **Ennemis connus :** détectives de Pinkerton
- **Capacités d'action :** 2. La maison du Peuple est la véritable tête pensante du socialisme parisien et condense tous les activistes des mouvements de gauche. Son influence politique est donc bien réelle.

PERSONNAGES

Louise Michel

Plus de drapeau rouge mouillé du sang de nos soldats. J'arborerai le drapeau noir, portant le deuil de nos morts et de nos illusions.

Louise Michel, meeting de Paris, 18 mars 1882

La Vierge Rouge est au crépuscule de sa vie. Âgée de 70 ans en 1900, elle est l'inspiratrice du drapeau noir pour les anarchistes.
Son engouement pour les thèses de gauche remonte à sa prime jeunesse, quand elle fréquenta quelques milieux blanquistes révolutionnaires.
Mais c'est à la Commune de Paris de 1870, dont elle devint l'égérie, que sa figure devint mythique. Sa déportation en Nouvelle-Calédonie la radicalisa vers l'anarchisme. Revenue en métropole en 1880, elle poursuivit inlassablement son combat politique malgré maints emprisonnements. Six années de réclusion pour les échauffourées et les pillages suite aux insurrections de 1883.
Il lui fallut se réfugier à Londres pour échapper au glaive de la justice, irritée par cette dame qui ne se soumet jamais.

De retour en 1895, elle ne prend pas parti pour le cas Dreyfus. Souvent à Paris pour de nombreuses conférences, elle se rend également à Londres, sa seconde patrie : partie le 23 décembre 1899, elle revient le 17 octobre 1900 pour repartir le 13 novembre, et faire son coming-back en 1902.

- **Accès :** rue du Château-d'Eau, X^{e} arrondissement ; Maison du Peuple ; Quartier de la Folie Méricourt ; Route de la Révolte ; Val de Bièvre
- **Groupe :** la Communauté Babylone ; Section des quinze vingts
- **Amis :** Adeline Blanquart ; Jean Jaurès
- **Ennemis :** Quesnay de Beaurepaire ; Louis Lépine
- **Influence :** 2 en tant qu'égérie de l'anarchisme révolutionnaire.
- **Style :** Illuminé (2)
- **Traits :** anarchiste militante ; tempérament passionné

Igor Kosky

Autant la figure de Louise Michel est incontournable et lumineuse (du moins, pour ceux et celles qui partagent ses convictions), autant celle d'Igor Kosky est ténébreuse. Les deux partagent ce même don d'ubiquité, mais le second préfère s'occulter de la scène parisienne. De lui, on ne connaît que des traces, sanglantes au demeurant, puisqu'il apparaît dans nos fichiers comme un assassin professionnel. Un meurtrier froid, dénué de pitié, spécialiste du crime du politique glorieux ou du malfrat véreux.

Sa tête est mise à prix tant il inspire la crainte, surtout qu'au-delà de sa force peu commune (il étrangle la plupart de ses victimes), il reste un excellent artificier capable de faire sauter la terrasse d'un café à l'aide d'une bombe à clous. En recoupant ses méfaits, beaucoup pensent qu'il agit en fonction de convictions politiques gauchistes, reprenant le flambeau d'un Ravachol, mais en bien plus dangereux et pernicieux. Quelques uns de ses clients ont pu témoigner de la rudesse de ses traits et de ses manières, de cette aura inquiétante et mortifère, et révéler certaines de ses pensées. Mais tous ces témoins ont disparu depuis.

- **Accès :** pas d'adresse connue ; Arsenal ; Canal Saint Martin ; Église russe ; Maison du Peuple ; Paris ; Route de la Révolte
- **Groupe :** la Maison du Peuple
- **Ennemis :** Goron ; Guasco ; Police Chemins de Fer
- **Influence :** 2. Kosky est un excellent connaisseur des milieux anarchistes parisiens.
- **Style :** Condé (3)
- **Traits :** passion pour la ruine et pour la lutte contre les tsars ; tempérament colérique ; anarchiste athée ; tabou : perdre le contrôle de lui-même.

L'Ogresse

Voici l'Ogresse, cette tenancière d'un bordel plutôt chic de la butte Montmartre, à quelques pas du Moulin-Rouge. D'ailleurs il n'est pas rare que les clients de l'un se rendent ensuite dans l'autre pour achever leur nuit de débauche.

Même si la maison Philibert est au nom de son palot de mari, nul ne s'y trompe : l'Ogresse en est la véritable maîtresse. Ancienne prostituée que l'âge a rattrapée, elle n'a gardé que quelques habitués de longue date comme le sergent Gueslin. Mais, dans sa jeunesse, elle a été particulièrement populaire. Elle aime d'ailleurs s'en vanter dès qu'elle trouve une oreille attentive.

Imposante tant par son physique que par sa personnalité, elle fait partie des figures incontournables du quartier. Presque tous la connaissent et l'apprécient : Toulouse-Lautrec et quelques hommes politiques dont nous tairons le nom font partie des clients réguliers de son établissement.

Quant à la Goulue, elle est brièvement passée par sa maison avant de commencer une carrière de danseuse. Outre son statut qui en fait une excellente informatrice, l'Ogresse (dont nous n'avons jamais pu retrouver le vrai nom) semble tremper dans des milieux anarchisants, ayant été aperçues dans de nombreuses conférences de Louise Michel.

- **Accès :** rue Lepic, XVIII^{e} arrondissement ; Halles aux vins ; Maison du Peuple ; Sacré-Cœur
- **Groupe :** Communauté Babylone ; Maison Philibert
- **Amis :** Lucille Andrews ; Droxler ; Gorgias ; Goron ; Félicien Guillaume ; Toulouse-Lautrec ; Marie Vincent
- **Ennemis :** Aucun de connu
- **Influence :** 2 sur le quartier de Montmartre, et en raison de ses relations avec les prostituées.
- **Style :** Fouineur (3)
- **Traits :** passion pour la cause du peuple et l'absolu ; anarchiste catholique ; tabou : respecter la stricte morale catholique (même si cela semble paradoxal…) ; tempérament colérique.

Adeline Blanquart

Adeline est une veuve quadragénaire de belle complexion, mais aux traits durcis par les affres de l'existence et les vicissitudes d'un destin peu clément. Alors qu'elle n'était encore qu'une enfant, sa vie a été marquée par un terrible évènement : la Commune. C'est pour cette cause désespérée que ses parents sont morts fusillés au Père-Lachaise. C'est encore cette cause qui est à l'origine de son engagement politique aux côtés de Jaurès et pour le socialisme. Réfractaire à l'éducation religieuse, elle n'est pas restée très longtemps dans l'orphelinat de sœur Marie-Vincent.

LES CAMARADES
adresseront
tout ce qui concerne
l'anarchie
à A. Mahé & A. Libertad
22, rue de la Barre
PARIS-XVIIIe

l'anarchie

PARAISSANT TOUS LES JEUDIS

ABONNEMENTS
FRANCE
Trois Mois..... 1 50
Six Mois..... 3 »
Un An..... 6 »
ÉTRANGER
Trois Mois..... 2 »
Six Mois..... 4 »
Un An..... 8 »

DEUXIÈME ANNÉE — N° 91 | DIX CENTIMES | JEUDI 3 JANVIER 1907

Par contre, elle y a rencontré l'une de ses bienfaitrices, l'Ogresse, avec qui elle est rapidement devenue amie. Elle est ensuite retournée vivre à l'endroit où elle était née, dans la vallée de la Bièvre. C'est là qu'elle a rencontré l'homme qu'elle a épousé et dont elle a porté les quatre enfants. Adeline aimait ses convictions solides comme le roc, son courage, même si ce sont ses convictions et son courage qui l'ont conduit à mourir sous les balles de l'armée chargée de réprimer la grève qu'il avait déclenchée.

Et si sa vie n'est qu'une longue succession de drames, Adeline Blanquart ne prend pas le temps de verser des larmes. La révolte et la colère sont ses robes de deuil, et elle les arbore avec fierté, lors des nombreuses réunions socialistes où elle se rend. Certains la considèrent comme une digne héritière de la vierge rouge Louise Michel dont elle partage la verve et le charisme. Adeline a quelques alliés de poids dans le conseil municipal d'Arcueil, comme Tranquille-Eugène Barthellemy ou encore Lucien Ulmo, bien qu'ils ne soient que de simples conseillers.

Aujourd'hui, Adeline travaille à la manufacture des gobelins sur des thèmes très divers : Iphigénie, Hernani, les explorateurs français en Afrique, Marie-Antoinette et ses enfants… Elle semble avoir mis à sa botte tous les ouvriers de la célèbre fabrique.

- **Accès :** rue de l'aqueduc à Arcueil (sud de Paris) ; Maison du Peuple ; Route de la Révolte
- **Groupe :** la Communauté Babylone ; la Section des quinze vingts
- **Amis :** Maximilien Grubert ; Jean Jaurès ; Marie Vincent ; Louise Michel
- **Ennemis :** aucun de connu
- **Influence :** 2 en tant qu'égérie du socialisme révolutionnaire.
- **Style :** Condé (2)



Maximilien Gruberg

Maximilien Gruberg est un syndicaliste qu'Adeline Blanquart a rencontré dans les réunions socialistes. Leurs parcours et leurs idées similaires les ont rapprochés. Faisant fi des contraintes sociales qui entourent son statut de veuve, elle s'est décidée à pousser plus loin leur relation. On ne lui connaît pas de métier bien précis. Beaucoup jasent sur le fait qu'il passe plus de temps à chercher du travail qu'à travailler. Pourtant, depuis qu'il s'est mis en ménage avec la veuve Blanquart, la maisonnée ne semble manquer de rien. D'un caractère ombrageux, il reste le cerbère qui dissuade quiconque d'approcher l'égérie du socialisme qu'est devenue Adeline.

- **Accès :** rue de l'aqueduc à Arcueil (sud de Paris) ; Val de Bièvre
- **Groupe :** la Communauté de Babylone
- **Amis :** Adeline Blanquart ; Jean Jaurès
- **Ennemis :** aucun de connu
- **Influence :** 1, il doit sa renommée à sa compagne.
- **Style :** Fouineur (2)
- **Traits :** sanguin ; socialiste militant ; maître en combat [bagarre].

Le comte de Turini

L'essor de la finance au XIXe siècle a attiré à côté des investisseurs sérieux les joueurs en bourse les plus irresponsables. Le comte Turini fait partie de cette seconde classe. Venant d'Italie, ce jeune aristocrate a réalisé quelques placements astucieux qui lui ont permis de faire fructifier son petit héritage et de gagner beaucoup d'argent très rapidement. Mais le jeune comte Turini ne passe pas ses journées à la Bourse, loin de là. En dehors de ses quelques « coups » financiers, il mène une vie mondaine, fréquentant les salons artistiques et politiques où il dispense son point de vue iconoclaste, teinté d'anarchisme et d'anticonformisme, ainsi que les cabarets de la butte Montmartre, s'adonnant à tous les vices possibles, goûtant à toutes les boissons, à toutes les drogues, à tous les plaisirs de la chair – on dit même que l'Anglais Wilde fut un temps son amant.
Éclaboussé par de nombreux scandales comme celui de Panamá, mais jamais englouti, il est considéré par les journaux conservateurs comme le représentant d'une nouvelle caste de financiers sans scrupules accusée de pervertir l'économie. Son sens des affaires et son audace n'en sont pas moins indiscutables.

- **Accès :** 187, rue des Vignes, XVIe arrondissement ; Bourse ; Maxim's ; Montmartre ; Paris ; Prunier ; Sénat
- **Amis :** Belgrand ; Clemenceau ; Gorgias ; Jeannolle de Valneuse ; Kann ; Toulouse-Lautrec ; Tout Paris ; Oscar Wilde
- **Ennemis :** Ligue antisémite ; Nationalistes
- **Influence :** 2 de par sa richesse pécuniaire et ses appuis politico-mondains.
- **Style :** Mentaliste (2)
- **Traits :** royaliste, catholique, antidreyfusard ; passion pour l'ordre et la débauche.

Gorgias

Pour certains, c'est un penseur, un philosophe. Pour d'autres, un poète. Pour les derniers, un idéologue, un dangereux anarchiste. Quoiqu'il en soit, les avis sur cet homme sont contrastés et suscitent de nombreuses conversations aux tables du Moulin-Rouge et dans les estaminets des environs. Tous s'accordent cependant sur une chose : son charisme.

C'est un orateur talentueux, capable de captiver son auditoire en quelques phrases, de charmer, d'effrayer, d'apaiser à l'envie. Et les femmes ne manquent jamais d'ajouter qu'il a un visage d'homme mûr des plus agréables.
Hormis cela, on ne sait que très peu de choses de Gorgias, ce qui le nimbe d'une aura de mystère. On raconte qu'il aurait fondé un club basé sur sa philosophie nihiliste et décadente : « *Nous ne sommes tous que des morts en sursis, autant vivre la vie comme un suicide permanent.* »

Si c'est le cas, peut-être que certains de ses compagnons de débauche, comme Turini, Wilde ou Droxler, en font partie.

- **Accès :** domicile inconnu, traîne souvent à Montmartre
- **Groupe :** inconnu
- **Amis :** Droxler ; l'Ogresse ; Luciano Turini ; Oscar Wilde
- **Ennemis :** Goron
- **Influence :** 2 en tant que gourou d'une prétendue secte.
- **Style :** Illuminé (2)
- **Traits :** apolitique et athée ; passion pour la ruine et l'argent ; maître en société [discours]

Lautrec

S'il est une silhouette familière à Montmartre et au Moulin-Rouge, c'est bien celle du peintre Henri Marie de Toulouse-Lautrec. On dit de lui qu'il est l'âme du quartier, tant il est vrai qu'il en incarne à la fois la bizarrerie, le goût de la fête et l'excès sous toutes ses formes. Il est particulièrement sociable et intégré dans tous les cercles qui fréquentent la Butte, malgré son physique ingrat. Sur son petit corps – il ne dépasse pas le mètre quarante-quatre – est vissé un visage difforme, orné de lèvres et d'un nez disproportionnés.

Il connaît pratiquement toutes les figures du Montmartre libertin, notamment les danseuses de cabaret, les chanteuses ou les prostituées dont il se sert comme modèles pour ses tableaux. On lui connaît des amis qui partagent son goût pour la débauche, comme le comte Turini ou le très britannique Oscar Wilde.

Grand habitué des maisons closes, il compte parmi les habitués de la maison Philibert, l'établissement dirigé par l'Ogresse. C'est donc un indicateur de grand talent, doublé d'un peintre hors norme capable de capter l'essence-même de son modèle.

- **Accès :** 182 rue Lepic, XVIII[e] arrondissement ; Maison Philibert ; Montmartre
- **Groupe :** Maison Philibert
- **Amis :** Droxler ; l'Ogresse ; Turini ; Oscar Wilde
- **Ennemis :** aucun de connu
- **Influence :** 1
- **Style :** Illuminé ; Mentaliste
- **Traits :** passions de la ruine et de Montmartre ; républicain, athée, dreyfusard ; tempérament : sanguin ; tabou : vivre à nouveau selon les codes de sa famille aristocrate.

Rosalie Soubière

Si vous voulez être heureux, nom de Dieu, foutez le Bon Dieu dans la merde !
Si vous voulez être heureux, pendez les propriétaires et coupez les curés en deux.
Vive la Ré…
Chant de Ravachol entonné lors de son supplice, 1892

Rosalie Soubière avait défrayé la chronique judiciaire de 1892 lors du premier procès de Ravachol.
Elle était l'amante de l'anarchiste et œuvra à l'attentat du 136 boulevard Saint-Germain, le 1[er] mai, au domicile du juge Édouard Benoist.

Si elle en réchappa ainsi que ses complices, son amour ne put éviter le couperet de l'échafaud. Rosalie ne s'en remit jamais.

À l'aube de la trentaine, Rosalie s'est reconvertie dans la danse. Elle est devenue l'une des élues de la revue du Moulin-Rouge.

Insomniaque, presque lymphatique, elle s'agite parfois encore aux bras de figures contestataires, tel Déroulède.



- **Accès :** rue Richer, IX[e] arrondissement ; Grange Batelière ; Montmartre ; Opéra ; Paris
- **Amis :** Paul Déroulède
- **Ennemis :** Quesnay de Beaurepaire qui voulut la condamner
- **Influence :** 1
- **Style :** Illuminé (2)
- **Traits :** anarchiste, athée ; tempérament passionné ; folie : maniaque dépressive ; passion pour l'absolu et pour Ravachol (du moins son souvenir)

LIEUX

La maison Philibert

Ce bordel très coté sélectionne sa clientèle parmi les notables parisiens. Il y a des soirées où l'on se croirait dans une annexe de la Chambre des députés… La hiérarchie de l'établissement est stricte : l'Ogresse au sommet de la chaîne (on n'y touche plus, outrages du temps et caractère acariâtre obligent) ; les sous-maîtresses en charge de l'éducation des jeunettes ; les procureuses, les allumeuses, ainsi que les alphonses chez les hommes et les dos-verts pour le bal des débutantes. Les non initiés s'indignent un instant en se demandant où se trouve le dit Philibert. Ce gaillard quadragénaire, complet marron, cravate claire et chapeau Cronsdtadt, s'est fait complètement phagocyter par sa Mégère – pardon du peu ! – l'Ogresse qui lui sert de femme.

Personnages connus : Toulouse-Lautrec, l'Ogresse.

Le Liberty's bar

Adresse : Le Liberty's bar, 5 place Blanche.

Curieux endroit où l'on a du mal à distinguer les sexes entre eux. Même sans l'effet du champagne servi tard dans la nuit, on se perd en conjectures entre les garçonnes, les éphèbes efféminés et les courtisanes endimanchées. À ne plus savoir où donner de la tête…

Personnages connus : Oscar Wilde, le comte Luciano Turini.





La République des scandales

DOSSIERS DE POLICE À L'USAGE DES ENQUÊTEURS

Une nation recule quand elle n'avance plus. La démocratie française compte sur un avenir de progrès. Elle veut des réformes judiciaire et politique. Ces réformes sont nécessaires, ces progrès s'imposent.

Profession de foi de Sadi Carnot, président le 21 décembre 1887

Présentation du dossier

Nous allons vous présenter le gratin parisien : les huiles, c'est-à-dire les élus de la République, les banquiers richissimes, les vils flagorneurs qui parasitent les plus puissants. Pour commencer, regardons de quelle façon on peut appartenir à ces élites en tant que PJ, avant de contempler avec stupeur les intrigues qui agitent le microcosme politique.



Faire partie du Tout Paris

Le Tout-Paris, c'est le gratin, le gotha mondain qui anime les grandes fêtes de la capitale. L'élite parisienne aimait beaucoup partir de Paris, elle y reste désormais. La grand-messe reste les courses à Auteuil, au mois de juin. Pour passer pour « chic », *le Petit Parisien* préconise de ne pas avoir d'enfants, mais de s'attendrir sur ceux des autres, connaître les noms des maîtres d'hôtel, parler de ses rentes et de ses dettes, aller à la messe à Saint-Honoré d'Eylau, porter sa lorgnette les jours de courses, être allé au théâtre de Bayreuth, connaître et aimer Berlin, Nuremberg, et avoir fait l'amour follement dans un hôtel chic de Venise. Petit manuel à l'usage des grands de ce monde, car il n'y a pas que l'Opéra dans la vie des rupins de la capitale. Quelques pistes pour coincer sur le terrain de leurs loisirs favoris les criminels qui se cachent dans la haute société parisienne. Pour être chic, il faut suivre un agenda mondain des plus stricts. Prendre le thé rue Royale, faire ses emplettes avenue de l'Impératrice, aller le jeudi à l'Éden-Théâtre et le vendredi à l'Hippodrome… Un point sur cette vie pas si oisive que cela…

- Opéra les lundis, mercredis et vendredis (jour d'abonnement). Monsieur préférera l'habit, cravaté de blanc, à la redingote admise au palais Garnier. Chapeau haut de forme en soie ou mat, boutonnière fleurie et canne élégante viendront parfaire la tenue. On reconnaîtra les tenants du dandysme aux écarts savants de leurs parures.
- Les autres jours de la semaine, l'homme du monde tire avantage de ses clubs.
- Le week-end, les promenades au bois de Boulogne se font toujours accompagnées pour madame, avec un détour par le Pré Catelan.
- Le dimanche matin est évidemment dédié à la messe.

- Durant la semaine, on peut demander des audiences après les avoir sollicitées par courrier.
- Fin juillet : le Derby de Londres.
- Deauville-Trouville du 5 au 20 août où l'on peut inviter à bord de son yacht.
- Les courses de Dieppe du 20 au 30 août.
- Pour l'hiver : eaux thermales et leurs casinos (Biarritz, Luchon, Ostende) ou la côte d'Azur, pour ne pas manquer le carnaval de Nice. Souvent, les villes d'eau monopolisent les courtes journées d'hiver, on rentre au pire le jour de l'An pour ne pas manquer les agapes.

Il reste de nombreuses étapes pour qui veut réussir son année à Paris. Les cercles ouvrent leurs portes à ceux qui sont recommandés par deux parrains au moins. Cercle agricole pour les grands propriétaires terriens issus de la noblesse ; cercle de la rue Royale où l'admission est soumise au vote ; Jockey-Club au recrutement aristocratique très fermé et même Ladies-club où les femmes aiment à singer les manières des maris. Les cercles sont une seconde famille, on entre en diapason avec les grands secrets de la ville, d'où leur intense popularité. Le salon de Mme Marianne Halphen est un de ces clubs où les élus sont rares, eu égard au nombre de candidats.

Loin de ces fumoirs, le Bois et notamment le Pré Catelan attirent les dames qui ne peuvent s'y rendre qu'accompagnées, pour ne pas se mêler aux filles de joie… Les courses de Longchamp, Chantilly et Auteuil sont un autre passage obligé. Véritable déballage de luxe et de toilettes improbables, c'est aussi l'occasion pour la beauté moins argenté de se distinguer dans une sobriété mesurée.

Les vernissages des expositions sont courus par ceux qui veulent afficher une certaine ouverture d'esprit et une disposition à l'art. Si le contact avec certains artistes est un peu difficile, il est digne d'éloges d'avoir à sa table ou dans son salon les plus reconnus. Contribuer à la renommée d'un artiste, moyennant finance, est une preuve de noblesse. Avec, peut-être, à la clef, une promesse de portrait que l'on placera avantageusement dans sa demeure.

Les grands magasins sont une attraction respectable, à condition de choisir les horaires pour ne pas se mélanger à la plèbe. Afin de montrer son éloquence, on peut dignement discuter des prix, sans néanmoins tomber dans les travers des petits clients des Halles. Par contre, faire l'acquisition de petites toilettes serait une preuve de mauvais goût : à l'Opéra ou aux courses, il serait honteux d'être démasqué par un chroniqueur mondain ou ses pairs…

Nombre de gens guindés n'habitent plus Paris intra-muros, devenue irrespirable. Mais s'il le faut, il est avantageux d'élire domicile dans un hôtel où l'on est au fait de vos petites habitudes. Au cœur du I^er^ arrondissement, votre choix se portera sur l'Hôtel du Louvre ou le Régina, fraîchement inaugurés en cette année 1900. Valeurs traditionnelles mais sûres : le Ritz ou le Westin. Pour les anglophiles, l'Hôtel Édouard VII, le Westminster et le Victoria Palace sont à quelques lieues de là.

Présentation de l'intrigue : la menace nationaliste

23 février 1899. Les troupes chargés d'accompagner le convoi funèbre de Félix Faure, feu le président de la République, reviennent au pas place de la Bastille. La cérémonie fort conventionnelle s'est passée sans encombre et pourtant, les mines des généraux présents sont sombres. Ils ont tous reçu l'invitation d'un certain Paul Déroulède, et jaugent la proposition avec appréhension.

Place de la Nation. Le célèbre homme politique barbu s'élance d'un trottoir à la rencontre des militaires. Il semble de prime abord perdu, cherchant du regard un certain Pellieux, qui lui avait assuré de son soutien. Il n'est pas là. Déroulède ne peut tourner les talons. Il a derrière lui cinq cents ligueurs qui n'attendent que d'accompagner les contingents à l'assaut de l'Élysée. Ce sera le général Roget. Il saisit la bride de son cheval et l'exhorte à le suivre. « *Mon général, sauvez la France ! Vive la République ! À l'Élysée ! À l'Élysée !* ». Un silence en retour qui vaut pour refus. Déroulède le suit jusque la caserne. C'en est trop. Il est arrêté.

Le procès s'ouvre. Déroulède jure aux grands dieux que s'il est relaxé, il recommencera. Il est relaxé. Il recommence. Sauf qu'une armada d'indics et de flics traquent le moindre de ses faits et gestes. Le gouvernement a instauré un « cabinet de défense républicaine » dès le 22 juin 1899, on récolte 67 activistes dans le filet judiciaire et pénitentiaire. Neuf sénateurs deviennent juges. Le nationalisme français connait son premier coup d'arrêt, la République parlementaire a sécrété ses premiers anticorps pour affaiblir ce virus insidieux.

Nationalisme. Un mot à la mode en cette fin de XIX^e^ siècle, et à l'unisson de nombreuses convictions de nos concitoyens. Le souvenir de la guerre perdue par l'Empire de Napoléon le petit, en 1871, est vivace, et cultivé dans toutes les écoles, toutes les fêtes nationales, et tous les foyers d'Alsace et de Lorraine.

Cependant, faites le distinguo entre le nationaliste et son homologue, le patriote. Le premier axe aussi son discours sur la défense de la patrie mais il a des opinions politiques tranchées, opposées aux valeurs républicaines. C'est dans son opposition à notre régime que nous trouvons la cause de sa dangerosité.

Des hommes forts deviennent les apôtres de la cause nationaliste, porte-paroles disant tout fort ce que beaucoup pense tout bas. Pour faire triompher leurs idées, ils ont besoin de boucs-émissaires et ce sont les députés, sénateurs, élus de la République qui en sont les cibles. Souvenez-vous, sauf si vous êtes trop jeunes, de l'épopée du général Boulanger, qui en 1888, faisait trembler le pouvoir en place et apparaissait au Palais-Bourbon comme s'il pouvait faire le coup d'État. Heureusement, il a tergiversé, au grand dam de ses adorateurs. Nous vous en présenterons certains, toujours actifs.

Heureusement encore, le comité des nationalistes est un ensemble fort peu soudé. Entre royalistes, boulangistes, bonapartistes et simples patriotes, les écarts sont abyssaux, et les moyens d'action rarement consensuels. La République peut souffler devant ces querelles de clochers, même si ces cloches sonnent à l'unisson dès qu'elle fait le moindre faux pas.

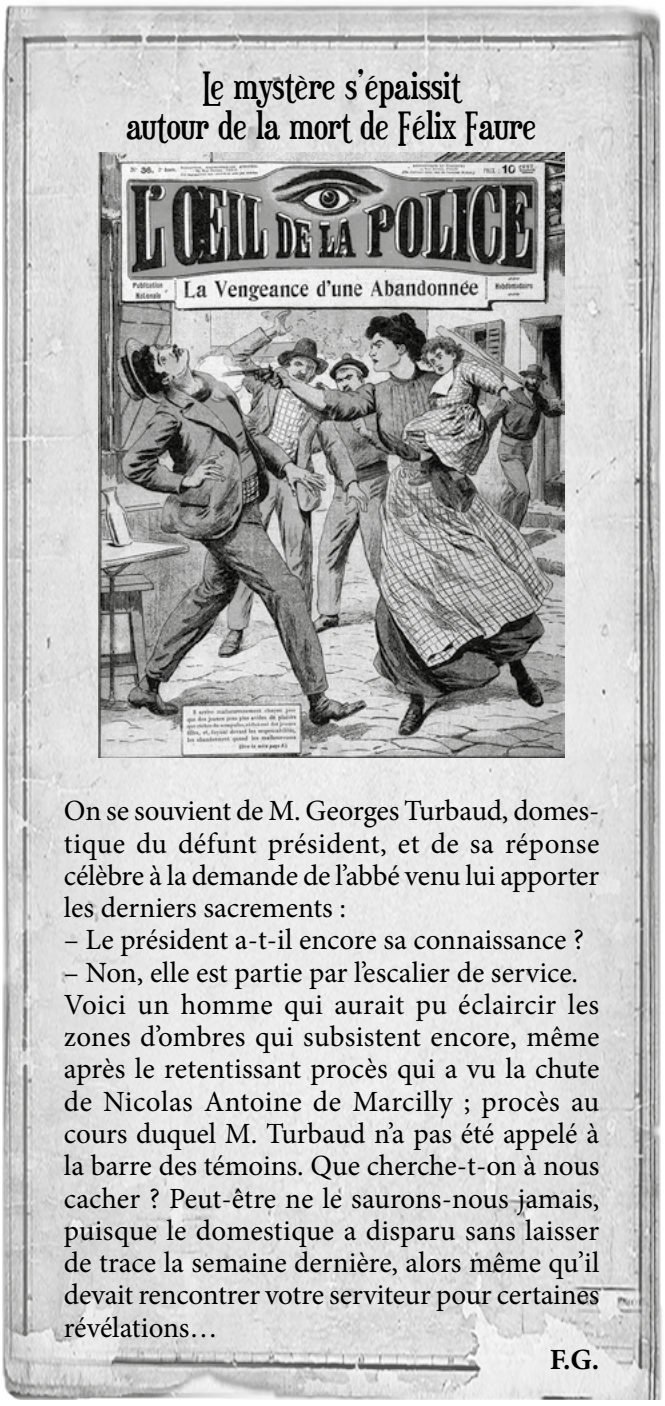
Le spectre des coups d'État – comme celui tenté par Déroulède et ses acolytes lors de la marche funéraire du président Félix Faure – les accusations de corruption contre les députés, les hérissements continuels au moindre incident de frontière, seront les principales menaces que tout enquêteur ayant la fibre républicaine devra déjouer.

Présentation de l'intrigue : Qui a tué Faure ?

Dans notre présentation de la Belle Époque, nous avions déjà évoqué le cas de Félix Faure et des turpitudes qui ont présidé à sa fin. D'après les citations qui ont servi d'épitaphes politiques, on constate à quel point Faure est peu regretté. Loubet a eu le courage, en le remplaçant, de mettre un terme à l'Affaire Dreyfus, mais en s'attirant une puissante opposition.

Finalement, rares sont les présidents qui auront été aussi vite enterrés. Cependant, le doute demeure sur la véritable cause de son décès. Certes, l'hypothèse de la visite opportune de son amante, Marguerite Steinheil, est la plus plausible, surtout que la belle a une réputation d'amante sulfureuse à même de faire passer son étalon de vie à trépas par l'excellence de ses pratiques.

Mais elle a toujours nié avoir été sur les lieux de l'incident, et les témoins oculaires ne sont pas sûrs de l'avoir identifiée. Ils savent que Faure était avec son amante en galante compagnie, mais était-ce forcément Steinheil ? Le pouvoir en place n'a pas commandité d'enquête supplémentaire. L'orgueil national en a déjà pris pour son grade, et les autorités souhaitent probablement enterrer définitivement et Faure, et sa réputation bien gênante. Pourtant, si la vérité était autre, il se pourrait que l'on découvre l'une des plus grandes manipulations de ce siècle, qui pourrait secouer jusqu'aux tréfonds de l'âme républicaine…



Le mystère s'épaissit autour de la mort de Félix Faure

L'ŒIL DE LA POLICE

La Vengeance d'une Abandonnée

On se souvient de M. Georges Turbaud, domestique du défunt président, et de sa réponse célèbre à la demande de l'abbé venu lui apporter les derniers sacrements :
– Le président a-t-il encore sa connaissance ?
– Non, elle est partie par l'escalier de service.
Voici un homme qui aurait pu éclaircir les zones d'ombres qui subsistent encore, même après le retentissant procès qui a vu la chute de Nicolas Antoine de Marcilly ; procès au cours duquel M. Turbaud n'a pas été appelé à la barre des témoins. Que cherche-t-on à nous cacher ? Peut-être ne le saurons-nous jamais, puisque le domestique a disparu sans laisser de trace la semaine dernière, alors même qu'il devait rencontrer votre serviteur pour certaines révélations…

F.G.

Présentation de l'intrigue : duels à la médiévale

Plusieurs meurtres ont eu le mérite d'attirer l'attention des autorités, en raison de leurs singularités. En effet, à chaque fois, les victimes ont été agressées à l'aide d'armes tranchantes ou contondantes qui, selon l'expertise légiste, appartiennent aux râteliers d'armes médiévales.

Les victimes sont issues de milieux divers et sans liaisons apparentes entre elles. Cela accroît la perplexité des autorités de police, qui ont pour l'instant abandonné l'affaire, surtout que les scènes de crime appartiennent à des juridictions fort différentes.

L'hypothèse d'un tueur itinérant est à retenir, malgré l'absence de mobile (aucun objet n'a été dérobé).
Les enquêteurs souhaitant rouvrir le dossier se feront violence en poussant les portes de la Morgue, où sont exposés les cadavres, et enquêteront dans des milieux spécialisés dans ces époques lointaines.

Présentation du dossier : la revanche contre l'Allemagne

La poussée de fièvre nationaliste ne peut se contenter d'une cible intérieure, il faut aussi un épouvantail extérieur et ce sera le prussien. Ne vous détrompez pas, mes propos ne traduisent pas mon alignement politique, mais en tant que fonctionnaire de police, je me dois de critiquer et d'émettre de vives réserves quant aux discours nationalistes.

L'Allemagne est l'ennemi à abattre et seule la rancœur que cultivent nos compatriotes envers l'humiliation de 1870 pourra les souder autour d'un chef de guerre. Ce fut Boulanger en son temps, et maintenant, Paul Déroulède et les siens cherchent une autre égérie, même du fonds de leur cellule ou de leur exil.

La mission des agents de l'ordre est de surveiller et de ficher les principaux meneurs, qu'ils soient démagogues ou « chauffeurs » de foule. Leurs arrestations préventives pour des motifs quelconques sont les seuls moyens de les neutraliser avant qu'il ne soit trop tard. Participer aux défilés du 14 juillet est un moyen aisé, encore faut-il s'y faire adouber.

Enfin, protéger l'ambassade d'Allemagne et ses ressortissants est également une mission essentielle. Je sais que tous ne partagent pas ma conviction que la paix est la meilleure des options face à l'imposante Allemagne, mais n'oubliez pas le cœur de votre objectif qui reste la protection de la population face à tout type de danger, fût-il intérieur.

Présentation du dossier : les emprunts russes

Les relations entre la République et la Russie tsariste sont au beau fixe. Nous devons nous en réjouir, tant cet allié nous permet de redresser fièrement la tête face à nos ennemis d'hier et d'aujourd'hui.

Cependant, toute relation entraîne contagion, voire contamination. Ici, le péril est multiple. La Russie est un foyer d'émigration juive, victime de pogroms. Il ne nous appartient pas de juger le gouvernement russe à ce sujet, juste à prendre conscience que cet apport de population nécessite des moyens de la contrôler, de l'identifier, et éventuellement, de la juguler.

Parmi les réfugiés, des exilés politiques qui entretiennent de véhémentes tribunes anti-tsaristes. Il nous appartient de connaître ces propagandistes et de les neutraliser quand l'État nous demande de le faire. Et de les mettre hors d'état de nuire, s'il s'agit d'anarchistes, de sympathisants gauchistes, prompts à enseigner le maniement d'explosifs.

Autre sujet de préoccupation, des rumeurs insistantes font état d'une police secrète tsariste qui se connecterait illégalement à nos propres services de sécurité. Je demande la plus grande vigilance de la part des agents, afin d'éviter de souscrire à ces activités d'espionnage. La Cour Martiale, les blâmes ou les mises à pied sont les seules impasses possibles pour ce qui serait assimilé à de la haute trahison.

Marcilly est-il encore vivant ?

Nos lecteurs se souviennent sans doute de celui que l'opinion avait surnommé le Génie du Crime ; il y a moins d'un an, le procès retentissant de l'affaire Faure - couvert par votre serviteur - mettait à jour la double vie présumée du député conservateur de Levallois, soupçonné de diriger en secret la pègre. Accusé d'avoir fomenté le complot contre feu notre président, il a disparu à l'issue du procès, contraint à l'exil, mort dans quelque obscure colonie selon certains. Mais le Petit Parisien ne saurait se contenter de rumeurs et pose des questions : Lépine et Grayssac ne garderaient-ils pas secrètes certaines informations sur le retour de Marcilly à Paris ? Et quelles révélations gênantes ce dernier pourrait-il faire au sujet de la mort de Félix Faure ?

F.G.

GROUPES

Les républicains

Les républicains ont enfin triomphé dans la course aux législatives, distançant régulièrement les monarchistes et autres concurrents depuis les années 1880. Cependant, ce n'est pas toujours la fête lors des scrutins plus locaux, comme dans la versatile Paris, où les nationalistes tiennent régulièrement la corde.

Tranquillement installés dans toutes les rangées de l'hémicycle, les républicains tentent de composer une belle famille qui n'en est pas moins entachée de querelles et de mouvements centripètes.

En effet, il faut distinguer les forces radicales (Clemenceau, Combes, Dupuy…) des socialistes (Jaurès), faire la césure entre colonialistes (Michel Royer) et anticolonialistes (Clemenceau), et même si les convictions sont similaires, les batailles d'egos sont parfois titanesques…

Cependant, leur mainmise sur le pouvoir est stable. Il faut parfois des dangers menaçant les fondements du régime pour que les différents s'estompent, et l'Affaire Dreyfus a été salutaire sur ce point : Waldeck-Rousseau exile les pontes du nationalisme pour une décennie, les monarchistes et les cléricaux se fourvoient dans le mauvais camp et se décrédibilisent. Même si les vieux briscards de la politique républicaine savent que les vieux lions blessés sont les plus âpres à chasser, l'opposition est clairement affaiblie.

Le relais vers l'Élysée est assuré par Armand Gentil, conseiller et faiseur de discours pour le président Émile Loubet ; les assises financières reposent sur le pactole de Kann, et l'intelligentsia se tient dans le salon de sa femme, la douce Marianne Halphen.



Les républicains

- **Accès :** 49 à 51 avenue d'Iéna, XVI[e] arrondissement. Cependant, s'approcher des puissants n'est pas à la portée de tous. Le monde politique repose surtout sur des recommandations de la part de mignons et de sous-fifres.
- **Membres :** Georges Clemenceau ; Émile Combes ; Jean Dupuy ; Armand Gentil ; Marianne Halphen ; Jean Jaurès ; Maurice Édouard Kann.
- **Amis :** la Ligue des droits de l'homme ; le Petit Parisien.
- **Ennemis :** Jules Guérin ; les Intransigeants ; la Ligue antisémite ; les Monarchistes ; les Nationalistes.
- **Influence :** 4. Ils sont au pouvoir et les urnes leur donnent de plus en plus raison, au fur et à mesure de la montée en puissance de la IIIe République. Ils forment les lois et les font respecter. Ils ne sont plus très loin de gagner les âmes des citoyens français.
- **Style :** Condé (4).

Les monarchistes

- **Accès :** 45 rue Galvani, XVII[e] arrondissement. Si l'on n'est pas du sérail, il est fort probable que l'on sera écarté de ce milieu dynastique, attaché aux origines et à la pureté du milieu. Si l'on possède des origines nobles, qu'on nous reconnaît des actes clairement en faveur de la cause royaliste, ou qu'on fasse partie des alliés dénombrés ci-dessous, ce sera beaucoup plus simple !
- **Membres :** Maurice Barrès ; Joseph Lasies ; Armand Mackau.
- **Amis :** la Ligue antisémite ; les Nationalistes ; l'Ordre de St Michel ; Msgnr Richard.
- **Ennemis :** les Républicains.
- **Influence :** 3. Bien qu'en perte de vitesse dans les urnes, les monarchistes ont encore une assise importante dans le cœur de la population, et comptent sur de nombreux subsides.



Les monarchistes

Monarchistes, royalistes et même bonapartistes agitent vainement leurs bannières qui fédèrent de moins en moins de « camelots du roi ». La bataille semble perdue malgré l'activisme de ses vieux défenseurs, ou l'idéalisme de ceux qui s'estiment déçus de la IIIe République.
Les querelles intestines entre légitimistes, orléanistes et autres « héritiers légitimes de l'Ancien Régime » n'arrangent rien à l'affaire. Du coup, le camp monarchiste est souvent obligé de s'allier contre-nature, avec les autres contempteurs de la République souveraine.

Les nationalistes

Tout a été dit ou presque dans notre présentation de l'intrigue sur la « menace nationaliste ».

Les nationalistes

- **Accès :** 114, rue de La Fayette, Xe arrondissement. Il est plus difficile de trouver des contacts actuellement, le camp nationaliste ayant été décimé lors des coups de filet orchestrés par les républicains.
- **Membres :** Maurice Barrès ; Godefroy de Cavaignac ; Paul Déroulède ; Joseph Lasies.
- **Amis :** la Ligue antisémite ; les Monarchistes.
- **Ennemis :** le Cercle Sabbatique ; Émile Combes ; Theodor Herzl ; Jean Jaurès ; la Préfecture de Police ; les Républicains ; le comte de Turini.
- **Influence :** 2. Devenus les ennemis intimes du pouvoir en place, les nationalistes se sont attirés de nombreuses sympathies, notamment dans cette époque où les tensions internationales se font de plus en plus fortes.

PERSONNAGES

Armand Gentil

Armand Gentil est un homme que l'on ne remarque pas, un homme d'apparence banale et discrète… Et pourtant, à la Bourse, à l'Assemblée nationale ou dans les salons de l'Élysée, il est l'un de ceux qui font la loi. Homme de l'ombre, conseiller politique du président Loubet, il joue de ses contacts, dispense savamment ses informations et sait faire pression sur tel ou tel pour promouvoir ses idées. Ses amis sont les riches et les puissants : MM. Kann, Lépine, Dupuy. Ses convictions sont modernistes, mais il n'est pas pour autant à ranger parmi les idéalistes. C'est avant tout un pragmatique, un véritable politicien qui a appris à ne pas s'embar¬rasser d'inutiles scrupules.

Selon l'approche des enquêteurs, Gentil peut se révéler un formidable adversaire, ou, au contraire, un allié très efficace. Mais, dans ce dernier cas, il ne leur faudra pas oublier que pour un homme tel que lui, un service rendu n'est jamais gratuit. Si la contrepartie n'est pas réclamée immédiatement, un jour ou l'autre, il se rappellera à leur bon souvenir pour qu'ils paient leur dette.

- **Accès :** place de l'Alma, VIIIe arrondissement ; Assemblée Nationale ; il faut généralement le trouver dans un lieu de pouvoir politique.
- **Groupe :** les Républicains.
- **Amis connus :** Dupuy ; Guillot ; Charles Lemoine ; Clemenceau : Combes.
- **Ennemis :** aucun.
- **Influence :** 4. Objectifs :maintenir l'ordre républicain contre toutes les forces politiques contemptrices (monarchistes, populistes et consorts). Pour cela, il dispose d'un énorme carnet d'adresses de personnalités qui lui sont toutes redevables.
- **Style :** Limier (4).
- **Traits :** républicain, agnostique ; tempérament : flegmatique.

Maurice-Édouard Kann

S'il est un personnage incontournable dans le monde de la finance, c'est celui du banquier Kann, l'un des hommes les plus riches de Paris. Héritier d'une longue lignée de banquiers allemands installée en France, son sens des affaires infaillible lui a permis d'accroître une fortune déjà considérable, et, surtout, d'acquérir une influence économique et politique indéniable.

Au niveau politique, il semble difficile de le classer avec certitude dans un quelconque courant. On le sait proche des progressistes, et notamment du conseiller politique Armand Gentil, mais il peut aussi tenir des propos très durs à l'égard des nouvelles doctrines sociales défendues par Jaurès ou Clemenceau… Si nombre de ses amis ne cachent pas leur anticléricalisme, il reste très attaché à l'Église qu'il finance par des dons très généreux.

Les nombreux invités qui se sont succédés dans son hôtel particulier, avenue d'Iéna, ont pu se rendre compte de la passion manifeste du banquier pour l'art symbolique. Tableaux représentant d'étranges scènes à caractère religieux, sculptures venues d'Orient ou d'Afrique, art égyptien, objets issus de cultes lointains, les goûts de collectionneur de Maurice-Édouard Kann dévoilent un homme plus complexe qu'il n'y paraît de prime abord.

- **Accès :** 49 à 51 avenue d'Iéna, XVI^{e} arrondissement ; Archives Nationales ; Quartier de la Folie Méricourt. Toute recommandation de la part d'un personnel du journal, ou d'un élu politique pourra hâter la rencontre avec un PJ.
- **Groupe :** les Républicains.
- **Amis connus :** les Détectives de Pinkerton ; Georges Grison ; Jeannolle de Valneuse ; comte de Turini.
- **Ennemis :** aucun.
- **Influence :** 3. Sa puissance politique et financière est presque sans commune mesure sur Paris.
- **Style :** Mentaliste (2).
- **Traits :** républicain, athée, dreyfusard ; passions pour soi et sa collection d'art ;
- **Tabou :** la morale catholique ;
- **Tempérament :** flegmatique.

Michel Royer

Voilà quinze ans que M. Royer occupe des fonctions républicaines comme juge de paix député de la Somme. On le connaît à l'Assemblée comme un orateur confirmé, une « grande gueule » de la trempe de Jaurès.

La presse le bichonne, lui qui représente cette « *terre qui ne ment pas* ». Cette intégrité l'a écarté du scandale de Panamá (1892) qui éclaboussa une bonne partie des parlementaires.

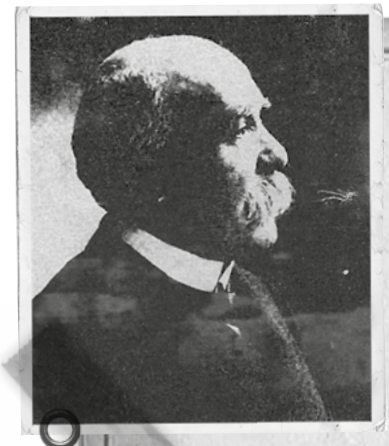
Sa passion secondaire (la chasse) lui a transmis un autre idéal : franchir ces saintes frontières pour voyager dans les colonies, terres inviolées où ses safaris lui ont ouvert l'esprit.

Il est conscient de la haute mission civilisatrice que la France mène là-bas ; il a arpenté les territoires les plus inhospitaliers pour repousser les limites de l'explorateur qui sommeille en lui.

- **Accès :** rue de la Bastille, IV^{e} arrondissement ; Bofinger ; Prison de Sainte Pélagie ; Sénat.
- **Groupe :** les Républicains.
- **Amis connus :** Maurice Barrès ; Anatole Deibler ; Paul Déroulède.
- **Ennemis :** Theodor Herzl.
- **Influence :** 2.
- **Objectifs :** faire cohabiter le côté progressiste et traditionnaliste de la République. Un subtil mélange entre la vieille et la nouvelle France. Michel Royer dispose d'une certaine aura auprès de ses pairs députés. Il adore aussi se plonger dans des enquêtes mystérieuses, quitte à mettre semble-t-il sa personne en danger.
- **Compétences :** maître en société et en traque.
- **Style :** Fouineur (3).
- **Traits :** républicain radical, colonialiste, dreyfusard.

Georges Clemenceau

Voici un personnage haut en couleur de notre République, craint par ses adversaires au vu de la cruauté des blessures physiques et morales de ses trois armes : la plume, la langue et l'épée (ou le pistolet). Ayant le sens de la formule, Clemenceau est une mascotte de l'hémicycle. Ancien médecin qui exerça une bonne vingtaine d'années, il aida grandement les victimes de la Commune. Sa carrière politique commence en 1876 avec un siège de député radical, parti dont il prend la tête. Certains voient en lui un « rouge dangereux ». Avec une première prise de tête avec Jules Ferry sur la politique coloniale, il ne laisse aucun répit à ses adversaires, et par ses manœuvres occultes et son influence, fait la pluie et le beau temps sur les élections présidentielles et la chute des ministères. Il sera l'artisan de la déchéance du général Boulanger. Avec un tel pedigree qui lui vaut le surnom, dans les alcôves du Palais-Bourbon, de « Tigre », Clemenceau ne compte plus ses ennemis. Battu en 1893, il revient sur le devant de la scène en aidant Zola dans sa croisade dreyfusarde. Reste pour lui aujourd'hui à reconquérir un mandat.



- **Accès :** 8 rue Franklin, XVI[e] arrondissement. On le trouve à l'académie de médecine parfois, dans les locaux de son journal, *La Justice*, souvent, ou au restaurant Le Prunier.
- **Groupe :** Anticléricaux ; Républicains.
- **Amis connus :** Gustave Eiffel ; Ferdinand de Grayssac ; Jean Jaurès ; Émile Zola.
- **Ennemis connus :** Quesnay de Beaurepaire ; Paul Déroulède ; la Ligue antisémite.
- **Influence :** 3.
- **Objectifs :** reconquérir un mandat politique pour faire triompher les vues de la gauche radicale. M. Clemenceau a une connaissance encyclopédique des faits concernant la Commune, l'Affaire Dreyfus et la plupart des faits politiques des trente dernières années. En effet, il en fut souvent l'instigateur…
- **Style :** Condé (2) ; Mentaliste (1).
- **Traits :** républicain radical, anticolonialiste, dreyfusard.

Émile Combes

Le sénateur radical Combes commence sa carrière en 1885, prenant le contrepied de sa destinée qui était plutôt celle des ordres. Sans doute promis à un très bel avenir, Combes est réputé pour être intransigeant sur la fidélité des élus aux valeurs de la République. Cet ancien médecin de Charente n'est pas dreyfusard, mais en fonctionnaire zélé, il est le fer de lance du gouvernement de défense républicaine. C'est aussi le porteur du projet de séparation de l'Église et de l'État de 1905, du moins, la soupape du gouvernement qui ira au bout de cette logique. Du coup, Combes devient malgré lui la Némésis des défenseurs de l'Église, dont les journaux tirent à boulet rouge sur ce nouveau Satan sénatorial.



- **Accès :** 9 rue Duvivier, IX[e] arrondissement ; Sénat. Combes n'aime pas parler aux inconnus, et ne souhaite pas être détourné de ses missions.
- **Groupe :** Anticléricaux ; Républicains.
- **Amis connus :** le juge Guillot.
- **Ennemis connus :** les Intransigeants ; les Nationalistes.
- **Influence :** 2. Combes peut offrir de nombreux soutiens politiques.
- **Objectifs :** affermir la gauche radicale et mettre en application, de manière implacable, tout ce que le gouvernement décide.
- **Compétence :** maître en intrigues et en sciences du vivant [médecine].
- **Style :** Mentaliste (2).
- **Traits :** républicain radical, anticlérical.

Jean Jaurès

Ce jeune quadragénaire est le plus grand tribun socialiste en exercice. Père de Madeleine, jeune adolescente réservée, il fête le second anniversaire de son fils Louis Paul. En 1892, une grande grève achève de le convertir aux idées de gauche.

Il explose lors de l'Affaire Dreyfus où il se convertit à la cause dreyfusarde avec le *J'accuse* de Zola, tentant de convaincre ses amis socialistes, qui n'aiment pas l'idée de défendre un officier de l'armée. Cet engagement lui coûte son fauteuil de député et il redevient journaliste, comme le fait Clemenceau en ce début de 1900.

Cependant, Jaurès est aussi un homme de l'ombre, tête pensante de la gauche, voix du socialisme qui ne se taira jamais. On entend ses harangues en banlieue, et il conseille de nombreux syndicats, de nombreuses fraternités ouvrières, comme celles d'Arcueil, au sud de Paris.



- **Accès :** 140, rue Montmartre, II[e] arrondissement ; Journal *l'Aurore* ; la Maison du Peuple ; le Père Lachaise ; le Quartier des quinze vingts ; le Val de Bièvre. Jaurès est affable, s'enflamme rapidement pour une bonne conversation politique.
- **Groupe :** Républicains.
- **Amis connus :** Adeline Blanquart ; Georges Clemenceau ; la Communauté de Babylone ; Maximilien Grubert ; Louise Michel; la Section des quinze vingts ; Émile Zola.
- **Ennemis connus :** la Ligue antisémite ; les Monarchistes ; les Nationalistes.
- **Influence :** 3. Jaurès veut simplement faire triompher ses vues humanistes et socialistes. Il jouit d'une aura prestigieuse auprès des élus radicaux, et des communautés ouvrières même anarchistes.
- **Compétences :** maître en société [discours], en intrigues [journalisme] et en sciences de l'homme [philosophie].
- **Style :** Mentaliste.
- **Traits :** républicain socialiste, dreyfusard.

George Grison

George Grison approche désormais de la soixantaine. Ce journaliste de Paris Illustré, Le Voleur et Le Figaro s'est essayé aux drames sentimentaux ou patriotiques, à quelques opuscules sur des procès ou des catastrophes. L'appartenance à la droite conservatrice et la peur des incidents semblent avoir guidé ses pas. L'inverse donc d'un progressiste : le criminel mérite la guillotine, les bandits le bagne, les pauvres ne sont pas loin d'être tous des malandrins.
Néanmoins, il laisse sourdre dans ces écrits une compassion, notamment pour les enfants et les femmes prisonniers de cette bassesse ouvrière, et s'éloigne de certains de ses pairs politiques en n'ayant aucune attirance pour l'antisémitisme.
Grison a quelque succès depuis la publication de son ouvrage « *Paris horrible et Paris original* », espèce de radioscopie des quartiers pauvres et/ou criminels, paru en 1882. Qu'on partage ou non ses points de vue, il en connaît plus sur le rayon que les îlotiers qui font leurs rondes dans les banlieues. Car il se travestit parfois pour se fondre dans ces milieux, adoptant l'argot, l'aspect, les us et coutumes de ceux qu'il décrie tant.

- **Accès :** passage d'Enfer, XIV[e] arrondissement ; Quartier de la Folie Méricourt ; Quartier des quinze vingts ; Quartier Saint Merri ; Route de la Révolte ; Val de Bièvre. Grison est facile à trouver dans les rédactions des trois journaux auxquels il collabore, sauf quand il est en « planque ». Il est cependant très méfiant envers ceux qui ne partagent pas ses convictions, et reste l'obligé de ceux qui viennent de son employeur (si les PJ le connaissent…).
- **Amis connus :** Goron ; Kann.
- **Ennemis connus :** les Chevaliers de la Hotte ; les Chiffonniers ; le Syndicat des mendiants.
- **Influence :** 2.
- **Objectifs :** décrire l'hydre du crime, convaincre de l'injustice du système politique en décrivant ses conséquences, donner dans le sensationnel… Un peu ou tout à la fois. Ses articles ne sont pas si attendus que ceux d'un Hervé Blanc, d'un Clemenceau ou d'un Drumont. Mais il a ses fidèles et il modèle leur vision de la société et de la menace de l'Hydre du crime.
- **Compétences :** maître en larcin [déguisement], et en sciences de l'homme.
- **Style :** Fouineur (3).
- **Traits :** conservateur, catholique. Passions pour l'intrigue et pour l'ordre.

Marianne Halphen

L'épouse du riche banquier Maurice-Édouard Kann est une femme ravissante qui laisse rarement les nombreux invités du couple indifférents. Même passé les cinquante ans, elle a su séduire ce ponte de la finance et le marier en 1897. On la nomme de son nom de jeune fille même si devant la loi, elle est devenue Marianne-Charlotte Halphen. Si sa beauté de femme grande et exubérante ne correspond pas aux canons contemporains, son aura est bien réelle. Sa conversation la distingue de l'image habituelle de l'épouse dans ce milieu : effacée et dépourvue d'opinion personnelle. Cette singularité explique également le succès du salon qu'elle tient chaque semaine (généralement le vendredi soir) dans l'hôtel particulier de l'avenue d'Iéna.

Très mondaine, encore plus que son mari, madame Halphen cultive des relations personnelles avec les grands noms du Tout-Paris. On croise dans son salon des artistes comme Toulouse-Lautrec, des militaires comme le capitaine Saint-Yves, des politiques comme le président Loubet, ou encore le préfet Lépine. Le salon de Mme Halphen est donc avant tout politique, on y croise le discret conseiller élyséen Armand Gentil, le juge Guillot ou encore l'éditorialiste Jean Dupuy.

- **Accès :** 49 à 51 avenue d'Iéna, XVI[e] arrondissement ; Église St Julien le Pauvre ; Grand Guignol ; Opéra. Il faut être recommandé pour approcher Marianne et son salon, et persévérer pour approcher son cénacle de favoris. Le salon se déroule au 49 avenue Iéna, dans les nouveaux locaux édifiés par son richissime mari.
- **Groupe :** Républicains.
- **Amis connus :** Sigmund Freud ; Toussaint Lenestour ; capitaine Saint Yves ; Marguerite Steinheil.
- **Ennemis connus :** aucun.
- **Influence :** 3.
- **Objectifs :** remettre au gout du jour les salons de l'époque révolutionnaire, en réunissant les personnalités les plus reconnues de Paris. Son mari ne sait rien lui refuser. Outre la valeur de son porte-monnaie, Marianne jouit de nombreux appuis dans les milieux politiques, artistiques et littéraires.
- **Compétence :** maîtresse en société [séduction].
- **Style :** Mentaliste (2).
- **Traits :** républicaine progressiste, mais souvent versatile... Passion pour l'absolu et l'ésotérisme.

Marguerite Steinheil

Issue de la riche famille des industriels Japy, Marguerite a épousé le peintre Adolphe Steinheil en 1890, eut une fille Marthe, mais a délaissé cette intimité avec un homme de vingt ans son aîné pour tenter l'aventure parisienne. Cette union n'est pas des plus heureuses, et pendant que monsieur s'immerge dans son art, madame rencontre ses amants à l'hôtel. Femme du monde, dotée d'une beauté quelconque mais d'un côté mutin qui ravit et séduit, et de mœurs très indépendantes, ses charmes ne laissent pas indifférentes les nombreuses personnalités qui l'entourent. Si l'on en croit la rumeur, elle aurait compté parmi ses amants l'ancien président Félix Faure. Certains affirment qu'elle serait cette mystérieuse « connaissance » qui aurait fui par l'escalier de service au moment fatal. Certes, son identité n'a pas fait la Une de tous les journaux, tant on tenta d'étouffer le scandale. Même les journaux antidreyfusards n'ont pas déchaîné leur fiel envers elle, puisque les preuves et les témoins oculaires manquent.

On connaît la célèbre tirade entre le prêtre venu au chevet présidentiel et le planton : « *le président a-t-il encore sa connaissance ?* » « *Non, monsieur l'abbé, elle est sortie par l'escalier de service* ». C'est donc Marguerite qui serait cette mystérieuse connaissance fatale, que la presse peu amène surnomme du doux quolibet de « *pompe funèbre* ».



- **Accès :** impasse Ronsin, XV[e] arrondissement. Marguerite a également son propre salon, un peu désert depuis l'affaire Faure, et consacre le plus clair de son temps à fréquenter celui de son indéfectible protectrice, Marianne Halphen-Kann.
- **Amis connus :** Jeannolle de Valneuse ; Marianne Halphen.
- **Ennemis connus :** aucun.
- **Influence :** 2. Si on ne connaît pas ses réelles motivations, on sait que Marguerite a un faible pour les hommes puissants et d'un certain âge. Cette bourgeoise de naissance mène une vie de demi-mondaine entretenue. Compétence : maîtresse en société [séduction].
- **Style :** Fouineur (2).
- **Traits :** républicaine mais aux convictions plutôt fadasses.

Jannolle de Valneuse et Émile

M. de Valneuse est un dandy que l'on croise fortuitement dans les endroits chics de Paris : opéra, salons mondains, Champs Élysées, il y traîne sa silhouette dégingandée, faisant virevolter sa canne au pommeau argenté, le haut de forme intemporel vissé sur son crâne, un éternel sourire prolongeant des favoris fort nourris, l'œil pétillant de malice, et toujours plein d'entrain. Une présence hypnotique si l'on en croit les dames, envahissante si l'on en croit leurs maris.

Pourtant, si le nom de Valneuse est connu dans presque tous les salons parisiens, sa vie privée reste un mystère. Nul ne semble savoir d'où il tient cette fortune lui permettant de mener un train de vie aussi fastueux. Si on l'a fréquemment vu au bras de demoiselles de bonne famille, on ne lui connaît aucune relation durable. La seule personne qui tienne un rôle important auprès de lui semble être son jeune secrétaire, Émile. Depuis l'apparition de ce dernier, les rumeurs sont allées bon train sur l'orientation sexuelle du gentleman raffiné, mais le nombre de ses conquêtes féminines parle de lui-même. L'histoire du jeune Émile, secrétaire personnel du gentilhomme mondain Jannolle de Valneuse, est de celles qui font sangloter d'émotion les grandes dames de la bourgeoisie.

- **Accès :** Opéra, personne ne l'a jamais rencontré ailleurs. Le gentleman est dédaigneux, acerbe même envers les inconnus.
- **Amis connus :** Émile ; Kann ; Marguerite Steinheil ; Marianne Halphen ; le comte de Turini.
- **Ennemis connus :** aucun.
- **Influence :** 2.
- **Objectifs :** briller en société, de mille feux même s'ils doivent être éphémères, conserver une éternelle jeunesse, vivre une vie incandescente, à jamais… et se procurer de l'argent pour continuer à cultiver ce luxe apparent. Il jouit de contacts importants dans la haute société, une capacité à trouver des informations secrètes ahurissantes (des confessions sur l'oreiller ?), un bon talent de bretteur avec sa canne-épée.
- **Compétences :** maître en combat [escrime] et en société [séduction].
- **Style :** Fouineur (4).
- **Traits :** Valneuse semble inféodé aux contacts républicains, mais on le soupçonne d'être un simple opportuniste.

Âgé de quelques semaines à peine, il fut abandonné sur les marches de Notre-Dame et recueilli par l'Église, qui le confia aux bons soins de sœur Marie-Vincent. Mais malgré ce départ difficile dans la vie, le jeune garçon apprit à lire, à écrire, et il fit si forte impression lors de la visite d'un des plus importants donateurs de l'orphelinat que celui-ci décida de l'engager comme secrétaire. Une histoire édifiante que l'on aime à raconter dans les salons pour montrer que l'on peut commencer dans la plus grande misère et finir par franchir les portes de la haute société.

Gustave Eiffel

Lors de la précédente Exposition de 1889, il était le centre de toutes les attentions, qu'elles fussent bienveillantes ou non.

La construction de la tour qui porte son nom, malgré l'exceptionnelle rapidité des travaux, a suscité de vigoureuses critiques dans les rangs des artistes et des chroniqueurs de tout poil, dont J.-K. Huysmans ou Hervé Blanc. Toutefois, le succès phénoménal de l'attraction aidant, les esprits chagrins ont vite été oubliés, et Gustave Eiffel et sa tour ont pu connaître la gloire.

Mais le vent tourne, et M. Eiffel, à près de 70 ans, homme de science et de technique plus que financier ou politicien, n'a pas été en mesure de le prévoir : éclaboussé par le scandale de Panamá, traîné dans la boue par M. Déroulède et les conservateurs, il a perdu un peu de son aura de 1889 et beaucoup d'argent…

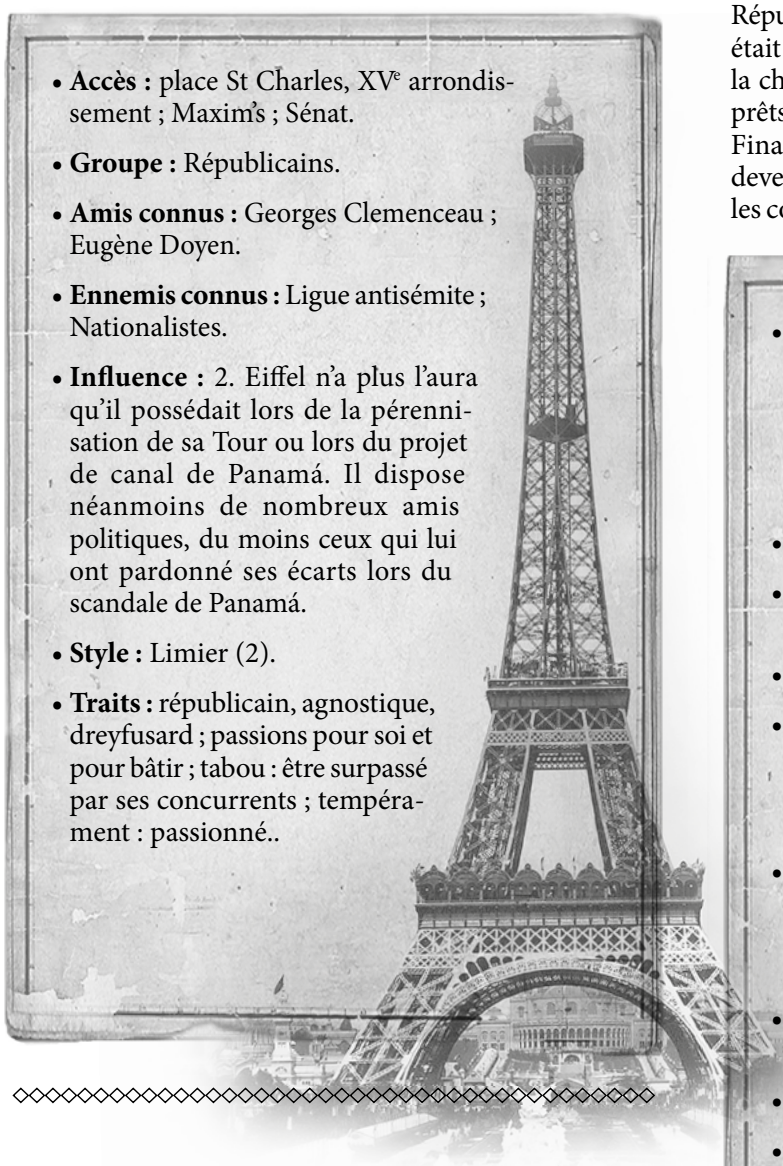
Même sa chère tour, malgré ses efforts, est aujourd'hui boudée par les visiteurs de l'Exposition, assoiffés de nouveauté. En effet, Eiffel reste pour les uns l'ingénieur génial à qui l'on doit la dentelle de fer non loin du Champs de Mars, pour les autres un des corrupteurs de députés lors du scandale de Panamá. En effet, plus d'un milliard a été collecté dès 1886 pour financer le projet de Ferdinand de Lesseps : construire un canal coupant en deux les Amériques. Cette autorisation d'emprunt fut accordée par l'Assemblée nationale. Gros hic : la compagnie du canal versa de larges subventions aux députés via des intermédiaires douteux.

En 1890, la Compagnie suspend ses paiements, provoquant la ruine des porteurs, souvent issus de la classe moyenne. Cette malversation éclabousse M. Lesseps (qui sombre dans la folie et meurt en 1894), M. Eiffel et tous les défenseurs du projet. Du pain béni pour les antisémites comme Édouard Drumont dans sa *Libre Parole* : certains agents étaient juifs. L'un d'eux finance le journal de Clemenceau.

Les banques se déchargent contre ces mauvais financiers juifs. Une aubaine encore pour les boulangistes qui houspillent ce gouvernement de fripouilles. Des talons de chèques prouvent que des personnalités ont favorisé contre rétribution les derniers emprunts.

Certains de ces « chéquards », de ces « panamistes », passeront au travers des mailles trop lâches du filet de la justice ; Eiffel connaît avec elle la fin de sa gloire.

Gustave Eiffel se consacre aujourd'hui essentiellement à ses travaux personnels, mais continue d'être un visionnaire, un esprit brillant et, surtout, un précieux atout pour qui s'intéresse aux dernières prouesses de l'ingénierie, et en particulier à la « dame de fer » qui domine Paris depuis une dizaine d'années.



- **Accès :** place St Charles, XV^e^ arrondissement ; Maxim's ; Sénat.
- **Groupe :** Républicains.
- **Amis connus :** Georges Clemenceau ; Eugène Doyen.
- **Ennemis connus :** Ligue antisémite ; Nationalistes.
- **Influence :** 2. Eiffel n'a plus l'aura qu'il possédait lors de la pérennisation de sa Tour ou lors du projet de canal de Panamá. Il dispose néanmoins de nombreux amis politiques, du moins ceux qui lui ont pardonné ses écarts lors du scandale de Panamá.
- **Style :** Limier (2).
- **Traits :** républicain, agnostique, dreyfusard ; passions pour soi et pour bâtir ; tabou : être surpassé par ses concurrents ; tempérament : passionné..

Armand de Mackau

Un visage carré, des sourcils plissés comme s'il tentait de sonder le danger que pourrait représenter son interlocuteur. Une mâchoire constamment serrée, comme celle d'un chien de combat entamant un énième étranglement dans la poussière de l'arène.
Les cheveux blancs descendant sur les oreilles, qui auraient pu boucler comme les perruques des gentilshommes d'autrefois. Armand de Mackau est un vieux routard de la politique, figure de proue des activistes monarchistes et boulangistes à l'Assemblée. Ce député de l'Orne de près de 70 ans ne fait pas son âge : ses infortunés détracteurs, qui crurent en faire une cible facile, connurent les morsures cruelles de son verbe.
Malgré la mort de son idole et ami, le général Boulanger, il y a une bonne décennie, Mackau ne désarme pas. Parfois, il fait mine de se montrer plus conciliant avec la République, comme s'il se rendait compte que son combat était de ceux de l'arrière-garde. Toujours, il est revenu à la charge, proclamant son soutien à tous les champions prêts à reprendre le flambeau du combat royaliste.
Finalement, son adoucissement est-il un moyen pour devenir le vénérable doyen de l'Assemblée, en ménageant les contraires tout en se donnant une forte personnalité ?

- **Accès :** 45 rue Galvani, XVII^e^ arrondissement ; Église Notre Dame ; Hôtel Continental ; Opéra ; Sénat. Mackau est un député, et à ce titre fort peu facile à approcher. Néanmoins, son origine « du terroir » l'amène à rester proche des administrés, et il refuse rarement une invitation à boire.
- **Groupe :** Monarchistes.
- **Amis connus :** Quesnay de Beaurepaire ; la Ligue antisémite.
- **Ennemis connus :** aucun.
- **Influence :** 2. Malgré leurs réticences, bon nombre des hommes politiques de droite lui reconnaissent encore une certaine influence doctrinale.
- **Objectifs :** troubles. Durer en politique ? Redevenir le chef de la droite conservatrice, statut perdu à cause de son soutien immodéré pour le magnifique perdant que fut Boulanger ?
- **Compétences :** maître en société [discours] et en sciences de l'homme [politique].
- **Style :** Mentaliste (2).
- **Traits :** Convictions : monarchiste, mais semble évoluer vers républicain. Antidreyfusard, proche des milieux antisémites. Catholique traditionnaliste.

Paul Déroulède

Ce parisien de souche né en 1846 connut bien des difficultés pour concrétiser ses études de droit, préférant mettre en avant son pacifisme, son humanisme. Il n'eut pas le même succès que son cousin, Ludovic Trarieux, fondateur de la Ligue des Droits de l'Homme.

C'était avant la guerre de 1870. Un traumatisme pour le jeune Paul qui lui fera prendre un virage diamétralement opposé à celui de Ludovic. Déroulède connut la sueur et le sang sur les champs de bataille, et ce dès la grave blessure de son frère André. Son odyssée guerrière se termine sur les barricades à chasser le communard pour mater Paris rebelle.



Paul Déroulède

Puis il s'oppose. Souvent puis systématiquement au gouvernement. Il dénonce les expéditions coloniales inutiles, alors que la priorité est la Revanche. Comme il disait de l'Alsace-Lorraine : « *j'ai perdu deux enfants, et vous m'offrez vingt domestiques !* ».

En 1882, il fonde une Ligue qui regroupe tous ceux qui se reconnaissent dans la famille des Patriotes, qu'ils soient républicains, bonapartistes ou royalistes.
Jusque 40000 adhérents, 4000 militants.
Le combat n'est pas que médiatique ou politique, Déroulède affronte Clemenceau au pistolet en 1892, quand il l'éclabousse en plein scandale de Panamá.
Déroulède tenta d'assumer l'héritage du général Boulanger, suicidé en 1891.
En vain. Personne pour remplacer Boulanger, alors Déroulède cherche.
Et tente son coup d'État de 1899, un parmi d'autres.

Déroulède est enfin un cas à part dans le camp antidreyfusard. Il condamne les velléités antisémites de ses possibles alliés de la Ligue Antisémite. Il repousse les chimères de restauration monarchique, en voulant une République plébiscitaire avec un président élu, au pouvoir élargi.

Cependant, il ne faudrait pas le prendre pour ce qu'il n'est pas, c'est-à-dire un modéré, ses séides sont tout à fait capables de réussir là où il a échoué : la prise de pouvoir par la force.

- **Accès :** pas de domicile fixe, Déroulède est très itinérant, surtout quand il passe par la case « prison ». En 1900, Déroulède est actuellement exilé en Espagne. S'il rentre d'exil, il sera probablement très protégé par sa clique. Il faut donc des contacts clés pour l'approcher facilement. Ses lieux de prédilection : le journal *La Libre Parole* ; l'Opéra ; la Prison Sainte Pélagie.
- **Groupe :** Nationalistes.
- **Amis connus :** Maurice Barrès ; Godefroy de Cavaignac ; Jules Guérin ; la Ligue antisémite ; Michel Royer.
- **Ennemis connus :** Georges Clemenceau.
- **Influence :** 1. Déroulède semble grillé politiquement, après son coup d'État manqué. Son but : renverser la République. Ce sont ses dires, à moins que ce ne soit de l'esbroufe, mais il est déjà passé à l'acte… Déroulède est le héros et le héraut de la cause nationaliste, même s'il s'est aliéné ses alliés monarchistes. Il a donc des appuis politiques, des agitateurs et des casseurs qui pourraient aider sur demande, et des appuis chez les militaires malgré son putsch raté de 1899.
- **Compétences :** maître en société [discours] et en sciences de l'homme [politique].
- **Style :** Condé (3).
- **Traits :** nationaliste. Antidreyfusard, proche des milieux antisémites. Vraisemblablement catholique, mais probablement déiste ; passions pour l'ordre et l'activisme politique ; tabou : renoncer à ses convictions ; tempérament : colérique.

Jules Guérin

À tout juste 40 ans, Jules Napoléon (cela ne s'invente pas) Guérin est le journaliste tenant de *l'Antijuif*. Les convictions politiques de ce fils d'immigré espagnol ont débuté avec les communards, en 1871. Mais rapidement, sa haine des loges maçonniques le pousse à fonder le Grand Occident de France, antithèse du Grand Orient, en 1896.

Guérin semble manger à tous les râteliers quand il s'agit de s'acoquiner. Les royalistes André Buffet et Lur-Saluces, Édouard Drumont avec lequel il se brouille et fait sécession pour assumer seul la Ligue Antisémite en 1897 (même si Drumont gardera parfois ce vocable, voir le dossier sur la plaie antisémite), et le nationaliste Paul Déroulède furent ses comparses.

Aujourd'hui, Guérin croupit dans son exil, suite au coup d'État de 1899. Il a ridiculisé Lépine et la préfecture de police en résistant 38 jours durant à Fort Chabrol, avec une douzaine de ses séides. Nul doute qu'il ne sera pas gracié avant quelques temps.
Cependant, la menace demeure, car beaucoup d'antisémites et d'antiparlementaires marmonnent dans leurs moustaches l'exemple de Guérin l'insoumis, et ses admirateurs pourraient bien s'inspirer des exploits du maître à penser.

- **Accès :** en fuite. A été localisé à plusieurs reprises à Fort Chabrol et dans les locaux de *la Libre Parole*. Guérin est exilé et injoignable. Enfin, c'est ce que l'on croit ; nul ne doute que certains de ses (ex ?) amis (Déroulède, Drumont) ont leur petite idée sur l'endroit de sa villégiature.
- **Groupe :** Ligue antisémite.
- **Amis connus :** Atlas ; Hervé Blanc ; Paul Déroulède.
- **Ennemis connus :** Police des Chemins de Fer ; Préfecture de Police ; Républicains.
- **Influence :** 2. Il est le contempteur des maçons, des juifs, tenace, amer, nourri. Le renversement de la République en fédérant toutes les forces qui pourraient concourir à ce renversement. Guérin, en se brouillant avec tout le monde, a perdu des alliés. Mais pas des admirateurs.
- **Compétences :** maître en société [discours] et en pratique.
- **Style :** Condé (2).
- **Traits :** nationaliste ; antidreyfusard, proche des milieux antisémites ; catholique.

Maurice Barrès

Maurice Barrès complète notre liste d'hommes politiques proches des idées antisémites et nationalistes. Son profil est détaillé dans le dossier de police « La plaie antisémite ».

Joseph Lasies

Joseph Lasies est un député de 38 ans du Gers, écrivain pour *la Libre Parole*, spécialiste des interruptions à l'Assemblée quand les diables antisémites sortent de leurs boîtes. Sans doute le moins influent et doué des pontes de la droite antisémite, Lasies est néanmoins précieux, dans le sens où sa carrière militaire lui a ouvert un carnet d'adresses intéressant, sur lequel Paul Déroulède semble avoir compté lors de son coup d'État de 1899.

- **Accès :** 39 rue Murillo, XIII[e] arrondissement ; Libre Parole ; Sacré-Cœur ; Sénat.
- **Groupe :** Ligue antisémite ; Monarchistes.
- **Amis connus :** Maurice Barrès ; Paul Déroulède.
- **Ennemis connus :** Cercle Sabbatique.
- **Influence :** 2. Ne compte que pour ses contacts dans le monde politique et militaire. Autrement, Lasies est plutôt sur le déclin.
- **Style :** Condé (2).
- **Traits :** nationaliste, militariste, un brin nostalgique de la monarchie ; Tabou : accepter le fait qu'il soit petit à petit poussé dans le placard de la politique ; tempérament : sanguin.

Godefroy de Cavaignac



Fils de général, engagé volontaire en 1870, Cavaignac a montré très tôt sa profonde admiration pour l'institution militaire. Son engagement en politique en 1882 comme député puis comme ministre de la Guerre et de la Marine (entre 1892 et 1898), et enfin comme candidat à la présidentielle de 1899, est marqué par la même fidélité aux valeurs militaires. C'est pour cette raison qu'il se rangera clairement dans le camp antidreyfusard.

Cependant, cette obédience n'est guère aveugle : il votera clairement les poursuites contre le général Boulanger. Il alla même jusqu'à faire une lecture à l'Assemblée d'une lettre, forgée de toutes pièces par le colonel Henry, accablant le capitaine Dreyfus.

Même après avoir découvert la contrefaçon, il s'opposera toujours à la révision du procès, craignant, comme beaucoup de conservateurs, que cela ne sape l'autorité morale de l'armée.

Ainsi, il démissionne de son poste en 1898, tente la présidentielle de 1899 comme figure emblématique de la droite nationaliste (une de plus).

Godefroy de Cavaignac

- **Accès :** 45 rue St Ambroise, XI[e] arrondissement ; Opéra ; Prison du Cherche Midi ; Sénat. Il faut avoir un contact dans l'armée pour approcher l'ancien ministre déchu, ou afficher clairement une opposition à Dreyfus.
- **Groupe :** Nationalistes.
- **Amis connus :** Paul Déroulède ; capitaine Saint-Yves.
- **Ennemis connus :** aucun.
- **Influence :** 2.
- **Ses objectifs sont flous :** se retirer de la vie politique, et se consacrer à l'écriture ? Pourtant, Cavaignac a l'envergure du chef dont rêvent les Déroulède et autres nationalistes en quête d'une figure autoritaire. Il dispose encore d'un prestige conséquent auprès de nombreuses troupes parisiennes et peut ouvrir l'accès à bien des casernes.
- **Compétences :** maître en intrigues et en combat.
- **Style :** Condé (2).
- **Traits :** nationaliste militariste. Antidreyfusard, proche des milieux militaires et antisémites. Catholique pratiquant.

Le capitaine Saint-Yves

Le capitaine Saint-Yves est un homme à femmes : grand, bien bâti, les yeux d'un bleu clair intense, la mèche blonde toujours impeccable, il a tout ce qu'il faut pour plaire. Il ne se gêne pas pour en tirer parti, fût-ce au détriment des bonnes mœurs et des conventions. Cela lui a d'ailleurs valu plusieurs duels, mais cet enfant d'une longue lignée de militaires prestigieux s'y entend en matière d'armes. Les cuisantes leçons qu'il a administrées découragent désormais les maris à l'honneur bafoué de se venger par l'épée ou le pistolet.

Même s'il mène une vie sociale trépidante, ses obligations au service de l'armée n'en sont pas moins importantes : le capitaine est en effet chargé des enquêtes sur les manquements à la discipline, autrement dit de la police interne, puisque les hommes du préfet Lépine ne sont pas autorisés à enquêter sur les militaires. Il accomplit cette mission avec tout le zèle possible, malgré les contraintes énormes qui lui sont imposées : si l'armée est surnommée la « grande muette », ce n'est pas un hasard, et la recherche de la vérité doit parfois céder le pas devant l'intérêt général ou l'honneur des militaires.

Le capitaine Saint-Yves

- **Accès :** place Fontenoy, VII[e] arrondissement ; Église St Denis ; Opéra ; Prison Cherche Midi ; Sénat.
- **Groupe :** Théosophes.
- **Amis connus :** Atlas ; Godefroy de Cavaignac ; Marianne Halphen.
- **Ennemis connus :** Ligue droits homme.
- **Influence :** 2.
- **Compétence :** maître en société [séduction].
- **Style :** Condé (3).
- **Traits :** royaliste, catholique, antidreyfusard ; passions pour l'ordre et le conservatisme en politique ; tabou : code de l'honneur militaire ; tempérament sentimental.

Le comte de Turini

Son profil est décrit p.175 dans le dossier « la menace anarchiste ».

LIEUX

Restaurant le Maxim's

Adresse : Maxim's, 3 rue Royale ****

Depuis 1891, les personnages les plus riches et les plus célèbres défilent à cette table où l'on se dispute les petits homards à la nage, les soles à la Polignac et les escalopes de veau viennoises.

Les splendides courtisanes de ces quartiers opulents s'y retrouvent pour débusquer le client de leurs rêves. En effet, le nouveau patron, Eugène Cornuché, a fait de leur présence une véritable… maxime. Et Dieu sait qu'elles sont mises en valeur, dans cet écrin auréolé des splendeurs de l'Art Nouveau.

Personnages connus : Gustave Eiffel, comte de Turini, Maurice-Édouard Kann, Marianne Halphen, La Goulue (avant, pendant sa carrière).

Restaurant Le Bofinger

Adresse : Le Bofinger, 5-7 rue de la Bastille **
Les meilleures choucroutes et écrevisses de la ville. Ce restaurant ne cesse de s'étendre, mais il sert encore la bière à la pompe comme une véritable auberge alsacienne. La décoration est dans le plus pur style des brasseries de cette province perdue. Cette brasserie plus que restaurant, ne désemplit pas, puisqu'elle assure le lien social entre de nombreux réfugiés alsaciens qui ont fui l'annexion de leur région par l'Allemagne. Une grande coupole aux motifs fleuris, le vitrail donnant la part belle à Gambrinus – roi flamand de la bière, ou des salles annexes qui autorisent des discussions plus à l'abri d'oreilles indiscrètes.

Personnages connus : Le Baron Noir, Charles Lemoine, Michel Royer.

Restaurant le Prunier

Adresse : Prunier, 9 rue Duphot ***
Pour les amateurs de poissons et de grillades. Des plats chers mais raffinés, avec un service et un décor à la hauteur. Oscar Wilde, Clemenceau, Sarah Bernhardt et de nombreux nobles russes en ont fait leur terre d'élection.

Personnages connus : Maurice Barrès, Alphonse Bertillon, Papus, Laurent Tailhade, comte de Turini, Vailhand, Raphaël Viau.

Brasserie Lipp

Adresse : Brasserie Lipp des « bords du Rhin »,
151 boulevard Saint-Germain ***
Son créateur est un alsacien fuyant la débâcle de 1870. Léonard Lipp est toujours aux commandes de son établissement. La brasserie est élue par l'intelligentsia politique toute proche, qui se réserve les meilleures places les jours d'Assemblée.

Personnages connus : Gerard Bierhoff, Edgar Bérillon, Émile Combes, Charles Lemoine, Armand de Mackau, Daniel Paul Schreber, Laurent Tailhade.

Hôtel Continental

Adresse : Hôtel Continental, façade rue de Rivoli
en face du jardin des Tuileries ****
Excellente adresse pour les plus fortunés de vos personnages, à deux pas du ministère des finances. C'est en effet l'une des adresses les plus luxueuses de la capitale, à tel point que les grands-ducs russes le prennent pour domicile lors de leurs escapades françaises.

Personnages connus : Antenne de Scotland Yard, Armand de Mackau.

Ambassade de Russie

Adresse : 40-50, boulevard Lannes, XVI^e^ arrondissement.
L'ambassadeur actuel est le prince Ouroussov. L'ambassade est à feu et à sang car on y prépare la construction du pavillon russe pour l'Exposition, et l'événement est glorieux, car il doit sceller l'alliance entre les deux puissances. Clou du spectacle : la carte de France en pierres précieuses offerte par le tsar et qui sera la star dudit pavillon. De nombreux soldats et matelots transitent par cette ambassade, sise dans l'un des quartiers les plus riches de Paris.

Personnages connus : Baron Noir.

Ambassade d'Allemagne

Adresse : 28 Rue Marbeau, XVI^e^ arrondissement.
Cette ambassade est bien moins réputée que la précédente et pour cause, on n'y traite de que contentieux, de bravades, et de nombreux nationalistes défilent devant ses murs pour narguer la puissance teutonne. Il faut être extrêmement motivé pour demander une audience à l'ambassadeur actuel, Herr Von Schoen.

Personnages connus : aucun.

Le Sénat

Adresse : VI^e^ arrondissement.
Des armadas de prêtres et de fonctionnaires sortent du séminaire ou du Sénat, en s'ignorant superbement. Voici donc un temple du parlementarisme à la française : le sénat, ou le mouroir des hommes politiques selon ses détracteurs.

Des hordes de couloiristes s'y activent : ils écrivent les comptes-rendus de l'Assemblée nationale ou du Sénat avec l'aide des téléphonistes et des sténographes du service politique du journal, ce sont les « ministres de l'intérieur ou des affaires étrangères » du journal. Ne sous estimons pas cet aréopage de vénérables moins séniles qu'ils ne paraissent : le Sénat reste l'antichambre de nombreuses manœuvres politiques secouant la République.

Personnages connus : Godefroy de Cavaignac, Gustave Eiffel, Émile Combes, Armand de Mackau, Michel Royer, capitaine Saint Yves, Daniel Schreber, comte de Turini, Émile Zola, Louis Lépine.

La Bourse

Adresse : Le bâtiment, place de la Bourse,
II^e^ arrondissement.
Temple de la finance austère et silencieux, la Bourse devient une véritable ruche aux heures d'ouverture.

Du lundi au samedi, de 12 h à 15 h, on assiste à une effervescence fiévreuse. Les agents de change s'occupent quotidiennement de 800 titres français et de 300 valeurs étrangères. Ils sont les seuls autorisés à manipuler les actions : disposer d'un agent dans ses contacts est très judicieux lorsqu'on s'intéresse à la vie d'un financier.

Ce ballet bien huilé n'a pas lieu qu'à l'intérieur du bâtiment : sous le péristyle ouest se tient le marché libre, ou Coulisse, pour les valeurs qui ne sont pas officiellement cotées. Les foules compactes qui y prennent part sont surnommées « les pieds humides », tellement l'atmosphère est étouffante. La Coulisse est un lieu incontournable pour les enquêtes sur nombre de trafics.
Cependant, pour saisir quelque chose dans cette Tour de Babel, il est nécessaire de connaître des langues étrangères et les rudiments de la mécanique financière.

Aller à la Bourse, c'est aussi l'assurance de trouver un télégraphe, voire, pour les mieux introduits, un téléphone qui vous reliera instantanément aux grandes bourses et aux grandes banques mondiales afin de dénicher de précieux renseignements sur les échanges d'actions et de marchandises. C'est entre ces murs que se constitue l'épargne nécessaire à de fabuleux projets : creusement de canaux, construction de chemins de fer, créations d'industries, de compagnies d'assurance et de commerces… Une ribambelle de banques vit à l'unisson avec ce cœur de la circulation monétaire.
La Bourse a contribué à l'exceptionnelle stabilité du franc : un sou de 1875 a la même valeur que celui de 1910. L'État est doté d'un solide budget, sans même prélever d'impôt sur le revenu !

Les enquêteurs qui furètent place de la Bourse rencontreront aussi les émissaires des ennemis déclarés du palais Brongniart : réactionnaires antisémites (ils y voient l'émanation du capital juif) et boulangistes (conservateurs, pour l'épargne traditionnelle et la défense des petits épargnants) n'attendent que les prémisses d'un krach pour déverser leurs billevesées.

Personnages connus : Baron Noir, Éléazar Klein, comte de Turini.

L'Opéra

Adresse : Angle rues Scribe et Auber, IX^{e} arrondissement. Un hôtel particulier des Champs-Élysées. Une élégante se prépare à sa soirée à l'Opéra. Son mari s'est laissé convaincre par une représentation du Lancelot du lac plutôt que de passer la nuit, « seul », au Moulin-Rouge. Il n'y a pas de petite victoire dans une vie de couple…

Madame choisit dans sa garde-robe une tenue ravissante et quelque peu décolletée. Au niveau des secondes loges, parmi les meilleures places, aucun voyeur ne devrait profiter de la vue sur sa généreuse poitrine. Reste à trouver le chapeau dont la taille ne dérogera pas aux règles strictes de la bienséance : il ne faudrait pas s'attirer l'ire d'un voisin réduit à l'aveuglement, surtout si c'est l'un des supérieurs de son époux ! Époux qui, dans le boudoir juste à côté, ajuste sa boutonnière élégante avant de sélectionner sa canne grise, celle aux motifs marbrés.

Pendant le voyage en fiacre, madame se prend à rêver des aventures amoureuses de Guenièvre, imaginant sans peine monsieur dans le rôle d'Arthur cocufié. Car dans son château parisien, elle succombe à l'ennui. Bercée par une mélancolie, riche d'idées noires, elle glisse peu à peu dans un bovarysme des plus extrêmes.

L'amour charnel, madame ne le connaît plus depuis… elle en a oublié le compte des mois. Le couple semble se contenter des statues potelées et des nus aseptisés des peintures de ce William Bouguereau, un bourreau du travail produisant des nymphes bedonnantes à la commande. Rien d'excitant à cela, mais c'est tellement convenable !
Madame reprend ses esprits et regarde avec dédain sa nouvelle domestique. Elle espère secrètement qu'elle ne deviendra pas grosse des œuvres d'un quelconque intrigant comme l'ancienne, cette dévergondée ! La fenêtre de la cuisine est maintenant munie de barreaux, rendant la récidive improbable.
La pauvresse, très mal habillée, reste prostrée le regard accroché à ses médiocres chaussures. Elle semble transpirer le reproche. Ah, ces domestiques, quel manque de reconnaissance !

Une heure plus tard. L'équipage arrive en face de l'Opéra, déjà pris d'assaut par les spectateurs. Le cocher ne s'arrête point et poursuit jusqu'à l'entrée des abonnés. Chacun sa place et ses petits privilèges. Monsieur abandonne canne et haut-de-forme à l'ouvreuse qui les salue à peine. Encore une ingrate qui ne se souvient pas des étrennes versées le jour de l'An ! Ils traversent le vestibule circulaire des abonnés installé sous l'amphithéâtre et rejoignent l'escalier menant aux corridors des loges. Madame note au passage les traces d'humidité sur le sol, mais les oublie bien vite à la vue des places réservées dans l'amphithéâtre. L'exaltation s'empare d'elle, à l'idée d'être vue de tous dans ce haut lieu. Elle aime les reflets que le lustre projette sur ses bijoux. Le charme opère.

Monsieur prend congé pour rejoindre ses amis au salon. Il est temps d'envoyer la domestique chercher un sirop et une glace. Madame peut ainsi jouer de l'éventail pour épier les bons partis qui s'offrent à sa vue, en contrebas.

Elle pourra durant la représentation se servir de ses jumelles de théâtre pour, incidemment, compléter son jugement.

La salle se remplit peu à peu et les derniers accords d'orchestre se font entendre.

Le rideau est tiré, mais la pièce d'opéra devrait bientôt commencer. Monsieur revient avec une forte haleine d'absinthe. Dans quelques instants, le rêve prendra vie. Madame piaille d'excitation et perd sa contenance. Le lever de rideau révèle enfin Lancelot. Que le spectacle commence !

Les plus fortunés des Parisiens aiment à se retrouver à l'Opéra, lieu incontournable des loisirs guindés. Ils profitent d'une programmation d'excellente qualité tout au long de l'année.

Pourtant, bien peu connaissent l'histoire de la terre qui accueille cet édifice et encore moins les légendes qui courent à son sujet. Une minorité seulement soupçonne les alliances, les conjurations et les intrigues qui se sont nouées dans ces salons feutrés.

Les manœuvres autour de la pérennité de la République sont les plus fréquentes : défenseurs et détracteurs se font face dans les plus hauts balcons. L'Opéra est aussi la scène d'affrontements autour de la culpabilité de Dreyfus. Des duels se sont produits à la sortie, quand les provocations et les bravades ont échauffé les esprits les plus engagés. Nombre de spectateurs insouciants réfléchiraient à deux fois s'il énumérait les menaces encourues en allant à l'Opéra.

La plupart du temps, l'Opéra fonctionne les lundis, mercredis, vendredis et samedis, jours d'abonnement. Les spectateurs se répartissent entre trois entrées selon leur statut. Destiné à feu Napoléon III, le pavillon de l'Empereur communique directement avec une loge côté jardin. Les présidents de la République et leurs invités empruntent ce passage discret et sécurisant. Le pavillon des abonnés mène directement à la salle et aux salons, mais aussi à la salle des danseuses, que certains messieurs ne manquent pas d'aller voir lors de l'entracte. L'entrée principale ouvre sur un large vestibule où se niche la billetterie. Les guichets s'intègrent parfaitement dans un savant mélange de pilastres et de colonnes, sous le regard protecteur des statues de compositeurs célèbres.

Quelques marches mènent au vestibule de contrôle où l'on vous demande poliment votre billet. Ce précieux sésame vous ouvre la voie de l'escalier d'honneur, seule voie vers la salle pour le public « bas de gamme ». Une fouille peut avoir lieu si des personnages haut placés ont la bonne idée de venir en même temps que vous. Cette précaution est redoutée par le personnel en raison du protocole très strict à respecter, et plus particulièrement quand vient le tour de ces dames. On peut considérer ces fouilles comme parfaitement inutiles !

La grande salle est à la hauteur des espérances des visiteurs. Mille neuf cents fauteuils se répartissent entre l'amphithéâtre principal, les balcons, les loges, bref, cinq niveaux symbolisant la hiérarchie stricte des habitués des lieux. Que du beau monde ! Une galerie supérieure permet aux mélomanes de suivre la musique en aveugle. Des personnages détectives peuvent être convoqués par leur employeur dans un hôtel particulier. Cependant, certains commanditaires, plus soucieux de discrétion, préféreront l'Opéra, lieu neutre où tout le monde se côtoie et se mêle. Lors des filatures, notamment celles impliquant les grands de ce monde, on trouve nombre d'inspecteurs en civil qui ont mendié des crédits pour se payer les dernières places afin de surveiller tel ou tel personnage intouchable.

Le palais Garnier est aussi le terrain de chasse des journalistes. Nombre de couples se font et se défont sous les coupoles de la grande salle, les regards s'échangent et s'appuient, c'est le lieu pour voir sans être vu mais aussi celui où on est vu sans le savoir. Une aubaine pour tous ceux qui aimeraient nuire à la réputation d'un adversaire. Enfin, pour ceux souhaitant découvrir les manœuvres politiques et économiques qui prévaudront dans un proche avenir, il faut pénétrer dans le cénacle des salons privés, chose difficile à moins de disposer de contacts solides.

Personnages connus : Atlas, Baron Noir, Quesnay de Beaurepaire, Godefroy de Cavaignac, Paul Déroulède, Émile, Grayssac, Guillot, Marianne Halphen, Jeannolle de Valneuse, Armand de Mackau, Picquart, Saint-Yves, Rosalie Soubière, Vérole, Raphaël Viau, Louis Lépine.



La plaie antisémite

DOSSIERS DE POLICE À L'USAGE DES ENQUÊTEURS

Présentation du dossier : l'Affaire Dreyfus

Pour la chronologie, voir La Belle Époque *p.28*.

Tous les agents connaissent les tenants et les aboutissants de l'Affaire Dreyfus, qui secoue le pays depuis 1894.

Dans les services de police, aucune référence ni prise de position n'est tolérée, sous peine de manquement au devoir de réserve des fonctionnaires et d'inculpation de trouble à l'ordre public. Pour les enquêteurs qui seraient peu au fait de l'actualité, voici un cours de rattrapage sur la question qui agite encore les foules.

Le 6 octobre 1894, la Section de statistique, qui avait intercepté le mois précédent un bordereau compromettant envoyé à l'ambassade d'Allemagne signalant l'envoi de documents secrets à l'attaché militaire de l'ambassade d'Allemagne en France Maximilian von Schwartzkoppen, soupçonne le capitaine Alfred Dreyfus.

Ce dernier est convoqué et arrêté une semaine plus tard. Son domicile est perquisitionné par le commissaire Cochefert de la sûreté générale, sous l'impulsion du commandant Paty de Clam.

Le 28 novembre 1894, le général Mercier fait constituer un dossier sur le capitaine Dreyfus par le colonel Sandherr, chef de la Section de statistique, et par le commandant Henry qui lui sert d'adjoint. Selon toute vraisemblance aujourd'hui, ce dossier s'appuie uniquement sur des faux. Lors de cette période de procès, des experts, comme l'éminent Alphonse Bertillon affirment que Dreyfus a contrefait son écriture et qu'il est bien l'auteur du bordereau.

Le 22 décembre, sa culpabilité est établie, sa peine sera la déportation. Il est dégradé de ses fonctions militaires en janvier 1895. Il est déporté au bagne en février pendant cinq années, pendant lesquelles il compulsera ses mémoires, à paraître semble-t-il en 1901.

En métropole, les demandes de révision se multiplient, et l'armée charge un certain Picquart de reprendre l'enquête. Il trouve un document déchiré, une carte-télégramme, qui révèle le véritable destinataire des documents secrets : le comte Walsin Esterhazy, un commandant d'infanterie, officier fantasque et endetté, un coupable idéal. Picquart est rapidement muté en Tunisie par l'État-Major.

En 1897 et 1898, l'Affaire s'accélère. Von Schwartzkoppen, rappelé de l'ambassade vers l'Allemagne, assure au président Faure qu'il ne connaît pas Dreyfus. Le ministre de la Guerre, Billot, fait la sourde oreille et proclame : « *L'armée française est comme le soleil dont les taches, loin d'assombrir sa lumière, donnent à ses rayons une plus éclatante splendeur.* » Le camp antidreyfusard passe à l'offensive : le député Albert de Mun clame à l'Assemblée : « *Il est indispensable que cette tâche soit remplie, et soit remplie par celui qui a qualité pour parler au nom de l'armée. Il faut que l'on sache s'il est vrai qu'il y ait dans ce pays une puissance mystérieuse et occulte (nouveaux applaudissements) assez forte pour pouvoir à son gré jeter le soupçon sur ceux qui commandent à notre armée [...]. Il faut que l'on sache si cette puissance occulte est vraiment assez forte pour bouleverser le pays tout entier, comme il l'est depuis plus de quinze jours, pour jeter dans les esprits le doute et le soupçon.* »

Il soupçonne l'existence d'un « Syndicat » pro juif, qui devient rapidement la bête noire des antisémites. Esterhazy est alors acquitté par le tribunal militaire, tout acquis à la cause antidreyfusarde.

En 1898, l'article de Zola, porte-drapeau des intellectuels favorables à la révision du procès, dans le journal *l'Aurore*, achève la division du pays en deux partis. Clemenceau souligne son audace, les députés de droite et les militaristes demandent l'inculpation de Zola pour diffamation. Les familles françaises se divisent, attisées par les feux de la presse et des scandales. L'Assemblée Nationale s'empourpre, Jean Jaurès est frappé en plein discours par le monarchiste comte de Bernis.

Dans ce climat, la Ligue française pour la défense des droits des l'homme et du citoyen est fondé par le sénateur de Gironde, Ludovic Trarieux.

Le 7 juillet 1898 : le ministre de la Guerre Cavaignac produit les pièces secrètes devant l'Assemblée, dont la fausse lettre créée par Henry, dont il ignore la fausseté. Il est contraint de démissionner après qu'en août, on ait prouvé la falsification de ces documents : Henry avoue sa manigance et se suicide au rasoir, Esterhazy fuit en Angleterre. Rien ne s'oppose alors à une révision du jugement, si ce n'est le président de la chambre civile de la Cour de cassation, Quesnay de Beaurepaire, qui dénonce la collusion entre la chambre criminelle et le parti dreyfusard.

En cette année 1899, Zola rentre en France. La révision du procès se fera à Rennes, et les forces antisémites et royalistes se mesurent aux forces de l'ordre à l'annonce de cette échéance. Le président Loubet est lui-même frappé par la canne du baron de Christiani. Un gouvernement de Défense Républicaine est mis en place et reste de vigueur face à ces menaces nationalistes.
En septembre, à Rennes, le tribunal maintient sa condamnation, mais à la fin du mois, notre président Loubet amnistie Dreyfus, et le délivre d'une nouvelle peine de 10 ans de déportation.

Nous pourrions croire que cette Affaire est définitivement achevée. Il serait fatal de le penser. En effet, les rancœurs sont vives entre les milieux pro et antidreyfusards, malgré les preuves accablantes contre le second, et le triomphe moral du premier.

Les tentatives de coup d'État nationalistes (Paul Déroulède, en 1899), l'activisme antisémite par voie de presse (journal *La Libre Parole*), les empoignades à la Chambre des députés sont autant à craindre que les expéditions punitives que nous avons eu à déplorer dans les quartiers juifs, les dégradations dans leurs cimetières et les représailles de quelques habitants israélites devant ces nouveaux pogroms.

Nous devons de plus assurer la sécurité de tous les protagonistes de cette triste affaire.

Présentation du dossier : les troubles antisémites

L'antisémitisme existe bel et bien en France, ne nous voilons pas la face. Nul ne doit être inquiété pour ses opinions et ses pensées, et la liberté de la presse acquise par la loi de 1881 permet d'en diffuser les propos.

Cependant, si nous nous autorisons cette incursion dans le domaine de la pensée politique, c'est parce que le ministre de l'Intérieur a considéré que l'antisémitisme, soit la haine des juifs, était la boîte de Pandore d'où sortait depuis plusieurs années maints troubles à l'ordre public, et maintes menaces pour la stabilité du pays.

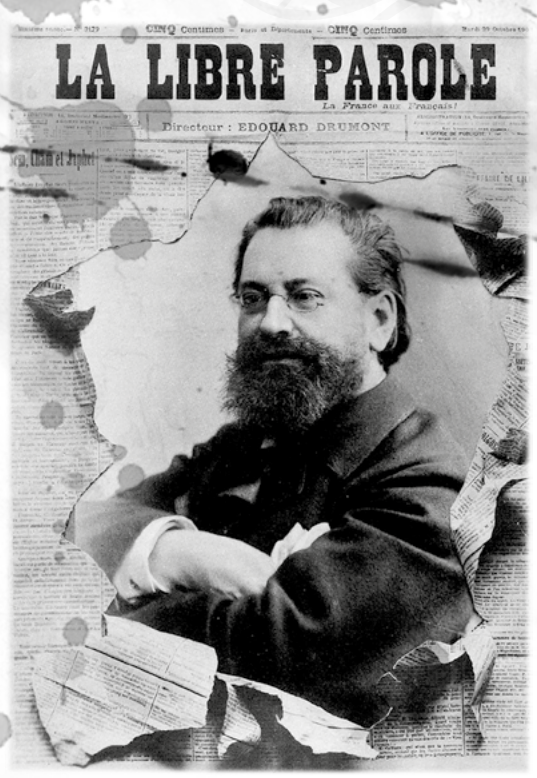
Quand le 17 novembre 1894, le dreyfusard Bernard Lazare proclamait dans le journal *La Justice*, qu'il « *est possible qu'il n'existe pas un important parti antisémite, cela est même certain, mais il s'est créé depuis quelques années un état d'esprit antisémite, ce qui est beaucoup plus grave* », il avait probablement raison.

Depuis cette date qui préfigure l'Affaire Dreyfus, la donne a changé et les thèmes antisémites se sont invités dans l'hémicycle des députés et dans les discussions des terrasses et des cafés. Les périls sont les mêmes que ceux précités pour l'Affaire Dreyfus.

Présentation du dossier : du Syndicat au Cercle Sabbatique

Voici un dossier délicat, avec lequel il faut prendre toutes les précautions d'usage, quant à la réserve et au sens critique qui incombent au bon enquêteur, face à des rumeurs peu fondées.

Les nombreux journaux antisémites (*La Libre Parole, La Croix, le Volksfreund alsacien*) délivrent des enquêtes exclusives sur la puissance des juifs de France, infiltrés dans les milieux de l'argent, de la presse, de la bourse, dans les cénacles politiques et judiciaires. Ils présupposent l'existence d'un « syndicat Dreyfus », dont le but est de collecter les fonds nécessaires pour l'avancée du dossier chez les juifs du monde entier. Selon le dernier quotidien cité, les israélites posséderaient le quart des 80 milliards de francs qui représentent la richesse mobilière du pays. Le « syndicat Dreyfus » marche main dans la main avec les « panamistes » (les députés éclaboussés par le scandale de Panamá de 1892), les protestants, les francs-maçons et les anticléricaux.



La révision du procès à Rennes est dépeinte comme un combat de « vie ou de mort » pour la France, avilissant l'honneur de l'armée qui ensuite, ne pourrait prendre en charge sa mission de revanche contre l'Allemagne. D'où des ramifications importantes de ce syndicat outre-Rhin. Nous n'avons aucune preuve de l'existence de ce « syndicat », même après avoir interrogé tous les protagonistes de la scène juive française :

- Le grand rabbin de France Zadoc Kahn ;
- Bernard Lazare, premier défenseur de Dreyfus ;
- Le Consistoire Central des hommes d'affaires juifs présidé par Gustave de Rothschild.

Pourtant, en lisant les chroniques du journaliste antisémite Hervé Blanc, nous voyons que l'auteur va plus loin en disant que le « syndicat » n'est que l'une des multiples têtes d'une hydre bien plus dangereuse qu'il nomme « Cercle Sabbatique », une secte millénaire qui a pour but l'avènement d'un monde juif, où ce peuple dominerait le monde entier. Son âme serait un dénommé Éléazar Klein, qui serait un puissant sorcier manipulateur, ourdissant ses complots depuis des siècles. Bien entendu, j'entrevois les sourires qui naissent sous les moustaches de nos brigadiers, à l'évocation de ces fantasmes.
Cependant, aucune piste d'enquête ne doit être dédaignée. De même, en savoir plus sur le Cercle Sabbatique est un enjeu majeur pour protéger la communauté israélite de France contre ses ennemis, en désamorçant les bombes médiatiques allumées par les antisémites enfiévrés.

L'Affaire Dreyfus au cœur de l'équipe

Pour mettre en branle ce dossier, il est important que chaque joueur puisse se positionner sur l'échiquier et déterminer, en fonction de ses convictions, s'il est :
- Plutôt dreyfusard ;
- Plutôt antidreyfusard ;
- Ou tout simplement neutre.

Les PJ peuvent alors se confronter entre eux, ou aux PNJ du camp opposé. Chaque victoire (acquise lors d'un débat, d'une bagarre, d'un avantage acquis pour ou contre les juifs) abaisse de 1 point de névrose. Chaque défaite en redonne un et fait perdre une fatigue en potentiel Social. Un échec critique peut amener le PJ à se radicaliser sur ce sujet. Il note alors « dreyfusard » ou « antidreyfusard » en tant que passion secondaire. Le meneur n'est pas obligé de recourir aux jets de dés et peut juger selon la verve des joueurs, si celles-ci sont bien en phase avec la verve présumée de leurs personnages…

Un échec critique sur ce genre de passion amènerait un point de psychose, et un engagement encore plus fort du personnage sur ce problème : rapprochement avec des mouvements sionistes, ou à l'inverse avec des journaux ou des ligues antisémites… Le joueur a le libre choix de se radicaliser ou pas.

Rien n'interdit aux PJ de changer de camp en cours de route. Il leur faudra juste modifier leur conviction en le justifiant de par leurs expériences. Ce changement d'allégeance est un élément dramatique très intéressant.

En tout cas, les duels sont fréquents dans les années 1880. En 1898, au Congrès sioniste, Max Nordau en appelle à la création d'une milice de juifs « musclés » pour défendre la communauté. Édouard Drumont, antisémite notoire, est un bretteur émérite et son valet, Raphael Viau, a combattu ainsi des membres de la famille Dreyfus. Les juifs ont rarement le désir de se défiler, de peur d'accréditer la réputation de lâcheté qui colle à leur peuple…

Les PJ ayant des fonctions politiques ou administratives devront très probablement s'aligner sur l'un des camps, et faire le tri dans leurs contacts, les amis d'hier devenant les adversaires d'aujourd'hui. Une bonne partie de leur carrière peut être compromise en fonction du camp défendu.

GROUPES

La Ligue Antisémite

Cette association date déjà de 1889, et ressemble davantage à la collusion entre plusieurs journaux qu'à une ligue protestataire et musclée. Y participent les écrivains de *La Libre Parole* (Édouard Drumont), *L'Intransigeant* (Henri Rochefort), *L'Antijuif* (Jules Guérin) et *La Cocarde* (Maurice Barrès). Ses chevaux de bataille sont la promotion du général Boulanger et de son pouvoir autoritaire, la dénonciation des loges maçonniques, la fustigation des députés impliqués dans le scandale de Panamá. Avant que la passionaria Dreyfus ne déchaîne leur verve.
Ses moyens : les journaux, les tracts, les discours improvisés, et parfois quelques émeutes pour brocarder le préfet de police. Peu de relais dans le monde politique jusqu'en 1898. En effet, en 1895, les quelques députés antisémites suscitent l'hilarité de leurs condisciples, et leurs propositions de déchoir les juifs de la nationalité, de l'exercice de fonctions publiques n'aboutissent qu'au tollé. Mais en 1898, une trentaine de députés sont rangés au côté d'Édouard Drumont et leur voix ne cesse de s'amplifier. Le 17 janvier 1898, la Ligue est pour la première fois mise en échec lors de son discours dans la salle du Tivoli-Vauxhall, quand des anarchistes de gauche, épousant la foi dreyfusarde, fait irruption dans la pièce pour étouffer la voix de ses tribuns. La Ligue se radicalise et fait de plus en plus obstacle au gouvernement accusé de sympathie pour Dreyfus.

En 1899, lors des tentatives de coup d'État nationalistes de Déroulède, ce même gouvernement fait coup double en demandant l'arrestation des chefs antisémites alliés dont Jules Guérin. Mais l'hydre antisémite avait déjà plusieurs têtes : Jules Guérin avait créé un mouvement dissident nommé le Grand Occident de France et Drumont avait astucieusement pris ses distances avec les conspirateurs, ce qui fait qu'il est toujours dans le giron politique.

Aujourd'hui, la Ligue a des rangs très resserrés. Nous avons décrit plus loin les individualités les plus dangereuses selon nous, auxquelles il faudrait adjoindre :

- Lucien Millevoye, député de Paris depuis 1898, orateur nationaliste fougueux mais écouté, rédacteur en chef de *l'Intransigeant*.
- Marcel Habert, député de Seine et Oise depuis 1893, grand interrupteur de séance dans l'hémicycle, bras droit de Paul Déroulède, et forcément fervent antidreyfusard.
- Édouard Dubuc, un jeune qui n'a pas vingt ans et qui est devenu le président des Jeunes Antisémites de France, un enfant chéri de Drumont. Il sera blessé à la tête lors du 17 janvier.

Aujourd'hui, les débats enflammés ne sont plus la seule ressource de la Ligue. Des agitateurs, démagogues de seconde zone ont comme acolytes des petites frappes, prêtes à se coltiner les bâtons de nos policiers ou les hardiesses des juifs qu'ils tentent de provoquer.

Bon nombre des membres de la Ligue sont intouchables en l'état, ayant des mandats d'élus et de puissants appuis politiques, de tous bords confondus.

La Ligue antisémite

- **Accès :** 14, boulevard Montmartre, *Libre Parole*, IX^e^ arrondissement : la Ligue se rassemble souvent dans les locaux de la *Libre Parole*, mais aussi dans les salles qui les autorisent à se produire (le Tivoli-Vauxhall).
- **Membres connus :** Édouard Drumont (son chef) ; Jules Guérin ; Lasies ; Raphaël Viau ; Maurice Barrès.
- **Alliés connus :** Paul Déroulède ; Mackau ; Monarchistes ; Nationalistes ; Schreber.
- **Ennemis connus :** Anticléricaux ; Clemenceau ; Freaks ; Theodor Herzl ; Jean Jaurès ; Préfecture Police ; Républicains ; comte Turini ; la Ligue des droits de l'homme.
- **Influence :** 3. De par ses organes de presse, ses représentants peu nombreux à l'Assemblée mais tellement bruyants ! Et la manipulation des peurs irrationnelles des foules. Les groupes qui la composent sont très diversifiés, l'antisémitisme ayant de multiples causes et ramifications. Seule la haine diffuse des juifs les fédère, et encore, pour peu de temps.
- **Style :** Condé (3).

La Ligue des droits de l'homme

Février 1898. Dans la poursuite du combat de Zola, quelques dreyfusards façonnent l'embryon qui deviendra la Ligue des droits de l'homme, chargée de faire respecter les principes de la Révolution en matière de libertés et de justice, principes bafoués dans l'Affaire Dreyfus. Cette autorité morale est composée de penseurs qui s'acharnent à faire triompher les révisions de procès.

La Ligue n'a pas rendu les armes suite à la fin de l'Affaire en 1899 et continue le combat pour la réhabilitation du capitaine. À l'instar de sa némésis, la Ligue Antisémite, elle attise le débat par ses organes de presse (dont *l'Aurore, Le Temps*), par ses députés à l'Assemblée Nationale et par ses tracts et meetings politiques.

Quelques personnalités marquantes :

- Ludovic Trarieux, le fondateur ;
- Lucien Herr, représentant politique socialiste ;
- Joseph Reinach, brillant avocat.

Cette Ligue ne représente pas un problème en soi pour l'ordre public. Cependant, il est nécessaire de concevoir que leur esprit jusqu'auboutiste peut les amener à s'ingérer plus que de raison dans des affaires secrètes, et des enquêtes privées. Il faudra donc parfois user de patience pour les éconduire et les rediriger vers d'autres sujets moins brûlants.

La crainte des nos autorités serait plutôt liée à la recrudescence de duels entre membres de cette Ligue et ceux de la Ligue Antisémite. Duels à l'épée ou au pistolet rarement mortels, mais extrêmement médiatisés. Je vous rappelle la consigne du gouvernement : pacifier l'opinion publique après la fermeture de l'Affaire.

La Ligue des droits de l'homme

- **Accès :** 110, rue Richelieu, II^e^ arrondissement.
- **Membres connus :** Binet Sanglé ; Georges Clemenceau ; Émile Combes ; Alfred Picquart ; Laurent Tailhade ; Émile Zola.
- **Alliés connus :** Anticléricaux ; Jean Dupuy ; Républicains ; Georges Clemenceau qui créa une société similaire (Société protectrice des citoyens contre les abus).
- **Ennemis connus :** société Gobineau ; Marenko ; Police militaire ; Royer.
- **Influence :** 3. Un prestige intellectuel et moral au vu de la notoriété de ses membres, une presse puissante. La Ligue se mêle de tous les procès qu'elle juge inique, et obtenir la réhabilitation de Dreyfus comme symbole du triomphe des valeurs de la Révolution : libertés, et égalité des droits.
- **Style :** Condé (2).

PERSONNAGES

Édouard Drumont

Édouard Drumont (1844-1917).
Convictions : nationaliste, antisémite, chrétien catholique pratiquant. C'est son pamphlet de 1886, la France juive, un succès commercial et éditorial inespéré, qui le catapulte au firmament du gotha antisémite. Son porte-voix, le quotidien *La Libre Parole*, naît en 1892 dans le contexte du scandale de Panamá, où il peut tranquillement cracher son antiparlementarisme viscéral. Des tripes, Drumont en a, surtout pendant l'Affaire Dreyfus qu'il couvre du début à la fin, et où il se bat en duel de nombreuses fois. Il fait quelques séjours en prison à Sainte Pélagie, entre 1892 et 1893 pour diffamation. Sa notoriété le fait élire député d'Alger en 1898. Élu à l'Assemblée, il devient le leader spirituel de 28 députés tout aussi antisémites que lui, mais restant largement minoritaires et sans réel impact politique.

LA LIBRE PAROLE



- **Accès :** 14, boulevard Montmartre, IX^e^ arrondissement ; Tivoli-Vauxhall ; l'Opéra ; la Libre Parole.
- **Groupe :** Ligue antisémite.
- **Amis connus :** aucun.
- **Ennemis connus :** la Ligue des Droits de l'Homme.
- **Influence :** 2 de par son aura d'éditorialiste venimeux, capable de renverser l'opinion publique.
- **Son but :** obtenir la condamnation de Dreyfus, étape indispensable pour faire triompher ses vues antisémites. Ses convictions semblent sincères et non fabriquées dans un simple but politique. Maître en société et en combat [escrime].
- **Style :** Illuminé (1) ; Mentaliste (1).
- **Traits :** antisémite ; passion principale : l'ordre.

Hervé Blanc

Hervé Blanc est l'un des acteurs majeurs de la guerre que se livrent les grands journaux, par éditoriaux et articles interposés. Cette plume acérée du journal ultraconservateur *La Libre Parole*, fondé par Édouard Drumont, s'est distinguée par de virulents pamphlets contre Dreyfus, et surtout, depuis quelques années, par une longue dénonciation du complot organisé par la société secrète du Cercle Sabbatique. Il n'hésite pas, à longueur de colonne, à brocarder le « *laxisme criminel* », voire la « *complicité consanguine* » des autres journaux, ce qui lui vaut d'être cordialement détesté par ses confrères plus progressistes. Toutefois, pour ceux qui s'intéressent aux mystères parisiens et aux vérités dissimulées dans l'ombre, le regard fiévreux d'Hervé Blanc, caché derrière de minuscules lunettes rondes, est des plus utiles. Il est en effet l'un des observateurs les plus pessimistes, mais aussi les plus lucides, du Paris des ombres et des lumières. Il serait dommage de sous-estimer son intérêt en raison de ses convictions nauséeuses. Sa longue traque du Cercle Sabbatique l'a amené à récolter de précieuses informations sur le monde occulte qu'il mettra volontiers à disposition d'un investigateur ayant, ou faisant semblant d'avoir, les mêmes convictions que lui.

- **Accès :** rue de la Victoire, en face de la synagogue, IX^e^ arrondissement ; *la Libre Parole* ; le Quartier Juif. Hervé Blanc cultive la paranoïa et pressent que le Cercle va bientôt lui faire son affaire. Il est donc extrêmement méfiant. Seul un personnage ayant des accointances avec l'antisémitisme peut l'approcher et encore, Hervé mènera probablement une enquête préalable pour y concéder.
- **Groupe :** Ligue antisémite.
- **Amis connus :** Jules Guérin.
- **Ennemis connus :** Theodor Herzl ; Papus.
- **Influence :** 2, en tant que journaliste influent. C'est un maître en traque et en intrigues [journalisme].
- **Objectif :** dévoiler les plans du Cercle Sabbatique, confondre ses membres et faire tomber les masques.
- **Style :** Fouineur (3).
- **Traits :** nationaliste, catholique, antisémite virulent. Passion pour la ruine et les complots.

Raphaël Viau

Un ancien ouvrier tapissier de Nantes, monté à Paris après avoir monté son journal satirique *Le peuple*, qui lui valut de nombreuses inimités. Ce qui ne changera pas à Paname où ses duels sont autant d'événements qui émaillent dix ans de collaboration avec *la Libre Parole*. Ses pamphlets et ses satires, notamment par le biais de son personnage juif « Wolkom », agacent. Le 8 juillet 1898, un duel l'oppose à Laurent Tailhade, dont il s'était payé la tête quand ce dernier avait craché au visage d'une nationaliste, Marie-Anne de Bovet. Cet événement creuse en peu plus le fossé entre les deux camps et la préfecture de police craint les représailles, d'un côté comme de l'autre.

Viau est, d'après nos sources, en train de compulser ses mémoires, à propos notamment de son engagement antisémite. Mettre la main sur ses brouillons permettrait d'avoir de précieux renseignements sur la Ligue Antisémite. D'après nos renseignements, Viau a déjà été l'objet d'une polémique quant à son engagement antisémite par l'influent Daniel Kimon, un ancien collaborateur de Drumont et de Barrès. Sa loyauté envers la Ligue est donc peut-être bien friable…

Maurice Barrès

- **Accès :** domicile inconnu ; *la Libre Parole* ; l'Opéra ; le restaurant Prunier.
- **Groupe :** Ligue antisémite.
- **Amis connus :** Barrès.
- **Ennemis connus :** Laurent Tailhade.
- **Influence :** 2, c'est un très bon bretteur, maître en combat [escrime].
- **Style :** Condé (2).

« Que Dreyfus est capable de trahir, je le conclus à sa race ». Une seule sentence suffit à cerner la personnalité de cet homme de 38 ans, vosgien d'origine, écrivain et peut-être futur porte-drapeau de l'antisémitisme et du nationalisme.

En tant que philosophe, Barrès n'a de cesse de vouloir lutter contre les Barbares, dont le seul but est de vouloir affadir sa pensée. Son œuvre est axée sur la défense de la patrie et de la terre qui porte ses morts. D'où sans doute son attachement aux valeurs traditionnelles, au culte de l'armée, et du bon français.



Cette plume brillante mais fiévreuse dirige *La Cocarde* depuis 1894, il adhère à la Ligue des Patriotes de Déroulède. Pour l'instant, toutes ses tentatives pour briguer un fauteuil de député sont restées des échecs. Il adore croquer et brocarder les politiques de la République, les accusant de trahison, de gloutonnerie, de maîtres-chanteurs, prétextant que ces spectacles ignobles de l'arène publique le transporte dans des élans de lyrisme.

Actuellement, Barrès a été vu souvent au chevet de sa mère, probablement mourante. Il quitte Paris régulièrement pour les Vosges, et n'en revient que pour présider les rassemblements de *l'Appel au Soldat*, un conglomérat de nationalistes qui s'abreuvent sans retenue de ses sermons et pamphlets. En effet, le grand-père de Barrès fut déporté par les allemands en 1872 et mourut lors de son transport. Il voue une haine viscérale aux prussiens. Sa fougue n'est pas que littéraire, Barrès est réputé comme l'une des plus fines lames de tout Paris. Le 17 octobre 1898, il blesse au bras Laurent Tailhade, son ancien compagnon devenu ennemi de convictions.

Barrès est marié depuis 1889 à Paule Couche, dont il a un fils depuis 1896 : Philippe. Il réside actuellement à Neuilly au 100, boulevard Maillot. Il est assez insaisissable au vu de ses nombreux déplacements : un pèlerinage sur les champs de bataille de 1870 dans l'Est, des discours dans tout Paris au sujet de l'Alsace-Lorraine…

LA COCARDE

- **Accès :** 100, boulevard Maillot, Neuilly sur Seine ; la Libre Parole ; Père Lachaise ; restaurant Le Prunier. Barrès se sait être la muse vénéneuse de bon nombre de membres de la Ligue des Droits de l'Homme, et semble craindre de puissants potentats. Sa maîtrise de l'épée ne suffit pas, et il est très souvent accompagné de deux à trois hommes de main (initiés en combat).
- **Groupe :** les nationalistes.
- **Amis connus :** Paul Déroulède ; Lasies ; Michel Royer.
- **Ennemis connus :** Laurent Tailhade.
- **Influence :** 2. Son objectif politique est partagé. Il aimerait faire la fusion entre nationalistes et antisémites, mais ne parvient guère à unir les premiers, et à trouver une chapelle stable d'où exprimer ses idées. Les nationalistes sont en effet partagés : faut-il élire un homme de poigne (comme le pense Déroulède), respecter le suffrage universel (selon Barrès) ou revenir à une monarchie (Maurras) ? Ses appuis auprès de Déroulède et de Drumont sont précieux. Sa plume est aussi tranchante que les sabres de tout un bataillon de cavalerie. Il attise les ressentiments, fascine, hypnotise son auditoire et son lectorat. Il est maître en sciences de l'homme et en combat [escrime].
- **Style :** Mentaliste (2).

Daniel Schreber

Daniel Paul Schreber est le président de la Chambre à la Cour d'appel de Dresde. Un emploi sur mesure pour un homme brillant intellectuellement, mais en porte-à-faux avec la nature de ses convictions politiques. Cet homme de 58 ans est un antisémite notoire, anticommuniste et xénophobe, ayant une certaine audience dans ces milieux au vu de ses discours sans concession aucune.
Schreber a été vu à plusieurs reprises à Paris selon les rapports de la police des chemins de fer. Il semble de connivence avec les milieux de la Ligue Antisémite et la Coterie de Paul Déroulède.
C'est un auxiliaire précieux pour ces groupes, autant par sa stature d'homme de justice, contrebalançant l'influence des juristes et avocats dreyfusards, et un maillon essentiel dans l'unification des partis de droite en Europe.

Daniel Schreber

- **Accès :** Salpêtrière, 47-83, boulevard de l'Hôpital, XIII[e] arrondissement ; Sénat ; Brasserie Lipp. Schreber semble avoir une propension marquée pour la paranoïa et ne se déplace que sous bonne escorte (4-5 hommes de main). Il n'accordera confiance qu'à quelqu'un capable d'être aussi virulent que lui sur ses sujets de prédilection. Il peut être vu dans l'ilôt des ministères, ou à la Brasserie Lipp des « bords du Rhin ». Pour une raison inconnue, on a noté plusieurs consultations à l'asile de la Salpêtrière.
- **Amis connus :** Binet Sanglé ; Ligue antisémite.
- **Ennemis connus :** Ligue droits homme.
- **Influence :** 2, en dépit de son aura de dément, Schreber est un homme politique étranger très en vu à Paris, soucieuse de se ménager l'Autriche-Hongrie. Cela s'explique par son aura de président de Cour, ses contacts en Allemagne dans les milieux nationalistes et xénophobes. Maître en intrigues et en sciences de l'homme [droit].
- **Style :** Illuminé (3).

Émile Zola

- **Accès :** rue de Bruxelles, IX[e] arrondissement ; Archives Nationales ; Bodéga ; Chantier de l'Expo Universelle ; Grande Cascade ; Journal l'Aurore ; Maison du Peuple ; Père Lachaise ; Quartier de la folie Méricourt ; Sénat. L'appartement du couple Zola (sa femme se dénomme Alexandrine) est sis rue de Bruxelles, IX[e] arrondissement. Le romancier reçoit fort peu. Il passe une partie de l'année à Médan (résidence secondaire), et dîne parfois au Perraudin.
- **Groupe :** Ligue des droits de l'homme.
- **Amis connus :** Dupuy ; Jaurès.
- **Ennemis connus :** Ligue antisémite.
- **Influence :** 3 : peu de moyens financiers mais une aura énorme dans les milieux des droits de l'homme et intellectuels. Maître en intrigues [journalisme] et en sciences de l'homme [littérature].
- **Style :** Mentaliste (2) ; Fouineur (2).

Émile Zola

À 60 ans, l'immense romancier vient de traverser une passe difficile. Son ingérence dans l'Affaire Dreyfus avec son article *J'accuse* lui a valu bien des inimitiés et un exil à Londres. Pour les antidreyfusards, il passe pour le traître de service, l'antimilitaire ; ses biens ont en outre été confisqués par la justice et revendus en partie aux enchères.

À l'automne de sa vie, Zola entame un nouveau cycle de romans, loin des turpitudes faisandées que laisse l'Affaire après l'amnistie.

Laurent Tailhade

Eh bien ! Je ne crois pas que jamais poète ait poussé plus loin que ne l'a fait Tailhade, dans cette plaquette d'apparence pourtant si bonne fille, l'art d'empoisonner les mots. Car ici, en vérité, c'est le sarcasme sous sa forme la plus précieuse et la plus cruelle. Pourtant la puissance du venin est doublée par l'exquise rareté du vocable, ce disciple raffiné des plus savants orfèvres de la langue se refusant à lancer des flèches qui ne soient pas des objets d'art en même temps que des instruments de mort.
Et jamais de pitié. Pas un tressaillement des muscles, pas un tremblement de la main chez ce bourreau qui se réjouit infiniment au spectacle immoral des contorsions de ses victimes. Un autre, en ce siècle, avait eu cette joie véhémente devant les souffrances qu'il faisait naître : Louis Veuillot, en effet, ne connut guère la miséricorde. Si par sa forme Laurent Tailhade procède de tel ou tel poète, - M. Armand Silvestre vous nommera, par exemple, Villon et Gautier, - c'est bien l'implacable écrivain des Libres-Penseurs qui est le père de son ironie. Il a de lui le goût des sobriquets latins. Il a de lui la bonhomie atroce, la caresse féline, le brusque coup de griffe qui va chercher le sang sous la peau et la douleur au profond de la chair. Il a enfin son effrayante haine, son mépris furieux, son sarcasme grinçant.

Alcide Guérin,
La Plume, N° 50, 15 août 1891

Ce poète inclassable gagna ses galons lors de l'Affaire Dreyfus, se rangeant aux côtés de la Ligue des Droits de l'Homme. Après avoir ronflé dans une vie bourgeoise emplie d'ennui, il profita de la mort de sa femme pour dilapider l'argent familial à Paris. Ses vers pourrissaient allègrement le pouvoir en place, de par son fiel anarchiste et anticlérical.

Tailhade n'est pas à un paradoxe près. En 1893, on le trace une première fois quand il glorifie l'anarchiste Vaillant, proclamant « *qu'importe de vagues humanités pourvu que le geste soit beau !* ». Victime la même année d'un attentat qui lui creva l'œil, il ne renia point son engagement anar.

Les registres de police enregistrent une bonne trentaine de duels à l'épée, et une dizaine de blessures, dont plusieurs contractées contre Maurice Barrès. Le corps de Tailhade, désormais quinquagénaire, n'est qu'un patchwork rapiécé.

De par sa gouaille et par sa bonhommie, Tailhade est facile d'accès et reste l'interlocuteur le plus loquace sur la Ligue des droits de l'Homme et les accointances de cette dernière.

- **Accès :** 214 rue Pigalle, IX^e^ arrondissement ; Journal *l'Aurore* ; brasserie Lipp ; Montmartre ; restaurant Le Prunier ; Quartier de la folie Méricourt. Tailhade (ou Tailhade) traîne dans de nombreux bars et brasseries à filles, et le restaurant Le Prunier. On le voit aussi au Moulin Rouge. On le dit proche de certains milieux anarchistes et/ou communistes. La brigade des mœurs l'a vu plusieurs fois en compagnie de la nationaliste Marie-Anne de Bovet.
- **Groupe :** Ligue des droits de l'homme.
- **Amis connus :** aucun.
- **Ennemis connus :** Maurice Barrès.
- **Influence :** 1, cet écrivaillon n'a pas vraiment le bras long, mais quel camarade de bamboche ! Peu d'idéaux, mis à part la bouteille, le duel et la versification facile… Maître en intrigues et initié en combat.
- **Style :** Condé (3).

Theodor Herzl

Herzl est un journaliste austro-hongrois de 40 ans. Sans doute tourmenté par la dimension antisémite de l'Affaire Dreyfus alors qu'il était correspondant de presse en France, il milita ces dernières années pour le sionisme, ce mouvement qui souhaite la création d'un État pour les Juifs en Palestine. Il est le créateur et leader du mouvement sioniste qui ouvrit ses portes à Bâle, en 1897.

Absent depuis 4 ans de Paris en raison de ses incessants voyages diplomatiques, Herzl n'en revient pas moins épisodiquement, pour revoir ses alliés de la Ligue des Droits de l'Homme, et les Rothschild qui ont commencé à acheter de la terre en Palestine.

Les retours de Herzl déchaînent l'ire des antisémites, notamment celle d'Hervé Blanc qui voit en lui l'incarnation de son Éléazar Klein, sorcier qui agite dans l'ombre les griffes du Cercle Sabbatique. De ce fait, Herzl est un bretteur émérite qui a maintes fois défendu son honneur face à ses détracteurs.



- **Accès :** rue Notre-Dame-de-Nazareth, III^e^ arrondissement ; Le Bodéga ; Journal *l'Aurore* ; Quartier Juif ; Synagogue. Herzl est rarement présent en France, et souvent bien entouré. Seule une introduction motivée par un de ses amis a une chance d'aboutir.
- **Groupe :** Ligue des droits de l'homme.
- **Amis connus :** aucun.
- **Ennemis connus :** Hervé Blanc ; Ligue antisémite ; Nationalistes ; Okhrana ; Michel Royer.
- **Influence :** 3, de par ses talents diplomatiques et sa propagande via la presse.
- **Objectifs :** la création d'un État pour les Juifs. La défense des droits des juifs partout dans le monde. Maître en société [diplomatie].
  Clé pour contacter de nombreux responsables politiques (président Loubet, empereur d'Allemagne, reine Victoria…).
- **Style :** Condé (3).

Marie-Georges Picquart

Une figure par-dessus toutes a rayonné d'un pur éclat. Un homme, simplement, sans phrases, s'est mis au premier rang des ouvriers, des victimes de la réparation nécessaire. C'est le colonel Picquart. Nous demandions un héros : le voilà. Oui, un héros : le mot n'est pas trop fort. [...] Picquart est le type admirable du vrai Français, deux fois Français, puisqu'il est né sur cette terre d'Alsace ; du vrai soldat, deux fois soldat puisqu'en vrai chevalier du droit, il a tout exposé, tout sacrifié pour la justice ; du vrai héros, puisqu'avec le courage après tout facile des champs de bataille, il a déployé avec une sublime simplicité le courage de la lutte pour le droit. On le persécute ; c'est la règle. Picquart ne serait pas si grand et si pur aux yeux de l'équitable postérité s'il n'avait souffert après l'expulsion de l'armée, après la ruine, après les outrages, les tortures du secret.

Francis de Pressensé,
Un héros : le lieutenant-colonel Picquart, 1898



Alors jeune lieutenant-colonel, Marie-Georges Picquart eut la lourde tâche de relancer l'enquête au sujet de Dreyfus en 1896. Le hasard le mit sur le chemin du « petit bleu », ce télégramme émanant de l'ambassade d'Allemagne et qui désigne son adjoint, le colonel Henry alors en permission, comme auteur du « faux » et Esterhazy comme agent double de l'Allemagne. Mais malgré cette preuve, Picquart fait rapidement les frais de sa légèreté quant à la divulgation du document via la presse : il est muté en Tunisie, Algérie, puis écroué pour avoir mis en cause l'honneur d'Esterhazy. On connaît la suite : Henry avoue la fabrication du faux, est arrêté au Mont Valérien (comme Picquart) et se suicide en se tranchant la gorge. De la main droite, alors qu'il est gaucher…

Picquart attend la réhabilitation de Dreyfus en 1899 pour sortir de prison, le 9 juin. C'est aujourd'hui une figure respectée du dreyfusisme, mais beaucoup d'observateurs ne donnent pas cher de sa peau au vu du mal qu'il a causé à l'honneur de l'armée, tout en faisant preuve éclatante de sa probité de militaire. Curieux paradoxe sur lequel il ne nous appartient pas de disserter.

- **Accès :** 14 rue de Lutèce, IVe arrondissement ; Conciergerie ; Dépôt de la Préfecture ; Opéra ; Sénat. Picquart est souvent vu en compagnie des membres de la Ligue des Droits de l'Homme. Mais Picquart fréquente parfois les milieux revanchards contre l'Allemagne, marqué dans son enfance par l'intégration de Strasbourg dans l'Empire Allemand.
- **Amis connus :** Prudent Boutroux ; Armand Gentil ; Jean Marie Goron ; Oscar Méténier.
- **Ennemis connus :** Atlas ; les Détectives de Pinkerton ; les Émules Pinkerton ; Ferdinand de Grayssac ; Louise Michel.
- **Influence :** 4, peut convoquer tous les services de la préfecture de police.
- **Objectifs :** Retrouver son grade militaire et son honneur bafoué.
- **Style :** Condé (2).

LIEUX

Les journaux

Les rédactions parisiennes sont souvent attentives à tout ce qui touche à l'Affaire ; aussi, une enquête minutieuse passe généralement par elles. Attention cependant, car ces informations sont vues par leur prisme politique, forcément déformant.

Certains locaux amènent bien plus que des indices : ils sont parfois les repaires de certains personnages, les lieux où les groupes ourdissent leurs complots, leurs manigances, leurs propagandes. *La Libre Parole* en serait un parfait exemple : c'est là où se terrent les tenants de la Ligue Antisémite, alors que leurs Némésis de la Ligue des Droits de l'Homme préfèrent *l'Humanité*, voir *le Petit Parisien*.

Salle du Tivoli-Vauxhall

Ce lieu est connu des fêtards de la métropole. Des étoiles renommées y firent leurs débuts, comme Valentin le Désossé, contorsionniste et danseur au Moulin Rouge. Mais sa capacité et ses facilités d'organisation attirent aussi les meetings politiques : Louise Michel s'y évertua à défendre les femmes dès 1868, et Octave Mirbeau y anima de nombreuses conférences contre l'antisémitisme quinze années plus tard. Des disputes y sont restées célèbres, comme la rixe entre républicains et anarchistes de l'hiver 1886.

Depuis les années 1890, c'est une passe d'armes permanente entre les antisémites de Drumont et de Barrès, et les républicains. Parfois, ces rassemblements sont dispersés par des rivaux, comme les mêmes antisémites chassés par des anarchistes et des ouvriers gauchistes. On donne alors dans la démesure : service d'ordre débordé, mouvement de foule incontrôlé, Lépine qui hurle, arrestations massives et voitures-prisons arrivant en cohortes désordonnées.

Le quartier juif de Paris

Il s'articule autour du Marais, le long de l'ancienne rue des juifs, débaptisée fin 1900 au profit du vocable moins polémique de Ferdinand-Duval (IV^{e} arrondissement). Ce quartier est surnommé le Pletzl (la petite place en yiddish) et accueillit les juifs ashkénazes qui fuyaient les persécutions. Près d'une dizaine de milliers d'arrivants de Roumanie, Russie et Autriche-Hongrie vont s'y entasser auprès de leurs coreligionnaires. Ce sont donc des rues bondées, bigarrées, parsemées de marchands de begels (des petits pains azymes), où une certaine richesse (vers la place des Vosges) côtoie la pauvreté crasse des nouveaux venus. Et pas toujours une excellente entente entre tous…

Une bibliothèque, la Maison Rosenberg, offre une façade impeccable mais qui, diront les langues antidreyfusardes, a la fâcheuse manie d'inscrire ses nouveautés dans cette langue putride qu'est le yiddish. Faute de goût qui vaut à M. Rosenberg quelques bris de glace nocturnes. Il n'est pas le seul, des devantures d'immigrés russes subissent le même sort, et les inscriptions en cyrillique sont badigeonnées d'insultes racistes.

Cependant, ces voies de fait restent rares. Il semblerait que les agressions et disparitions de certains agitateurs antisémites ait calmé les plus virulents d'entre eux. Comme si le quartier possédait ses propres défenseurs, des vigilantes se chargeant de ce que la police ne fait plus, ou comme si le quartier se défendait lui-même, de façon bien plus étrange…

Personnages connus : Barlet, Hervé Blanc, Theodor Herzl.

La librairie d'Isaac Lanquedom

Parmi les figures emblématiques du Paris juif, on trouve Isaac Lanquedom, un bibliothécaire qui semble plus âgé encore que les livres s'amoncelant sur ses étagères poussiéreuses. Il est difficile de comprendre le vieil homme dont le phrasé se perd en borborygmes ; il trouve cependant toujours la perle rare et feuillette compulsivement ses chers ouvrages pour vous montrer exactement ce que vous cherchiez.

Un lieu et un contact des plus utiles pour celui qui souhaite se renseigner sur la religion et la culture juive (dans leurs étonnantes pluralités), y compris sur les concepts métaphysiques les plus obscurs et les plus abscons.









La guerre du crime

DOSSIERS DE POLICE À L'USAGE DES ENQUÊTEURS

Une nation recule quand elle n'avance plus. La démocratie française compte sur un avenir de progrès. Elle veut des réformes judiciaire et politique. Ces réformes sont nécessaires, ces progrès s'imposent.

Profession de foi de Sadi Carnot, président le 21 décembre 1887

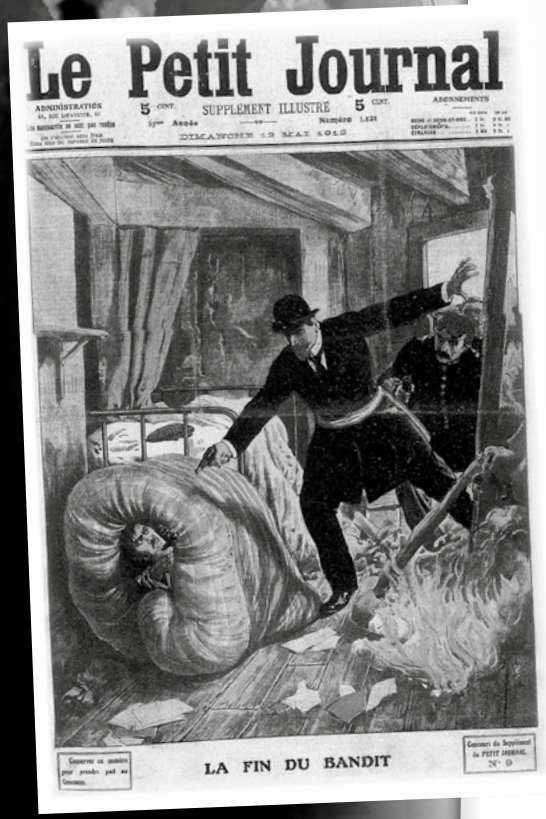
Présentation du dossier : les figures du crime

Il s'agit sans doute du premier dossier qui sera compulsé par la nouvelle recrue des forces de police. Connaître les multiples visages de l'hydre du crime, savoir quel sera l'adversaire, l'ennemi qu'il faudra traquer et arrêter, interroger et peut-être… tuer.

Nombre de chroniqueurs montent en épingle les chiffres de la délinquance, et les bourgeois trop crédules ont l'impression d'être assiégés par des armadas de malfrats.

Les faciès du monde criminel sont innombrables et reflètent des réalités bien différentes. Ici, nous ne parlerons que des grands rassemblements qui inquiètent les tenants de l'ordre, qu'ils se nomment Lépine ou Grayssac. Pour une étude plus approfondie des types de criminels, nous vous référons au guide p.464.

Le phénomène de bandes n'est pas nouveau. S'y côtoient des figures du banditisme au casier long comme le bras, armant des apaches fatigués de leurs exploits en solitaire, secondés par des gamins des rues soucieux de monter en grade.


Le Petit Journal

SUPPLÉMENT ILLUSTRÉ

LA FIN DU BANDIT

Voici quelques groupes ayant réellement existé et qui n'ont rien à envier aux gangs des métropoles américaines…

Bande des mômes (1895)
Bande de la Goutte-d'Or (1895)
Bande des voleurs allemands (1895)
Bande des voleurs d'église (1896)
Aristos (1898)
Bande de Neuilly (1899)
Bande de Vanves (1899)
Bande du Raincy (1899)
Bande du Cri-Cri de St Mandé (1899)
Bande à Milo du Canal St Martin (1900)
Bande des brocanteurs (1900)
Bande des faux débardeurs (1900)
Bande de belleville (1900)
Bande du « fin-boulot » (1900)
Bande rouge d'Austerlitz (1901)
Bande des gardénias (1901)
Bande de la tulipe (1901)
Bande à Nan-Nan (1904)
Bande de Monsouris (1904)
Bande d'Auteuil (1907)
Bande des moucherons (1907)
Bande de la serrure (1909)
Bande à Nonor à Nanterre (1909)
Bande de la serrure (1912)
Bande des pèlerins (1913)

Au-delà de cette ribambelle de groupes plus ou moins soudés et organisés et à la notoriété éphémère, on trouve des organisations criminelles mieux structurées autour de chefs dont les noms en font frémir plus d'un.

Ainsi va des troupes du Génie du Crime fédérées sous le vocable de l'Hydre. Elles appartiennent au passé, puisque Nicolas Antoine de Marcilly, le député véreux à leur tête, s'est fait coffrer en 1900 à la suite d'une affaire judiciaire rocambolesque.

Ses séides se sont débandés ou ont rejoint la légion de son lieutenant nommé Atlas, fondateur des tristement célèbres surineurs, des apaches sans foi ni loi maniant le couteau avec une étonnante dextérité.

Mais son hégémonie est remise en cause par des résistances locales telles que les Cœurs d'Acier de Saint Ouen qui tiennent fermement leur quartier, alors que la bande de Winship apporte le suave parfum des gangs américains en jetant son dévolu sur le Nord de Paris.

Une bonne de la campagne

Un négociant du quartier Saint-Georges, M. X…, se présentait avant-hier dans un bureau de placement de la rue Caumartin :
- Je désirerais, disait-il, une bonne arrivant directement de la campagne ou n'ayant pas encore eu le temps de se corrompre à Paris. Peut-être aurai-je plus de chance avec celle-ci qu'avec les autres.

Le placeur lui présenta une jeune domestique de dix-huit ans, qui lui dit s'appeler Julie Degrais, venant en droite ligne de Versailles. Julie Degrais était de certificat très élogieux de ses anciens patrons. Sur sa bonne mine, M. X… l'engagea sur le champ.

Julie Degrais entra en service hier matin chez son nouveau maître. Deux heures plus tard, elle prenait la fuite et le malheureux M. X… constatait qu'avant de s'en aller, elle avait ouvert, à l'aide de fausses clefs, l'armoire à glace de la chambre à coucher. La bonne avait emporté une liasse d'obligations diverses, dont le montant s'élevait à 30,000 francs, et des bijoux pour une somme de 10,000 francs (…).
On suppose que cette audacieuse coquine est affiliée à une bande de cambrioleurs. Elle est blonde, de taille moyenne, un peu replette. La police la rechercher activement.

J.P.

Présentation de l'intrigue : nettoyage dans la pègre

Si les faits-divers qui mettent en scène les exploits prédateurs des surineurs sont pléthoriques, ceux qui parlent des décès inopinés des membres de cette faction sont plus rares. Pourtant, d'après les recoupements dans les dossiers de la Morgue, ces meurtres sont loin d'être négligeables.

Ainsi, des individus fichés comme étant employés par Atlas et Vérole sont régulièrement repêchés par les autorités dans la Seine. Le mode opératoire est très variable : de l'inévitable arme blanche à la suffocation, jusqu'à d'habiles mutilations ou au dépeçage par des chiens de combat, tout y est passé.
Ces méthodes pourraient accréditer la thèse de multiples opposants qui tentent de résister au rouleau compresseur surineur, mais pourtant, aucune des bandes locales n'a les moyens d'inquiéter Atlas de cette façon. Faut-il y voir la trace d'une nouvelle faction dont l'avènement ferait de l'ombre à l'apparatchik du crime parisien ?

Présentation de l'intrigue : momies imports

Les registres internationaux sur les œuvres d'art font état de vols dans les dépôts du Louvre, du musée du Caire et parfois les trafiquants vont se servir directement sur les lieux de fouilles. Des collectionneurs prêts à mettre le prix ont nourri un trafic inédit en France : le recel de momies égyptiennes. Voici quelques pistes pour traquer ce genre de commerce illégal.

Les lieux des trafics interlopes sont nombreux à Paris. On connaît le canal Saint Martin, bouche d'entrée dans laquelle se déversent les produits interdits destinés à être masqués aux yeux des autorités. Mais les rondes près des quais ou des gares mèneront aussi les policiers nez à nez avec des trafiquants en tous genres, dont les effectifs peuvent parfois mettre en déroute une unité mal préparée. S'ils ne sont pas prêts à mourir pour une cause, ces parasites forment un réseau très solidaire et diversifié, qui rendrait paranoïaque le plus aguerri des détectives de Goron.

Les Halles ensuite. Ces gigantesques bâtiments sont difficiles à contrôler, y compris pour les forts des halles qui y travaillent. Certains produits font des Halles une véritable poudrière. Jugez-en plutôt avec l'incendie de la halle aux cuirs, une belle nuit de mai 1906. Cette halle avait été transférée au sud de la Seine, non loin du jardin des Plantes. Des flammes de quarante mètres ont drainé une foule immense dans un quartier pourtant tranquille. Les tourbillons de fumée ont pu disputer les cieux de Paris à la tour Eiffel. Des explosions dressaient un simulacre de feu d'artifice qui menaçait les passants. Un bâtiment de 1866, offrant une vaste cour pour le « carreau », des caves pour entreposer les huiles, les essences et les vernis, et deux étages de magasins, le tout entièrement dévasté. Des émanations méphitiques sont causées par les peaux à demi calcinées et les odeurs de graisses brûlées. À qui imputer la faute ? Les suspects sont légion : les mégissiers mécontents du transfert de la halle aux cuirs, séparée des Halles centrales plus animées, ou des marchands qui souhaitaient brûler l'officine de leurs concurrents.

Ces halles présentent ensuite des problèmes d'hygiène. Il faut voir les étals improvisés la nuit sur les trottoirs insalubres pour la vente en gros. Les pyramides de légumes élevées par les tasseurs, surmontées d'une lampe en hiver, jouxtent les déjections des chevaux et des ânes. Les manutentionnaires font choir quantité de débris. Feuilles, tiges et racines jonchent le sol et forment les jours de pluie une bouillie verdâtre glissante à l'odeur fétide. Les balayeurs ne pourront chasser ce fumier liquide des interstices des pavés. Les hygiénistes de la mairie ont fait un rapport alarmant sur les enfants pâles et scrofuleux qui vivent dans cet endroit sans soleil, faute de ruelles propres et éclairées. Les autochtones commencent à gronder à cause de ce mal qui s'ajoute au cortège de leurs autres misères. Si une nouvelle pandémie de choléra devait survenir, les Halles seraient un candidat idéal pour cela ! La proximité des Saints-Innocents pose également problème. Le marché des Innocents qui jouxte les Halles est le lieu de l'ancien cimetière du même nom. L'Église médiévale a accepté les marchands dans l'enceinte de la nécropole. Si celle-ci a disparu à la Révolution, le marché demeure. Autour de la fontaine, dernier vestige du Moyen Âge, la place couvre la centaine de cadavres qui ont échappé au déménagement vers les catacombes.
Selon les occultistes, voilà la raison des disparitions de commerçants et de forts des halles qui ont lieu certaines nuits noires. Si cette dernière corporation a constitué un service de guet, on n'a toujours pas trouvé les coupables. Fournisseurs de cadavres aux instituts ? Chevaliers du brouillard assassins ? Tueur fou ? Déstabilisation du groupe des forts des halles ? Crimes crapuleux pour s'accaparer certaines marchandises ? Créatures monstrueuses issues du cimetière ?

Présentation de l'intrigue : perversions

C'était un charnier, un tas d'humeur et de sang, une pelletée de chair corrompue, jetée là, sur un coussin. Les pustules avaient envahi la figure entière, un bouton touchant l'autre ; et flétries, affaissées, d'un aspect grisâtre de boue, elles semblaient déjà une moisissure de la terre, sur cette bouillie informe, où l'on ne retrouvait plus les traits. Un œil, celui de gauche, avait complètement sombré dans le bouillonnement de la purulence ; l'autre, à demi ouvert, s'enfonçait, comme un trou noir et gâté.

Émile Zola,
Nana (à propos des ravages de la syphilis), 1880

La notion est nouvelle en médecine et pourtant, elle retranscrit bien une réalité. Certaines exégèses de l'affaire de l'éventreur de Whitechapel prétendent que ce tueur entrerait dans cette catégorie. L'attirance pour le sexe opposé ou pour les déviances sexuelles sont un nouveau défi pour nos enquêteurs peu habitués à composer avec d'aussi étranges mobiles.

Les pervers existent donc. Ils s'attardent derrière les femmes dans les escaliers, espérant voir un bas troué. Ils se cachent pour guetter au travers des fenêtres de l'immeuble d'en face. Ils passent leur temps à reluquer les statuaires de Rodin et des artistes grecs. Ils rêvent. Ils vont au Moulin-Rouge. Les pires d'entre eux ont de bonnes adresses de soirées privées ou de maisons abjectes où il vaut mieux ignorer ce qui s'y passe. Halte à l'ignorance. Vous êtes en droit de tout savoir !

1896. Les archives de la Sûreté générale nous révèlent l'existence d'une famille de détraqués qui honorait toute entière ses clients : père, mère pour les adeptes de charmes mûrs, jeune ingénue pour les vieux libidineux. Ils furent interpellés après avoir utilisé le cinématographe pour immortaliser leurs services.

Les hôpitaux commencent à recevoir des hommes et des femmes qui arrivent avec les objets les plus incongrus coincés dans les parties les plus intimes. S'ils sont toujours morts de honte, certains sont au bord de la septicémie. Imaginez si une célébrité devait connaître une telle mésaventure !

Il est assez édifiant de constater le décalage entre les salons et les chambres des bordels. En bas, confortablement installé dans des sofas, on boit, on rit, on discute de politique avec tout le savoir-vivre qui sied à une maison bourgeoise. En haut, on s'adonne à toutes les perversions. Les représentants du Tout-Paris n'étant pas les derniers : députés, sénateurs, dignitaires étrangers… Quelques éléments – heureusement anonymes – sont dévoilés dans un livre de 1898 par Jean-Marie Goron, ancien chef de la Sûreté. On dit que c'est grâce à cela qu'il possède autant d'« amis politiques »…

Quelle Belle Époque d'insouciance, règne de la femme utilitaire, à l'atelier, à la cuisine ou à la maison de tolérance. On pourrait croire que rien n'ébranle cette phallocratie. Il n'en est rien.

Deux spectres vengent la femme honnie. Le plus petit se nomme blennorragie. Il calme les ardeurs en donnant la chaude-pisse à l'étalon trop empressé. L'autre est plus redouté et s'appelle syphilis. Les charlatans pourront vous offrir des réconforts illusoires : préservatifs qui craquent, injection Brou, Santal ou lotions miraculeuses, rien ne vous sauvera !

Cependant, ce dossier n'est pas là pour arracher quelques sourires aux enquêteurs polissons. D'abord, parce que les coupables sont parfois des notables émérites et reconnus, qu'il est difficile de coincer et de séquestrer dans un commissariat miteux de banlieue.

Ensuite, parce que certaines perversions tiennent davantage de la torture et qu'aucune créature, fusse-t-elle la plus rebutante des catins, n'a le droit de subir ce traitement de faveur. Des filles en carte sont mortes sous les sévices de leurs tortionnaires et la police se doit de réprimer ces horreurs.
Des rumeurs font même état de cinématographes qui retranscriraient des scènes d'épouvante muette, où des déments mutilent la chair de leurs victimes !

Enfin, les perversions font entrer dans un autre monde qu'est celui du crime, avec des organisations véreuses qui font main basse sur ce trafic d'êtres humains.
Il y a donc péril en la demeure, et ce péril va bien au-delà de la perspective d'une chaude pisse pour le fils de banquier parti chercher un dépucelage express dans un bar à matrones.

Petit guide du voyageur dévoyé

Il est souvent difficile pour un provincial de faire son choix en matière de vices. Soit il se ruine dans de fastueux palaces qui ne correspondent guère à ses attentes tactiles, soit il se laisse entraîner dans des coupe-gorges qui effraieraient les plus audacieux des malandrins. Il rencontrera des tue-l'amour telles les baleines de la rue Quincampoix, non loin du Châtelet (IVe arrondissement), massives et épaisses, qui ont le regard plus dur que celui d'un taureau. Le boulevard Sébastopol (IVe arrondissement) attire autant qu'il effraie, n'a-t-il pas été surnommé « l'avenue vénérienne » ? Il faut donc connaître la typologie des lieux de consommation pour éviter le désastre.
Peu regardant sur la fraîcheur ou la qualité de la marchandise, le désargenté se contentera dans les bouges des quais, où l'on peut être satisfait pour le prix d'un verre. Encore faut-il disputer les meilleurs morceaux aux soldats, marins et ouvriers avinés qui hantent les lieux. Attention à ne pas échouer dans les maisons d'abattage où le travail se fait à la chaîne et sans un embryon d'hygiène (*Le Moulin galant*, rue de Fourcy, IVe arrondissement). S'il aime le plein air, le bourgeois des champs se perdra dans une des nombreuses rues qui offrent des ambulantes, comme sur la rive droite du Quartier latin, les « femmes de l'autre côté ». Attention aux calèges, ces élégantes acoquinées à des princes du crime, et dont les amants sont forcément jaloux…
Pour les noms et les adresses de ces lieux, il nous faudrait une édition entière, en voici néanmoins quelques-uns : L'Abattoir, L'Arche de Noé, Le Pou volant, Rocambole, Le Grand Perchoir, Le Purgatoire, Le Grand Collecteur, La Fosse, La Soupe, La Gâterie, Le Lycée, La Négresse, À la Grâce de Dieu, La Boite-à-Domange, Les Jésus, La Pégriote, Les Mystères de Paris, Les Claquesdents, Le Lapin voyageur, La Ruine, La Banque de France, Le Fils de famille, Le Radeau-de-la-Méduse, Le Choléra, La Bérésina, La Puce-qui-renifle, Le Pou-couronné…
Le Cabaret de la Fin du Monde que tient Maxime Lisbonne grime ses serveurs en dieux de l'Olympe pour la clientèle que l'on sait.
Des maisons proprettes avec peu de filles sont les endroits les plus recommandables. Les habitués, des notables ou des soldats, tiennent à préserver leur réputation et ne feront jamais de scandale. Au moins, les dames sont toutes inscrites sur le registre de la police des Mœurs. Ici, nul risque de tomber sur une bordille qui mouchardera à la police locale. On peut aussi débusquer les boutiques à surprises : masseuses, lingères, corsetières sont parfois des filles insoumises ou des entremetteuses.
Si vous avez faim, conjuguez les plaisirs en vous rendant dans des brasseries de filles. À Montmartre, une maison sur dix est un lieu de plaisir. 2 à 10 francs suffisent à ce niveau d'exigence.
Enfin, les palaces tels que le One Two Two ou Le Chabanais (12 rue Chabanais, de madame Kelly, près de la Bibliothèque nationale, IIe arrondissement) où l'on présente des professionnelles averties, pétries de la culture de leur clientèle exigeante, dont l'imagination nécessite les mises en scène des plus intrigantes. On y trouve les plus belles filles, dignes d'être des « prix-de-Diane ». Si l'on veut se divertir en buvant un verre, ce sera avec le champagne le plus onéreux de Paris. Édouard VII d'Angleterre avait d'ailleurs fait aménager sa chambre en fonction de ses goûts de luxe. Une chambre du bordel *Le Chabanais* a même été primée à l'Exposition 1900 pour sa décoration ! Beaucoup considèrent *Le Chabanais* comme une annexe du Jockey-Club.

GROUPES

Le syndicat des mendiants

Une rumeur persistante fait état d'un Syndicat des Mendiants qui se réunit dans la maison Gay, au 40 rue Galande, au Ve arrondissement. Ils distribuent les emplacements propices aux vagabonds. Pour 15 francs, ils délivrent à leurs membres le « Grand Jeu » qui recense 950 adresses propices à la mendicité. Les autorités voient ce syndicat d'un bon œil, car il régule le flot des mendiants, les attache à des endroits identifiés, les rendant ainsi plus facilement contrôlables. Ainsi, le patron du Syndicat, Yves Quenot, est assis sur une fortune confortable qu'il a enterrée sous le parquet de ladite résidence.

- **Accès :** maison Gay, au 40 rue Galande, Ve arrondissement.
- **Membres connus :** le Bossu ; Charles Lemoine.
- **Alliés connus :** Vérole (membre du groupe des surineurs).
- **Ennemis connus :** Georges Grison qui les a infiltrés et les a dénoncés dans ses articles et ses livres.
- **Influence :** 2. Les mendiants sont une pépinière d'indics. Ils peuvent aussi se mobiliser pour prêter main forte à leurs bienfaiteurs.
- **Style :** Condé (2) ; Fouineur (3).

Les chiffonniers

Un métier ingrat, souvent mis en scène dans le grand théâtre qu'est Paris, figure à la fois secourable, travailleur infatigable des endroits les plus nauséeux de la capitale, et pauvre hère à moitié fou qui trouve son trésor dans des hardes sans valeur. Longtemps arpentant les rues la nuit, ils furent d'excellents indics, sauf que l'usage des boîtes à ordures que nous nommons poubelles les chassent un peu des pavés. Ils forment une société à part possédant ses codes et son langage hermétique.

Devant les turpitudes de cette vie ingrate, bon nombre se sont associés pour adoucir leurs misères. Des quartiers semblent leur être dévolus. La rue Marcadet, vers Clichy, leur offre ses matelas pendants à moitié pourris, ses logements aux dalles rouges et aux fenêtres cassées remplacées par du papier, ses plafonds traîtres menaçant à tout instant de rompre. Au numéro 210, la Cité des Cloys est leur repaire. C'est ici que se rassemble l'aristocratie de la profession. Le rez-de-chaussée, parfois envahi par les eaux ruisselant de Montmartre, est le magasin- salle à manger- chambre à coucher de tout le monde. Des monceaux d'objets usagés – poupées décapitées, mouchoirs sales, fer blanc, oiseaux morts – constellent l'endroit et attendent d'être triés pour être revendus aux vendeurs de gros, habitant plus haut dans la même rue. Au numéro 221, la résidence Maupit porte le nom du locataire qui sous-loue ses appartements et qui régit le travail de nombreux chiffonniers. Une autre élite, la Femme-Culotte, la Marie-Antoinette de ces misérables, qui porte un costume masculin et qui exhibe les cicatrices qui parcourent le sommet de son crâne.

- **Accès :** numéro 210, la Cité des Cloys, XVIIIe arrondissement.
- **Amis connus :** Anthelme Belgrand ; les Chevaliers de la Hotte ; Wanloo.
- **Ennemis connus :** Georges Grison ; le Moine Bourru; l'industriel Souffrice.
- **Influence :** 2. Essentiellement, ces pauvres hères peuvent servir d'indics.
- **Style :** Fouineur (2)

Les filles en carte

La charité redouble d'efforts pour les arracher à la faim, au froid, au dénuement mais surtout pour les arracher à la dépravation, car à travers les prodiges qui lui sont familiers, elle poursuit un idéal de pureté morale auquel il est bien difficile d'élever les épaves humaines qu'elle ramasse et qu'elle cherche à nettoyer de leurs péchés.

Maxime du Camp,
l'hospitalité du travail, 1884

Sous ce vocable se cachent des prostituées qui œuvrent dans le quartier de Montmartre. En fin de carrière, elles n'ont plus suffisamment de clients, plus aguichés par la « viande bleue » des jouvencelles qui battent le pavé pour les premières fois. L'administration les a consignées comme des « filles en carte », la police des mœurs les a fichées depuis longtemps, et depuis peu, les enquêteurs comprennent à quel point elles sont précieuses pour les renseigner. C'est ainsi qu'elles échappent à l'inculpation de vagabondage.

Elles sont une trentaine, très solidaires, un bon tiers traînent leurs marmots et espèrent leur donner un avenir. Rien de moins. Certaines sont déjà veuves et sans ressources. Elles fréquentent parfois l'asile pour femmes du 14, rue du Retrait (ça ne s'invente pas…) dans le XX^{e}. Les sœurs pauvres leur octroient 4 francs par semaine contre des travaux de couture, de ménage, et une solide éducation religieuse. Les clients les plus sarcastiques les appellent les rognures de Souffrice, en référence aux noyés qu'on repêche dans la Seine, corps gonflés et putrides que les poissons eux-mêmes dédaignent.

Il est très simple de s'attacher les services de ces dames : la corruption, l'assurance de les oublier dans les rapports, la protection policière contre tout péril extérieur. Les filles en carte ne constituent pas un groupe particulier à proprement parler. Ce paragraphe permet simplement de cerner la condition des pauvresses qui ont hérité de cette situation peu amène.

Les gavroches

La lugubre série des enfants torturés jusque la mort croît d'une façon inquiétante. Chaque jour apporte maintenant de ces révélations monstrueuses et l'on frémit en pensant que, pour un de ces crimes connus, il en est beaucoup qui demeurent ignorés.

Le Petit Journal, 1898

Ces gamins des rues déambulent dans la plupart des arrondissements. Ils sont une vingtaine et vivent de concert afin de se protéger des multiples prédateurs qui les entourent. Le jour – ou la nuit pour certains – ils vaquent à leurs occupations : mendicité, arnaques, vol à la tire, cambriolage, petites mains du crime des adultes, prostitutions. Tous les subsides qu'ils peuvent en tirer reviennent au groupe, à sa survie, et une solidarité qui va au-delà de tout ce qu'on peut espérer d'une forme d'entraide les unit.

La bande des gavroches – comme ils se prénomment – démontre les étranges paradoxes qui secouent la société parisienne. Mille fois des individus ou des organismes charitables ont tenté de les aider, mille fois ils ont été déboutés. Le parti républicain en a fait son antienne, l'enfant est le héraut des espoirs bourgeois. Et peut-être un moyen de soulager sa conscience, heurtée par cette misère qui hante tant de jeunes gamins.

Mais les gavroches n'ont plus foi dans ces idéaux maintes fois dévoyés. Ils ont vécu, dans leur âme et leur chair, mille tortures venues des adultes, l'un de la cellule familiale, celui-ci a réchappé à un infanticide ou à un inceste, celui-là est devenu l'objet sur lequel les vices des puissants se sont exercés avec art, l'autre passe son temps à échapper à une justice implacable avec la délinquance juvénile, plus facile à mater que son homologue plus âgée.

Bref, cette enfance martyre sur fond d'alcool, de pauvreté, d'enfer urbain et de chômage, les gavroches l'ont tous connue. Ce sont des fantômes qui errent dans les villes, visibles et pourtant ignorés de la populace, blasée par cette présence familière, trop familière.

Pourtant, pour ne pas sombrer eux aussi, les gavroches s'inventent un monde imaginaire, merveilleux, sublimé, en narrant des histoires féériques quand ils se retrouvent seuls, au coin du feu, la nuit tombante. Un moyen de préserver leur innocence envers et contre tout.

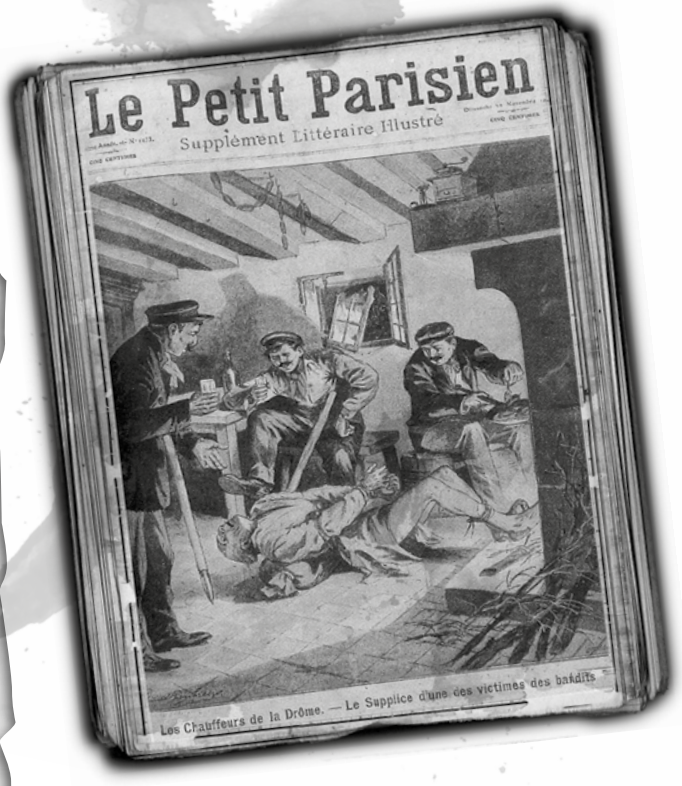
De nombreux enquêteurs, responsables religieux ou politiques tentent de les approcher, souvent en vain, pour leur soutirer des renseignements. En effet, ces enfants sont souvent employés par des délinquants plus anciens, apaches, bandits de grand chemin, trafiquants de tous bords. Mais le contact est difficile tant leur méfiance envers l'adulte est grande. Pour les approcher, peu de solutions, si ce n'est être soi-même un enfant, ou sauver l'un des leurs, être charitable à de nombreuses reprises. Les gavroches ne constituent pas un groupe particulier à proprement parler. Ce paragraphe permet simplement de cerner la condition des enfants qui ont hérité de cette situation peu amène.



Les forts des Halles

C'est la corporation reine des Halles. Peu nombreux, les membres de cette prestigieuse confrérie portent un chapeau de cuir jaune, à large bord, dont la calotte intérieure permet de supporter les charges coltinées sur la tête. À l'intérieur du groupe, très hiérarchisé, on sépare les chefs à la médaille d'argent, des simples forts à la breloque de cuivre. Ce sont les porteurs de marchandises exclusifs et attitrés du marché central. Ils vont chercher les chargements en dehors du « petit périmètre », là où les tractations se font.

N'est pas fort des halles qui le veut. On n'entre dans cette corporation qu'à certaines conditions : être français, avoir fait son service militaire, ne pas avoir d'antécédents judiciaires, passer l'équivalent du certificat d'études (dictée et problème d'arithmétique), mesurer au moins 1,67 m et porter une charge de 200 kg sur les 60 mètres de l'allée d'un pavillon !



Nommés ou révoqués par le préfet de police en personne, ils assurent des rondes pour surveiller les locaux. Ils forment une cohorte solidaire de 700 hommes répartis en cinq compagnies : fruits et légumes, viandes, beurre et œufs, volailles, marée. Sous ce pesant patronage, les portefaix remplissent toutes les autres corvées délaissées par les forts. Ils déambulent avec leur blouse et leur casquette reconnaissables à leur curieuse hotte harnachée sur le dos à la manière des colporteurs. Les forts et les portefaix sont les yeux et les oreilles de ce vaste univers que constituent les diverses Halles du centre de Paris, tels les globules irriguant cet énorme système digestif qui forme le Ventre de Paris.

- **Accès :** rue Montorgueil, I^er^ arrondissement ; Halles ; Halles aux vins.
- **Membres connus :** Vaillant.
- **Amis connus :** aucun.
- **Ennemis connus :** les Chevaliers de la Hotte ; Auguste Wanloo.
- **Influence :** 2. Cette puissante corporation fait la loi dans les halles parisiennes. Avoir leur appui, c'est posséder de grandes chances d'y débusquer les trafics interlopes que la confrérie voudra bien vous révéler.
- **Style :** Condé (3).

Les romanis

Une bande de romanichels, se dirigeant vers Châtellerault, transportait dans une de ses voitures un enfant mort depuis deux jours de la variole noire. Cette bande, au lieu d'être isolée, fut hospitalisée dans l'hôpital de la ville de Le Blanc. Peu de jours après, quinze personnes étaient décédées de la même maladie. Pourquoi, puisque les romanichels transportent avec eux les maladies de toutes sortes, ne peut-on pas les traiter comme de véritables maladies ?

Mael d'Arleux,
vagabondage et mendicité dans les campagnes,
1908

Cette bande existe réellement.
Venue des fins fonds des campagnes ottomanes, dans la lointaine Bulgarie, elle a débarqué dans la banlieue parisienne depuis quelques années et ne cesse de décrire des cercles concentriques autour de la capitale. On n'a de traces que de son passage et jamais personne ne les a coincés. Beaucoup parlent de vols, de maladies qu'on croyait depuis longtemps disparues, d'hommes envoûtés qui se seraient accouplés avec leurs femmes avant de perdre la raison. La police des chemins de fer tente de retrouver cette troupe avant que la presse ne recoupe ces informations et n'en fasse ses choux gras.

Cette troupe d'une quarantaine d'individus est à mille lieux de sa réputation. Gagnant leur pain comme manouvriers, ils travaillent dans les fermes, les chantiers, les usines une journée, encaissent leurs honoraires et repartent aussitôt. Mais les mauvais payeurs ont tôt fait de les accuser de tous les maux, histoire de les faire fuir le plus vite possible. Malheureusement pour eux, la vengeance divine les frappe sous la forme d'étranges maladies.

Leur chef est une vieille femme dotée d'un étrange don de devineresse qui anime la société des roms. Ses prédictions se font par l'intermédiaire de l'enfant décrit comme mort, mais qui est plongé dans un étrange coma sans fin, et qui ne peut communiquer qu'avec cette vieille sorcière. La troupe a tous les atours d'un carnaval gothique : des mines sombres, des roulottes sans âge, des superstitions antédiluviennes, et un parfum d'étrange, omniprésent, qui semble abolir la réalité pour celui qui marche au sein des caravanes.

- **Accès :** pas d'adresse fixe ; Route Révolte ; Souricière ; Souterrains ; Val de Bièvre…
- **Membres connus :** la vieille Joanovici.
- **Alliés connus :** aucun ne se mouillerait pour les soutenir.
- **Ennemis connus :** Chevaliers de la Hotte (une malsaine concurrence les oppose sur certains métiers) ; Marenko ; Préfecture Police ; Sûreté Générale.
- **Influence :** 1. Les romanis ont tous les atours des pestiférés : craints, haïs, et donc persécutés.
- **Style :** Illuminé (3).

Section des quinze-vingt

Ce groupe n'est pas criminel à proprement parler, sauf dans la bouche de quelques pontes du système qui abhorre ces activistes socialistes. La section reprend le nom du découpage révolutionnaire qui fit du quartier des quinze-vingt le plus pauvre de la capitale, mais aussi celui qui donnait en proportion le plus de citoyens soldats.
Le groupe est animé par des tenants du socialisme français comme Jean Jaurès, Louise Michel, et tous ces hérauts dont les prêches enflammés font mouche auprès de ceux qui n'ont rien à perdre.

La section a une vocation pacifique et progressiste, mais chaque nid d'abeilles peut constamment être gangrené par des frelons, ici des anarchistes qui pourraient pousser les indigents à de plus basses extrémités. Ici, l'esprit révolutionnaire n'est jamais loin…

- **Accès :** place de la Bastille, XII^{e} arrondissement.
- **Membres connus :** le Baron Noir ; Adeline Blanquart ; Louise Michel.
- **Alliés connus :** Jean Jaurès.
- **Ennemis connus :** la Préfecture de Police
- **Influence :** 2.
- **Style :** Condé (3).

Les Cœurs d'Acier de Saint-Ouen

Cette association de malfaiteurs est comme un phénix : souvent éteinte après des descentes de police, elle renaît toujours de ses cendres. Quitte à se bagarrer avec les apaches locaux comme la célèbre mêlée de 1903, initiée par une banale affaire de cul entre Ernest Udo dit « La Tringle », chef des Cœurs d'Acier, dont la maîtresse volage s'enticha de l'apache Achille Toulouse.

- **Accès :** XVIII^{e} arrondissement.
- **Ennemis connus :** les Surineurs.
- **Influence :** 2. Un allié de choix pour accéder à du matériel illégal ou à un bataillon de gardes du corps encore plus louches que les voyous qu'on tente d'éviter.
- **Style :** Condé (3).



Les surineurs

Il fut un temps où Paris ne connaissait qu'une constellation de bandes de malfrats, et les lecteurs de journaux apprenaient quotidiennement de nouveaux noms tantôt exotiques, tantôt désopilants pour les identifier. On se délectait de leurs frasques et du récit de leurs arrestations et autres démantèlements, se félicitant de leurs carrières courtes mais fracassantes.

Il fut un temps où Paris angoissait quand l'affaire Marcilly, dite du Génie du Crime, avait défrayé les chroniques et voilait le ciel d'une ombre menaçante. Marcilly hors d'état de nuire, les nuages l'accompagnant s'étaient aussitôt dissipés. On savait que la guerre de succession dans la pègre allait offrir un repos forcé aux journalistes de faits-divers. Leurs vacances furent écourtées quand se manifesta Atlas, ancien lieutenant de Marcilly.

Celui qui n'était qu'une brute sanguinaire à l'esprit borné devint le chef d'orchestre d'une réorganisation du monde criminel à son profit. Fédérant les apaches désœuvrés sous sa bannière, il envahit des quartiers entiers. Peut-être que la police le laissa faire, fort contente de voir les malfrats s'égorger entre eux, mais quand retentit la sonnette d'alarme, il était déjà trop tard.

Si Atlas devient aussi insaisissable que son ancien patron, on retrouve la silhouette de son âme damnée Vérole dans tous les quartiers contrôlés par les surineurs. Surineurs, la dénomination vient du surin, cette arme blanche qui transperce, qui découpe, qui donne une mort lente, une agonie douloureuse. Et les membres de cette confrérie sanglante n'ont plus de scrupules à en user et en abuser, tant et si bien que l'opinion publique apeurée et les politiques timorés s'emparent de cette fièvre et mettent la pression sur les polices pour endiguer cette violence crue.



Les surineurs

- **Accès :** pas de quartier général connu ; Montmartre ; Opéra ; Quartier de la folie-Méricourt ; Route de la Révolte ; Val de Bièvre.
- **Membres connus :** Atlas ; Vérole.
- **Alliés connus :** Auguste Wanloo qui en fit partie.
- **Ennemis connus :** Cœurs d'Acier de St Ouen (bande rivale) ; Forts des Halles ; Préfecture de Police.
- **Influence :** 3. Le territoire d'Atlas ne cesse de s'étendre au-delà de Montmartre et ses agents sillonnent Paris, en se confrontant aux bandes locales. Certaines élites de la capitale semblent vouloir pactiser avec ce diable qui se révèle désormais incontrôlable.
- **Style :** Condé (3).

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

La bande de Winship

- **Accès :** XIX^{e} arrondissement.
- **Membres connus :** Winship.
- **Ennemis connus :** le juge Guillot ; Préfecture de Police ; les surineurs.
- **Influence :** 2. En dépit de leur nombre restreint, ils terrorisent la population par leur extrême violence et leur absence de toute pitié.
- **Style :** Condé (3).

La bande de Winship

C'est une fois de plus, la manifestation de la lamentable mentalité d'une partie de la jeunesse actuelle, qui, pour satisfaire ses besoins d'argent, ne recule devant rien, si ce n'est devant le laborieux effort. L'idée du « coup à faire » se présente à l'esprit et l'occasion seule manque souvent pour transformer en assassins des garçons imberbes, corrompus avant l'âge d'homme, et qui arrivera au régiment avec des appétits insoumis et des instincts malfaisants déchainés.

Le Petit Journal

Les journaux dont souvent leurs choux gras des actes délictueux de cette bande qui entre peu à peu dans la légende noire de Paris. Une trentaine d'apaches, insaisissables, errent dans le quartier des abattoirs de la Villette.

D'après les témoignages des victimes, ils sortent à peine de l'adolescence, le foulard masquant le bas du visage, le coutelas à la main. La police se demande s'il ne s'agirait pas de garçons de boucherie encanaillés.

Ce sont des marginaux, des apaches dans toute leur splendeur : vagabond, cabotins, fanfarons, cyniques, vicieux. Une bande qui monte en puissance. Les voies de fait d'il y a quelques mois ne signalaient que des intimidations à l'adresse des passants, quelques vols sous la menace. Mais désormais, des cadavres lardés de coups de couteau jonchent les rues avoisinantes, sur leur territoire présumé. Les patrouilles se multiplient sans qu'il n'y ait eu, pour l'instant, de flagrant délit.

Cependant, persister à les considérer comme de simples apaches serait une grave erreur. Cette association de malfaiteurs est allée bien au-delà des limites de la simple délinquance. Les bravades continuelles, face aux autorités ou entre eux, ont abouti à une témérité qui semble sans limite. Un strict code de l'honneur s'est instauré entre les membres : il les pousse à aller le plus loin possible et à ne refuser aucun nouveau coup.

À leurs yeux, la seule disgrâce possible est la capture. Leur chef nommé Winship sait que la prison n'est que temporaire, et se fait un point d'honneur à traquer tous ceux qui ont failli et qui ont été rattrapés. Du coup, la plupart des délits et des crimes commis dans les parages leur sont imputés. Peut-être à tort, peut-être pas. Ce comportement déviant, qu'on attribuait à la fougue de la jeunesse, devient étrangement crapuleux, intéressé, dénué de limites. Et les autorités sont inquiètes, elles qui tentent de promouvoir leur politique d'encadrement de la jeunesse, pour un idéal d'une race nombreuse, féconde et saine.

PERSONNAGES

Atlas

Atlas. Un nom qui sonne parfaitement pour celui qui a su, au bout d'une incroyable *success story*, se faire un nom de Terreur. Un immigré italien d'après les rares informations crédibles, qui aurait décidé de passer de l'ombre à la lumière. Un soir de novembre 1899, dans l'enceinte des abattoirs de Levallois. Deux titans, l'Anguille d'un côté, le chef incontesté des malandrins du nord de Paris, un individu aux muscles d'acier et au cou étrangement raccourci, dont le crâne chauve et les yeux étrangement écartés le faisaient ressembler à l'animal singulier dont il adopta le nom. Face à lui, le challenger, sur lequel personne n'aurait misé le moindre clope, petite moustache, surin à la main, vaste redingote et casquette vissée sur la tête d'où émergeait des cheveux poivre sel en bataille, le furet à l'épaule, aussi laconique que l'Anguille était prodigue en insultes et autres malavisées.
Quatre heures de lutte, de sutures, d'encouragements. Une victoire au forceps, malgré les cascades de sang qui semblaient suinter de tous les pores de sa peau. Atlas était vivant, Atlas portait l'Anguille inanimée dans ses bras. Un silence sépulcral, tant l'assemblée était consternée par la violence du combat et par l'incroyable ténacité de celui qu'on aurait cru emporté par un fétu à la moindre bourrasque, et qui pourtant semblait capable de soulever la terre entière par la force de sa volonté.

Le mythe était né, Atlas devint le chef des surineurs, ces apaches qui n'hésitent pas à jouer du couteau. Aussi insaisissable que ne sont les bribes de sa légende et les détails de son histoire personnelle, Atlas se terre dans le tout Paris et lance ses ordres par l'intermédiaire de fidèles lieutenants. Confisquant les trafics aux malfaiteurs du dimanche, annexant des quartiers entiers et mettant à genou les chefaillons des bandes rivales, il étend peu à peu son empire sur le crime organisé de la capitale.

- **Accès :** aucun domicile connu. Se terre entre l'Opéra, le Quartier Saint Merri, la Route de la Révolte et le Val de Bièvre.
- **Groupe :** Surineurs.
- **Amis connus :** Jules Guérin ; Igor Kosky.
- **Ennemis connus :** Boutroux ; le capitaine Saint Yves ; le fort des halles Vaillant.
- **Influence :** 3, si l'on compte la vingtaine d'apaches qui sont sous ses ordres directs, et le nombre considérable de personnes qu'il rançonne ou qu'il fait chanter, on ne peut mesurer précisément la « longueur » de son bras.
- **Son but :** consolider sa position de maître du crime de Paris en englobant les dernières bandes qui lui résistent, et en renforçant sa mainmise sur les trafics. Et si possible, s'adonner à son train de vie luxueux, décadent, à ses délicieuses perversions qui terrifient tant les pauvresses qui en font les frais.
- **Style :** Condé (3).
- **Traits :** communard, catholique non pratiquant, antidreyfusard ; passion secondaire : perversion sexuelle (satyrisme) ; tabou : code viril ; maître en combat, spécialisé en armes blanches ; tempérament colérique (paranoïaque).

Vérole

Il arrive parfois qu'une âme damnée accole sa destinée à celle d'une autre. Qu'un poisson pilote prenne en charge un requin, comme Vérole peut le faire pour Atlas. Ce sinistre individu n'a pas son pareil pour apparaître dans les lieux les plus sordides, comme si l'environnement se pliait à l'aigreur de ce personnage sec et sournois, au visage déformé par les stigmates de la variole. Car Vérole est son nom, et les rares qui ont moqué ce dernier ou son apparence ont rapidement passé de vie à trépas, tant le personnage est tatillon concernant sa réputation. Des Halles à la butte Montmartre, on pressent sa venue, comme un sentiment de malaise diffus. Le lieutenant d'Atlas ne tarde pas à arriver en compagnie de sa garde prétorienne, une douzaine d'apaches prêts à vous délivrer des coups de stylets.

Vérole daigne parfois à parlementer au nom de son maître avec des représentants de la loi, quelques indics qu'il engraisse avant de saigner, mais c'est un risque inconsidéré que de parler en face de cet émissaire du crime et de la déchéance, tant son attitude est versatile, colérique et de par ces faits imprévisible.

- **Accès :** pas de domicile connu ; Halles ; Maison Philibert ; Montmartre ; Opéra ; Route de la Révolte ; Val de Bièvre… c'est Vérole qui vous trouvera, et non l'inverse. Il agit comme s'il était la bouche d'Atlas, son secrétaire particulier, son bras droit. Néanmoins, en étant assidu, on peut le trouver dans ses planques fétiches, de Montmartre aux Halles, des quartiers populeux et populaires, en passant par les banlieues qui restent à conquérir au nom de son maître.
- **Groupe :** Surineurs.
- **Amis connus :** Atlas ; Charles Lemoine ; Syndicat mendiants.
- **Ennemis connus :** aucun (seraient-ils déjà tous morts ?).
- **Influence :** 2. On a évoqué la douzaine d'apaches qui lui servent de gardes du corps. Vérole semble aussi avoir un sens aigu des affaires, comprenez qu'il sent l'odeur des trafics aussi sûrement qu'un requin flaire le sang dans des hectolitres d'eau de mer. Ses objectifs sont identiques à ceux d'Atlas, Vérole semblant dénué de volonté propre.
- **Style :** Fouineur (3).
- **Traits :** maître en société ; tabou : être démasqué.

Charles Lemoine

Charles L., 18 ans, vagabond. A dîné (…) pour la somme de 1,6 franc. Il n'avait pas d'argent pour payer cette somme. Sorti de la prison de la Santé le 21/10/1900. Depuis cette date fait des corvées aux Halles, et couche dans la rue.

Archives de la préfecture de police de Paris, du 01/11/1900

Charles Lemoine est un homme d'une vingtaine d'années même s'il paraît désormais le double. Son costume fripé, sale et démodé trouvé par « hasard » chez un fripier lui donne de faux airs de bourgeois qui se serait saoulé et aurait passé un sale quart d'heure dans les égouts de Montmartre. Pourtant, la dure vie de vagabond n'entame pas l'enthousiasme et le bagout de Charles, toujours enjoué. Le baluchon toujours accroché à l'épaule, il ne cesse de fanfaronner. Peut-être en a-t-il les moyens. Depuis sa première nuit au dépôt, il a vendu père et mère pour recouvrer la liberté et éviter le voisinage intéressé de compagnons d'infortune pas mécontents de pouvoir passer la nuit avec un jouvenceau à la peau tendre. Charles a balancé toutes les petites frappes qu'il avait côtoyées depuis son arrivée dans la capitale. Depuis, c'est un indic fidèle, que dis-je, servile qui agit comme un chien d'arrêt. Il passe des heures en filature, planque, il écoute en simulant le sommeil, la folie, l'épilepsie même.

- **Accès :** pas de domicile pour ce sans domicile fixe ; on le trouve tantôt au Bodéga, au Bofinger, coincé dans le Dépôt de la Préfecture ou sa Souricière ; au Dinocheau ; dans la Fumerie de Saint Ouen ; à la Grande Cascade ; filoutant au Lipp… un bon informateur de la préfecture vous trouvera rapidement le nom et l'adresse de ce contact qui se laissera embrigader dans une amitié fidèle… tant qu'elle s'entretient avec maints arrosages d'alcool ou d'argent frais.
- **Groupe :** Syndicat mendiants.
- **Amis connus :** aucun.
- **Ennemis connus :** aucun.
- **Influence :** 1. C'est tout de même un indicateur hors-pair. Charles semble être né sous une bonne étoile, puisqu'il est encore vivant malgré le nombre conséquent de criminels qu'il a contribué à faire chuter. Tant que son ventre et sa petite personne sont soignés, on s'assure de sa grande fidélité.
- **Style :** Fouineur (3).
- **Traits :** maître en société [baratin].

Paul Souffrice

Paul Souffrice est un industriel d'une cinquantaine d'années, portant sur lui tous les stigmates de sa condition de nouveau riche : belle bedondaine, favoris poivre sel, visage volontaire qui se noie peu à peu dans la graisse, œil perçant dès que l'on fait miroiter une possible affaire. Pourtant, le plumage ne s'accorde pas au ramage : Souffrice affectionne les costumes du Second Empire, qui lui donnent une apparence un poil suranné. Une puanteur se dégage de sa personne, en relation avec le milieu dans lequel il vit et il œuvre. D'aucuns feront le rapprochement entre son regard, son allure porcine, et son ancienne condition de maître porcher.

Le patron des lieux est aussi un homme de combat, perpétuellement mis en cause par les diverses municipalités en aval de son usine pour la pollution qu'il génère sur le fleuve. Cependant, il jouit de l'accord inconditionnel du ministère de la Santé et de la préfecture de police, puisque repêcher les macchabées permet de faire œuvre de salubrité publique et d'aide à la justice ; les cadavres rejoignent ainsi la morgue et les services d'identification de Bertillon.

Souffrice est donc un indicateur précieux sur tout ce que la Seine peut charrier, cette Seine qui révèle tant d'histoires criminelles souterraines qui étaient autrement vouées aux limbes de l'oubli. L'inverse du Styx en somme.

- **Accès :** quai de Billancourt, Boulogne. Souffrice a appris la paranoïa, c'est pour cela qu'il vit en permanence sur son site. Il est très difficile de l'approcher. Même avec une accréditation officielle, il abuse de mille prétextes pour ne rien dire, sauf si un proche leur a recommandé les personnages.
- **Amis connus :** Ferdinand de Grayssac.
- **Ennemis connus :** les Chiffonniers.
- **Influence :** 2. Un sauf-conduit de Souffrice peut ouvrir bien des portes des tenants de la sécurité publique (préfecture de police, sûreté générale, morgue). Souffrice est aussi un observateur attentif de tout ce que recèle le Paris souterrain. Une vingtaine d'ouvriers sont à son service, prêts à beaucoup de choses pour glaner les primes qu'il aime à distribuer pour s'assurer leur fidélité. Souffrice ne rêve que de mieux, que d'argent (même s'il en brasse déjà beaucoup). Il défend son usine comme d'autres défendaient Fort Alamo.
- **Style :** Condé (2).
- **Traits :** maître en sciences de l'homme [finances] ; tendance paranoïaque.

Octobre

Son nom hante la Une des journaux, c'est le synonyme de l'horreur. C'est son spectre que l'on évoque lorsqu'on souhaite jouer à se faire peur, et si le passant accélère le pas à la nuit tombée, c'est en pensant à lui. Même les services de police ont mis leurs guerres intestines de côté pour tenter de le capturer. Mais il reste insaisissable : il n'est pas particulièrement intelligent mais il possède en revanche un instinct infaillible pour éviter les patrouilles et trouver les meilleurs refuges.

Qui est Octobre ? Une légende urbaine, un archétype du tueur sanguinaire, le digne héritier de Vacher, ou la sinistre doublure de Jack l'Éventreur. Un prête-nom pour tous les criminels assez fous pour donner dans la surenchère, un concept policier pour désigner l'homme à abattre.

On ne connaît même pas son apparence physique. Ses proies n'ont jamais survécu pour en témoigner. Les indices qu'il laisse sur les scènes de crimes sont minimes, et ne peuvent ébaucher un quelconque début de portrait robot. Octobre a fait couler beaucoup d'encre et de salive, et la littérature à son sujet ne manque pas d'être contradictoire. Nul doute que la fortune et la renommée de celui qui le trouvera sont faites : une récompense de dix milles francs a été promise par les autorités pour sa capture. Mort ou vif.

- **Accès :** le long de la Bièvre ; Arsenal ; Canal Saint Martin ; Chantier de l'Expo Universelle ; Maison Philibert ; Montmartre. Octobre est insaisissable. Il semble n'y avoir aucune logique dans ses assassinats, déplacements et les signalements qu'on en fait tiennent davantage du fantasme que de la réalité.
- **Amis connus :** aucun.
- **Ennemis connus :** le juge Guillot.
- **Influence :** 2. De par la ferveur médiatique qu'il déclenche. Quand Octobre décide de tuer, rien ne semble être en mesure de l'arrêter. Riches comme indigents sont les proies de ce prédateur au talent surnaturel. Beaucoup sont partis en chasse : la préfecture de police comme la sûreté générale, même le mesuré Kann a participé grandement à alimenter la caisse récompensant sa capture.
- **Style :** Mentaliste (2).
- **Traits :** maître en combat [combat à mains nues] et en pratique ; Convictions : apolitique, catholique ; passion principale : un absolu torturé.



Le mystère de Suresnes

Des mariniers ont retiré hier matin, vers six heures, de la Seine, au barrage de Suresnes, le cadavre d'une jeune fille d'une vingtaine d'années, élégamment vêtue et gantée de noir, paraissant immergée depuis une quinzaine de jours. Autour du cou, une mantille était enroulée et serrée, semblant témoigner que la morte avait été étranglée avant d'avoir été jetée à l'eau. Enfin, sous l'œil droit, on remarquait une blessure profonde, paraissant avoir été faite avec un instrument contondant.

Un témoin, boulanger de la rue Desnoyez, à Belleville, se souvint que le 29 mars au soir - jour de la disparition de l'infortunée reconnue comme étant Eugénie Lis – il avait vu cinq rôdeurs entraîner de force une jeune femme dont le signalement semblait correspondre à celui de la disparue. À la suite des recherches faites par la police, un repris de justice nommé J.B. Ballet, demeurant rue Ramponneau, 12, fut arrêté le 5 avril dernier. Mis en présence de Mme Lis éplorée, il se borna à dire, en ricanant :

Votre fille, je pourrais peut-être bien vous apprendre où elle est. Mais n'y comptez pas. Ce qu'il y a de sûr, c'est que je ne l'ai pas en poche !

J.P. Le Figaro, 24 avril 1900

Auguste Wanloo



Auguste est un écorcheur de chiens et de chats : il débarrasse les rues parisiennes de ces animaux errants et encombrants, pour revendre à la sauvette leur viande à des restaurants peu scrupuleux et leur cuir à des tanneurs avertis. Il aimerait compter sur son physique de colosse indestructible pour rejoindre la corporation des forts des halles, mais son passé ne plaide pas franchement en sa faveur.

Son apolitisme lui a causé bien des ennuis. Paisible manouvrier des campagnes ardennaises, il avait fait bombance dans un troquet... Et mal lui en prit : il s'agissait en fait d'un repaire d'anarchistes. La milice locale n'a pas fait de détail et il a été condamné au bagne, au même titre que ses camarades d'un soir. Direction Cayenne.

Il a patienté cinq longues années sur l'Île du Diable, dans l'archipel des Îles du Salut, en face de la ville de Kourou. Cinq ans dans une prison sans murs, d'une incroyable insalubrité, dans une atmosphère étouffante où les plus faibles tombent comme des mouches. Une prison où les innocents s'endurcissent au contact des pires assassins produits sans relâche par la métropole. Cinq ans de patience, avant la libération...

C'était sans compter la coutume du « doublage » qui l'a contraint à rester captif cinq années de plus, cette fois-ci en Guyane, à Cayenne, la ville sans loi. Dix ans de sa vie à payer une dette injustifiée, bien au-delà de ce que l'éthique et l'humanité d'une nation civilisée pouvaient exiger.

Aujourd'hui, Auguste tarde à trouver ses marques. Il coopère parfois avec la préfecture de police, monnayant ses services d'indic en récoltant des rumeurs dans les souterrains de la ville. Mais la tentation semble grande de rejoindre une coterie criminelle très cotée (comme les apaches d'Atlas) et de faire trembler la République qui l'a écartée pendant si longtemps.

- **Accès :** Quartier Saint Merri ; Souterrains ; Val de Bièvre.
- **Amis connus :** Anthelme Belgrand ; les Chiffonniers ; Charles Lemoine ; Louis Lépine.
- **Ennemis connus :** le juge Guillot ; Quesnay de Beaurepaire ; le fort des halles Vaillant.
- **Influence :** 1. Wanloo est un homme brisé et esseulé. Il est néanmoins très connu de tous ceux qui fréquentent les égouts et les souterrains. Plusieurs personnages peuvent se targuer d'être devenus ses contacts sans qu'Auguste leur ai brisé le cou. Son désir est simple : il aimerait qu'on se penche sur son dossier pour lui prodiguer une juste réhabilitation judiciaire. Celle de Dreyfus semble bien partie ; pourquoi personne ne songe à la sienne ? Si l'œil de la République tarde à s'ouvrir sur sa condition, il risque bien de basculer dans le camp adverse.
- **Style :** Condé (3).
- **Traits :** maître en combat [combat à mains nues] et en pratique ; passions pour la ruine et le don de soi ; tendance : personnalité limite.

Toulouse Lautrec

Voir son profil dans la partie « la menace anarchiste ».

L'Ogresse

Voir son profil dans la partie « la menace anarchiste »

.

Maurice Vaillant, maître Fort des Halles

Aucun fort des Halles un tant soit peu raisonnable n'apportera son concours aux enquêteurs sans en référer à Maurice Vaillant. Cet ancien lutteur de foire a brillamment franchi toutes les étapes qui le séparaient du Graal des Halles : le titre envié de maître de corporation. C'est lui qui délivre chaque 1er mai le brin de muguet au président. Il assure le lien entre les maillons les plus hauts et les plus faibles de la République.

Cependant, conscient de son statut avantageux, Maurice aime à snober les enquêteurs qui ne justifieraient pas des appuis nécessaires pour entamer une discussion avec lui.

- **Accès :** Halles, rue Montorgueil, Ier arrondissement ; Grand Guignol ; Halles aux vins ; Montmartre ; restaurant Le Prunier. Il faut avoir de précieux appuis pour le solliciter ; de Lépine en passant par Grayssac, ou tout homme politique, rien n'est trop beau pour signifier à Vaillant qu'il est un homme important.
- **Amis connus :** Goron.
- **Ennemis connus :** Atlas ; Joseph Gueslin ; Auguste Wanloo, à qui il a refusé l'accès à la confrérie. Atlas, dont il pourchasse les sbires.
- **Influence :** 2. Qui aimerait avoir sept centaines de manouvriers à ses trousses, si Vaillant lève le petit doigt ? Qui aimerait être la cible de ce réseau d'informateurs sans visages, parce que trop banals ?
- **Ses objectifs avérés :** asseoir les privilèges des forts des Halles et dominer le plus longtemps possible ce petit monde.
- **Style :** Condé (3).
- **Traits :** maître en combat [main nues].

Yves Corsilly, l'égoutier

Yves est une légende dans son métier. Il faut dire qu'il parcourt les profondeurs insondables de Paris depuis trente cinq ans. Et aucune blessure, aucune maladie n'a eu d'emprise sur cette silhouette fluette. Rien n'a gommé ce sourire tranchant allègrement avec un visage des plus burinés.

On dit qu'Yves possède la carte des égouts la plus précise qui soit : celle qui git enfouie dans son cerveau. Il se faufile partout, il parvient à curer les bouchons les plus tenaces, il a rencontré sans doute plus de personnes en bas que le président Loubet dans toute sa carrière politique. Une cohorte de fidèles s'est constituée autour de lui, mettant à mal sa légendaire humilité. D'ailleurs, nombre de ces apprentis courageux n'ont pas survécu à leur maître.

Actuellement, Yves est en service pour la préfecture de police et la sûreté générale suite aux recommandations d'Anthelme Belgrand. Il surveille les tréfonds des quartiers qui accueillent l'Exposition Universelle.

- **Accès :** 31 rue Bourret, XIXe arrondissement ; Souterrains. Le légendaire égoutier n'est pas si simple à trouver. Seuls ses comparses semblent savoir où le chercher. Peu d'amis savent comment rencontrer cet homme–taupe.
- **Amis connus :** Anthelme Belgrand.
- **Ennemis connus :** le Bossu ; Marcel Guasco.
- **Influence :** 1.
- **Son but est simple :** rien d'autre que le fait de gagner sa vie correctement. Encore que certains qui ont eu la chance de s'entretenir avec lui parlent encore de la lueur passionnée qui traverse son regard quand il songe aux « trésors d'en bas ». De par sa générosité, Yves s'est attiré de nombreux débiteurs, parmi les petites gens ou parmi les autorités de police qui le pressent de questions. Il a donc des appuis solides et n'a pas son pareil pour explorer et rendre compte du monde souterrain.
- **Style :** Fouineur (3).
- **Traits :** maître en traque [lieux clos] et en larcin [dissimulation].



Le dédale et ses fils d'Ariane

Le problème pour se déplacer dans les souterrains de Paris, c'est qu'il n'existe aucune carte complète.

Le chantier de la ligne 1 l'a prouvé, les ingénieurs ne cessent de tomber sur de nouvelles galeries, sur de nouvelles salles. Le réseau sous les Ve, VIe, XIVe et XVe arrondissements est ramifié sur deux étages superposés, ce qui n'arrange pas les choses.

Pire encore, certains égoutiers prétendent s'être perdus dans le réseau principal, le plus récent, alors qu'ils suivaient scrupuleusement les plans. Selon eux, la topographie des lieux serait changeante ! Curieux prétexte pour des gens ne sachant pas lire une carte !

Il n'y a plus de fonctionnaire de police spécialisé dans ce domaine depuis la Révolution. De même, le dernier maître des Mines officiel a disparu bien avant cet évènement. Personne n'est capable d'appréhender les dimensions de ce dédale !

On peut avoir recours à l'Atlas des Carrières de 1870, mais l'ouvrage date un peu…
Il est donc vivement recommandé de trouver des guides officieux : vagabonds ayant élu domicile sous terre, chercheurs de trésors, anciens maîtres-carriers…

Les personnes les mieux à même de guider les enquêteurs restent les égoutiers. Armés de leurs grandes bottes et de leurs lampes fumeuses, ils descendent inlassablement dans les bouches d'égout, en file indienne, sans que les passants ne les regardent.

Une demande officielle de la part de la préfecture est un précieux sésame pour recourir à leurs services, à moins de profiter des visites mensuelles de nos souterrains, six cents places souvent demandées par les touristes étrangers. Ces ouvriers ont certains avantages (paiement du chômage et des maladies) et l'inspection des égouts ne manque donc pas de postulants.

Anthelme Belgrand

Eugène – l'oncle d'Anthelme – a définitivement associé son nom aux égouts parisiens en dirigeant leur rénovation pour le compte du baron Haussmann. C'est donc tout naturellement que son neveu, jeune ingénieur, s'est dirigé dans cette voie. Les longues promenades avec son oncle ont façonné son goût pour ce monde qui rebute la plupart des gens, mais où Anthelme se sent plus à l'aise qu'à l'extérieur.

Cela contribue à faire de lui un jeune homme solitaire, qui, malgré son emploi respectable et son diplôme des Ponts et Chaussées, reste en marge de la société. Il vit toujours chez sa mère, qui essaie en vain de le convaincre de se marier. Il est vrai qu'une fois débarrassé de l'odeur pestilentielle de ses vêtements de travail, il ferait un beau parti. Mais il semble autant intéressé par l'idée de prendre une épouse que par celle de vivre une vie normale au grand air.

- **Accès :** 9 rue Victor Considérant, XIVe arrondissement ; Archives de la Seine ; Canal Saint Martin ; Montmartre ; Souterrains.
- **Amis connus :** Chiffonniers ; Yves Corsilly ; le comte de Turini ; Auguste Wanloo.
- **Ennemis connus :** aucun.
- **Influence :** 2. Belgrand est essentiel pour la gestion du monde souterrain, mais reste un élément administratif de second plan dans la nomenklatura parisienne. Son objectif : poursuivre l'œuvre familiale en cartographiant avec parcimonie les réseaux souterrains. Et peut-être, accéder à de quelconques secrets ésotériques, qui deviennent de plus en plus sa marotte. Il a une connaissance phénoménale des légendes, rumeurs, anecdotes qui y ont trait. Il commande de plus une dizaine de fonctionnaires sous ses ordres, tous fins connaisseurs du dédale parisien.
- **Style :** Limier (4).
- **Traits :** maître en traque [lieux clos] et en sciences de l'homme [histoire]; convictions : républicain, catholique sceptique, dreyfusard ; passion pour l'intrigue.

Ekatarina Joanovici



Une vieille femme à l'âge incertain. Les rides qui plissent sa peau sont telles les stries d'un chêne centenaire qu'on vient de couper. Innombrables. Ekatarina est quoiqu'on en dise la dirigeante du groupe des romanis. Autorité morale, mais aussi occulte, elle préside aux destinées de la troupe, mais fait aussi office de diseuse de bonne aventure pour tous ceux qui sont assez fous pour la lui quérir. Car il semblerait que l'ancêtre soit capable de plier la destinée de ceux qui la lui confient, comme une Parque qui tisserait et couperait les fils de la vie…

- **Accès :** Barricades autour de Paris ; Route de la Révolte ; Val de Bièvre ; Attention cependant. La centaine de romanis de la troupe sont prêts à mourir pour la défendre. N'approche pas qui veut.
- **Groupe :** Romanis.
- **Ennemi connu :** Grayssac, pourfendeur de la cause de tous les nomades qui « polluent » Paris.
- **Influence :** 1. Nous ne pouvons jauger ici de ses talents d'occultiste. Par contre, la puissance de son clan n'est pas à prendre à la légère : une quarantaine d'hommes mûrs, prêts à en découdre et à user de tout larcin pour parvenir à ses fins.
- **Style :** Illuminé (3).
- **Traits :** maîtresse en occultisme [bonne aventure] et en intrigues.

Winship

On ne sait ce qui motiva l'américain Paul Kelly de propulser Winship comme tête de pont de ses trafics en Europe. Un ami de confiance à récompenser, ou un rival encombrant dont il convenait de se débarrasser. Winship n'a pas mis longtemps à se faire un nom sur les pavés parisiens, surtout quand ils sont humides et se placent le long des quais. Véritable terreur des berges de la Seine, Winship semble superviser un trafic florissant depuis son quartier général de La Villette.

Individu brutal, sans merci, et de surcroît sadique, Winship est l'archétype du criminel endurci. Une enfance malheureuse, des maisons de correction ont achevé de le dévoyer.

Le plaisir de Winship naît dans la souffrance de l'autre. Ses idéaux sont ce que chacun considérerait comme une perversion. Point de parole, de code d'honneur, de pitié : Winship est d'autant plus dangereux qu'il est imprévisible.

- **Accès :** Le maître de La Villette se déplace rarement et reste encadré par sa cohorte prétorienne de surineurs enragés. Il n'a pas de cercle de confiance, ce dernier mot lui étant simplement étranger.
- **Groupe :** la bande de Winship.
- **Ami connu :** Charles Lemoine.
- **Ennemis connus :** le juge Guillot. Atlas, car il a taillé des croupières dans son empire du crime. Lépine et Grayssac, dont les services enragent de ne pouvoir lui régler son compte.
- **Influence :** 2. L'appât du gain, et un appétit avéré pour la terreur qu'on éprouve à son égard, sont les moteurs d'un être particulièrement dévoyé. Les surineurs et Winship peuvent être délogés. Mais au prix de pertes qu'aucun de leurs ennemis n'est prêt à consentir pour le moment. Songez à une cinquantaine d'apaches rendus fous par une drogue proche de l'héroïne….
- **Style :** Condé (3).
- **Traits :** maître en combat [torture, armes blanches] et en larcin.

Les Halles sont le Louvre du peuple (Napoléon Bonaparte)

Une semaine. Il aura fallu une semaine pour organiser ce transport depuis Londres. Un simple accord verbal entre un particulier et un agent de la Bourse et l'entente fut possible. Il faisait chaud ce jour-là et la franche poignée de main concluant l'affaire était des plus moites. Le particulier était fier de son coup. La marchandise était rare et chère en France, la pénurie augurait d'un bénéfice des plus juteux lors de la revente aux grands magasins. Les Galeries Lafayette et Dufayel étaient déjà sur les rangs.

Une semaine plus tard, le ciel s'était considérablement obscurci. Les nuages déversaient leurs pluies par intermittence. À quatre heures du matin, sur le port fluvial de la Seine, on décharge les caisses en bois contenant la précieuse denrée. Puis, chargées sur une carriole, elles prennent la direction des Halles. Autant profiter de la circulation encore faible à cette heure dans les ruelles étroites du Ier arrondissement. Le cocher presse son attelage : il n'y a pas une minute à perdre. Le bateau accusait un retard d'une heure à cause des nappes de brouillard saturant le fleuve. Se frayant un chemin, les sabots des chevaux frappent les pavés détrempés de la rue du Pont-Neuf longeant La Samaritaine. Pas le temps de regarder les façades haussmaniennes de part et d'autre.

Vu du ciel, cet équipage n'est qu'une fourmi parmi les colonnes qui convergent vers la colonie mère : les Halles. Notre cocher maudit le retard du navire anglais : les meilleures places de stationnement sont déjà prises. Et encore, les jeunots ne sont pas arrivés, sûrement perdus dans le dédale des impasses à la recherche des raccourcis que seuls les vieux briscards connaissent.

Il va falloir s'arrêter beaucoup plus loin, au-delà du marché des Innocents. Déjà, un souffle de vent lui amène les émanations des étals. De quoi se pincer le nez ! Les reliefs de nourriture de la veille n'ont pas encore été ramassés. Le bouquet des légumes frais se mêle à celui des fruits pourris de la veille, les odeurs fortes des épices le disputent avec celles de la viande avariée, l'odorat ne sait plus à quoi s'en tenir. Les grandes artères menant au quartier accueillaient cette population industrieuse sans cesse en mouvement.

De multiples obstacles séparent encore l'attelage du but de sa mission : amener les caisses jusqu'aux halles centrales.

Le cocher appelle plusieurs forts des halles pour l'aider au transport. Des colosses se proposent spontanément, encaissant du coup quelques oboles. La traversée du marché est une tentation permanente. Le cocher regrette vite l'argent perdu car il sent le fumet des oublies, ces délicieux beignets ronds.

Oublies ! Oublies ! Elles sont bonnes mes oublies !
Paniers d'osier ! Qu'ils sont beaux mes paniers !
Rééémouleur ! Rémouleur ! Repasse couteaux ! Repasse ciseaux !

Clamées haut et fort, les ritournelles se chevauchent pour percer la cacophonie ambiante.

Ce sont les premiers tours de voix, échauffement souvent suivi d'un raclement rauque de la gorge, avant l'arrivée de la foule affamée. Les badauds envahiront bientôt les lieux, essayant de marchander à tout va ou s'accommodant pour les plus miséreux des restes croupissants de la veille.

Pas le temps de badiner avec les fripières. Les forts des halles se sont frayé un chemin à travers la cohue des marchands avec une facilité déconcertante. Le cocher lève les yeux vers le ciel et remet son chapeau, la pluie continue de plus belle. Il lui tarde de rejoindre les « parapluies », les pavillons qui protègent les marchandises. L'habitué peut les reconnaître les yeux fermés. Il suffit de renifler pour les distinguer : odeurs de musc, la halle aux cuirs ; arômes piquants, la halle aux vins ; parfums de campagne, la halle au blé ; effluves indéfinissables et entêtantes, les halles centrales. L'indispensable est de dévier à temps son parcours pour esquiver la Marée et ses odeurs de poisson insupportables. Signe des temps, l'odeur de la campagne a disparu : la halle au blé fait aujourd'hui place à la Bourse du commerce.

L'intérieur des immenses pavillons construits par Victor Baltard s'ouvre alors à ses yeux : enchevêtrement invraisemblable de caisses, de carrioles, de paniers en osier, de tabourets, de cagettes ; parcours du combattant imposé pour ceux qui veulent arpenter ce bazar sans nom. Le cocher surveille l'avancée de ses porteurs. Et c'est l'incident, le rarissime faux pas. Le deuxième « fort » trébuche, la caisse lui échappe et s'écrase sur les dalles dans un bruit de verre brisé. Le son cristallin semble suspendre le temps. Tout le monde prend la mesure de l'accident, un silence s'éternise le temps d'un soupir, puis, le tintamarre et la vie reprennent de plus belle. Le cocher s'approche de la caisse éventrée d'où s'écoule maintenant une substance noirâtre. Quelques dizaines de fioles, l'instant d'avant protégées par la paille, gisent là, leurs précieuses entrailles disparaissant dans le pavé des Halles. Une odeur écœurante baigne les associés d'une heure. Le cocher et les forts des halles partent dans une discussion animée, les voix graves, les noms d'oiseaux se perdent à peine sorties des bouches, se mêlant à l'ambiance survoltée des Halles.

Les Halles, un peu plus au sud, sont une source d'informations sans limites. Voir quelqu'un acheter sa pitance, c'est savoir tout de suite s'il manque ou s'il est possédant, savoir s'il se livre à des repas bourgeois et pantagruéliques ou s'il mange sur le pouce.

Car manger longuement, fastueusement, est un signe de réussite sociale : on a de l'argent, on a du temps. Les Halles, c'est la rencontre, ou plutôt la juxtaposition entre les couches sociales. Cette caverne d'Ali Baba offre les denrées les plus inattendues, accessibles aux bourses de quelques-uns, à l'envie du plus grand nombre. Pour les « denrées » plus étranges, le marché noir a aussi lieu ici, en plein jour. Seul problème récurrent : l'hygiène. Cette fourmilière industrieuse est un ferment malsain, où les rats règnent quand l'activité humaine s'éteint.

LIEUX

Les Halles

Et le monument lui-même n'était plus qu'un cube de pierre, strié régulièrement par les colonnes, un cube d'un gris sale, nu et laid, planté d'un drapeau en loques. Mais, surtout, les marches et le péristyle étonnaient, piquetés de fourmis noires, toute une fourmilière en révolution, s'agitant, se donnant un mouvement extraordinaire qu'on ne s'expliquait plus.

Émile Zola,
L'Argent, 1891

Infos pratiques

Rue Montorgueil, Ier arrondissement.
Le marché de gros a lieu de 21 h à 8 h du matin. Les dix pavillons sont éclairés au gaz et disposent d'importantes réserves d'eau. Les producteurs apportent leurs marchandises jusque 23 h, les forts des halles les déchargent jusqu'au pavillon de vente aux enchères. Il faut se presser : on ne peut continuer ces achats en gros au-delà de 8 h. La vente au détail, ou de seconde main, prend le relais. Ce qui prolonge l'activité jusqu'à midi. Les moins argentés prendront leur repas à la va-vite autour des chaudrons des marchandes d'arlequins (brouet composé des reliefs des restaurants et des maisons bourgeoises). Les autres, en fonction de leurs moyens, s'attableront chez un marchand de soupe ou dans l'un des restaurants qui pullulent dans le quartier.

Pour accéder aux Halles, rien de plus simple. Les fiacres et les tramways les desservent régulièrement (voir le chapitre 1 sur les transports). Dès 1893, le train Arpajonnais, empruntant les voies de tramway, assure la liaison entre le sud de Paris et le marché.

Pour les commerçants, la place des Innocents est accessible moyennant 10 centimes. Le prix pourrait augmenter car les édiles désirent chasser les vendeurs pauvres pour faire de la place un endroit plus propice à la promenade. Les Halles, c'est Paris qui digère. En 1897, le repas est plantureux : 27 175 tonnes de poisson, 21 041 tonnes de beurre, 155 739 tonnes de viande (en comptant les abattoirs). De quoi attraper une indigestion ! Il faut évidemment une armada d'employés pour convoyer ces montagnes de marchandises.

Les métiers

Les métiers sont très hiérarchisés et génèrent de nombreuses jalousies et frustrations entre deux mondes : les pavillons bien à l'abri et le carreau, situé à l'extérieur des « parapluies ».

Le seigneur du lieu est le fort des halles. Ce sont les porteurs de marchandises exclusifs et attitrés du marché central. Ils vont chercher les chargements en dehors du « petit périmètre », là où les tractations se font. Leur chef s'appelle Maurice Vaillant, son profil est détaillé dans ce dossier.

Les vendeurs de crème, de poissons, de volailles et de viandes diverses sont des pavillonneurs, bien à l'abri des structures de fer aux toits de verre. Par contre, les fruits et légumes occupent le carreau, entre pavés et ciel. Là encore, tout est séparé. On distingue deux camps en perpétuel conflit : les « pleins champs » (proposant des produits de saison) et les « Poissy-Montesson » (employant les engrais et l'arrosage intensif).

À leurs côtés, une foule de petits métiers comme le découpeur, nommé par le préfet de police, chargé de l'épluchage et du découpage des viandes. Les animaux sont confiés aux bons soins du cabocheur qui extrait la cervelle et la langue des têtes de mouton dans son atelier, surnommé prosaïquement le « massacre ». Le bombeur façonne de son bâton les volailles et le tasseur édifie de fragiles pyramides de légumes sur les trottoirs.

Toutes ces corporations sont tributaires des réveilleurs qui sifflent vers minuit pour réveiller les forçats des Halles. Ils modulent leurs sons de façon à ce que leurs clients reconnaissent les appels qui leur sont destinés. Marchands ambulants de soupe, de café complètent ce tableau pour ravitailler tous ces travailleurs de nuit.

De l'intérêt pour un enquêteur

Les Halles sont placées sous la double responsabilité de la préfecture de police, côté sécurité, et de la préfecture de la Seine, côté économique. Les personnages policiers pourront donc y être facilement mandatés.

Si les tractations et les accords illégaux se font à l'abri de la Bourse ou des hôtels particuliers, les trafics qui en résultent passent invariablement par les Halles. Question de volume d'abord : il faut entreposer les marchandises et graisser la patte d'un ou plusieurs forts des halles pour qu'ils la stockent discrètement. Question de douane ensuite : les objets destinés aux Halles sont moins contrôlés aux barrières d'octroi que les autres.

La corruption se fait dans les deux sens : les maîtres des forts des halles sont généralement au courant de ces trafics et peuvent indiquer le lieu où sont entreposées des marchandises illicites à des PJ convaincants. Les types de marchandises sont variés : antiquités (égyptiennes), manuscrits et parchemins rares, tableaux, animaux exotiques en cage, produits de déménagement, liquidation d'entreprises et d'entrepôts…

Personnages connus : la préfecture de police et ses « hirondelles » (c'est sa juridiction), les détectives de Pinkerton, les émules de Pinkerton, les forts des halles, Oscar Méténier, l'agence Goron, Atlas et Vérole, Maurice Vaillant.

La Halle aux vins

Les entrepôts de Bercy, XII^e arrondissement.
Ce lieu, aussi appelé la halle aux vins, avec ses connexions aux lignes vers les gares de Lyon et d'Orléans près du quai d'Orsay, sans oublier son accès à un des ports fluviaux. La ville de Paris investit beaucoup ici : exemption des droits d'octroi, construction des pavillons et des caves assainies après l'inondation majeure de 1875. C'est une énorme source fiscale pour la ville, doublée d'une source intarissable de bonheur pour les amateurs de spiritueux.

Personnage connus : les détectives de Pinkerton, les émules de Pinkerton, les forts des halles, l'Ogresse, Maurice Vaillant.

Le quartier Saint Merri

Cependant, à la nuit tombée, au moment où la clarté s'en va, l'hiver surtout, à l'heure où la bise crépusculaire arrache aux ormes leurs dernières feuilles rousses, quand l'ombre est profonde et sans étoiles, ou quand la lune et le vent font des trous dans les nuages, ce boulevard devenait tout à coup effrayant.

Victor Hugo,
Les Misérables, 1881

Ce quartier est le plus pauvre du IV^e arrondissement, pourtant proche du centre et prestigieux (Notre Dame, Hôtel de Ville). Là, les ruelles sont si étroites et si sombres que l'on se croirait replongé dans les ténèbres du Moyen-Âge. Là résident les ouvriers crasseux d'honnêtes ateliers. Une misère indigne qui croupit à l'ombre de l'ancienne place de Grève et de la mairie de Paris, insensible – ou impuissante ? – devant cet état de fait.
C'est sur cette esplanade de la Grève que les chômeurs avaient coutume de se rassembler pour proposer leurs services. L'île de la Cité est le berceau de la ville et de l'évêché. De nombreux temples se situent également dans le quartier de l'Arsenal. Deux casernes, dont celle des gardes républicains, surveillent les lieux. Les richissimes habitants de la place des Vosges peuvent dormir tranquilles. La caserne des pompiers a été bâtie sur les ruines de la prison de la Force, siège cruel des bourreaux de la Terreur révolutionnaire.

L'église Saint-Merri (78, rue Saint-Martin, IV^e arrondissement) au symbolisme chargé et son célèbre Baphomet, est un haut-lieu des recherches alchimiques. Selon les autorités de police, on trouve à Saint Merri toute la fange criminelle qui croupit dans le secteur des Halles et des quais.

Personnage connus : Atlas, Joseph Barlet, le Cocher, Georges Grison, Joseph Gueslin, Auguste Wanloo, les émules de Pinkerton.

Les Quinze-Vingt

Les barbares qui menacent la société ne sont point au Caucase ni dans les steppes de la Tartarie : ils sont dans les faubourgs de nos villes !

Saint Marc Girardin,
Journal des Débats,
Sur la Révolte des Canuts de Lyon, 1831

Dans le XII^e arrondissement, le quartier des Quinze-Vingt est bordé au nord par la place de la Bastille, lieu d'où partirent toutes les révoltes qui ont jalonné l'histoire parisienne. Il renferme encore la population la plus remuante de la capitale, qui sévit à l'ombre de la statue de la République. C'est le refuge de la section des Quinze-Vingt, un groupe gauchiste qui tente de fédérer les mouvances gauchistes.

Personnage connus : le Cocher, Georges Grison, Jean Jaurès, Winship, les émules de Pinkerton.

La Folie Méricourt

Dans le XI^e arrondissement, le quartier de la Folie-Méricourt vit grâce à la populeuse rue du Faubourg-du-Temple. Il s'est développé au gré de l'implantation de la métallurgie et de l'artisanat qui s'y rapporte. Cependant, privé de la bouffée d'oxygène qu'Haussman apporta par ses avenues, le lieu resta comme il fut les siècles précédents : un dédale d'impasses, de ruelles, de cités et d'îlots ouvriers.

C'est aujourd'hui un endroit industrieux, plutôt policé, mais qui reste le refuge rêvé de tous ceux qui souhaitent échapper à la justice. Un lieu de perdition où il est facile et bon de se faire oublier…

De nombreuses égéries du communisme et du socialisme s'y retrouvent régulièrement, ayant pris coutume d'haranguer leurs sympathisants au gré de prêches enflammées.

Personnage connus : le Cocher, Jean Dupuy, Georges Grison, Louise Michel, Laurent Tailhade, Émile Zola, les émules de Pinkerton, les surineurs.

La Route de la Révolte

Les classes pauvres et vicieuses ont toujours été et seront toujours la pépinière la plus productive de toutes sortes de malfaiteurs ; ce sont elles que nous désignons plus particulièrement sous le titre de classes dangereuses ; car, lors même que le vice n'est pas accompagné de la perversité, par cela qu'il s'allie à la pauvreté dans le même individu, il est un juste sujet de crainte pour la société, il est dangereux (...)

Ces malheureux qui, par l'exercice de leur profession, se rattachaient encore en apparence à la masse des ouvriers honnêtes et laborieux, dépouillent peu à peu, sous la maligne influence de leurs compagnons de désordres, les habitudes de travail qui leur restaient et finissent par embrasser leur vie fainéante et criminelle.

Frégier, médecin,
Des Classes Dangereuses de la Population
dans les GrandesVilles
et des Moyens pour les Rendre Meilleures,
1840

Cette route avait été construite par Louis XV en représailles à une révolte populaire de 1750 ; elle longe la capitale pour relier Versailles et Saint Denis, afin que le monarque joigne ces deux lieux sans daigner pénétrer dans cette ville bien mutine. Elle traverse donc le bois de Boulogne de part en part, rejoint Clichy la Garenne, Saint Ouen et enfin Saint Denis. Des journalistes comme George Grison en ont fait des descriptions saisissantes qui tenaient plus des *Mystères de Paris* que d'une réalité un tant soit peu crédible. Cette route serait vraiment le refuge de toute la lie du bas peuple, entre mendiants et prostituées, escarpes et apaches, un coupe-gorge aux bourgeois téméraires ou inconscients qui oseraient y pénétrer hors du refuge d'un fiacre.

En dehors des limites de Paris, cette route se trouve sur la juridiction de plusieurs commissariats de sergents de ville, bien dépassés par l'ampleur des voies de fait. L'ilotage est une bévue, puisque les criminels qui y sévissent n'attendent pas sagement d'être identifiés pour se planquer dans l'ilot voisin.

La route de la Révolte est un endroit stratégique, puisqu'on y signale de nombreux passages de marchandises illégales en provenance de l'Ouest. Les surveillants des barrières d'octroi y semblent bien complaisants.

Personnage connus : Atlas, Adeline Blanquart, le Cocher, Georges Grison, Ekatarina Joanovici, Louise Michel, Vérole, les émules de Pinkerton, les romanis, les surineurs.



Le Bodéga

Rue de Rivoli, le Bodéga, une boutique de vins et d'alcools, est le rendez-vous des Anglais de la capitale. Huysmans en a croqué l'ambiance : « *dans ce Londres fictif, écoutant naviguer sur la Tamise les remorqueurs qui poussaient de sinistres hurlements, derrière les Tuileries, près du pont…* ». L'arrière-cour de ce respectable établissement recèle quantité d'objets de contrebande qui ravissent les ressortissants de la perfide Albion.

Personnage connus : Theodor Herzl, Charles Lemoine, Émile Zola.

La fumerie d'opium de Saint-Ouen

Non loin de la rue des Rosiers, à deux pas du boulevard Barbès. Tenue par des anciens du Tonkin, à la mine peu avenante, mais rendus inoffensifs par une trop forte consommation d'opiacées : une maigreur effrayante, des lèvres violâtres, un teint blême. Ils distribuent aux infortunés le *chandoo*, des résidus de fumerie. La garantie d'hallucinations noires, terrifiantes, l'impression d'avoir une forge dans le ventre. Pour ceux qui ont les moyens, du véritable opium en provenance simple de Saïgon.

À deux cents francs le kilo, ce n'est pas pour toutes les bourses ! Des ornements orientaux débauchés à vil prix aux puces jonchent sols et châssis de fenêtres, mais la clientèle est tellement loin, dans sa brume d'odeur de résine âcre, qu'elle n'y prête guère attention.

Personnage connus : Charles Lemoine.

Le Moulin Rouge

Si j'ai pu, sans scandaliser qui que ce soit, pénétrer dans les cloaques, manier les matières putrides, passer une partie de mon temps dans les voiries, et vivre en quelque sorte au milieu de tout ce que les réunions d'hommes renferment de plus abject et de plus dégoûtant, pourquoi rougirais-je d'aborder un cloaque d'une autre espèce (…) dans l'espoir fondé d'opérer quelque bien, en l'examinant sous toutes les faces qu'il peut offrir ? En me livrant à des recherches sur les prostituées, serais-je donc nécessairement flétri par le contact de ces malheureuses ?

Le docteur Alexandre Parent Duchâtelet,
la prostitution à Paris au XIXe siècle,
non daté

L'entrée au Moulin-Rouge se fait comme dans un temple de l'Antiquité. Une fois dépassée la devanture et ses guichets, on accède à un immense jardin qui se transforme l'été en café-concert. Les arbres offrent alors une ombre salutaire quand le soleil, trop fort, distille une atmosphère champêtre en plein cœur de Paris. Un énorme éléphant en stuc, récupéré d'un projet de l'Exposition de 1889, surprend les néophytes. Pour les plus curieux et les habitués des lieux, un escalier tournant dans l'une de ses pattes mène au centre de l'animal. Ici, les coquins prêts à débourser un franc pourront se repaître du nombril serpentant des danseuses du ventre.

Le dépaysement est grand, mais vous n'avez pas encore tout vu. L'architecte de cet intérieur s'est fait plaisir, et ça se voit. À grand renfort de façades pittoresques, de balustrades et d'arcades, il nous donne l'illusion d'embrasser Grenade, la campagne d'Amsterdam ou les chaumières normandes en un simple mouvement de tête.

Dirigeons-nous maintenant vers l'intérieur. Au fond du jardin à gauche, presque dissimulée par le pachyderme, s'ouvre la salle de bal. Cette salle est aussi immense que la scène est minuscule. En face de cette dernière, l'esplanade qui accueille un orchestre omniprésent. Une forêt de drapeaux, d'oriflammes et de tissus multicolores signale le début de la fête. Tels des adorateurs en transe, les habitués se fraient un chemin au plus près de la scène. Le rideau va bientôt s'ouvrir sur les égéries du Tout-Paris. Les danseuses de quadrille, ces charmantes créatures aux mouvements endiablés et hypnotiques, entrent en scène.

Des mètres de jupons volent à tout-va, explosent de toutes parts. Les performances sont à la limite de l'équilibre, de la souplesse, et de l'acrobatie pour suivre le rythme effréné des compositions d'Offenbach. Comment rester insensible face à ce spectacle quand, homme, on fantasme sur le moindre centimètre carré de peau nue ? Quand le mouvement des femmes est habituellement figé dans les corsets et les baleines, les rendant incapables de bouger autrement que comme des automates, quelques centimètres de chair sous des amas de dentelle, et c'est le paradis qui s'entrouvre pour ceux qui ont du mal à freiner leurs appétits…

Vingt-deux heures. L'orchestre de Mabille se met en branle. On danse, on se demande lequel de ces messieurs verra son chapeau s'envoler quand la meneuse le touchera de son pied aérien. On attend la fantaisie, c'est-à-dire quand les maîtresses du french cancan se laisseront aller à leurs improvisations, une liberté incroyable au vu de la retenue exigée de la part des femmes.

Mais avant cette apothéose il y aura eu les pantomimes, l'inévitable pétomane Pujol, les chiromanciennes, les magiciens, les clowns et les acrobates. Les artistes et les alcools auront préalablement enflammé l'ambiance, chauffé la salle. Nous nous perdons dans la magie du lieu sans penser à l'essentiel : qu'est ce qui pourrait amener les personnages dans ce lieu de gentille débauche ?

Tout d'abord, le délassement. Mais oublier ses soucis une soirée au Moulin-Rouge quand on est enquêteur c'est aussi s'en créer de nouveaux. Comme ces lieux rassemblent les riches et les pauvres en un curieux creuset social, les coups de poing éclatent régulièrement, surtout au dehors. Les héros auront sans doute pour charge de se défendre ou de défendre autrui contre les chevaliers du brouillard, l'aristocratie des apaches.

Ensuite, le bal est une pépinière d'indics. Du beau monde y défile et ne s'attroupe pas ailleurs avec le même bonheur. À l'honneur, les habitants du Moulin, tant leur histoire se confond avec celle de l'établissement : le fondateur Joseph Oller, les danseuses de quadrille, les gens du spectacle, le peintre Toulouse-Lautrec. Ensuite, les habitués : les écrivains comme Maupassant (mort en 1893), Léon Bloy et Jean Lorrain, le nationaliste Maurice Barrès et le poète humoriste qui le brocarde, Alphonse Allais, l'Anglais Oscar Wilde, figure du dandysme comme Lorrain.

Les membres du gouvernement et les députés s'y réunissent également, à l'exception notable de Georges Clemenceau qui s'y refuse. Les mieux représentés sont les conservateurs qui ont les faveurs du patron Joseph Oller. Nul doute que ce sera l'un des premiers points de chute du prisonnier nationaliste Paul Déroulède quand il sortira de la Santé…

Ce qui est étrange, c'est que ces grands y côtoient sans le savoir leurs pires ennemis. Les anarchistes ont probablement dû beugler après les danseuses à une table voisine des pontes du pouvoir.



On y voit régulièrement Atlas, l'apache qui règne sur ces quartiers et son inquiétant lieutenant, Vérole, discuter avec Mabille pour faire le service d'ordre. Nicolas Antoine de Marcilly y avait aussi ses habitudes et s'y montrait aussi virulent qu'à la Chambre. Certains racontent l'avoir revu ici, mais il faut mettre cela sur l'abus de spiritueux. Nous sommes également dans une vitrine de la France, dans une image d'Épinal, un miroir aux alouettes qui attise la curiosité de nos compères étrangers.

Le 26 octobre 1890, la meneuse, la Goulue, lance au prince de Galles son fameux : « Ohé, Galles, tu paies le champagne ? », ce que le bougre fit de bon cœur. Toujours aussi impertinente, elle lâcha aussi au cousin du tsar qui exigeait une danse de chez lui : « Qu'a-t-il d'extraordinaire ce grand duc ? Lorsque j'étais petite, j'en ai vu beaucoup d'autres… dans une cage du zoo… ».
Là encore, pas d'incident diplomatique majeur.
On est dans le lieu de l'impertinence, et on le sait.

Les tarifs du Moulin-Rouge sont attractifs : 2 francs les jours ordinaires, 3 francs les jours de gala, 10 sous seulement le dimanche. Les soirées privées (« after » des courses hippiques, démonstrations de lutte, concerts ou mâtinées enfantines) sont accessibles sur carton d'invitation. Au cours de ces soirées, les langues se délient plus facilement. On est dans sa faction et la somme de renseignements que peuvent glaner les invités et le personnel est mirobolante. C'est en ce sens qu'Oller pourrait y ouvrir une agence de presse !



Autres attractions qui pourraient intéresser les enquêteurs : les redoutes, ces bals parés et masqués où les participants sont déguisés. Un endroit idéal pour les repris de justice, les criminels traqués et les célébrités en mal d'anonymat. En la matière, tout y passe : carnaval vénitien, revue second Empire, fête des fous médiévale, soirée rabelaisienne, thème « nymphes et sirènes » (un must !) ou « vigne », nostalgie antique avec Rome à l'honneur où défilent Vénus et Mars, La Mecque et les harems ou simplement des reconstitutions de batailles révolutionnaires comme Valmy. Au MJ d'accorder l'accès à la redoute aux protagonistes qu'il utilise.

Personnages connus : Droxler, Gorgias, Toulouse-Lautrec, Jacques Lopez, Rosalie Soubière, Laurent Tailhade, le comte de Turini.

Il est cinq heures. Une pluie fine commence à tomber. Une cloche inaudible a sonné le glas de la journée de travail. Des colonnes de badauds se forment dans les artères au pied de la butte. C'est l'heure des cafés, c'est l'heure de l'absinthe. Les adeptes de la fée verte s'assoient sur les terrasses des cafés-concerts qui finissent de s'éveiller : la soirée promet d'être longue. On plaisante, on parle politique, mais pas trop. Le jour commence à tomber ; les digressions portent sur ces curieux objets empanachés que sont les femmes. On disserte sur la hauteur des corsages en forme de boléro, on scrute sous la blouse rentrée et tirée dans la ceinture. Les piqûres qui essaiment les vestes, la forme et l'audace des couvre-chefs renseignent sur le parti qu'on pourrait tirer de ces dames : va-nu-pieds endimanchées pour l'occasion, ou riches bourgeoises venues s'encanailler ?

Il n'y a pas que les voyeurs épiant des terrasses. On accourt aussi pour scruter les vitrines colorées des magasins des boulevards. Les derniers rayons du soleil qui peinent à percer les nuages se réverbèrent sur les vitres. Les yeux clignent, les sourcils se froncent et la bouche glose sur les derniers articles proposés. Les chaussures en soldes chez Sulgeur ? Une aubaine à ne pas manquer ! C'est ainsi que les acheteurs serpentent le long des boulevards, Clichy, Rochechouart, la Chapelle, dans ce qu'il est convenu d'appeler le Montmartre intra-muros.

Une chose est sûre, le Montmartre « extra-muros » n'existe plus. Les géomètres l'ont effacé des cartes officielles depuis longtemps. Il survit néanmoins dans les esprits. Ceux qui en ont le courage enjamberont la Butte pour aller de l'autre côté, versant banlieue. Il n'y a plus besoin de notion d'alpinisme, les venelles étroites et les escaliers interminables ont rendu la chose moins malaisée. C'est une révélation. Au-delà des vestiges des barrières vous attend le maquis montmartrois, ses cabanes de miséreux sur les frontières de Saint-Ouen et de Saint-Denis. Ce revers de la médaille qui ternit considérablement le joyau. Même à l'intérieur des limites de la ville, on vit encore dans la détresse à la Goutte d'Or. La Goutte d'Or, c'est l'Assommoir que monsieur Zola nous a si admirablement livré.

Certes, les indigents ont une vue superbe sur les moulins et les échafaudages du Sacré-Cœur, ils n'ont qu'à gravir ou descendre les petites rues qui louvoient entre les immeubles défraîchis pour les toucher. L'œil ne s'attarde guère sur les charmes troublants des porteuses d'eau et des ouvrières en route pour leur cinquième quart. Le cinquième quart, c'est se donner tout à l'heure pour quelques sous, après le travail à l'usine. Pourtant, le regard se fera plus langoureux quand ces belles auront vêtu leurs atours de fête, leurs costumes nocturnes.

La Butte est un point de ralliement entre les laborieux et les pontes de la société, entre les artistes et les jouisseurs. En définitive, la montée des marches n'est ni calvaire, ni un chemin de croix. Certes, elle a aussi ses stations obligées : un café-concert dans lequel on est happé par des fumées de cigare ou le chant des grillons, l'allure prometteuse d'alcools exotiques qui virent invariablement au tord-boyaux le plus infâme. On s'écroule un moment puis on reprend sa marche. On dépasse la silhouette mouvante du Moulin de la Galette, on s'évade un temps sur la place du Tertre, toujours bondée. Mais l'appel du spectacle est le plus fort. Pourquoi ne pas descendre de ce Golgotha des menus plaisirs pour tenter une crucifixion dans le saint du saint montmartrois, Le Moulin-Rouge ?

Le soleil a abdiqué. Le champ de bataille accueille une troupe d'un genre nouveau, forêt de hauts-de-forme piquée de chapeaux féminins débordant de plumes. Les cannes s'entrechoquent, on se hèle entre connaissances, les : « Que faites-vous ici ? », font place aux : « Comment sera la revue de ce soir ? » La file s'allonge place Blanche. Les fiacres vomissent la clientèle de l'établissement phare des nuits parisiennes. La pluie commence à indisposer les plus impatients. Quand sera-t-il huit heures ? Quand les portes sous le moulin s'ouvriront-elles sur l'arrière-cour ? Le temps va-t-il s'améliorer ? Au moins, la pluie a cette vertu de chasser les mauvais garçons venus jouer du surin. Les bagarres ne seront pas de la fête. L'air absent, des flâneurs déjà ivres fixent les ailes illuminées qui tournent, qui tournent, comme leur pauvre tête. On scrute la meunière et le meunier qui peuplent ce moulin écarlate.

Instant d'étonnement, des prêtres viennent de prendre part à l'attente. Tentation de la chair ou rapatriement des brebis égarées en marge du troupeau des vertueux ? Nul ne le sait. Et d'ailleurs, qui pourrait résister au charme irrésistible d'Yvette Guilbert, créature idéale et idéalisée par le public ? On entre volontiers dans cet univers bariolé et assourdissant du bal, on s'arrache à son quotidien en riant devant les clowns ou pour s'esbaudir devant les jeux du cirque. Et, quand viendra le quadrille et ces jambes en l'air, on sentira le désir et l'ivresse monter. Il sera peut-être temps de s'esquiver pour aller quérir les faveurs d'une fille de joie dans un des bordels voisins.

Malheureux, prenez garde ! Vous êtes victime de cette illusion d'un paradis inoffensif qui cache pourtant les plus grands dangers. Il est temps de vous révéler l'envers du décor, ses coulisses du spectacle grouillant de périls vénériens, de kabbales politiques, sentier de la guerre des apaches en quête de sang et d'argent.

Le quartier Montmartre

Notre bonne bourgeoisie ne sortait un peu de sa torpeur que lorsque la femme ou la fille d'un honnête employé ou commerçant était arrêtée par « mégarde », traînée au poste et rendue à sa famille après 24 ou 36 heures de détention, heureuse si elle s'en tirait sans avoir subi, en plus, une outrageante visite.

Léon Larrivé,
revue La Chronique générale de chirurgie

Montmartre est un haut lieu de cette déchéance qui émane de Paris. Le Sacré-Cœur, qui s'élève péniblement pierre après pierre, est damné à rester là, impuissant, contemplant les entrailles de la Butte se faire dévorer chaque nuit un peu plus par la vermine. Montmartre, le royaume du stupre. Parfois, même les donzelles de la haute se font alpaguer par les passants ou la brigade des bonnes mœurs. Voyez plutôt.

Le rideau tombe au petit matin sur le Moulin-Rouge. Les derniers invités tentent péniblement de trouver la sortie. Certains perdent leur simulacre de contenance en butant contre le pied de l'éléphant. D'autres s'attardent dans la salle ou dans le jardin, comme s'ils flânaient ou attendaient des amis. Ils ne sont pas ivres et n'espèrent pas non plus une hypothétique entrevue avec une idole des planches. Ils sont là pour récupérer leurs femmes, pas leurs épouses, ne confondons pas.

Fin de siècle, fin de spectacle, faim de sexe. Le rêve est à portée de la main. La danseuse n'est plus, elle a retiré ses derniers oripeaux, elle est descendue de son piédestal, elle est redevenue simple fille. Certaines débutantes de quadrille vont poursuivre leur soirée autrement. Étrange destin pour ces filles misérables qui passent de l'atelier visqueux à la scène torride pour finir dans la prostitution la plus abjecte.

De toute façon, l'atelier vaut bien la maison close : on s'y vend à perte. Les voici enfin qui sortent dans la cour : ces messieurs accourent le parapluie ouvert. L'averse s'est déchaînée depuis quelques minutes. Certes, les caleçons longs rendent ridicules les ébats de ces messieurs. Qu'à cela ne tienne : pour nombre d'entre eux, les cocottes se doivent d'être soit courtisanes, soit cuisinières ; pourvu qu'elles soient engoncées dans leurs faux culs et leurs corsets lacés !

Ces dames vont accompagner leurs clients vers des lieux moins détrempés. Il serait inconvenant de passer ici à l'acte. Ces messieurs auraient honte d'être surpris, les longs caleçons et les fixes-chaussettes au bas des chevilles, dans des artères aussi fréquentées. Les fiacres attendent et remballent ce beau monde. Si l'on donne dans le discret et le confortable, aucun souci, près de soixante-dix maisons de tolérance parsèment la capitale.

Viennent ensuite les brasseries à femmes où les patrons sont très « conciliants », et les établissements cachés dont le nom dévoile qu'il y a anguille sous roche. Si cela ne vous suffit pas, parcourez les petites annonces : « essais de lingerie et de trousseaux », « estampes japonaises », « massages », « leçons d'anglais par mademoiselle une telle »…
Il suffit de se rendre à l'adresse indiquée et d'aborder le sujet. Soit on en ressort penaud et copieusement insulté, soit on y trouve un service à la hauteur de ses espérances ! Attention, pour ceux qui voudraient faire du barouf ou partir sans payer, ces lieux sont le plus souvent encadrés par quelques cerbères qui veillent au bon fonctionnement des affaires tout en assurant sécurité et discipline.

Pour ceux en mal d'argent ou les adeptes du grand air restent les amours à la va-vite dans les ruelles peu passantes, arc-bouté contre la donzelle, l'écrasant contre un mur aux affiches décrépites. Toute la technique consiste à mener à bien son affaire en jetant des regards circulaires pour guetter, au cas où, l'arrivée de la brigade des mœurs. Rien de bien romantique, mais c'est une question de standing.

Car l'homme du beau monde recherche une perle rare, un Saint-Graal. Et ce calice de volupté il ne le trouve pas chez sa femme. L'entreprise conjugale n'est guère exaltante. On se perd dans l'obscurité et dans la chemise de nuit de madame, tissu informe et infâme. Quand, péniblement, on a réussi à extraire son membre viril, il faut viser au mieux dans ce vêtement la petite fente d'à peine sept centimètres conçue pour la consommation du mariage. L'honneur, la moralité et la vertu sont à ce prix, exorbitant.

Comprenez-vous mieux l'ivresse de voir, dans les masses de jupons des danseuses, ces centimètres carrés de peau nue et diaphane que révèle un instant le lever de jambe ? Une fois la partenaire ferrée, il faut être au calme pour vaincre les innombrables murailles qui vous barrent le passage. Le gant, premier contrefort qui enserre une main et un avant-bras défendus par une trentaine de boutons. Le chapeau et la coiffure ensuite, forteresses parfois inexpugnables, aux détours incompréhensibles. Si l'assaut est donné trop tôt, trop brutalement ou trop maladroitement la femme, surprise, vous plantera son épingle dans l'œil ou dans la joue, vous punissant de votre absence de tactique. Continuons à citer les autres fortifications : jupons, baleines, corsets, bas, sur-jupons, jarretières… Beaucoup d'hommes ignorent d'ailleurs dans quel ordre il convient de procéder. Autant entreprendre un déménagement !

Personnages connus : Anthelme Belgrand, Joseph Gueslin, Félicien Guillaume, Oscar Méténier, Maurice Vailland, Vérole, les surineurs, les Cœur d'Acier de Saint-Ouen.

La maison Philibert

Paris, ville de plaisirs, où les quatre cinquièmes des habitants meurent de chagrin.

Chamfort

La maison Philibert est une institution à Montmartre. Son fondateur, André Philibert, est toujours de ce monde. On croise parfois la mine fatiguée de cet ancien industriel, reconverti dans le commerce de la fleur de jouvencelle, affalé sur un sofa style Louis XV, les yeux vitreux perdus dans le verre de Cognac qu'il sirote à longueur de temps. Un automate n'aurait pas meilleure rengaine. Ce bordel très coté sélectionne sa clientèle parmi les notables parisiens. Il y a des soirées où l'on se croirait dans une annexe de la Chambre des députés… La hiérarchie de l'établissement est stricte : l'Ogresse au sommet de la chaîne (on n'y touche plus, outrages du temps et caractère acariâtre obligent) ; les sous-maîtresses en charge de l'éducation des jeunettes ; les procureuses, les allumeuses, ainsi que les alphonses chez les hommes et les dos-verts pour le bal des débutantes.
Car le véritable maître des lieux est une maîtresse, et elle l'a conquis à la force de ses… ovaires. Madame Philibert, que tous dénomment l'Ogresse, a repris l'affaire de son ancien ami et nouveau mari, l'a fait fructifier plus que de raison, afin d'en faire une devanture respectable et respectée.
Son profil vous aidera à comprendre quel est l'intérêt de ce lieu, fréquenté par des clients d'horizons divers, où les confessions les plus déterminantes se recueillent sur le velours des oreillers.

Personnages connus : Lucille Andrews, Toulouse-Lautrec, Vérole, Ogresse.

L'usine Souffrice

Quai de Billancourt, Boulogne.
L'usage veut que l'on épande encore ses détritus dans la rue, malgré l'arrêté du préfet Poubelle. Les eaux usées, les matières légères sont, au mieux, charriées dans les caniveaux ou, au pire, suivent les dénivellations du terrain qui les emmènent jusqu'à la Seine. Elles n'oublient pas au passage de polluer les quartiers qu'elles traversent. Les quelque 800 km d'égouts parisiens convergent vers le grand collecteur se jetant dans la Seine au niveau du pont d'Asnières. C'est un véritable fleuve artificiel qui évacue toutes les scories des habitants de la ville. On voit de-ci de-là surnager tous les objets possibles (vêtements, bouteilles, mégots…), des cadavres divers (animaux, humains) qui pataugent dans la graisse noirâtre produite par les cuisines parisiennes.
Des poutres hérissant la Seine, appelées batardeaux, servent à recueillir cette graisse qui une fois filtrée sert de fumier. Les restes plus volumineux sont utilisés comme combustible. Ce système est la propriété de M. Souffrice, qui se charge de retirer les cadavres gênants. Si la Seine forme les intestins de Paris, alors l'usine Souffrice en constitue l'anus. Certains animaux échappés de ménageries hantent aussi les galeries et sont régulièrement signalés par des égoutiers anxieux. M. Souffrice reçoit par ailleurs nombre de visites de la préfecture de police qui vient vérifier si une victime ne subirait pas le même sort que les vaches crevées du coin. Une vingtaine d'employés laborieux se chargent d'enlever tout ce qui entrave la bonne circulation des eaux. Ils y collectent aussi les boues, les lavent, traitent à l'acide sulfurique pour les transformer en savon ou en bougie.
Les usines de traitement des boues recueillies se situent à Saint-Ouen (1896), Issy-les-Moulineaux (1904), Romainville et Vitry (1906). Il reste donc beaucoup de travail aux hygiénistes et aux chimistes pour trouver des procédés efficaces. Près de l'opulente Neuilly, il y a encore une voirie d'immondices, immense tas d'ordure où l'on croise des débris végétaux, des cendres, des balayures et des charognes. On peine à imaginer l'odeur qui s'en dégage et les eaux fermentées qui souillent les puits environnants. Des médecins n'hésitent pas à franchir le pas et à voir dans ce cloaque les causes de malformations dans la population locale. Les plus riches évitent ce danger en ne buvant que de l'eau de source…
Pour compléter l'élimination des déchets, il reste à finaliser un projet d'incinérateur pour brûler ce qui est irrécupérable. Coupler avec une centrale électrique cette combustion profiterait aux motrices. C'est chose faite en 1896 avec la construction de l'incinérateur de Javel qui s'occupe également du broyage. L'épandage des boues parisiennes a été tenté, mais les animaux de ferme se blessaient avec les éclats de verre, ou ingéraient des matières impropres et en mouraient.

Personnages connus : Ferdinand de Grayssac, Souffrice, les Chiffonniers.

Conclusion du mystère de Suresnes

L'autopsie du corps de Mlle Eugénie Lis, repêchée avant-hier à Suresnes, a eu lieu hier matin à la Morgue. Elle a démontré que cette jeune fille avait une faute à cacher et que d'autre part, la blessure qu'elle portait sous l'œil droit provenait de l'hélice d'un bateau-vapeur. Eugénie Lis n'a pas été étranglée comme avait pu le faire supposer la présence autour de son cou, d'une mantille enroulée et serrée. La mort est dûe à l'immersion. De ces diverses constatations, et aussi de l'enquête de la police de Sûreté, il résulte que cette malheureuse a dû se jeter à l'eau dans la crainte des reproches que ses parents lui auraient, pensait-elle, adressés lorsqu'ils auraient été mis au courant de sa situation. Le permis d'inhumer a été délivré.

J.D.

Le document suivant, issu d'un article de Louis Paulian, est paru en 1896.

« Une fois à l'usine, tous les animaux sont plongés dans une immense cuve de bois dans laquelle on projette de la vapeur d'eau et de l'acide sulfurique. Un homme, armé d'un immense trident, refoule au fond de la cuve tous les cadavres que l'ébullition fait remonter à la surface, et qui paraissent se débattre contre la mort. En assistant à cette opération, je me souvenais, malgré moi, de ces fresques primitives que l'on aperçoit souvent en Italie, sur la façade des églises de village, et dans lesquelles le peintre représente Satan armé d'un trident et repoussant au fond des flammes les âmes des damnés qui cherchent à sortir de l'enfer.

Toutes ces viandes cuites sont placées en tas, en plein air, en contact avec les eaux acidulées ayant servi à la cuisson de toutes les matières animales azotées. La décomposition s'empare rapidement de ces diverses matières ; au bout d'un an on ne rencontre plus qu'une espèce de terreau gras dans lequel on trouve par-ci, par-là, de petits os et des lambeaux de tissu fibreux. Ce terreau est remisé sous des hangars où il entre en putréfaction ; la seconde année écoulée, on transporte ces tas sous une autre remise où ils restent encore un an. Au bout de ce temps, on a une poudre sèche, inodore, qui constitue un engrais titrant 3 à 4 pour 100 d'azote et 4 à 5 pour 100 de phosphate d'os et qui, vendue par millions de kilogrammes, ira fertiliser nos champs. »

Cadavres retrouvés pour les cinq premiers mois de l'année 1883 :
- chiens : 4 293
- lapins : 955
- volailles : 80
- chats : 68
- moutons : 20
- poissons : 13
- chèvres : 7
- porcs : 7
- veaux : 5
- singe : 1
- boa : 1

Dans cette seule année 1900, la maison Souffrice a produit :
- engrais : 5 000 000 kg
- stéarine : 838 700 kg
- oléine : 424 781 kg
- glycérine : 81 520 kg

Sans compter les milliards d'asticots qui ont rapporté 25 000 francs.

Les souterrains de Paris

Archives de la Sûreté générale. Pièce n° 2041.
Rapports d'Anthelme Belgrand, ingénieur civil rattaché à la ville de Paris, secteur des projets sous la voie publique.
Ces rapports sont de la plus grande importance en vue de l'organisation de l'Exposition universelle. En effet, le chantier du métropolitain se doit d'être achevé d'ici son ouverture.
Une étude approfondie de notre réseau souterrain s'avère primordiale pour déterminer quels obstacles pourraient retarder cet évènement.
Chaque administration municipale possède déjà un exemplaire de l'Atlas des Carrières de 1870.
Veuillez transmettre une copie de ces rapports aux différents responsables de la sécurité de la ville. Ils devront être épinglés aux dossiers concernant les souterrains.

Le maire de Paris,
décembre 1898

- **7 juillet 1898 :** Élargissement de la place de la Bastille pour l'édification de la station du métropolitain. La crypte sous la colonne de Juillet a été éventrée suite à une erreur de notre géomètre. Renvoi de trois ouvriers qui ont tenté de subtiliser les momies qui y gisaient. Incidents avec les autochtones : plusieurs vols d'outils ont été signalés cette nuit.
- **10 juillet 1898 :** Station « Rue Marbœuf » : le plancher de madrier, sur lequel s'appuyaient les neuf vérins qui soutenaient le bouclier protégeant le plafond, a subitement pourri. Les équipes ont empêché in extremis l'effondrement de toute la galerie. L'hygromètre a révélé un taux d'humidité anormal dans ce secteur.
- **11 juillet 1898 :** Problèmes sur la déviation de l'ancien canal collecteur d'égouts de la rue de Rivoli. Les ouvriers y changeaient les tubes pneumatiques postaux (disponibles dès 1879), les fils télégraphiques et téléphoniques qui le parcouraient, quand ils furent assaillis par des nuées de rats. Deux d'entre eux ont attrapé le choléra. Je n'ai pas d'explication plausible à cet enchaînement de faits. Ce n'est qu'une canalisation sordide qui charrie tous les déchets des I^{er}, IV^{e} et XI^{e} arrondissements et qu'il faut reconstruire à l'identique. Néanmoins, aucun secteur dans lequel nous avons œuvré jusqu'à maintenant n'a été aussi mortifère que celui-ci.
- **4 janvier 1899 :** Mise au jour d'importants vestiges de l'époque romaine rue Saint-Antoine. J'ai empêché les terrassiers de s'en emparer pour les revendre à la sauvette ou d'alerter les sociétés savantes qui, fortes de leurs appuis à la mairie, bloqueraient le chantier. Nous avons découvert des cavernes reliées à des tunnels de carriers aux parois constellées de symboles ésotériques et parfois sataniques. Nous avons dynamité ces réduits chaque fois que nous le pouvions, au grand dam des habitants qui subirent les nuisances de ces explosions.

- **Novembre 1899 :** Mise en place des colonnes et du tablier métallique de la station « Gare de Lyon ». Nous avons subi une inondation étrange qui défie les connaissances hydrographiques de Fulgence Bienvenüe, chef de travaux du métropolitain. Une résurgence d'eau fétide a envahi le fond de notre tranchée et nous avons mis plusieurs jours à l'assécher.
  Ces incidents, qui brillent par leur rareté, sont toutefois formateurs. Ils m'ont conduit à m'intéresser à deux sujets connexes : celui de la gestion des égouts et des déchets, et celui de l'aura légendaire de la « faune souterraine » et criminelle qui croupit sous nos pieds et qui est sûrement responsable d'une partie des sabotages endurés.

Présentation

Le sous-sol de Paris est un énorme gruyère. Les carrières exploitées jusqu'à l'époque romaine ont parsemé le sol de nombreuses galeries que les terrassiers du métropolitain ne cessent de croiser. C'est un empire souterrain qui se dévoile sous les pieds du passant insouciant de sa beauté et de ses périls.

Ce monde est dangereux et inhospitalier. Il permet à celui qui le domine de surgir en tout point de la ville et de tenir sous sa coupe nombre de réseaux : télégraphe, électricité ou gaz. Ce pouvoir explique la réputation d'empire criminel des souterrains. C'est le refuge de la lie de la société, vivant là comme dans l'antichambre de l'enfer.

Celui qui y fait son séjour se voit inévitablement corrompu : il subit la déchéance des lieux et hante ce dédale tel un fantôme maudit. Plus que jamais, grottes et galeries sont des endroits initiatiques auxquels se confronteront les meilleurs de vos personnages. L'odeur entêtante de la magie et un vague parfum d'Apocalypse accompagneront chacun de leurs pas, jusqu'à d'ultimes vérités.

Que penser de ce monde souterrain ? C'est un peu la caverne de Platon, où les hommes se nourrissent de l'ombre d'une réalité qui leur échappe. Quels sont les dangers et les monstres qui projettent ces silhouettes et quels rôles jouent-ils dans notre description de Paris ?

Surveillance du métropolitain

Le chantier du métro s'est ouvert après la mince victoire que le projet de chemin de fer à traction électrique a remportée en 1897 sur ses concurrents. Il fut présenté avec la caution de M. Bienvenüe qui était jusque-là chargé des approvisionnements en eau de la ville. Le but était d'éviter les locomotives à vapeur que l'on trouve encore à Londres, avec des voyageurs et des stations dans l'état que vous pouvez imaginer. Les projets de chemins de fer aériens ou les fantaisistes viaducs d'Arsène Olivier enjambant les immeubles ne pouvaient se prêter à une réalisation sérieuse.

C'est sur 65 km de tuyaux et un diamètre de 2,40 m que se forme un réseau sinueux dans les entrailles de la capitale. Une armada de terrassiers y travaille. Ils pourraient constituer une nouvelle butte Montmartre si les gravats étaient agglomérés ! Afin de ne pas déranger la tranquillité des parisiens, les déblais sont évacués vers la Seine par des tunnels secondaires ou convoyés par les wagons accrochés aux tramways, ces opérations se déroulant de préférence la nuit.

C'est donc une armée de taupes qui creusent jour et nuit, occasionnant de menus dérangements (des cafetiers en mal de terrasses, des incidents sur les conduites d'eau courante). Bien sûr, il y a des alertes, comme le 9 décembre dernier, quand une voûte s'est effondrée à l'intersection des Champs-Élysées et de l'avenue Friedland. Mais que sont deux blessés et un trou de quinze mètres par rapport aux bienfaits futurs amenés par ce projet ? L'acharnement des maîtres d'œuvre et le travail des terrassiers autorisent l'espoir de voir le métropolitain réalisé dans les délais : juillet 1900. Il sera une porte incontournable de l'Exposition Universelle.

Ces tunnels humides qui rappellent l'enfer des mines ne sont pas familiers pour vos enquêteurs. Pourtant, le nombre de migrants qui y postulent (et la population criminelle sous-jacente), les horaires nocturnes, la possibilité de sortir n'importe où le long de la ligne en évitant les patrouilles font de ces couloirs sombres et humides un lieu fréquenté par les mauvais garçons et d'autres êtres moins conventionnels. Un endroit rêvé pour des interpellations préventives. Attention, ici il est parfois difficile de savoir qui est le chasseur et qui est la proie !

Là-bas

« *Arrête, c'est ici l'empire de la mort.* » Voilà la maxime qui accueille les visiteurs à l'entrée des catacombes, place Denfert-Rochereau. Les catacombes parisiennes ne correspondent pas à d'anciens refuges ou à des nécropoles antiques, comme celles de Rome. Tout au plus, on y déménagea les locataires des cimetières de la ville, pleins à craquer à l'aube de la Révolution française.
Six millions de squelettes ne suffisent pas à transformer ces lieux en un sanctuaire dévolu à l'occultisme. Il faut s'attarder pour distinguer les croix faites de tibias, les larmes sur les crânes, les symboles maçonniques et les obélisques noirs.
Les lieux sont ouverts au public deux fois par mois depuis 1867. Leur aménagement a fait de considérables progrès, bien que l'atmosphère et les escaliers ne conviennent pas encore aux femmes trop coquettes. Les deux cabinets minéralogiques – installés par Armand Viré – continuent de fasciner les visiteurs. Les fragments de l'aqueduc romain d'Arcueil, les collections d'os aux formes improbables, les concrétions calcaires, les terrains différents



qui se mélangent sous terre, tout cela forme une source de connaissance inestimable pour les recherches scientifiques. L'un des concepteurs des cabinets, Héricart de Thury, a même pensé à une exposition d'ostéologie où l'on voit des bizarreries anatomiques. Tout visiteur suffisamment curieux passe par-là à la fin du parcours de l'ossuaire, pour en ressortir passablement éprouvé. Quand on pense que cet ossuaire de 2 km de long n'est qu'un fragment d'un réseau de 700 km, on reste rêveur quant à la richesse du reste…

Entrées moins officielles

On dit que les catacombes possèdent de nombreuses entrées cachées, outre la place Denfert-Rochereau, et que l'on peut même rejoindre l'aqueduc d'Arcueil par certaines de ses branches. Il en est de même pour tous les souterrains parisiens. Les passages entre catacombes, égouts, carrières et caves privées sont innombrables. Les trafiquants maîtrisent une partie de ce réseau mais servent rarement de guides aux PJ ! Or, si ceux-ci ont besoin de guides non officiels, quelle qu'en soit la raison, ils peuvent recourir aux services des chevaliers de la hotte et du hochet, les chiffonniers.

Dans le réseau d'égouts

Les boyaux sont rendus dangereux par le ruissellement des eaux de surface dont le débit est parfois soudain et impressionnant. Heureusement, les agents restés à la surface, les « hommes de dessus », veillent au grain. Dans certains tunnels, marcher en gardant l'équilibre n'est pas facile ; on ne cesse de trébucher sur des débris invisibles. Il faut alors curer avec des rabots par équipe de trois, et ce deux fois par semaine. Dans les grands collecteurs, des rails facilitent les transports et on peut les curer aisément en utilisant des wagons vannes que l'on dispose en travers du courant et qui agissent comme des écluses. Pourtant, les accidents par noyade sont encore trop nombreux.

Dans les anciennes carrières

Les anciennes carrières d'argile abandonnées ne sont pas des repaires sûrs. On a retrouvé les corps de nombreux malheureux. Non pas qu'ils se soient perdus, mais ils y sont décédés par asphyxie, cuisson ou noyade. Pour la cuisson et l'asphyxie, on s'aperçoit que l'air se raréfie à plus de trente mètres sous le sol. Les braseros qu'on y pose créent une aspiration d'air froid de la surface, mais contribuent aussi au dégagement de dioxyde de carbone et créent des fournaises fatales aux moins endurants. Les restes de contrebandiers qui n'avaient pas pris la mesure du danger demeurent d'inquiétants avertissements.

Pour la noyade dans les glaisières, le plafond peut soudainement céder et déverser des torrents de boues prisonnières des strates supérieures. Une mort atroce par suffocation, imaginez ces boues qui s'insinuent au plus profond de vos poumons…

Les galeries ont été consolidées par des piliers à bras qui sont putrescibles et peuvent se briser à tout moment. Les récents effondrements de la chaussée parisienne témoignent de ces dangers :

- Le gouffre aux 60-62-64 rue de la Santé (le 21 juin 1876) ;
- Le gouffre aux 79-81 boulevard Saint-Michel (le 30 juillet 1880).

Ces apparitions de trous immenses sont encore dans toutes les mémoires. On se souvient aussi de la voûte qui s'est effondrée à Ménilmontant, en 1778, qui avait occasionné sept décès…

Il est évident que les meilleures primes ne convaincront ni les employés de l'inspection des carrières, ni ceux de M. Lépine de descendre y débusquer ceux qui n'ont plus rien à perdre.

Les carriers eux-mêmes payent un lourd tribut à ce labeur harassant et dangereux. Ils sont payés au rendement et commencent à l'aube à la lueur de bougies peu chères. Cette lumière chiche est à l'origine de la cécité du carrier, qui touche ceux qui ont la chance de dépasser la trentaine. Des marques jalonnent les carrières en mémoire de ceux qui y ont laissé leurs vies, en tombant d'une échelle branlante ou écrasés par des blocs de plusieurs tonnes. Des chapelles, sortes de niches voûtées richement colorées dans des tons sanguins, sont aménagées pour commémorer la mémoire des disparus.

Personnages connus : Anthelme Belgrand, Marcel Guasco, Auguste Wanloo, les romanis.

Le canal Saint Martin

Ce canal est une artère apportant une bouffée d'oxygène à la capitale : il relie le canal de l'Ourcq plus au nord à la Seine via l'Arsenal de Paris. Tantôt à ciel ouvert, tantôt recouvert, il comporte neuf écluses, autant de passages pour les mariniers qui sévissent sur son parcours. Le bassin de La Villette est un des ports influents intra muros, qui participe aux échanges de céréales, marchandises en vrac, matériaux de construction.

La partie souterraine du canal serpente entre La Villette et le sud de la place de la Bastille. Et là, s'agitent une bonne partie des fantasmes petits bourgeois en matière d'activité criminelle.

En effet, les brigades fluviales ont beau patrouiller la peur au ventre, elles ne parviennent pas à endiguer toutes les activités illégales qui croupissent à l'abri de la lumière. Les multiples connexions entre le bassin et les égouts rendent toute filature difficile, voire impossible.

Tout un écosystème s'est formé sur les deux berges du canal, parfois jointes par les couvertures ou par des ouvrages comme le pont Grange-aux-Belles. De nombreux bâtiments au fil de l'eau en innervent le cours, et rendent les trafics bien plus faciles : il suffit de jeter les marchandises aux fenêtres tenues par des comparses pour décharger le plus simplement ce qu'on a acquis frauduleusement.

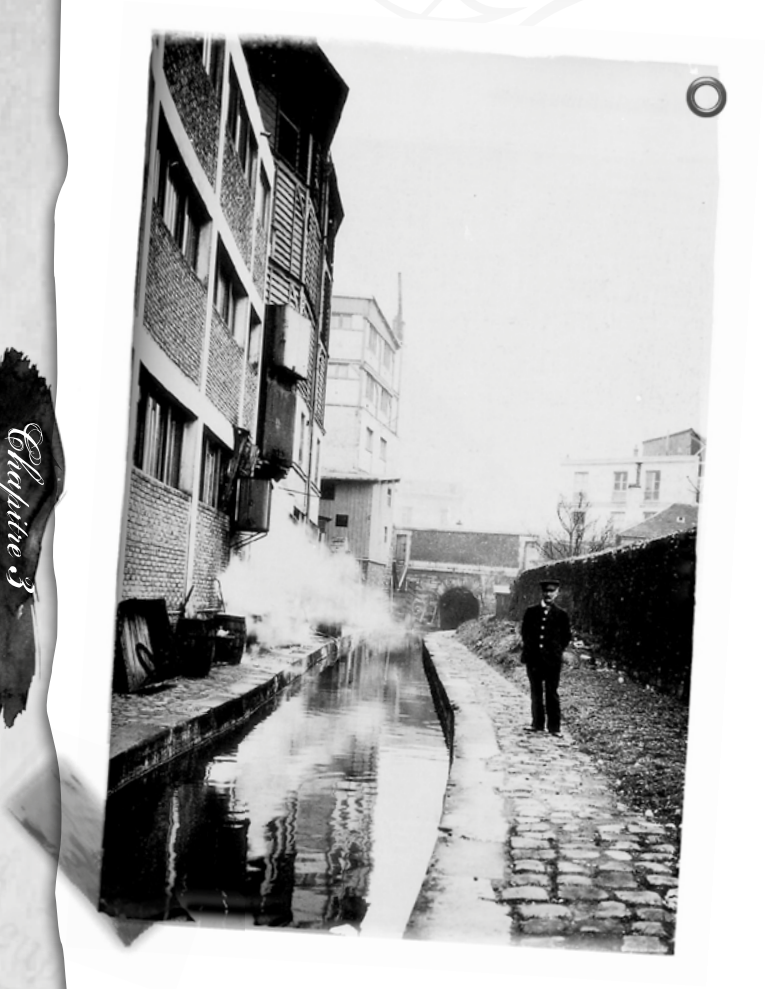
Personnages connus : Anthelme Belgrand, Félicien Guillaume.

Le val de Bièvre

Les agents de police, chargés de la surveillance des logements ou chambres garnis affectés aux chiffonniers en font une peinture incroyable. Chaque locataire garde auprès de lui sa hotte quelquefois comble d'immondices et de quelles immondices ! Ces sauvages ne répugnent pas à prendre dans leurs récoltes des animaux morts, et à passer la nuit à côté de cette proie puante.

H.A. Frégier,
Des classes dangereuses de la population des grandes villes et des moyens de les rendre meilleures,
1840

Les banlieues sont une ceinture sans cesse plus large qui encadre les deux millions d'habitants intra-muros. Des espaces souvent délaissés par les municipalités : quatre-vingt mille banlieusards qui se partagent les miettes du gâteau parisien.



On se gausse de ces culs-terreux qui s'aventurent sur les boulevards et dans les musées. On regarde de haut ces indigènes inquiétants ou, au mieux, on se moque gentiment de leurs manières frustres. La frontière n'est pas que dans les esprits. Les barrières de l'octroi filtrent le passage des marchandises, postes de douanes bien réels. Les forces de la préfecture de police sont astreintes aux mêmes limites : gardiens de la paix à Paris, sergents de ville ailleurs. Être nommé là-bas, c'est la marque d'une disgrâce infamante.

La banlieue reste le terrain de jeu de la pègre. C'est également un Far West où les nouvelles doctrines sociales gagnent du terrain. Un endroit à découvrir et à conquérir mètre après mètre quand on est de la préfecture de police. C'est enfin le repaire de forces obscures qui se pressent à l'ombre des entrées de la ville. Des créatures y rôdent à la nuit tombée et cheminent vers la capitale par les souterrains ou les anciennes fortifications. Les assiégeants d'une citadelle qui a perdu depuis longtemps sa pureté…

Nous avons choisi de nous concentrer sur la banlieue sud, avec la vallée de la Bièvre, pour vous exposer les rouages de ces espaces en perdition.

Si les banlieues sont pour le Parisien des repoussoirs, pour le proscrit, ce sont des refuges naturels. Les sergents de ville, moins équipés que leurs collègues intra-muros, sont moins zélés.

À l'extérieur de la capitale, on peut repartir à zéro. Et si la malchance continue, la campagne, ultime asile, est proche. Dans ces zones grises, nul besoin de présenter son livret d'ouvrier à des patrons en recherche continuelle de main-d'œuvre. Pour les indécrottables, les bandes aussi recrutent avant de lancer leurs assauts vers des quartiers plus favorisés. Même les arrondissements délaissés bordant Paris se plaignent de ces hordes de sauvages qui suintent des fortifications.

Les enquêteurs auront donc intérêt à poursuivre leurs proies « extra-muros » s'ils ne sont pas des îlotiers enchaînés à leur quartier. Ils découvriront lors de leur chasse un monde bien différent de l'extravagance parisienne qui les mènera dans les profondeurs de la misère matérielle et morale.

Les voyages

La vallée est devenue lugubre, triste vouée aux répugnantes besognes ; comme la vallée de la misère (…). Le paysage est morne, désolé ; sur les berges de boue, plantées de peupliers et de saules, des bandes de gamins déguenillés piaillent et se battent (…) Les maisons sont hideuses, lépreuses de taches de chaux ; des murs suintent d'égouttement des peaux, des linges sèchent aux fenêtres aux vitres brisées et garnies de chiffons. On n'entend que le glissement, claquant comme un fouet, des courroies sur les poulies, le battement des marteaux, le fracas des fouloirs (…) des hommes, nus jusque la ceinture, raclent des peaux grisâtres…

A. Caillet, dans L'Illustration, hiver 1902

Pour aller à Arcueil en transport en commun :

- Le chemin de fer Paris-Sceaux qui dessert la station Laplace, construite en 1894.
- Le train à vapeur circule de 5 h 48 à 0 h 58 et met 18 minutes pour rallier le centre de Paris.
- Le tramway mécanique qui va d'Odéon à Arpajon. Ses voitures sont éclairées par des lampes à pétrole. Des bouillottes à eau chaude sont mises à la disposition des voyageurs en hiver.
- Trois tramways de nuit rejoignent les Halles pour fournir les maraîchers. lls circulent de 6 h à 21 h. Ce sont des locomotives Tubize tirant jusqu'à six voitures qu'on surnomme les « vaches noires ».

Des abonnements sont aussi possibles, par train ou par tramway.

La sécurité locale

La population arcueillaise explose : après consultation à la mairie, on trouve 7 064 habitants vers 1900, alors qu'ils dépassaient péniblement le millier en 1801.

C'est le commissariat du Kremlin-Bicêtre qui a la charge de cette zone, Arcueil ne possédant qu'une brigade de 5 gendarmes à pied, au 18 rue de l'Aqueduc. Autant dire que les agents de la préfecture, si lointaine, n'y sont pas forcément les bienvenus. C'est avec beaucoup d'humour que le commissaire Jacques Tissier parle des moyens dérisoires qui lui sont alloués pour faire régner l'ordre. Les dossiers s'accumulent sur son bureau aussi sûrement que la crasse dans le lit de la Bièvre.

Pour compléter le dispositif, 32 sapeurs-pompiers, armés d'une unique pompe, peuvent faire face aux différents sinistres. En cas de feu, il faut aller se servir dans la source de la colline de la citadelle ou dans les eaux putrides de la Bièvre, souvent plus promptes à ranimer un incendie qu'à l'éteindre…

La catin immonde

La Bièvre était une charmante rivière qui coulait des plateaux du sud-ouest de Paris pour se jeter dans la rive gauche de la Seine, non loin du jardin des Plantes. Il y a encore une génération, les Parisiens venaient sur ses rives le dimanche et les jours fériés pour découvrir les joies de la campagne. Cette activité estivale faisait le bonheur des aubergistes, des commerçants et des négociants en vin du coin. Désormais, le train a permis à ces touristes prodigues d'aller chercher la verdure plus loin.

Il faut dire que la riante vallée verdoyante n'est plus. Les usines pullulent dans la région, et l'urbanisation a rejeté la campagne au loin. Les paysans ont été expropriés, les champs accueillent de nouvelles manufactures, de nouveaux équipements. Et la Bièvre, à bien des endroits, sert d'égout à ciel ouvert aux pauvres hères qui ont dressé des maisons de fortune sur ses bords fangeux.

Comment on mata la vierge

Les riverains auraient pu sauver leur rivière, certains s'y sont essayés, en vain. Les deux commissaires de la préfecture qui supervisaient son curage sont suspendus depuis longtemps : leur poste a été jugé inutile. Les environs semblent livrés à eux-mêmes. Les squelettes branlants des grands moulins jettent encore leurs ombres sur les alentours. Les municipalités ont racheté ces carcasses inquiétantes mais leur démantèlement n'est pas encore terminé.

Au-delà de son environnement sordide, la Bièvre est animée d'une histoire propre qui a des conséquences insoupçonnées sur la vie parisienne. Un détour par les services de cartographie de la ville est très intéressant à cet égard. Avant de se jeter dans la Seine, la Bièvre avait tracé son propre cours sinueux, mais le fleuve en débordant de son lit s'est approprié ce parcours. Il y a quelques années encore, le jardin des Plantes était à la confluence des deux cours d'eau mais désormais la Bièvre a été détournée vers les égouts. Pourquoi ?

Son histoire est le produit d'une longue déchéance. Un canal, la Bièvre vive, avait été créé pour alimenter les moulins et créer un courant plus dynamique.

La « rivière-mère » est devenue la Bièvre morte, eau quasi stagnante qui devint l'égout naturel des tanneurs, des mégissiers et des lavandières.

Ajoutez à cela les déchets de la manufacture des Gobelins et de l'hôpital de la Salpêtrière, et vous aurez un début d'idée du cloaque pollué qui s'est formé !

L'atmosphère était devenue intolérable pour les riverains. Il fallut recouvrir d'urgence ce bourbier afin d'éviter les infections. En cette année 1900, les terrassiers finissent d'enterrer le dernier kilomètre de Bièvre à ciel ouvert dans la capitale. Comme si l'on cachait en hâte la poussière sous le tapis du salon…

Les travaux ont réservé leur lot de surprise, le chantier étant sans cesse interrompu. On s'est rendu compte à quel point la rivière était encore vivante. Des agents du commissariat du Kremlin-Bicêtre furent pris à partie par les passeurs qui empruntaient cette eau immonde pour éviter les barrières de l'octroi. Les habitants eux-mêmes semblent vouloir conserver cette catin immonde (comme la surnomme le maire de Gentilly) malgré l'influence néfaste qu'elle exerce sur leur santé.
Pourquoi y sont-ils si attachés ?



Habitants d'Arcueil : classes laborieuses, classes dangereuses

Une campagne interminablement nue, sale et puante. On eût dit qu'une lèpre l'avait ravagée, qui rongeait jusque les maisons, car des squelettes de bâtiments défoncés et abandonnés, ou bien des petites cabanes, inachevées faute de paiement aux entrepreneurs tendaient leurs quatre murs sans toit…

Guy de Maupassant,
La maison Tellier, 1880

Fini l'accueil des touristes et des promeneurs du dimanche. Les activités traditionnelles disparaissent peu à peu : fermeture des hôtels, reconversion forcée de la main-d'œuvre agricole en main-d'œuvre d'usine.

Quelques vignerons perpétuent la tradition du vignoble francilien et donnent à la ville en été de faux airs de bourgade méditerranéenne.
Cependant, la concurrence est rude avec les vignes d'Argenteuil, de Montmartre et de Bagneux. La vente de sucre et d'eau de vie de marc ne suffit plus pour assurer un revenu décent. Le vin du midi, de meilleure qualité, a déjà fait son nid. Dans le pire des cas, ceux qui ne sont pas parvenus à changer d'activité rejoignent les masses de bras disponibles qui attendent place de Grève à Paris, ou qui écument les banlieues, à moins qu'ils ne préfèrent prendre la route et rançonner les alentours pour soulager leur misère.

C'est en banlieue qu'on trouve ce flot de vie appelé le « peuple ». Cette réalité monstrueuse aux yeux des tenants du pouvoir : la foule ! Peuple est synonyme de factieux, d'héritiers de la Commune porteuse de chaos, ceux qui ont des mœurs honteuses et qui les dévoilent en public. Dans ce val de Bièvre, on tente de vivre, ou plutôt de survivre. Par exemple, des équipes de tailleurs, de rouleurs ou de monteurs exploitent encore l'argile. Ils descendent inlassablement dans des puits verticaux pour en tirer la matière première, mais sans pouvoir en vivre. On les aperçoit souvent le soir se traînant vers l'une des organisations charitables de la ville en quête d'un repas et d'un toit.

D'autres s'acharnent à installer des champignonnières dans les cavités abandonnées. Devant cette précarité, les ouvriers des usines d'Arcueil et de Fresnes ont créé la société des Robustes, qui aide ses membres en cas de maladie et de décès. Elle comprend 40 membres actifs, et 130 membres honoraires ont déjà rejoint les rangs.

Les bouchers sont les rares à habiter sur les flancs puants de la rivière, continuant d'y rejeter les déchets de viande, faisant fi de l'arrêté leur interdisant d'y laisser les morceaux « plus larges qu'un doigt ». Seuls les locaux leur achètent leurs produits, ne se préoccupant pas de l'hygiène déplorable des locaux.

Les enquêteurs gagneront à s'attarder quelques instants sur les paragraphes qui vont suivre. Cela les aidera grandement à cibler leurs recherches de suspects et de renseignements.

La communauté de Babylone

Certains groupes ouvriers se retrouvent isolés comme les hébreux de Babylone.

La Bédollière,
Les Industriels, 1842

Afin de survivre, et de préserver leurs intérêts, les ouvriers ont recours à des systèmes de solidarités. Ces sociétés de secours mutuels et ces coopératives n'ont officiellement pas de portée politique. Pourtant, nombre d'entre elles sont ouvertement pour les nouvelles doctrines sociales, et certaines sont même acquises aux idéaux communards. Nous avions déjà mentionné la société des Robustes, citons également la communauté de Babylone, suspectée d'avoir dégradé les tombes du cimetière. En effet, ses membres se rendent régulièrement dans tous les lieux qui ont été importants pour la Commune. Là, ils célèbrent cette époque tragique, afin que le gouvernement sache que, si les communards ont été amnistiés, ils n'ont pas pour autant pardonné à leurs bourreaux intransigeants.

Une surveillance de cette organisation était assurée par un espion de la Sûreté avant que sa couverture ne soit éventée (ce qui lui a valu quelques mois d'hôpital). Depuis, plus d'informations…

En effet, si les membres de cette communauté sont pacifiques, ils sont en revanche chatouilleux. Les forces locales de police en sont conscientes et ne se frottent que rarement à elle. Les meneurs tirent souvent leur prestige d'une parenté avec les communards fusillés lors de la répression de 1871.

Jean Jaurès, meneur socialiste, ne s'est pas trompé en venant ici à plusieurs reprises prononcer ses discours enflammés. De Marcilly, actionnaire de la distillerie locale, s'en souvient encore…

Les dispensaires et les établissements de soins

Un bureau de bienfaisance distribue chaque semaine aux indigents deux kilos de pain, des bons de viande pour 1 F et de chauffage pour 0,75 F. Le médecin et la pharmacie locale sont gratuits. La commune finance aussi une partie des frais occasionnés par l'asile d'aliénés : 26 malades soignés dans un cadre boisé. Elle n'oublie pas ses enfants assistés ou maltraités : l'asile financé par les époux Raspail les accueille gratuitement, sauf le dimanche et la nuit. Trois médecins, deux pharmaciens, trois sages-femmes, un vétérinaire à Montrouge tentent de répondre aux besoins sanitaires.



Querelles de clocher

Si le consensus des ouvriers est assez large autour des idées socialistes, il reste un clivage ancestral entre les cantons. On se bat pour son clocher, contre les communes voisines, avec les canards de Gentilly, les mulots de Villejuif, les boyaux rouges de Bourg-la-Reine ou les fous de Bagneux. Ces voisins accusent bien les Arcueillais de Faux Témoins, depuis que ceux-ci ont dénoncé Cousin de Méricourt au tribunal révolutionnaire… Les anciennes rancunes sont tenaces.

Chaque quartier possède sa propre gouaille, ses propres codes. Pour résumer, il y a deux types d'habitants : ceux qui subissent le milieu et ne tardent pas à y sombrer, ceux qui tentent de s'en soustraire et essayent de fabriquer un avenir meilleur.

La banlieue industrielle ressemble à un système digestif qui dissout les vies ouvrières, à moins que celles-ci ne deviennent un poison virulent…

Du côté des usines

Les établissements industriels poussent comme des champignons autour de la Bièvre :

- Une fabrique d'ammoniaque dominée par la société des Robustes ;
- Une fabrique de vinaigre et de moutarde, faisant venir ses graines de Russie, d'Alsace ou… de Bombay. On raconte que ses ouvriers ont des passe-droits au niveau de l'octroi ;
- Une fabrique de chicorée, d'amidon et de pastilles pour les pot-au-feu ;
- Deux teintureries employant 135 ouvriers qui connaissent les joies de la proximité de la Bièvre. C'est le lieu de naissance de la communauté de Babylone ;
- Une distillerie récente de 3 employés, fournissant les deux brasseries qui sont assaillies par les travailleurs au petit matin ou à la fin de la journée.

Renseignements divers

Les archives municipales contiennent les registres paroissiaux de 1549 à 1792, et ceux de l'état civil depuis 1792. Une cabine téléphonique, sur la voie publique (20, rue Camille-Desmoulins), peut être un moyen commode de joindre rapidement les autorités de la capitale.

Une partie de la mémoire de la ville est entreposée dans un lieu peu commun : la maison de retraite de Saint-Joseph. L'édifice, échappant pour partie aux fumées empoisonnées des industries lourdes, contient quelques vieillards très au fait de la petite histoire locale. De plus, une société d'histoire et de philologie a établi ses quartiers dans les locaux de ce mouroir.

Le maire Louis Alfred Duvillard tente de maîtriser au mieux le flot de l'industrialisation en préservant l'identité champêtre de sa commune. C'est un homme dévoué et cordial mais qui attache une passion démesurée au renom de sa municipalité. Il ne tolérera aucune action visant à entacher de quelque façon que ce soit la réputation de sa ville.

D'autres édiles montrent à quel point la banlieue renferme des talents. M. Marcellin-Berthelot, résidant au centre-ville, perpétue la tradition d'excellence scientifique d'Arcueil, déjà glorifiée par d'autres membres de la Société chimique de Paris.

Après un séjour de plusieurs années à Montmartre, où il goûta aux joies du Moulin-Rouge et aux initiations ésotériques de la confrérie de Rose-Croix, Érik Satie s'est replié vers sa ville natale suite à des difficultés financières.

Ce prodigieux compositeur est un personnage haut en couleur très au fait des légendes que recèle le val de Bièvre.

Personnages connus : Atlas, Georges Grison, Maximilien Grubert, JK Huysmans, Jean Jaurès, Ekatarina Joanovici, Louise Michel, Vérole, Auguste Wanloo, les romanis, les surineurs.



L'Église en péril

DOSSIERS DE POLICE À L'USAGE DES ENQUÊTEURS

La vérité, reprit-il après avoir réfléchi, c'est que la pratique assidue de la religion produit généralement sur les âmes des résultats intenses. Seulement ils sont de deux sortes. — Ou elle accélère leur pestilence et développe en elles les derniers ferments qui achèvent de les putréfier, ou elle les épure et les rend fraîches et limpides, exquises ! — Elle façonne des hypocrites ou de franches et saintes gens ; il n'y a guère de milieu, en somme.

JK Huysmans,
La cathédrale, 1898

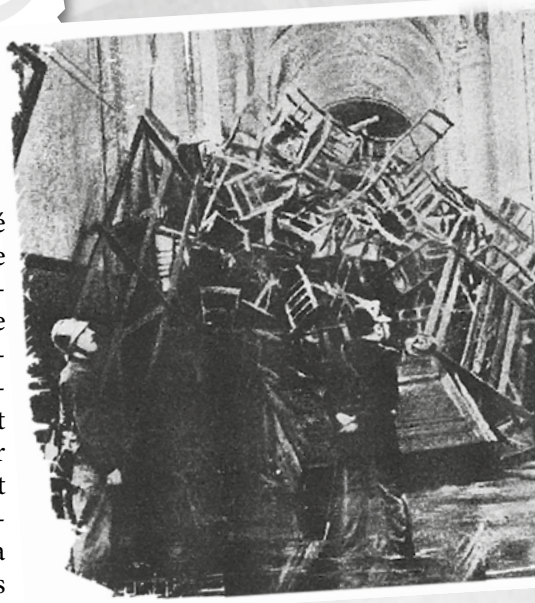
Présentation générale du dossier

La République française offre un paysage de division, comme le montrait la célébrissime Affaire Dreyfus. Cependant, toute ligne de fracture en appelle d'autres ; un nouveau conflit émerge des cendres de l'Affaire pour porter le combat sur le domaine du religieux.
De 1902 à 1905, l'agitation est à son comble. Politiquement installé et majoritaire à l'Assemblée, le Bloc des Gauches, dominé par des socialistes et des radicaux pourfendeurs de la soutane, mettent en œuvre leur politique qui culmine avec la séparation de l'Église et de l'État en 1905. Les prêtres ne seront plus des fonctionnaires, les bâtiments cultuels et conventuels ne seront plus la propriété des ordres et prêtres qui y demeurent, les biens seront en partie nationalisés. Comme un retour aux beaux jours de la Révolution. Et dans tout conflit, des meneurs.

Les intransigeants sont des radicaux qui refusent tout compromis avec le monde moderne. En contribuant à cette sanctuarisation du sacré, ils espèrent restaurer la splendeur de l'Église d'autrefois. La butte Montmartre redeviendrait un haut-lieu du christianisme, assiégé par les hordes qui ont succombé au diable. Ces prêtres essaiment dans le quartier en tentant de « sauver » le maximum d'âmes, si on reprend la rhétorique des missionnaires des siècles précédents. Les intransigeants sont fondamentalistes, dans le sens où ils prônent une refonte totale de la société, pour la conduire vers un modèle nettement plus évangélique. Des clients de prostituées guindées ont été refroidis suite à la visite de ces prêtres. Par leurs harangues enflammées, ils avaient même obtenu de la belle une retraite anticipée. Ces prêtres sont aussi militants dans l'enseignement pour contrer les hussards de la République, les instituteurs laïcs, en devenant précepteurs des enfants dans les milieux huppés.

De l'autre côté, **les libéraux et modernistes** tentent de transiger avec le gouvernement et avec la déchristianisation ambiante. Ils sont loin des peurs apocalyptiques qui étreignent parfois les intransigeants. Leur conduite est pragmatique et n'a qu'un but : préserver les prérogatives de l'Église au sein de la société.

Dans les deux camps, on trouve des antidreyfusards féroces, échaudés par les manœuvres des francs-maçons, des agnostiques, des juifs et autres protestants pour saper leur autorité morale. Jules Ferry était dans leur ligne de mire. Dreyfus et les sectes juives à l'authenticité douteuse sont leurs cibles actuelles. À un niveau moindre, les associations de libres-penseurs et de défense des droits de l'homme leur causent également du souci. Les journaux cléricaux publient des listes de ministres réputés contre l'Église. Les caricatures abondent, aussi. Un symptôme de cette opposition est apparu il y a peu à Montmartre : des échauffourées ont opposé les services d'ordre catholiques et les représentants de la Ligue des droits de l'homme ;





toujours, bien sûr, au sujet de Dreyfus, et sans doute alimentées par les vieilles rancœurs entre croyants et révolutionnaires athées.

Moins nombreux, mais tout aussi vivaces, **les ultramontains** invitent à tour de bras les légats du pape pour que Sa Sainteté soit le véritable patron du christianisme, au détriment de l'Église française. L'archevêché de Paris est donc traversé par de nombreux mouvements contradictoires. Au centre de ces mouvances, l'archevêque Richard, qui se veut conciliateur, assiste finalement impuissant à la désagrégation de son unité pastorale.

Après la fin de l'affaire Dreyfus, nombre d'ecclésiastiques sont montrés du doigt, comme les confesseurs de certains généraux compromis dans l'antidreyfusisme. Cette infamie doit être punie. Des congrégations sont expulsées du territoire dès 1903. La loi de séparation des Églises et de l'État est votée en 1905. La France devient dès lors un libre marché religieux, à la grande joie des sectes occultistes…

Présentation du dossier : Dieu est parmi nous

Bien que son administration relève du service public, L'Hôtel Dieu, principal hôpital de Paris, est encore sous la coupe des sœurs augustines qui ont la mainmise sur les soins courants. La crispation autour de la question de la laïcité secoue le monde hospitalier : doit-on laisser aux religieuses « cornettes » le soin de régir les lieux, ou doit-on forcer le passage pour les infirmières issues des différentes écoles publiques ou privées de la République ?

La cohabitation est parfois crispée : la simple question de maintenir les crucifix ou de les enlever, dans les chambres mansardées qu'elles occupent, a fait couler beaucoup d'encre et de salive. On se bat pour récupérer certains services, on cancane du côté des religieuses quand on voit certaines infirmières rater les messes à l'église, on persifle du côté de ces dernières quand il s'agit d'interdire le tabac pour des raisons de santé, alors que ces mères permissives l'autorisent encore dans les cours et les jardins...

Les rumeurs entourant les possessions de la Salpêtrière ont laissé place ici à des miracles inexplicables. Tout a commencé en 1899 quand la sœur Jeanne Péguy a eu ses premières visions et y a opéré ses premiers « exorcismes ». Malgré elle, la rumeur enfla et le tout Paris connut rapidement cette nouvelle Bernadette Soubirous.

Les augustines se sont prises de passion pour des guérisons qui semblaient impossibles et qui auraient eu lieu, grâce à quelconque eau bénite ou huile sainte qu'une des leurs aurait glissé dans la pharmacie de patients incurables. Les médecins laïcs s'arrogent le bénéfice de ces rémissions, concernant des cas de tuberculeux. Les augustines ont demandé l'intervention du bureau des guérisons miraculeuses de Lourdes, pour authentifier ces guérisons au même titre que les affaires Anne Jourdain de Gouaincourt (1890) et Marie Lebranchu (1892).

Que faut-il en conclure ? Une manœuvre désespérée des augustines pour remettre Dieu dans son autel, Des cas de guérisons avérées mais pas forcément divines ? L'Affaire fait néanmoins la Une des journaux.

Présentation du dossier : les pourfendeurs du Christ

Depuis quelques temps, des actes scandaleux ont été perpétrés à l'encontre de lieux et de personnes dévolus au culte religieux catholique. En effet, en ce 13 juin 1904, l'incendie de l'église de Suresnes semble être l'aboutissement d'une politique de terrorisme à l'encontre du ministère religieux français. Nous avons réuni toutes les preuves pour nous assurer que le feu a été mis intentionnellement. Cet acte criminel qui n'a heureusement fait aucune victime vient – nous l'espérons – clôturer une longue liste d'attentats similaires, dont nous ignorons les motifs réels, puisqu'aucune revendication sérieuse ne nous est parvenue. En effet, depuis le début d'année, de nombreuses églises ont été forcées de nuit avec tantôt des objets de culte dérobés dans la sacristie, des reliques profanées, ou simplement un mobilier vandalisé. De même, plusieurs prêtres ont été pris à parti par des individus cagoulés.

Nous avons pensé à des représailles envers ces prêtres mais aucun d'entre eux n'est un intransigeant notoire, activiste contre les lois de la République, ou prêcheur enflammé. Rien que des modérés. Peut-être n'avons-nous pas assez privilégié la piste d'extrémistes catholiques qui puniraient leurs pairs trop « collabos », mais comment expliquer cette violence envers les objets de culte ?

Une autre solution serait l'appât du gain que représentent ces objets votifs, mais là encore, tout ce qui a été pris n'avait pas forcément une valeur pécuniaire. À moins qu'une piste plus obscure, à approfondir dans les milieux d'occultistes et de satanistes ne soit pas à écarter.

Dans tous les cas, ce dossier est particulièrement épineux. Non seulement parce que les agents ont tous leur propre conviction religieuse, et que certains sont même frileux ou au contraire, bouillants d'intervenir sur ce type d'affaires. Ensuite, parce que le gouvernement ne peut se permettre de laisser la cléricature gloser sur son incapacité à la protéger des conséquences, je cite, de « *la persécution que certains députés livre au ministère de Dieu* ».

Présentation du dossier : pour une stricte application de la Loi

1906. La rupture entre le gouvernement français et le pape est consommée. L'archevêque de Paris, Mgr Richard, se livre à un dangereux numéro d'équilibriste, tentant de sauver les meubles comme il le peut, tout en demandant en secret aux églises de ne pas se soumettre aux inventaires de leurs biens.

Ceux qui lisent bien la chronologie de cette année de rupture constateront à quel point les actes de Richard sont équivoques. Des enquêteurs objectifs, dévoués à la cause républicaine, sont dépêchés pour enquêter sur les milieux proches de Richard, afin de savoir si les intransigeants sont ses meilleurs conseillers, ou si de meilleurs temporisateurs sont à l'œuvre dans les alcôves de l'archevêché. Des filatures de prêtres sont à prévoir, avec des infiltrations dans les milieux de laïcs fervents. Il faut démonter les réseaux qui permettraient à Richard de faire de la résistance, et comprendre quel est le rôle des agents du pape qui siégeaient jadis à l'ambassade aujourd'hui fermée.

GROUPES

Les intransigeants

Les intransigeants sont les catholiques qui refusent tout compromis avec le monde moderne et la société en voie de laïcisation. On parle également de doctrinaires dénonçant les déficiences, les illusions, les périls adoptés par la modernité. Leur revue *Regnabit* présente leur programme résumé dans cette phrase : *« L'Église est le bien sans mélange de mal, la Révolution est le mal sans mélange de bien ».*

C'est à la base une réaction face à la Révolution Française désignée comme œuvre démoniaque, avec son cortège de confiscation de biens religieux. De même, l'intransigeantisme est mis à mal par la pensée scientifique et moderne : positivisme, darwinisme mettent à mal les vérités supérieures imposées par le dogme. Aussi, les intransigeants se sentent acculés, en plus d'être éculés sur l'échiquier des chrétiens, par leurs rivaux libéraux qui préfèrent composer avec la modernité, plutôt que de la rejeter.

Cette mouvance possède de puissants appuis dans des associations telle l'Association Catholique de la Jeunesse Française, mouvement de formation sportif et spirituel, parfois proche des milieux nationalistes.

- **Accès :** Église Sainte-Clotilde, rue de Varenne, VII[e] arrondissement ; Église Notre Dame ; Église St Denis ; Église Ste Clotilde ; Père Lachaise ; Sacré-Cœur. Il n'est pas difficile de s'approcher de cette mouvance, encore faut-il gagner sa confiance. Cette dernière chose n'est guère aisée, tant le milieu élitiste des intransigeants est clos, recroquevillé sur lui-même comme un fauve aux abois.
- **Membres connus :** Jacques Mortuis ; Jeanne Péguy ; Mgr Richard.
- **Alliés connus :** aucun.
- **Ennemis connus :** Anticléricaux ; Aube dorée ; Charles Binet Sanglé ; Émile Combes ; les Républicains.
- **Capacités d'action :** 3. De par leur faculté de se mobiliser dans la rue ou dans les églises pour bloquer les inventaires, ou par leurs organes de presse influents.
- **Style :** Illuminé (3).

Les modernistes

Les modernistes sont presque l'antithèse des intransigeants. Ils acceptent de considérer la liberté comme la valeur fondamentale, ce qui les amène à relativiser la place de l'Église dans la nation, des dogmes face aux valeurs républicaines. Une compromission inconcevable dans l'esprit de leurs détracteurs. C'est dans ces rangs que le gouvernement qui fait aboutir la séparation de l'Église et de l'État va tenter de trouver ses interlocuteurs.

- **Accès :** 1 Rue des Prêtres Saint-Séverin, V[e] arrondissement ; Église St-Philippe Roule ; Église St-Séverin.
- **Membres connus :** JK Huysmans.
- **Alliés connus :** Xavier Mortuis. De nombreux membres du clergé, notamment ceux qui sont au contact de la population la plus indigente, ont rejoint cette mouvance. Les leaders politiques sont Jacques Piou, député de Haute Garonne, et Albert de Mun, député breton monarchiste, antidreyfusard et d'extrême-droite.
- **Capacités d'action :** 2.
- **Style :** Illuminé (2).

Les anticléricaux

Le groupe anticlérical se fond parfois avec les dreyfusards (voir le dossier : *La plaie antisémite*, p.196). En effet, il recrute ses adhérents dans les milieux de gauche, la plupart du temps socialiste et radical. La fracture est nette, l'opposition de plus en plus virulente, que ce soit dans les prémisses de la séparation Église / État, que dans ses conséquences immédiates avec les inventaires d'Église. Le but est partout le même : mettre fin à l'influence de l'Église, et aussi du Saint Siège papal sur les affaires publiques. Cette Église fut l'un des soutiens des milieux militaristes, antidreyfusards, monarchistes ; il est temps qu'on lui règle ses comptes.

Contrairement aux idées reçues, les anticléricaux ne sont pas athées ; il s'agit simplement de la partie politique de l'institution cléricale qui leur pose problème. Problème contre la Nation et son indépendance (car trop fidèle au Vatican) ; contre les individus dont elle contrôle les mœurs et capte certains héritages ; contre l'idéal démocratique en ayant défendu les tyrannies de droit divin.



- **Accès :** chambre d'hôtel sur la place de la Concorde, I[er] arrondissement.
- **Membres connus :** Émile Combes ; Georges Clemenceau.
- **Alliés connus :** Charles Binet Sanglé ; la Ligue des droits de l'homme.
- **Ennemis connus :** Eugène Doyen ; les Intransigeants ; la Ligue antisémite ; Xavier Mortuis ; Péguy.
- **Capacités d'action :** 3. L'anticléricalisme n'a pas forcément pignon sur rue, sauf si on lorgne du côté des activistes socialistes (voir p.171). Il s'agit plutôt d'une mouvance de salon, qui balaye tout sur son passage quand il s'agit de faire pression sur les députés ou sur la police pour faire appliquer les lois qu'elle fait voter. On peut aussi pousser la porte de certains journaux comme *La Calotte* ou *La Lanterne*.
- **Style :** Illuminé (1).

ET VOUS, DE QUEL BORD ÊTES VOUS ?

Afin de mieux interagir avec les autres personnages sur ces questions religieuses, il est important que chaque PJ puisse se positionner sur l'échiquier des convictions.

Déterminez donc de quel bord il se trouve, entre les intransigeants, les modernistes ou les anticléricaux, sauf si vous considérez que ces querelles le dépassent et l'ennuient.

Votre choix doit être réfléchi : en effet, il pèsera sur vos relations sociales et sur la façon dont vous gérerez les inévitables conflits liés à cette brûlante actualité. Il en va de même sur la question dreyfusarde (voir le dossier « *la plaie antisémite* »).

PERSONNAGES

Mgr François-Marie-Benjamin Richard

C'était un homme d'un autre âge : la langue qu'il parlait ne me disait rien, et il n'entendait pas celle dont j'avais appris à me servir. Son esprit n'était pas très cultivé ; mais il était loin d'être aussi borné que parfois on le disait tout bas dans son clergé. Il avait apporté de sa Bretagne une foi de granit que nul doute n'avait jamais dû effleurer. Il voulait être juste ; il était bon ; j'ai entendu dire par des personnes de son intimité qu'il était très charitable. Mais il était fort mal préparé à entendre la question biblique et l'on peut dire toutes les questions contemporaines. Il croyait fermement à la théologie, à la tradition de l'Église, et il y conformait docilement son esprit, où ne logeait aucune idée personnelle ; que d'autres, surtout des prêtres, trouvassent quelque difficulté à cette soumission absolue de l'intelligence, c'était pour lui une sorte de mystère, un mystère qui cachait une perversité de l'âme. Nourrir une pensée propre, qui ne s'accordait pas avec la pensée de l'Église, était le fait d'un esprit orgueilleux, livré à Satan. Et la pensée de l'Église, le vénérable cardinal n'avait guère le temps de la chercher dans les livres, dans une étude personnelle des documents ecclésiastiques anciens et nouveaux. Des théologiens très sûrs, appartenant à des ordres religieux, l'aidaient à la discerner. Avec cela, conscience méticuleuse des responsabilités de sa charge et souci de veiller à la pureté de la doctrine aussi bien qu'à l'observation de la discipline dans son clergé et dans les établissements catholiques de son diocèse.

Alfred Loisy,
Choses passées, 1912



On dit du cardinal archevêque de Paris que c'est un homme frustre. Il est vrai que contrairement à la plupart des esprits sophistiqués de l'époque, que l'on retrouve même au sein de l'Église, il se contente pour toute philosophie d'une foi inébranlable et d'une obéissance sans faille à son supérieur, le pape. Mais il ne faudrait pas le prendre pour autant pour un sot.

Il voit clairement les menaces qui pèsent sur l'Église de France et sur la société, et il essaie d'assumer sa tâche écrasante et impossible en s'entourant des conseillers les plus avisés qu'il a pu trouver, comme l'exorciste Jacques Mortuis ou la très dévouée sœur Marie-Vincent.
Ses origines bretonnes, qui sont pour beaucoup dans sa réputation, transparaissent dans son langage et dans son apparence imposante. Peut-être n'est-il pas le plus brillant des théologiens, mais il incarne l'image d'une Église forte et solide comme un roc, telle qu'il la souhaite.

- **Accès :** bd des Invalides, VII[e] arrondissement ; Église Notre-Dame ; Église St-Denis ; Sacré-Cœur. L'archevêque est de plus en plus protégé à mesure que l'anticléricalisme monte en vigueur.
- **Groupe :** Intransigeants.
- **Amis connus :** François Louis Marie ; Marie Vincent ; Monarchistes ; Jacques Mortuis ; Xavier Mortuis ; Péguy.
- **Ennemis connus :** Anticléricaux ; Charles Binet Sanglé.
- **Influence :** 3. De par ses lettres, ses bénédictions, ses consécrations, Richard reste la figure patriarcale du clergé catholique parisien, qui se resserre autour de son maître en période de crise.
- **Objectifs :** maintenir la religion au cœur de la société française, tout en ménageant les tendances opposées de son clergé et en conservant ses liens avec le Vatican. Bref, un beau numéro de funambule.
- **Compétence :** maître en sciences de l'homme [théologie] et en intrigues.
- **Traits :** catholique pratiquant intransigeant, tendance antidreyfusarde.

Sœur Marie-Vincent

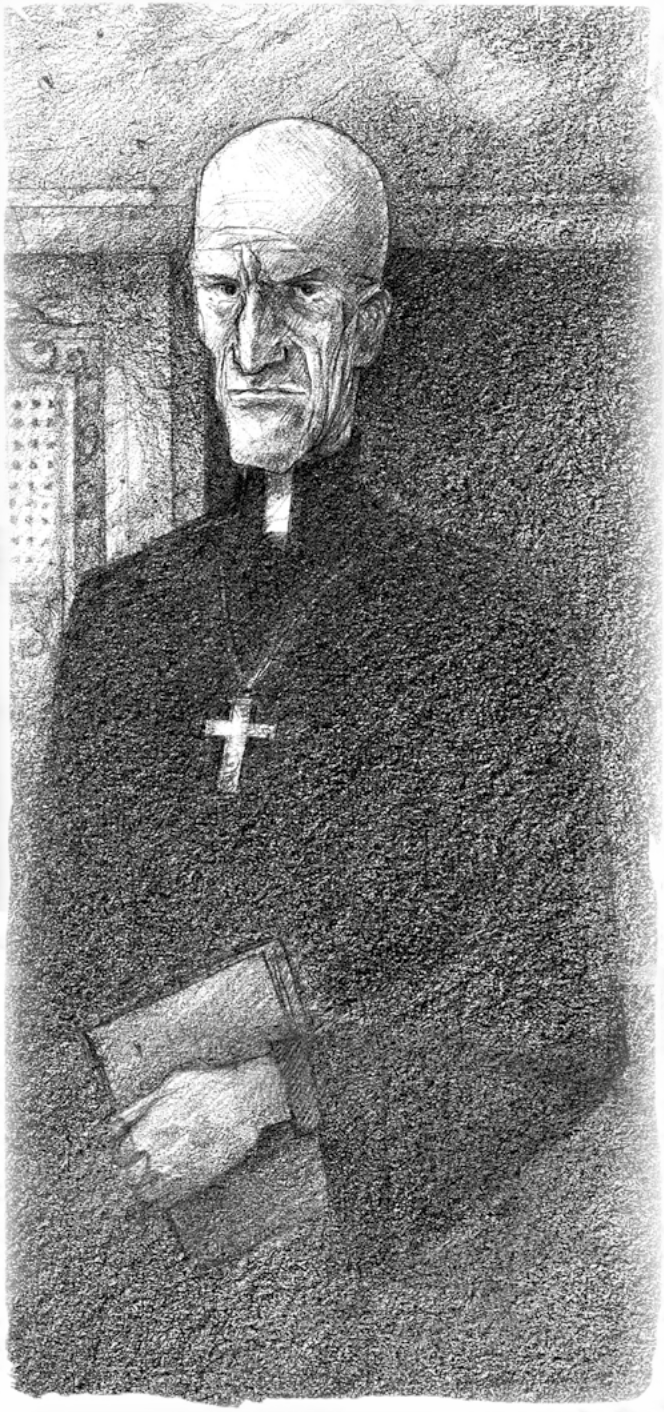
Dans le monde de *Crimes*, tout entier baigné d'ombres, certaines figures lumineuses arrivent tout de même à percer. C'est le cas de sœur Marie-Vincent, qui a consacré toute sa vie à servir Dieu et ses enfants les plus vulnérables, les orphelins abandonnés sur les marches des églises de Paris. Au fil des années, elle a recueilli, soigné, élevé, aimé des centaines d'enfants, parmi lesquels l'Ogresse, Adeline Blanquart, Octobre ou encore Émile. Agée de 71 ans, elle est pourtant restée radieuse, l'âge ne se trahissant que par de charmantes rides d'expression. Elle réside actuellement au couvent des sœurs de la Providence rue Saint Roch, un bâtiment d'un seul tenant et de fière allure, avec une église enchâssée au centre du couvent, et protégé par de grandes grilles.
À l'heure où l'Église vacille, se divise, où son avenir est incertain, sœur Marie-Vincent est l'image vivante de la douceur et de l'amour prônés dans la Bible pour tous ceux qui la rencontrent. Très populaire, tant dans les rangs du clergé que parmi les masses populaires, certains voient en elle une sainte… L'archevêque lui-même l'a choisie comme conseiller, tant pour sa connaissance du Paris miséreux que pour les moments d'apaisement que lui procurent leurs discussions. Le clergé parisien fait état de rumeurs parmi les paroissiens, sur des miracles de guérison qu'elle aurait accomplie, dans la plus grande humilité, comme il est de coutume avec elle.

- **Accès :** couvent rue Saint Roch, I[er] arrondissement ; Église St-Julien Pauvre ; Église St-Philippe Roule ; Église St-Séverin ; Église Ste-Clotilde ; Sacré-Cœur. Il suffit de se rendre dans sa congrégation et de solliciter une entrevue ou ses soins.
- **Groupe :** modérés.
- **Amis connus :** Adeline Blanquart ; Émile ; Ogresse; Péguy ; Mgr Richard.
- **Ennemis connus :** aucun.
- **Influence :** 2. Beaucoup parlent d'elle comme d'une sainte, et sont prêts à la suivre où qu'elle aille. Son influence sur les prélats comme l'archevêque est indéniable. Ne parlons pas des nombreux « enfants » qu'elle a élevés et qui lui sont redevables.
- **Son but :** être en accord avec le message biblique du don de soi.
- **Compétence :** maître en sciences de l'homme [théologie] et en sciences du vivant [médecine].
- **Style d'enquêteur :** mentaliste (3).
- **Traits :** utopiste, catholique, dreyfusarde ; passions pour le don de soi et son orphelinat ; tempérament : sentimentale ; tabou : trahir ses protégés.

Abbé Jacques Mortuis

L'aîné des deux frères Mortuis, Jacques, a beau avoir près d'une dizaine d'années de plus que son cadet, il est de loin le plus petit et le plus frêle. Du reste, son attitude est celle d'un être timide, souvent mal à l'aise ; son regard est fuyant et ses mains agitées de mouvements incessants. Sous cette apparence banale se cache pourtant un être d'une profonde intelligence et un personnage particulièrement influent au sein de l'Église de Paris.

Après de brillantes études de théologie, il s'est spécialisé dans l'étude et la lutte contre les hérésies occultistes et satanistes, en devenant l'un des plus grands spécialistes. Ses nombreux ouvrages font désormais autorité sur la question, même en dehors des milieux religieux. C'est donc tout naturellement que Mgr Richard l'a appelé auprès de lui pour devenir son conseiller personnel dans ces domaines. La crainte et l'horreur qu'inspirent ses travaux aux autres prêtres ont fait de l'abbé un être solitaire, incompris, mais il n'en a cure : il ne semble préoccupé que de sa mission et des temps dramatiques qui se profilent à l'horizon.



- **Accès :** rue de la Boétie, XIII[e] arrondissement ; Église St-Philippe Roule ; Librairie St-Blaise ; Sacré-Cœur. Jacques Mortuis œuvre dans la paroisse de l'Église Saint-Philippe-du-Roule. D'un caractère fuyant, il peut néanmoins être approché de la sorte. Sinon, il convient de le voir au Sacré-Cœur, quand il aide l'archevêque à hâter la finition du chantier.
- **Groupe :** Intransigeants.
- **Amis connus :** Toussaint Lenestour ; Mgr Richard.
- **Ennemis connus :** aucun.
- **Influence :** 2, de par son influence sur Mgr Richard.
- **Sa mission :** aider son supérieur du mieux qu'il puisse, et faire prendre conscience aux autorités ecclésiastiques de la dangerosité de l'occultisme à Paris.
- **Compétence :** maître en occultisme et en sciences de l'homme [théologie, histoire].
- **Style :** Illuminé (3).
- **Traits :** intransigeant, mystique, antidreyfusard ; passion secondaire : occultisme ; tempérament : flegmatique.

Frère Xavier Mortuis

Difficile de s'affirmer dans l'ombre d'un frère aussi remarquable que l'abbé Jacques Mortuis, même avec le physique et l'aisance de Xavier. Géant blond alors que son frère est petit et brun, les deux frères ne pourraient moins se ressembler, et pourtant leurs destins sont bien liés : Xavier n'a eu de cesse de prendre son frère pour modèle, ses choix en sont le témoin, jusqu'à sa vocation religieuse et son intérêt pour la lutte contre l'ésotérisme. Pourtant, Jacques semble vouloir le tenir à distance, par souci sans doute de le protéger des dangers de la mission qu'il a choisie.

Xavier s'est alors tourné vers un autre exorciste, le père Toussaint Lenestour, légèrement tombé en disgrâce mais toujours compétent. En écoutant les paroles du vieux prêtre, il prend conscience qu'il pourrait bien se découvrir un nouveau mentor, et peut-être sortir de l'ombre de son frère.

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

Toussaint Lenestour

Si l'œil pouvait voir les démons qui peuplent l'univers, l'existence serait impossible.

Le Talmud

Toussaint est le prêtre d'une paroisse de la banlieue nord de Paris, du côté de Levallois. Il prend soin des âmes égarées qui abondent dans ces lieux délaissés par les autorités, en échappatoire d'un passé semble-t-il des plus mouvementés...

Le bouillant séminariste qu'il fut jadis ne tarda pas à devenir un éminent théologien, dont la réputation le fit vite mander par les autorités pontificales. Il craignit de devoir participer aux débats sur la modernisation de l'Église face à l'ère industrielle, mais il n'en fut rien. On préféra lui divulguer les travers de certains prêtres dévoyés adeptes de l'occultisme, ou lui faire part d'actes sataniques et de cas de possessions avérés. Puis, une fois jugé prêt, on l'instruisit ensuite dans l'art tant spirituel que psychologique de l'exorcisme.

Cette besogne physique l'a prématurément vieilli ; il a finalement choisi de quitter ses fonctions au profit d'une paroisse sinistrée de la banlieue nord de Paris. Les fantômes qu'il combat sont bien différents maintenant : les spectres de la misère, du chômage et du désespoir lui sont autrement plus difficiles à exorciser. Toussaint parle difficilement de son passé d'exorciste, mais certaines causes pourraient le faire sortir de cette retraite qui ressemble davantage à une prison.

- **Accès :** cure de l'église St-Ambroise, rue St-Ambroise, XI[e] arrondissement ; Bibliothèque Ste-Geneviève ; Église St-Denis ; Sacré-Cœur. Bien que plus affable que son aîné, il n'est pas particulièrement causeur, sauf si on le cherche sur ses sujets de prédilection…
- **Amis connus :** Modernistes ; Péguy ; Mgr Richard
- **Ennemis connus :** les Anticléricaux
- **Influence :** 2.
- **Son objectif :** Partir comme un templier du temps jadis, moine-soldat au service de Dieu pour concrétiser les fins dernières.
- **Compétence :** maître en combat [mains nues] et en sciences de l'homme [histoire].
- **Style :** Condé (1) ; Illuminé (2).
- **Traits :** ultramontain, catholique, antidreyfusard ; passions : don de soi, traque du surnaturel ; tabou : amour fraternel ; tempérament : passionné.

- **Accès :** le long du quai de Montebello, V[e] arrondissement ; Église St-Julien-le-Pauvre. Lenestour est connu dans sa paroisse, mais pas au-delà. Des membres du clergé pourront prononcer du bout des lèvres son nom à ceux qui souhaitent trouver un clerc versé dans l'ésotérisme.
- **Groupe :** modernistes
- **Amis connus :** Jacques Mortuis
- **Ennemis connus :** aucun
- **Influence :** 1. Toussaint possède peu d'appuis mais c'est un allié de choix, fidèle, rassurant. Sa mission : trouver le repos du corps, de l'esprit et de l'âme en se consacrant à sa mission première : prêcher et soigner. Il sera difficile de le faire replonger dans son passé d'exorciste.
- **Compétence :** maître en occultisme [satanisme].
- **Style :** Illuminé (2).
- **Traits :** moderniste ; catholique pratiquant ; dimension sociale : célibataire, ancien membre de la congrégation d'exorcistes du Vatican ; passion principale : le don de soi ; tempérament : sentimental.

Jeanne Péguy

Jeanne est une cornette d'une soixantaine d'années, à l'origine sœur de Saint Vincent de Paul, officiant à l'asile de la Salpêtrière. Ayant fait un bon héritage, elle travaille gratuitement, ce qui lui a valu de rester au service de l'hôpital quand l'heure fut à la laïcisation du personnel. Elle reste sous la coupe des frères Saint Jean de Dieu, maîtres de Charenton, porte-drapeaux de la résistance contre l'évincement des religieux hors des établissements de soins. Sa vocation vint après un douloureux épisode, au seuil de son adolescence, où elle fut victime de possession. Elle en fit un livre sous couvert d'anonymat (*autobiographie d'une possédée, sœur Jeanne des Anges*, paru en 1888).

Jeanne est devenue elle-même le fer de lance de cette lutte. Tout a commencé avec un patient qui relevait selon elle de la possession, ce que le directeur appelait démonomamie ou encore théomanie. Appelé au chevet du malade, l'éminent Gilles de la Tourette diagnostiqua un épisode d'hystérie. Et pourtant, ce ne sont pas les thérapies de l'aliéniste, mais les prières de Jeanne qui auraient triomphé du mal !

Les médecins ne prirent pas au sérieux sa croisade débutée à cause de sa crédulité envers les bouffées délirantes, ces crises mystiques que traversent parfois les patients dégénérés ou tarés. Ces crises sont collectives, par contagion mentale. La sœur croit toujours à l'interventionnisme de Dieu malgré les explications scientifiques des médecins. Elle acquiesce parfois à leurs expertises, sans trop y croire. Désormais, elle est forte de puissants appuis religieux qui ne font que renforcer ses convictions...

- **Accès :** Hôpital Salpêtrière, 47-83, boulevard de l'Hôpital ; XIII^{e} arrondissement.
- **Groupe :** Intransigeants.
- **Amis connus :** Marie Vincent ; Xavier Mortuis; Mgr Richard.
- **Ennemis connus :** les Anticléricaux ; Charles Binet Sanglé.
- **Influence :** 2. Une nouvelle égérie pour les croyants en mal de miracles.
- **Style :** Illuminé (3).
- **Traits :** intransigeante, catholique pratiquant, monarchiste ; dimension sociale : célibataire ; passion principale : le don de soi ; tempérament : passionnée.

LIEUX

Le Sacré-Cœur

La construction de cette église doit être menée avec toute la rapidité possible, si toutefois les fidèles montrent dans l'avenir plus d'empressement qu'ils n'en ont montré jusqu'ici à fournir les fonds qu'une souscription ouverte par l'archevêque de Paris, Guibert, appelle à grand renfort d'indulgences et de grâces promises, au nombre desquelles se trouve naturellement le salut de la France, qui est à jamais perdue si elle ne se dévoue pas au Sacré-Cœur.

Pierre Larousse,
Grand Dictionnaire universel du XIX^{e} siècle,
1864-1876

Me voici enfin arrivé en haut de ce promontoire battu par les vents ! Vicissitude d'une mémoire soudainement réveillée, j'ai l'impression d'avoir gravi le Golgotha de la Passion ; à moins que ces souvenirs ne soient que les mirages d'un esprit fatigué…

Un jour, un amateur de ruines accomplira le même chemin de croix afin de contempler les vestiges de Paris, venir humer les fantômes du passé.

Un frémissement me parcourt l'échine.
Je distingue un orage qui se prépare au loin, vers l'est. Il faut que je trouve un abri. Le chantier du Sacré-Cœur devrait faire l'affaire.

C'est encore un enchevêtrement de statues, de colonnes d'albâtre, de tiges de fer qui s'entassent pêle-mêle au pied des échafaudages. Un Christ en majesté, prisonnier dans un embrouillamini de cordages, est malmené par des ouvriers qui le hissent péniblement en haut de la façade.

En bas du parvis en cours de dallage, je remarque une demi-douzaine de prêtres qui surveillent les travaux avec anxiété. Je me laisse emporter par la contemplation de l'ouvrage comme je pus être exalté jadis par le temple de Salomon.

Soudain, une vision me fait tressaillir. L'image de cette basilique ravagée, le dôme effondré, les murs porteurs lézardés, sur fond de ciel déchaîné s'impose à moi. Des nuages écarlates traversent l'horizon sous le grondement de l'orage. L'hallucination passe. Des siècles de mirages de ce genre et je ne m'y suis toujours pas habitué.

J'ai encore perdu mon chapeau. Mon crâne nu s'offre à la caresse de la pluie qui s'est mise à tomber. Mon malaise n'est pas passé inaperçu.

Un des serviteurs de Dieu s'est avancé vers moi. Je veux partir, mais ma démarche chancelante ne m'autorise nulle fuite.

Frère Vincent, pour vous servir. Mon pauvre homme, vous me semblez bien fatigué. Pouvons-nous vous offrir un quelconque réconfort ?

L'homme me soutient le bras. Sa prise est ferme et assurée. Il est dans la pleine vigueur de l'âge et me semble étonnamment fort pour un clerc. Il détourne le regard quand survient son supérieur.

Monseigneur Richard, ce vagabond est épuisé.
Je frémis. En effleurant le bras de mon sauveur, je perçois le sang qu'il a sur les mains. Beaucoup de sang. Certes, pas le sang sacré que j'ai contribué à verser, mais bien assez pour que les portes du paradis lui soient aussi ouvertes que le chas d'une aiguille. Mais c'est surtout le vieillard chauve qui me toise qui m'effraie : l'archevêque de Paris. Je le reconnais à ses vêtements sacerdotaux.

Un cardinal, ni plus, ni moins. Il rompt le premier le silence.

Tu as dû voyager bien longtemps, tes pieds nus sont écorchés. Les pavés de Paris sont durs, tu devrais te chausser.

En effet, monseigneur, j'ai parcouru des centaines de lieues depuis l'Ouest pour voir votre magnifique ouvrage.
L'archevêque marque un temps d'arrêt. L'instant se fige ; il a l'air étonnamment absent.

Vous faites partie de la cohorte de pèlerins qui viennent se réconforter dans le cœur du Christ ? Vous pourrez bientôt adorer certaines reliques que nous tenons de Saint-Denis.

Le cœur du Christ, c'est le Graal que je recherche depuis toujours. Pourvu qu'Il me pardonne. J'ai vu la lance qui écorcha Son flanc et laissa s'écouler le flot de sang qui ternit la terre de Judée. La seule relique que je recherche, c'est la Rédemption. Mon regard s'abaisse. Je sens que du sang a été versé au sein-même de cette colline. Beaucoup de morts violentes dignes du martyr. Mgr Richard doit prendre cette attitude pour une contrition, ses traits s'adoucissent. Frère Vincent me relâche.

Nous pouvons mettre un terme à votre errance. L'église Saint-Julien-le-Pauvre peut vous accueillir pour quelques nuits.

Je décline aimablement l'offre, prétextant que mon pèlerinage ne peut souffrir aucune halte. Mgr Richard esquisse une moue de dépit.

Vous devriez y réfléchir à deux fois. Par les temps qui courent, nos congrégations, comme celles de Saint-Julien, sont menacées, et le pape lui-même aura bien du mal à les sauver de ces mécréants républicains. Que dis-je, je vous assène ma politique, à vous qui n'êtes qu'un pauvre vagabond.

Je souhaite que la construction de la basilique soit menée à terme, pour accomplir la volonté de Dieu, et que l'Église de France soit prospère, dis-je en souriant et en tendant un sou en guise d'offrande.

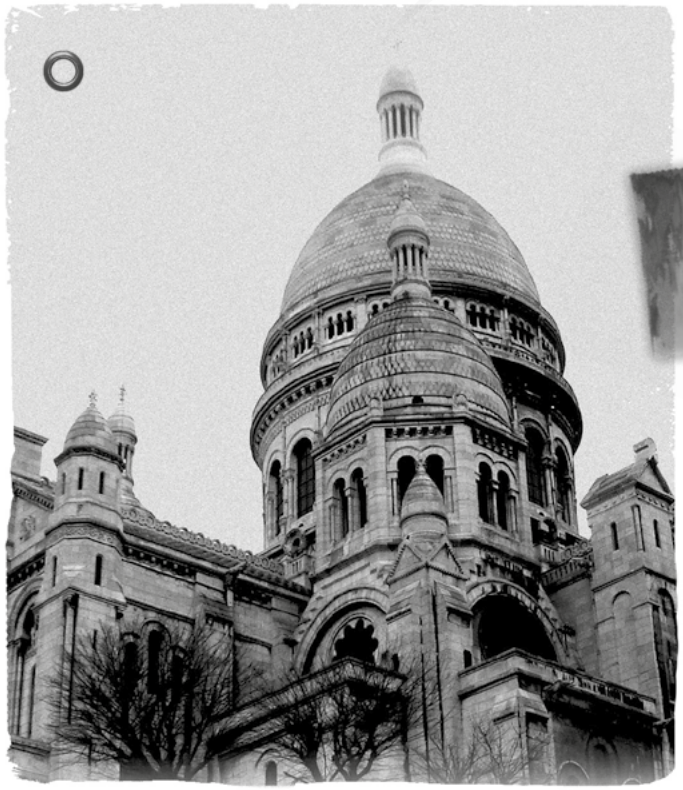
Frère Vincent me prend la main et me replie les phalanges. Il semble que mon obole soit refusée. Je ne crois pas une seconde que ma prophétie ne se réalise un jour. Non par défi, mais parce que les visions éphémères de ruines recommencent de plus belle. Vincent s'en aperçoit, je tente de dissimuler mon mal être, chose dans laquelle je suis passé maître.

Laissez-nous vous emmener pour vous laver et vous vêtir correctement. Sœur Marie-Vincent n'a pas son pareil pour soulager les courbatures des indigents.

Je tente une nouvelle fois de me soustraire à sa poigne. Impossible. Le jeune prêtre tente de m'asseoir sur les marches du parvis, mais le temps n'est pas venu pour moi de prendre du repos. Malgré ses efforts, il ne parvient pas à me faire fléchir. On ne brave pas si facilement une malédiction divine. Je sens poindre une certaine inquiétude chez lui.

Laissez, Vincent, ce pèlerin a encore un long chemin à parcourir. Nous avons d'autres choses dont nous devons nous préoccuper. Mon ami, nous prenons congé. J'espère que Dieu vous accordera une vie aussi longue que la mienne.

À contrecœur, le prêtre lâche prise. Ma judéité ne sera pas trahie par un bain purificateur que je ne puis de toute façon pas prendre. Ils s'éloignent vers les travaux. Le dénommé Vincent se retourne une dernière fois. Je ramasse quelques cailloux que je disperse sur le chantier, pour honorer les morts qui ne manqueront pas de survenir bientôt en ces lieux. Ces hommes, comme tous les autres, ne tarderont pas à oublier leur rencontre avec le Juif errant.





Parmi tous les travaux qui secouent la capitale pour l'avènement du siècle nouveau, il en est un qui condense de nombreux thèmes : le Sacré-Cœur. Le chantier n'est pas nouveau mais il perdure. Il résume toutes les obsessions d'Apocalypse qui secouent la cité millénaire.

La basilique est édifiée au nom de tous les croyants pour réparer les fautes qui ont mené à la déroute de 1870. Le clergé espère que cet édifice resserrera les rangs des chrétiens face aux hérésies ésotériques qui fleurissent, qu'elle sauvera l'honneur perdu d'une Église qui succombe à la tentation antidreyfusarde. Le Sacré-Cœur est le pivot de la foi dans ce bastion laïc qu'est la République. Les enjeux qui s'y déroulent dépassent largement le cadre de la simple butte Montmartre…

Dans le cœur des chrétiens français, il y a l'éternelle Jérusalem, sise dans un Orient fantasmé. Il y a aussi Paris, tout aussi rêvé. Mais pour beaucoup, le rêve s'est réalisé, ils sont venus dans la capitale, mais ce rêve s'est parfois transformé en cauchemar. Ils ont vu un Paris qui ressemble davantage à Babylone qu'à la première Jérusalem. Dans ses entrailles croupissent les puissances de l'argent et de la corruption politique, la lie des valeurs morales et la fange de la prostitution légale. Son peuple semble aussi éloigné de Dieu que ne l'étaient les brebis égarées de Moïse au mont Sinaï.
Ces images et ces comparaisons, le clergé gallican (c'est-à-dire français, indépendant de Rome et de son pape) n'a de cesse d'y recourir, tant la situation lui paraît grave. La déchristianisation, l'affaiblissement des alliés politiques traditionnels (monarchistes) et les coups de boutoir de la République laïque l'effraient.

Heureusement, l'Église française peut s'appuyer sur ses nombreux dévots qui font pression sur le gouvernement pour expier ces égarements. Les flagellants ne sont pas de retour, mais chacun tend à la repentance, au rachat des fautes. Cette volonté s'est manifestée au lendemain de la cinglante défaite de 1870 contre la Prusse. La Commune vit l'année suivante la pire des plaies survenir : la guerre civile. Quand les frères s'entre-tuent pour le plus grand plaisir du Malin qui les égare, il est grand temps de réagir et de présenter à Dieu une offrande à la mesure des péchés commis. Ce nouveau temple doit former un pivot pour tous les pèlerins et les repentis de Paris. Visible de loin, il rappellerait à tous les fidèles la présence de Dieu et du Sauveur dans la capitale meurtrie.

Pourquoi pas à Montmartre ? Les restes de Saint-Denis avaient sanctifié la butte une première fois. L'éminence n'est plus qu'un gruyère d'excavations laissées par les carrières de gypse, ce qui rend délicat l'érection d'un tel monument.

Cela n'effraya pas les promoteurs de ce chantier titanesque, Alexandre Legentil et Hubert Rohault de Fleury. Aux lendemains de 1871, avec l'accord de l'archevêque Guibert (le prédécesseur de Mgr Richard), ils obtiennent de l'Assemblée nationale qu'elle concède ce terrain précieux pour l'édification d'une Basilique.

Elle sera consacrée au Cœur du Christ, c'est-à-dire à son âme, une communion étroite avec les mystères de la Passion et de la Résurrection. Un symbole s'il en est pour la ville, dévastée par les destructions prussiennes et communardes, cherchant désespérément un second souffle pour renaître de ses cendres.
La première pierre est posée le 16 juin 1875, avec la bénédiction et les quelques subsides de la troisième République. Dès 1885, le saint sacrement est exposé à l'adoration des croyants, alors que le chantier mettra encore 29 ans pour trouver son achèvement. Le 23 juin 1900, on ne fait qu'inaugurer son gigantesque dôme. Sa finition nous amène à la date de 1914, triste coïncidence qui la fait coïncider avec celle des prodromes d'un conflit meurtrier… Avec le projet du Sacré-Cœur, la colline de Montmartre devient une acropole officielle, consentie par le pouvoir politique pour laver l'affront et les péchés de 1870, ainsi que ses fâcheuses conséquences.

Est-ce un moyen de conjurer, une bonne fois pour toutes, les dieux tarés de l'Empire ? La République, tel Abel qui tuerait à son tour Caïn, a détruit la partie folle, exaspérée, gâtée de l'Empire, détraquée par ses rêveries et ses pécheresses jouissances. Un ordre moral nouveau se profile à l'horizon, sous l'ombre grandissante jetée par la basilique sur la ville. L'ombre grandissante d'un énorme gâteau à la crème, une pâtisserie gluante constellée par les soutanes noires des prêtres comme diraient ses détracteurs.

C'est une chose assez étrange que de voir une église aussi importante sortir de terre en plein XIX[e] siècle. D'ailleurs, on en profite pour ériger de nouvelles paroisses dans le quartier ou pour réhabiliter les anciennes. Tant de nouveaux lieux de culte ont couvert cette colline depuis les souterrains qui servirent de refuges à saint Denis et à ses disciples… L'Église jubile mais ne se doute pas de ce qui l'attend en 1905, lors de sa douloureuse séparation de corps avec l'État…

Personnages connus : le député Lasies, sœur Marie Vincent, Jacques Mortuis, Xavier Mortuis, Mgr Richard, l'Ogresse, les Intransigeants.

Église Saint-Philippe-du-Roule

Rue de la Boétie, VIII[e] arrondissement. Consacrée en 1784, elle fut édifiée sur l'emplacement de la chapelle de l'ancienne maladrerie du Roule, léproserie puis hospice dédié aux monnayeurs. Aujourd'hui encore, les prières sont tournées vers les âmes de ces pauvres martyrs : la lèpre était considérée comme un châtiment divin à l'époque médiévale.

Personnages connus : sœur Marie Vincent, l'abbé Jacques Mortuis, les Modernistes.

Notre-Dame de Paris

IV[e] arrondissement. Il ne faut pas sous-estimer la puissance d'évocation de ce lieu et le résumer à une simple carte postale. C'est là que Paul Claudel se convertit à la Noël 1886, au pied d'un pilier, ébloui par la beauté de la cathédrale et en pleine crise mystique.

Notre-Dame siège dans le berceau de la ville, sur l'île de la Cité où nous situons notre glorieuse Lutèce. Un lieu adéquat pour une si belle cathédrale, si ce n'est ces autels dédiés à Jupiter, Vulcain et Mars que l'on retrouva de façon fragmentaire en 1711. Elle apparaît désormais dans toute sa splendeur, invitant le fidèle à entrer par ses trois portails : celui du Jugement encadré par celui de Marie et celui de sainte Anne. Les empreintes des architectes Viollet-le-Duc et Lassus lui ont permis de voir les outrages du temps réparés au mieux. Le visiteur consciencieux, sorti de l'hébétude que lui procurera une promenade autour du chœur, gagnera à grimper dans ses flèches de 68 mètres pour dominer le cœur historique de la capitale, rejouant dans son esprit les scènes mémorables du roman de Victor Hugo.

Personnages connus : tout le clergé parisien, et de nombreux PNJ croyants.

Abbaye de Saint-Denis

La nécropole des rois de France, au nord-est de Paris. On peut la visiter depuis 1895, si l'on a la patience de supporter les discours monocordes des gardiens des lieux, des sacristains blasés par la monotonie de leur existence. Il y a bien sûr les catafalques et les monuments funéraires des rois médiévaux, en gisants ou en orants, de Louis XII à Anne de Bretagne, de Dagobert à Frénégonde. Mais le clou de la visite est la crypte. À la lueur des flambeaux, et sous les secrets chuchotements de vos hôtes, vous découvrirez le caveau des Bourbons : Louis XVI et l'Autrichienne, Louis XVIII mais aussi Henri IV se disputent l'endroit.

Personnages connus : Xavier Mortuis, Mgr Richard, le capitaine Saint Yves, les Intransigeants.

Légation du Saint-Siège

VII[e] arrondissement. Sa présence n'est peut-être pas étrangère à la ferveur catholique et à la puissance des ultramontains, qui sont dévoués à la puissance papale. Dans la rue de Varenne se trouve l'ambassade du Vatican, juste en face de celle d'Autriche-Hongrie. Les représentants du souverain pontife y mènent de nombreuses missions, notamment en soutenant le projet du Sacré-Cœur. Néanmoins, leurs manœuvres visant à défendre les positions du pape sont connues de tous.

La légation n'existe plus en 1904, quand l'ambassadeur est rappelé auprès du pape. Cependant, des rumeurs circulent sur la persistance d'agents papaux qui se seraient retirés au siège de l'archevêché.

Personnages connus : les Intransigeants ont maille à partir avec le pape, y compris l'archevêque en personne qui tente de concilier les gallicans nationalistes et les ultramontains dévoués au pape.

Église Sainte-Clotilde

Rue de Varenne, VII[e] arrondissement. Consacrée en 1857, son allure gothique avec ses deux flèches qui crèvent les cieux enchante les fidèles les plus aristocratiques de Paris. En 1897, le pape lui donne la dignité de basilique, en commémoration de l'anniversaire de Clovis. Les enquêteurs y trouveront certainement des royalistes convaincus, tous membres de la noblesse.

Personnages connus : sœur Marie Vincent, les Intransigeants.

Église Saint-Julien-le-Pauvre

V[e] arrondissement. Le long du quai de Montebello, reliée à l'île de la Cité par un pont, elle passe pour l'une des plus anciennes de Paris. Voyez plutôt : ses origines remonteraient au VIe siècle, elle aurait été fondée par des moines clunisiens pour encadrer un oratoire apprécié des pèlerins de Compostelle. Mal entretenu, cet hospice médiéval fut outragé par la Révolution qui en fit un entrepôt à sel. Les locaux ont été revendus à des melkites, catholiques grecs, qui ont restauré le culte chrétien en 1889.

On dit qu'ils perpétuent son ancienne tradition d'accueil des voyageurs venant de pays lointains. Les PJ pourront y trouver des pèlerins en chemin (Huysmans, le prieur du Ligugé) ou y loger leurs propres contacts. Le père Lenestour est le prêtre chargé de cette cure.

Personnages connus : Marianne Halphen, JK Huysmans, Quentin Lenestour, sœur Marie Vincent.

Église Saint-Séverin

Dans ce territoire réservé au satanisme, elle émergeait, délicate et petite, frileusement emmitouflée dans les guenilles des cabarets et des taudis.

J.-K. Huysmans,
En Route, 1895

V[e] arrondissement. Située au cœur du Quartier latin, cette petite église est un havre de paix pour les fidèles. Elle a suscité nombre de conversions parmi les septiques. C'est là que Huysmans fut baptisé : il la fréquente encore de temps à autre. Il semblerait que le groupe des Modernistes y ait élu ses quartiers.

Personnages connus : JK Huysmans, sœur Marie Vincent.

Synagogue Notre-Dame-de-Nazareth

Les israélites disposent de quatre temples dans Paris. Le plus connu est situé rue Notre-Dame-de-Nazareth, dans le III[e] arrondissement. Ces synagogues sont toutes surveillées par les forces de police, en raison des tensions générées par l'affaire Dreyfus. Mais certains membres des forces de l'ordre étant ouvertement antidreyfusards, on peut s'attendre à des attaques réussies, dues à des complicités haut placées…

Personnages connus : Hervé Blanc, le virulent éditorialiste antisémite, habite juste en face. Il peut y apercevoir Theodor Herzl, Alfred Dreyfus et sa famille. Sans doute y traque-t-il Klein et la clique du Cercle Sabbatique. Isaac Lanquedom, le bouquiniste israélite, y a aussi ses habitudes.

Église russe

Rue de Courcelles, VIII[e] arrondissement : adresse conseillée aux croyants orthodoxes. Ils trouveront la paix du Christ dans cette église étincelante de dorures et de peintures éclatantes, sanctuaire de la communauté slave achevé en 1861. L'attitude de l'Église de France est plutôt bienveillante depuis le rapprochement entre notre pays et la Russie.

Personnages connus : Aucun en particulier.

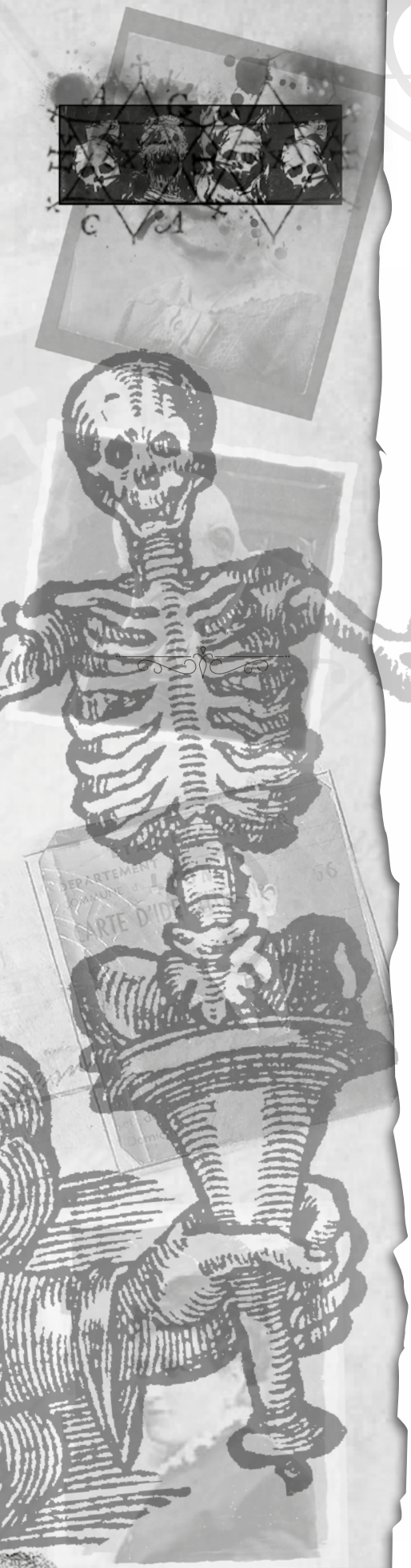
Temple protestant

VII[e] arrondissement. Un temple a été installé sur le site de l'ancienne église de l'abbaye de Pentemont, près de la rue Bellechasse. D'après les rumeurs, les querelles entre protestants et catholiques perdurent pour savoir à qui doit échoir cet endroit sacré. Cependant, la Saint-Barthélémy est lointaine et pour l'instant, les deux communautés s'ignorent superbement.

Personnages connus : Aucun en particulier.







La boue de l'occultisme

Dossiers de police à l'usage des enquêteurs

Présentation générale du dossier

Aujourd'hui, ni l'Église emprisonnée dans son dogme, ni la Science enfermée dans la matière ne savent plus faire des hommes complets. L'art de créer et de former les âmes s'est perdu et ne sera retrouvé que lorsque la Science et la Religion, refondues en une force vivante, s'y appliqueront ensemble et d'un commun accord pour le bien et le salut de l'humanité.

Édouard Schuré,
préface des Grands Initiés,
1889

Comment rendre l'homme total, pleinement réalisé ? Comment aller au-delà des apparences et trouver les ressources nécessaires pour cheminer vers la Connaissance Ultime ? L'ésotérisme est difficile à définir, tant ses formes sont différentes pour converger vers cette unique finalité : la plénitude.

Le XIX^e^ siècle riche de découvertes, qu'elles soient scientifiques ou de civilisations anciennes ou éloignées, tente la synthèse délicate de ces connaissances diverses. On brasse les similitudes, les éléments identiques entre les traditions alchimiques, astrologiques, magiques ou occultistes. Cependant, les difficultés demeurent : l'incertitude des sources, l'hermétisme des connaissances mystiques, les difficultés de traduction donnent des maux de tête aux meilleurs spécialistes.

Heureusement, l'ésotériste n'est pas seul sur ce long chemin. Il est certes accompagné des paroles des anciens qui ont cheminé avant lui et lui ont laissé des traces. Mais même sans leur discrète présence, on n'est jamais SEUL. L'ésotérisme suppose la manifestation de forces qui dépassent souvent son entendement. D'une part, il est le témoin ou le jouet de puissances psychiques qui hantent un lieu ou une personne déterminés. Il assiste à des phénomènes qui outrepassent les lois de la physique élémentaire. Il entre alors dans le registre de la parapsychologie. Explorer une demeure hantée, retrouver les sources d'une antique malédiction familiale, exorciser un possédé, c'est marcher sur une corde raide oscillant entre le surnaturel et les manifestations psychiques d'individus marqués par le destin.

L'ésotériste entre parfois en communication avec des entités psychiques pures : esprits, revenants, spectres, fantômes, parfois des voix ténues captées sur un phonogramme, ou des tables tournantes dans un salon à la mode. Il entre dans un thème fort de son temps : le spiritisme. Au-delà de ces manifestations extérieures, plus ou moins comprises et maîtrisées, il arpente des voies plus difficiles, plus hermétiques. Il tente de domestiquer des puissances exogènes ou de réaliser son formidable potentiel en suivant des enseignements, des voies aussi revêches que les pavés de Paris.

Il cède alors à la mode de l'occultisme.

Entre dissimulation et démonstration

C'est à toi de discerner comment savoir si je te parle énigmatiquement ou selon la vérité.

Roger Bacon

Les cercles ésotéristes ont subi de nombreux autodafés, censures et répressions dans l'histoire de l'humanité. Qu'elles soient formellement établies (la bulle *In Eminenti* des papes) ou muées en dénigrement (vexations, diffamations, accusation de charlatanisme), elles ont contribué à envelopper leurs adeptes d'une chape de mystère.

Leurs agissements se font alors dans des alcôves secrètes, comme les réunions des premiers chrétiens persécutés par Rome. L'accès à la connaissance se fait par des sources cryptées, chiffrées, dans tous les cas énigmatiques.

Cette dissimulation n'est pas que subie, elle est aussi voulue. On ne souhaite pas vulgariser le savoir occulte, en raison de son danger, de son pouvoir, de son caractère sacré. On a peur de le dénaturer. Les façons de se cacher sont innombrables et éprouvées par le temps. On dissimule le mystère dans des lieux inaccessibles ou bien gardés. On écarte le profane de façon physique, ou intellectuellement en codant l'information. On ne concerne qu'un cercle très restreint d'initiés et de super initiés, en révélant avec parcimonie son savoir quand chacun fait preuve de sa loyauté. Loyauté éprouvée par un serment et par une menace implacable en cas de transgression. Les rites de passage sont à la mesure de la valeur de la Connaissance. Les anciens Mithridates étaient écorchés et mis sous la neige pendant vingt jours. Les cérémonies initiatiques sont aujourd'hui moins cruelles mais aussi formelles, et engagent l'initié dans une nouvelle famille dont on ne divorce qu'à grand peine…

Les cercles occultes cultivent la même logique que les anciens philosophes de l'Antiquité ; ils ont une doctrine exotérique pour le peuple, pour la foule, et une ésotérique destinée aux disciples choisis pour leur sagacité et leur compétence. Eux seuls avaient accès aux mystères, ce mot issu de *Mu*, le silence.

Que penser alors de ces marchands d'occultisme prêts à écrire leurs doctrines dans les plus grands quotidiens de Paris ? Sont-ils des devantures de magasins rabattant la clientèle adéquate pour l'arrière-boutique ? Sont-ils la connaissance prostituée, et si nous filons la métaphore, prête à répandre ces credo mal calibrés comme des maladies vénériennes ?

Une boue de l'occultisme ?

Les queues de siècle se ressemblent. Toutes vacillent et sont troubles. Alors que le matérialisme sévit, la magie se lève.
Huysmans, Là-Bas, 1891

Halte aux images d'Épinal, rangez aux placards vos représentations de sorciers aux robes constellées d'étoiles, aux livres maudits, aux messes sacrificielles médiévales, aux cornues et aux rituels alambiqués.

L'occultisme renaît dans le sillage des sciences expérimentales : bactériologie, radiologie, tout ce qui prouve l'existence de phénomènes nouveaux et jadis invisibles, lourds de menaces et de fascination, tout comme le pouvoir de l'occultisme sur ceux qui y succombent.

Papus (1865-1916), le pape de l'occultisme, médecin de formation, écrivait ceci :

L'Occultisme est l'ensemble des théories, des pratiques et des Voies de réalisation dérivées de la Science occulte.

Alors que la Science, telle qu'elle est conçue par les savants contemporains, étudie surtout les phénomènes physiques et la partie abordable, visible de la Nature et de l'Homme, la Science occulte, grâce à sa méthode préférée ; l'Analogie, s'efforce, en partant des faits physiques, de s'élever jusqu'à l'étude de la partie invisible, occulte de la Nature et de l'Homme : de là sa première caractéristique de « Science du caché », *Scientia occultati.*

Alors que la Science contemporaine diffuse, par des journaux, des expériences publiques, ses découvertes et ses pratiques, la Science occulte divise ses recherches en deux catégories : A. une partie qui peut être publiée pour aider à la progression de l'humanité ; B. une partie qui doit être réservée à une sélection d'hommes : de là le second caractère de cette Science cachée : *Scientia occulta.*

Enfin, alors que des épreuves intellectuelles sont seules exigées des candidats aux facultés et aux grandes écoles scientifiques, les centres d'enseignement occultistes exigent, en plus, des épreuves morales diverses, et ne confient leur enseignement qu'à des hommes éprouvés et capables de ne jamais employer pour le mal les connaissances qu'ils ont acquises (...) ce qui montre la Science occulte sous le nouvel aspect de *Scientia occultans.*

Cette quête des savoirs invisibles, cachés ou interdits est, comme celle de la science, gage de puissance pour celui qui la mène avec brio, d'impuissance pour celui qui en est exclu, de danger pour celui qui échoue à la domestiquer.

Un ésotérisme proliférant qui transforme les grandes métropoles en de véritables foires du trône tant l'offre est grande : les Rose-Croix, les théosophes, le magisme, le satanisme… Autant de chapelles de perdition pour l'amateur de sensations fortes et de croyances à bon marché. Attention, ne dédaignons pas ce savoir trop souvent livré au vulgaire. Des éminences grises s'emparent du phénomène et lui donne ses lettres de noblesse intellectuelles. Marcellin Berthelot collectionne les manuscrits anciens dont un papyrus du III^{e} siècle, et en livre une publication vers 1887.

La revue *Hyperchimie* s'étend de 1896 à 1899 et donne une version moderne, scientifique de l'alchimie, en la mettant au diapason de l'évolution scientifique.

Nous allons commencer notre exploration par les antécédents et déterminants de l'occultisme version XIX^{e} : les traditions juives, médiévales, antiquisantes.

Présentation du dossier : momies-imports

L'illuminé qui se casse le cou en essayant de voler apparaîtra toujours plus noble, plus fraternel que l'ingénieur en train de prouver que jamais l'homme ne volera.

Pierre A. Riffard,
l'ésotérisme, 1990

L'Europe occidentale est prise d'une vague d'égyptomanie sans précédent, suscitée par les expéditions napoléoniennes et l'intelligente publicité qu'on en a faite, par la colonisation et l'occupation anglaise, par les missions allemandes, françaises et britanniques qui jalonnent la vallée du Nil en quête de trésors rares. Ces trésors échoueront au mieux dans des musées de mieux en mieux lotis, au pire dans des collections privées où ils sont voués à l'oubli par le plus grand nombre.



Rien n'est plus simple que de se les procurer : des intermédiaires fouillent sur place de nuit, ou achètent directement aux autochtones du bazar du Caire. Les consuls européens ferment souvent les yeux sur ce trafic, dont ils sont parfois bénéficiaires. Louis XIV possédait 14 momies dans sa bibliothèque personnelle en 1684 ! Il est si chic d'en avoir une dans son cabinet privé, trônant à côté des « crocodrilles » et autres momies animales qui en singent l'humanité… L'agence Thomas Cook propose dès 1840 des croisières sur le Nil où les touristes se transforment en de vulgaires détrousseurs de cadavres. La construction du canal de Suez (1869) ravive cette passion pour l'Égypte. Des familles d'indigènes, comme les Abd El Rassoul, bâtissent des fortunes en s'arrogeant les meilleures trouvailles de la vallée des rois.

L'Égypte ne serait pas si éternelle que cela, si rien n'est fait pour freiner ce pillage en règle, devenu parfois objet de vénération des foules. Place de la Concorde, un lieu de pèlerinage monarchiste depuis la décapitation de Louis XVI en 1793. Un des nœuds de la capitale, à l'instar de la Place de la Bastille : cet espace centripète de toutes les énergies occultes, de toutes les pulsations parisiennes drainées par les grands boulevards qui les y mènent. En son centre trône une pierre de 230 tonnes, inaugurée un beau jour de 1836 au son de la musique troublante des Mystères d'Isis de Mozart. Vingt mille spectateurs saluent ce monument antique, confirmant la prédiction de Champollion : « *Une seule colonne de Karnak est plus monumentale à elle seule que les quatre façades de la Cour du Louvre.* »
L'obélisque de Louxor est devenu ce grand beffroi capable de mettre le tout-Paris à l'heure égyptienne.

L'Égypte s'invite aussi dans nos propres nécropoles. En témoigne le Père Lachaise, où le sublime de son architecture cause l'effroi et le respect. Ses monuments trônant sur les catafalques des généraux de Bonaparte, conquis par cette philosophie de la Mort, ont leur place dans un endroit où les badauds se livrent à la plus grandes des introspections : y-a-t-il une vie après la mort ? Qui s'est interrogé sur la mort s'est forcément replongé à un moment dans les angoisses métaphysiques de l'Antiquité. Parmi tant d'autres civilisations, l'Égypte s'est imposée en la matière.

La mode issue de l'expédition militaire malheureuse de Bonaparte est toujours vivace en cette fin de siècle. Le sublime de l'architecture pharaonique suscite un sentiment où se mêlent l'effroi et le respect. Comble de défiance envers le dogme chrétien, d'aucuns évoquent la possibilité d'une vie dans l'au-delà, arpentant les récits des défunts égyptiens sur leurs barques mortuaires, voyages sans retour qui les mènent devant le jugement d'Osiris. Des rumeurs insistantes font état de l'initiation maçonnique de Napoléon lors de sa campagne égyptienne.

Au Père-Lachaise, on pourrait croire qu'une lubie a suivi les tombeaux orientaux des grands généraux d'Empire, comme si l'on avait bradé les obélisques dans les boutiques funéraires. Il n'en est rien. Cette démarche semble purement métaphysique. L'égyptomanie qui hante les décors reste un apparat, mais la symbolique du tombeau est tout sauf dénuée de sens. Ceux qui ont eu un rapport avec ces terres lointaines en ont adopté les coutumes funéraires et la philosophie. Des extraits du Livre des morts entourent des corps embaumés selon les rites anciens. Les visages de pharaons portent un doigt sur leurs lèvres, imposant le silence (voir la tombe de 1915, 70e division). Des personnages entiers surgissent de ce néant de l'histoire pour marquer le lieu de leur présence (96e division). Il en va de même pour la tombe du médecin Dominique Larrey, chirurgien en chef de la Grande Armée, qui fut de toutes les campagnes napoléoniennes. Il en sera de même avec celle de Jean-François Champollion, génial inventeur de la pierre de Rosette et premier traducteur des hiéroglyphes. L'ingénieur de marine Le Bas suit le mouvement. Des inscriptions expliquent comment il fit ériger l'obélisque de la place de la Concorde. Le mathématicien Gaspard Monge, père de la géométrie descriptive, possède un petit temple à l'égyptienne surmonté d'un soleil ailé entouré de deux najas.

Aujourd'hui encore, il est très difficile de démêler fantasme et réalité. Les acteurs de l'épopée napoléonienne sont tous morts et les témoignages soigneusement occultés. Des membres de diverses factions occultes ont exploré certains tombeaux. Quelques-uns ont disparu dans ces missions, victimes de la guerre entre les loges secrètes, ou d'une des chimères surnaturelles qui sévit dans le cimetière. Du moins, c'est ce que l'on raconte dans les légendes du Père-Lachaise…

Afin de contrer ce trafic juteux d'antiquités et de momies égyptiennes, les autorités ont débloqué des moyens conséquents. Des partenariats avec Scotland Yard ont été mis en place, avec parfois des bobbies venus épauler leurs collègues français. Le hic, c'est que très peu d'enquêteurs sont prêts à relever le gant, sans frissonner en entendant toutes les rumeurs sur la dangerosité des sociétés secrètes qui s'approvisionne en objets occultes.

Pourtant, il existe un angle d'attaque pour saisir ce serpent de mer par la queue. Une momie royale, celle d'Hatshepsout Ménétré, a été dérobée à son arrivée au port du Havre. On songe à un trafic interlope qui l'a détourné de sa vocation initiale – celle de rejoindre le glorieux sanctuaire du Louvre – et qui l'amènerait vers des collectionneurs privés de la capitale peu scrupuleux.

Présentation du dossier : l'Affaire Lucille Andrews

Nous vous parlions hier de cette jeune femme, familière de l'établissement Philibert à Montmartre, et qui avait été retrouvée poignardée par l'un de ses amis, un homme dont l'identité n'a pas encore été découverte. L'enquête de la police et la fouille de la chambre qu'habitait Lucille Andrews dans un hôtel voisin a jeté ce matin un éclairage nouveau sur l'affaire.

En effet, à leur grande surprise, les sergents de ville ont découvert chez la jeune anglaise nombre d'ouvrages ésotériques, des symboles païens ainsi que des fioles remplies de produits que les chimistes de la faculté devront analyser. La question qui se pose désormais est de savoir si les activités occultistes de la jeune femme sont en lien avec sa mort, ou si, comme le pense la police, c'est son gagne-pain peu honorable qui en est responsable.

M.G.

Consultez le dossier sur la demoiselle défunte. L'intrigue s'annonce délicate : les meurtres rituels ne sont pas légion, et il n'y a aucun spécialiste dans les diverses brigades de l'ordre parisiennes. C'est donc une plongée dans l'atmosphère sulfureuse des sociétés secrètes, et des ambiances délétères des maisons de passe pour dépravés fortunés, qui attendent les chargés de l'affaire. Finalement, c'est l'esprit le plus aérien qui rejoint les turpitudes qui agitent le bas-ventre…

Les trouvailles des sergents de ville indiquent que l'ingénue ne l'était pas tant que cela : rompue aux arts interdits, elle a probablement rencontré un autre initié qui ne l'a guère appréciée. Mais pourquoi s'en prendre à elle avec tant d'acharnement ?

Ce meurtre non crapuleux aurait-il quand même été maquillé pour brouiller les pistes ?

Que signifient les glyphes formant les stigmates purulents retrouvés sur son corps splendide ?

Aurait-elle juste rencontré un client complètement aliéné, victime d'un étrange syndrome ou d'un délire métaphysique qui expliquerait la présence de l'occulte dans ce crime ?

De nombreuses questions pour l'instant sans réponse !

Devenir membre d'une société occulte

Entrer dans le sanctuaire et grimper l'échelle de Jacob

En termes de jeu, les PNJ ne dévoilent pas facilement leur appartenance à une société secrète. À partir d'un niveau 3 en contact, ils sont plus enclins à le faire et même à introduire leur ami auprès des autres adeptes. La connaissance de l'au-delà commence ainsi, par un banal entremetteur. Une fois aux portes de l'initiation, le PJ doit améliorer son score de contact avec la société elle-même, en réussissant certaines épreuves qui relèvent souvent de la compétence Occultisme. Selon le mode opératoire de ces initiations, il peut souffrir de désordres mentaux (gains de psychose par exemple). Ces paliers lui font gravir les échelons de son ordre et acquérir des pouvoirs plus conséquents. Ces échelles sont décrites dans le *Manuel du Criminel.*



Nouvelles spécialisations liées à l'occultisme

La compétence occultisme regroupe des savoirs et des aptitudes très différents.
La liste ci-dessous nuance les différents pans qui se cachent derrière ce terme trop général.

- **Herméneutique et symbolisme :** ce sont des sciences ésotériques dont le but est de déchiffrer les messages cachés derrière les faits ou les discours hermétiques. Dégager les sens allégoriques, moraux ou spirituels d'un texte ancien, comprendre la portée symbolique d'un incident météorologique, d'un fait qui serait sans conséquence pour celui qui ne possède par cette acuité. C'est une base pour comprendre nombre de phénomènes occultes.
- **Alchimie :** maîtriser la symbolique alchimique, mais aussi connaître quelques protocoles pour obtenir tel ou tel produit, tel ou tel effet. D'éminents chimistes s'appuient sur ces savoirs anciens pour avoir une vision plus large de leur science.
- **Magie :** on parle ici de rituels, de la capacité à réaliser ceux contenus dans les livres occultes, mais aussi à créer de niveaux procédés en fonction des effets désirés. Il ne s'agit donc pas d'aptitudes latentes chez l'homme, mais d'opérations complexes visant à produire de grands effets (influence physique ou morale sur des tiers, transformation de la matière, transformation de soi…). En fonction des effets désirés, cette magie peut être blanche (bénéfique) ou noire (maléfique, c'est la goétie).
- **Prodiges :** connaissances des faits étranges, insolites, concernant les coïncidences, les événements inexplicables, les caprices du ciel, les malédictions, possessions, créatures étranges. Le spécialiste devient une encyclopédie vivante du surnaturel, un précieux guide pour comprendre ce qui se passe.
- **Médecine occulte :** radiesthésie, guérison spirituelle, magie blanche par les plantes, tout ce qui tombe dans le domaine du « charlatanisme » selon l'Académie de Médecine.
- **Divination :** de façon intuitive (pure voyance) ou déductive (astrologie), capacité d'interpréter les signes du présent pour augurer de l'avenir.
- **Hiérurgie :** permet de discerner les actions sacrées par l'observation de la nature : miracles, prodiges, symboles.
- **Talismanique :** art de créer les amulettes, talismans protégeant de tel ou tel effet magique, telle ou telle affection, créature, etc.
- **Psychurgie :** (art de manier les forces psychiques) hypnose, magnétisme, somnambulisme, ce qui donne une capacité très étendue d'influence sur ses congénères.
- **Chamanisme :** rituels d'invocation, rites de fécondité, prédictions, volet opératif de l'occultisme mais émanant des sociétés primitives telles que pourraient les étudier des anthropologues. Sans doute le « fourre-tout » de l'occultisme, mais la matrice de toutes les connaissances puisées par les maîtres en la matière du XIX^{e} siècle.
- **Nécromancie :** sous ce terme, on regroupe tous les procédés pour entrer en contact avec les esprits et les morts, mais aussi les tentatives hasardeuses pour réveiller un défunt de son sommeil éternel.

GROUPES

Les théosophes

La doctrine de la théosophie est née avec Helena Blavatsky et de ses nombreux voyages en Orient à la redécouverte des maîtres spirituels d'autrefois. Vingt années de quêtes pour cette noble russe partie très jeune du foyer, à la recherche d'un absolu. Après en être sortie, elle consacra ses dernières années à vulgariser son savoir à travers ses parutions *(Isis Dévoilée, La Doctrine Secrète, La Clef de la Théosophie, La Voix du Silence)* et sa Société Théosophique, et ce jusque sa mort en 1891.

La théosophie insiste sur l'harmonie universelle des êtres, sur une nécessaire fraternité, sur la dissociation entre le périssable et l'éternel dans l'homme. Chaque adepte tente de retrouver la parcelle de divin en lui en remontant le courant de la gnose universelle, matrice de toutes les religions du monde. Il recherche cette énergie brute et absolue, au-delà de tout concept intellectuel, pour en cultiver le flot. Il tente de retrouver son âme profonde pour transcender son petit moi personnel et éphémère.

Les maîtres théosophes sont les Grands Initiés qui considèrent tous les aspects de chaque question fondamentale, pas seulement sous leur angle scientifique, mais aussi philosophique et spirituel. Leur doctrine n'est pas ésotérique et ne cherche pas à cultiver le secret, bien au contraire : exotérique, elle cherche à se diffuser au maximum pour soutenir cet effort d'éveil de l'humanité.

C'est dans cette perspective que la Société Théosophique est née en 1875. Ses buts sont universels et sains : former une Fraternité entre les peuples, faire connaître mutuellement les cultures orientales et occidentales, faire l'investigation des pouvoirs psychiques et occultes latents chez l'homme. C'est ce dernier point qui nous intéresse surtout, étant donné que certains initiés montrent des facultés assez extraordinaires : métempsychose, télékinésie, modification de la température temporelle, transmission de pensée.

La pépinière parisienne de théosophes a la chance d'accueillir en son sein la propre fille d'Helena, promise semble-t-il à un grand destin, peut-être aussi rayonnant que fut celui de sa mère. William Q. Judge et Mohini H. Chatterji, autres illustres adeptes, lui rendent souvent visite.

Des précisions sur ce que peut savoir un adepte de la Théosophie se trouvent dans le *Manuel du Criminel*.

- **Accès :** 4 square Rapp, VII[e] arrondissement.
- **Membres :** Eva Petrovna Blavatsky.
- **Amis :** l'Aube dorée
- **Ennemis :** les anticléricaux
- **Influence :** 2. Les théosophes ont pignon sur rue mais leurs idées élitistes et en porte à faux avec le discours nationaliste, antisémite et xénophobe qu'on retrouve tant à l'époque ne font guère mouche. Tout au plus, ils attirent des sympathies dans certains milieux bien pensants, sans être réellement compris ou pris au sérieux.

L'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée

L'Hermetic Order of the Golden Dawn in the Outer, société secrète qui vit le jour en Angleterre, après que son inventeur William Wynn Westcott entretint une correspondance soutenue avec une certaine Anna Sprengel. *Le In the Outer* devait signaler que cette société serait fondée en Angleterre mais qu'elle naquit bien de deux loges à l'existence présumée, en Allemagne, sans qu'on en trouve trace. Beaucoup se demandèrent si cette légende de fondation était née des élucubrations de Westcott, si cette Sprengel n'était pas une entité inconnue, un manipulateur ou toute autre hypothèse aussi fantaisiste que la version officielle.

Toujours est-il que la société devait être l'une des plus actives de la vieille Europe et qu'elle allait tellement essaimer qu'elle se retrouverait à la tête d'une pépinière de sectes schismatiques, filles ou syncrétiques. Déjà, elle comportait des loges dépendantes de Londres à Bristol, Bradford, Édimbourg, Weston super Mare (sous les noms d'Hermès, Horus, Amon-Râ, Osiris). Paris ne fut pas exempte de cette influence tentaculaire (loge Ahatöor). Cependant, cet assemblage hétéroclite d'ésotéristes aux spécialités très différentes vole en éclat au passage entre les deux siècles. Le conflit éclata entre les deux têtes pensantes, Westcott à Londres, et Mathers à Paris, dont les penchants autocratiques ne peuvent qu'attiser les velléités de scission. Et si Mathers était vraiment en contact avec ces entités, ces êtres supérieurs censés guider les destinées de la société comme d'habiles marionnettistes ? Et si Westcott n'était que le vieil inventeur ne voulant pas céder les rênes de son bébé ?

Après ces querelles de chefs de 1900, et alors que la France est secouée par le divorce entre l'Église et l'État, la Golden Dawn subit une nouvelle déroute avec un schisme au cœur de son identité et de son objet social.



Voilà alors que durant deux ans, deux camps s'affrontent pour savoir quelle est la priorité : l'accomplissement spirituel des membres ou la continuation des expériences magiques, aux buts plus matériels que mystiques. Le grand maître Yeats, successeur de Westcott, ne parvient pas à rallier suffisamment à sa cause, et les adversaires portés par le mystique Waite prirent le dessus. De nombreux membres neutres en profitèrent pour fonder leur propre école de pensée, et disséminèrent cette formidable concentration de talents occultes, dont la profondeur et la puissance sont encore très largement inconnues.

Des précisions sur ce que peut savoir un adepte de l'Aube Dorée se trouvent dans le *Manuel du Criminel*.

- **Accès :** 41 rue de la Source, Auteuil.
- **Membres :** Lucille Andrews.
- **Amis :** aucun
- **Ennemis :** les Intransigeants ; la Ligue antisémite
- **Influence :** 2. Victime de son aura sulfureuse et de sa naissance anglo-saxonne, l'Aube Dorée est très mal vue par l'opinion publique qui la confond avec la franc-maçonnerie. Pourtant, d'un point de vue occultiste, les travaux de l'ordre sont de réels succès et son prestige est aussi grand que la peur qu'il inspire.

Le Club Saint-Blaise

À Charonne, nichée dans l'ombre du cimetière du Père-Lachaise, se trouve la librairie ésotérique de la place Saint-Blaise. Tenue par l'inimitable Octave Petit, c'est le rendez-vous incontournable des amateurs, des pratiquants et des enquêteurs de l'occulte.
Parmi ses premiers membres, disciples du maître Papus, on compte le libraire lui-même, Octave Petit, devenu depuis la conscience dirigeante du club, Joseph Droxler, Léon Bloy et la jeune Lucille Andrews. Mais rapidement le club s'est imposé dans les cercles d'initiés de la capitale, attirant à lui ceux qui voulaient approcher l'occultisme dans son incarnation la plus extrême, tel l'écrivain JK Huysmans, ou certaines élites locales, sous une fausse identité bien sûr.

Des précisions sur ce que peut savoir un adepte du Club Saint Blaise se trouvent dans le *Manuel du Criminel*.

- **Accès :** place St Blaise, XX^{e} arrondissement ; Souterrains ; Synagogue.
- **Membres :** JK Huysmans (parti) ; Droxler ; Octave Petit.
- **Alliés connus :** aucun
- **Capacités d'action :** 2. Le Club Saint-Blaise jouit d'une bonne côte de popularité de par son origine purement française et par la bonhommie d'Octave Petit. Le Club édite sa propre feuille de chou interne : Le Saint-Blaise.

PERSONNAGES

Eva Petrovna Blavatsky

À 30 ans, Eva Petrovna Blavatsky est l'unique fille de celle qui se faisait appeler madame Blavatsky, celle qui a fondé la philosophie ésotérique connue sous le nom de théosophie. Cette doctrine, héritée des nombreux voyages d'Helena Blavatsky à travers le monde, et en particulier dans les Indes, vise à réunir toutes les religions et les croyances en une seule. À l'heure où exotisme et ésotérisme sont à la mode, l'idée a rencontré un succès certain.

Depuis la mort de sa mère en 1891, Eva dirige la société théosophique de Paris. Cette frêle jeune femme d'une trentaine d'années n'a ni la carrure ni la personnalité d'une meneuse, mais elle possède un don de voyance hors du commun, qui force le respect de ses pairs. Elle est très populaire dans la haute société friande de soirées occultes, malgré ses violentes « crises » prémonitoires de plus en plus fréquentes…

- **Accès :** 4 square Rapp, VII[e] arrondissement.
- **Groupe :** Théosophes.
- **Amis connus :** Félicien Guillaume ; Marianne Halphen
- **Ennemis connus :** aucun
- **Influence :** 2. Voir le groupe des théosophes qu'elle dirige.
- **Compétence :** maîtresse en occultisme [symbolisme, voyance].
- **Style :** Illuminé (3).
- **Traits :** utopiste, anthroposophe, dreyfusarde; passions pour le don de soi et l'héritage spirituel de sa mère ; Tabou : s'opposer à ce qu'elle considère être l'ordre naturel des choses ; tempérament : apathique.



Papus (Gérard Encausse, dit)

Lorsqu'il déambule dans les allées du Père-Lachaise, rendant visite à ses vieux amis Kardec et Fabre d'Olivet, ou simplement méditant dans les allées, une chose distingue ce promeneur des autres : c'est qu'il sera régulièrement assailli par quelque admirateur en quête d'une poignée de main, d'un autographe ou même d'un conseil personnel.

Il faut dire que Gérard Encausse, plus connu sous le pseudonyme de Papus, est une célébrité, du moins dans le petit monde de l'ésotérisme. Il est l'un de ceux qui a le plus fait pour populariser cette pratique auprès du grand public, à travers l'ordre Martiniste qu'il a fondé, de nombreuses conférences et ouvrages de vulgarisation, ainsi que la revue ésotérique *L'Initiation*, à laquelle ont participé presque toutes les plumes de l'ésotérisme et qui paraît depuis 1888.

Cette publicité lui a également attiré de nombreux ennemis dans les rangs des conservateurs, comme le journaliste Hervé Blanc, qui affirme qu'il est un agent du sinistre Cercle Sabbatique, ou l'abbé Jacques Mortuis, qui condamne sa « perversion des mœurs ».

Pourtant Papus est bien plus un auteur qu'un jeteur de sorts. Son approche de l'ésotérisme est celle du scientifique qu'il a été – il a fait des études de médecine – et reste teintée du pacifisme enseigné par la théosophie de madame Blavatsky, société à laquelle il a jadis appartenu, jusque 1888.

- **Accès :** 7, rue de la Chapelle, XVIII[e] arrondissement ; Librairie St Blaise ; Prunier.
- **Groupe :** Club St-Blaise (ancien membre fondateur).
- **Amis connus :** Théosophes
- **Ennemis connus :** Hervé Blanc ; Jacques Mortuis
- **Influence :** 2. Son prestige demeure malgré sa « carrière » en perte de vitesse.
- **Compétence :** maître en occultisme [psychurgie, magie, médecine occulte].
- **Style :** Illuminé (3).
- **Traits :** républicain, anthroposophe, dreyfusard ; passion pour soi et les recherches ésotériques ; Tabou : que son savoir occulte soit utilisé à mauvais escient ; tempérament : passionné.

Octave Petit

La silhouette voûtée et tremblotante du propriétaire de la librairie ésotérique de la place Saint-Blaise, à quelques rues du Père-Lachaise, est bien connue de tous ceux qui recherchent des ouvrages de qualité dans le domaine de l'occulte. Plus qu'un simple marchand, Octave Petit est un amateur éclairé, capable de passer plusieurs heures à discuter avec un client, qu'il soit déjà un initié ou un simple curieux. Pour l'enquêteur confronté à l'inexplicable, il offrira une porte d'entrée sans pareille sur les mystères occultes, pour peu que l'on accepte d'ouvrir son esprit.

On ne connaît quasiment aucun ami à M. Petit. Il ne partage son petit appartement encombré de vieux ouvrages poussiéreux qu'avec la douzaine de chats qui constituent, après l'ésotérisme et les livres rares, sa troisième passion.

- **Accès :** place St-Blaise, XX^{e} arrondissement ; Librairie St-Blaise.
- **Groupe :** Club St-Blaise.
- **Amis connus :** aucun
- **Ennemis connus :** aucun
- **Compétence :** maître en occultisme [Herméneutique et symbolisme] et en intrigues.
- **Style :** Illuminé (3).
- **Traits :** catholique pratiquant intransigeant, tendance antidreyfusarde ; passions pour soi et la quête de l'immortalité ; tabou : perdre le contrôle du Club ; tempérament : flegmatique.

Louis de Montfort

Rue du Chemin-Vert, à quelques pâtés de maison du cimetière du Père-Lachaise se trouve la boutique de l'antiquaire Louis de Montfort. Ni la vitrine ni le personnage ne sont impressionnant, tous deux étant de taille réduite, d'allure empoussiérée et vieillotte. Pourtant, c'est l'un des meilleurs endroits de Paris pour qui souhaite vendre ou acquérir des objets anciens. D'ailleurs le banquier Halphen, grand collectionneur lui-même, est un client régulier de monsieur de Montfort.
La police soupçonne également le cambrioleur Jeannolle de Valneuse d'y fourguer le fruit de ses larcins, sans toutefois parvenir jusqu'à maintenant à obtenir des preuves tangibles.
Pour le simple curieux, l'antiquaire sait également se montrer un interlocuteur prolixe et intéressant, pourvu que l'on sache y faire.
Le vieux solitaire qu'il est ne dédaigne pas la conversation, et aime à se rendre utile, mais rien ne saurait le mettre plus de mauvaise humeur que ceux qui méprisent les anecdotes passionnantes des temps passés. Son histoire favorite est bien sûr celle de sa famille, qui remonte jusqu'au Moyen Âge et à Louis de Montfort, héros de guerre et chevalier au service de Louis XI.

Joseph Nicolas Droxler

Le spectacle de magie est l'un des numéros les plus appréciés du public du Moulin-Rouge. Plusieurs soirs par semaine, le magicien Droxler fait disparaître et réapparaître ses jeunes assistantes, sous les yeux ébahis des clients du cabaret. Il est vrai que le public ne cherche rien de moins que de venir ébranler ses solides convictions rationalistes. Dans ce siècle qui bascule, la science n'a jamais été aussi puissante, mais paradoxalement l'attrait pour l'inexplicable, le magique, même de loin, sur une scène, reste fort.

Évidemment, personne n'est dupe. Même si Droxler aime cultiver ses airs mystérieux, se drapant dans d'amples capes, il n'est qu'un illusionniste versé dans l'art de faire croire à ce qui est impossible. C'est un homme charmant et très sociable, même si l'on a parfois l'impression qu'il ne quitte jamais son rôle. Il lui arrive fréquemment de réaliser un tour de passe-passe inopiné, même en société. Ce que certains appellent ironiquement son « plus beau numéro » est sans conteste d'avoir séduit la célèbre danseuse la Goulue, avec qui il a quelquefois partagé l'affiche du Moulin-Rouge.
Leur mariage est prévu pour la fin de l'année.

Berthe de Courrière

Coincée entre ses rôles de femme d'honneur et de demi-mondaine, Berthe de Courrière vit de ses charmes : elle séduit les hommes puissants et fortunés qui croisent son chemin. Elle a ainsi été, il y a des années de cela, la maîtresse d'un certain général Boulanger… Aujourd'hui, elle a presque cinquante ans, mais son charme étrange, de femme très grande, aux formes généreuses, continue d'opérer. Elle navigue dans les milieux artistiques, côtoyant notamment JK Huysmans et Léon Bloy, ainsi que tous ceux qui fréquentent Le Moulin-Rouge.
Elle reste une source d'inspiration sans fin pour les peintres et les écrivains.Ayant une sérieuse tendance à la folie, Berthe de Courrière a été internée à plusieurs reprises et hypnotisée par l'éminent Jean Martin Charcot, sans que cela n'améliore sensiblement son état.

Cette folie se traduit dans une philosophie de la vie qui tient autant du libertinage et de la sensualité exacerbée, que de la religiosité la plus outrancière. En cela elle incarne bien tout le paradoxe de Montmartre : des bordels accrochés au flanc de la Butte surmontés par le chantier de la basilique. Pourtant, ceux qui l'ont croisé savent que cette versatilité est due à de mauvaises fréquentations : celles des milieux occultistes, qui semblent l'avoir passablement dérangée !

Berthe de Courrière

- **Accès :** La Salpêtrière, 47-83, boulevard de l'Hôpital, XIIIe arrondissement ; quand elle est « soignée » : rue des Saints-Pères, VII[e] arrondissement ; Librairie St Blaise.
- **Amis connus :** Sigmund Freud ; JK Huysmans ; les Nationalistes ; Oscar Wilde
- **Ennemis connus :** aucun, paradoxalement.
- **Influence :** 1. Berthe est devenue un paria et bon nombre de ses défenseurs se détournent aujourd'hui d'elle, comme si elle portait malheur. Étrange malédiction pour une femme si mondaine !
- **Compétence :** maîtresse en société [séduction] et initiée en occultisme.
- **Style :** Illuminé (2).
- **Traits :** apolitique, mystique, dreyfusarde ; passions pour l'intrigue, le libertinage ; tabou : parler de ce qui lui est arrivé en 1890 quand elle devint folle ; tempérament : sanguine.

William Northborne

Northborne est un quinquagénaire grisonnant aux habits excentriques. À première vue, on croirait un dandy britannique échappé de Chelsea. Néanmoins, quand on connaît sa réputation, le sourire fugace laissé par son apparence se fige en une moue d'angoisse. Nombre de témoignages font état des pouvoirs impressionnants de cet homme charismatique, s'il n'était pas un misanthrope avéré : lévitation, manifestation d'esprit, guérisons miraculeuses sont choses banales dans l'enceinte de son cabinet.

Pour tous ceux qui ne reculent pas devant l'incroyable, c'est une adresse sulfureuse que nous vous présentons là : celle d'un mage puissant, arrogant, dédaigneux, que viennent consulter une partie de la crème parisienne.

Louis de Montfort



- **Accès :** Rue du Chemin-Vert, XI[e] arrondissement. Archives Nationales ; Bibliothèque Ste-Geneviève ; Commission du Vieux Paris.
- **Amis connus :** Quesnay de Beaurepaire ; le banquier Kann ; Jeannolle de Valneuse
- **Influence :** 2 dans les milieux d'amateurs d'art.
- **Compétence :** maître en occultisme [Herméneutique et symbolisme] et en sciences de l'homme [histoire].
- **Style :** Fouineur (3).
- **Traits :** catholique pratiquant intransigeant, monarchiste, tendance antidreyfusarde ; passions pour l'absolu et l'histoire ; tempérament : flegmatique.

Joseph Nicolas Droxler

- **Accès :** 3 rue Eugène Sue, XVIII[e] arrondissement ; Montmartre.
- **Groupe :** Intransigeants.
- **Amis connus :** Gorgias ; Toulouse-Lautrec ; l'Ogresse
- **Influence :** 1.
- **Compétence :** maître en pratique [prestidigitation].
- **Style :** Mentaliste (3).
- **Traits :** républicain, mystique, dreyfusard ; passions pour soi et pour ses ambitions d'occultiste ; tabou : révéler ses « trucs » ; tempérament : flegmatique.

William Northborne

- **Accès :** 4 rue Granecy, XIV[e] arrondissement ; Grand Guignol ; Librairie St Blaise.
- **Groupe :** Aube Dorée.
- **Amis connus :** aucun
- **Ennemis connus :** aucun
- **Influence :** 2. De par ses appuis chez de riches et influents clients.
- **Compétences :** maître en occultisme [magie, prodiges, alchimie] et Maître en sciences de l'homme [théologie].
- **Style :** Illuminé (3).
- **Traits :** apolitique, célibataire solitaire ; passions pour la ruine et la bibliophilie.

Lucille Andrews

Lucille Andrews est – ou plutôt était – une jeune fille en carte qui œuvrait dans le quartier Montmartre, dans la maison Philibert. Cette pauvresse avait été amenée par des trafiquants d'êtres humains de la perfide Albion, jetée sur les trottoirs parisiens en règlement d'une quelconque dette. Ni la première, ni la dernière victime de cet odieux trafic. Cependant, les jours ennuyeux de Lucille Andrews ont pris fin récemment. Son cadavre a été retrouvé dans les dédales tortueux du quartier des plaisirs. La presse aurait voulu faire le remake de l'éventreur de Londres, si ce n'est que ses blessures, dont l'horreur n'avait rien à envier à celles infligées par ce funeste personnage, étaient bien particulières. Elles semblaient épouser des formes cabalistiques, sataniques, enfin, le genre de choses fort peu catholiques. Qui était vraiment miss Lucille Andrews ? Vous en apprendrez plus sur son compte dans l'intrigue qui porte son nom.

- **Accès :** Place de la Madeleine, VIII[e] arrondissement ; Montmartre.
- **Groupe :** Maison Philibert.
- **Amis connus :** l'Ogresse
- **Ennemis connus :** le Club St Blaise
- **Influence :** 1. Maitresse en société [séduction].
- **Style :** Illuminé (2).

Jacques Lopez

L'ésotérisme, voilé et inécouté en temps normal, apparaît aux ères inquiètes avec une puissance supérieure et y exerce sur les âmes un attrait et une fascination.

Anonyme

Jacques est né dans cette chapelle désaffectée et pourrissante qu'est le XIX[e] siècle, ce siècle sans Dieu ni morale. Pourtant, l'élan mystique ne se résorbe pas, bien au contraire, et il a profité de cette aspiration légitime du peuple à découvrir un monde invisible. L'occulte est là, prêt à accueillir ses fidèles dans ses fascinants abîmes. Pour beaucoup de ses ouailles, le Christ a failli à sa mission, et le voilà dégradé et désacralisé par ces temps modernes.

Jacques est l'un de ces nouveaux bergers de ce troupeau en perdition, une main secourable apparue dans des errances spirituelles. Cet ancien précepteur de nobles familles espagnoles s'est reconverti en guide spirituel pour Paris.

Le gourou les guide vers les noirs desseins de son compagnon de route : le diable. Pas le guignol rougeaud du Moyen Âge, mais Satan qui n'hésite plus à perdre de sa superbe pour rejoindre ses fidèles loin de sa Pandémonium, pour conquérir définitivement ce siècle déserté par son père. Une image résolument moderne, séduisante d'un culte satanique qui émoustille les pédantes bourgeoises et titille les ego des fils de bonne famille.

Le carnet d'adresses de Lopez ne désemplit pas, et pour cause : dandys, barons d'industrie et responsables politiques fréquentent ses salons ou accueillent ses réunions dans leurs modestes manoirs. Avec la conviction et l'aisance d'un prêtre à l'heure du sermon, il les convertit à son point de vue sur la splendeur de l'Ange Déchu et ses promesses de grandeur.

- **Accès :** 6 rue de l'Yvette, XVI[e] arrondissement.
- **Amis connus :** aucun
- **Ennemis connus :** aucun
- **Influence :** 3. Pour l'instant, Lopez n'est pas tombé dans les griffes de la justice grâce à ses appuis auprès de grands bourgeois de Paris.
- **Compétence :** maître en société [manipulation] et en occultisme.
- **Style :** Illuminé (2) ; Mentaliste (2).
- **Traits :** célibataire mais polygame ; passions pour soi et pour l'intrigue ; tempérament passionné.



Les apôtres de la médecine



Les pastilles Alexandre pouvaient peut-être faire passer la toux, mais pas la tubercuIose ! (Carte postale, coll. Patrick Hachet)





DOSSIERS DE POLICE À L'USAGE DES ENQUÊTEURS

C'était un bras humain posé sur un coussin de soie violâtre. Le sang paraissait figé autour de la section humérale : à peine si quelques taches pourpres, sur un chiffon de batiste placé tout auprès, attestaient une récente opération.

Auguste de Villiers de l'Isle-Adam, L'Ève future, 1886

Présentation générale du dossier

Le décor et son envers

La Belle Époque est une époque fastueuse à bien des égards, et elle consacre en son sein un nouvel héros des temps modernes : le médecin. Nombre de vos lectures des grands romans du XIX[e] siècle ont incorporé cette figure de notable, intime des grandes familles, précepteur de l'hygiène et de la vertu. Les journaux de 1900 sont couturés de réclames pour des remèdes miracle, et les revues médicales se font les chantres des grandes avancées de l'art de guérir, adoubant à tour de bras des savants dignes de l'héritage de Pasteur.

Mais… Mais, il y a toujours une ombre au tableau. Une duplicité que cache cette posture si avantageuse, avec un revers de la médaille qui frappe nombre de médecins restés aux portes de la célébrité, prisonniers d'une indigence certaine, contraints de brader leurs compétences au contact des plus mal lotis. D'autres, sommités parvenues au pinacle de l'Académie de médecine, perdent les pédales et s'engagent dans des recherches folles, dénuées d'éthique et de morale, en Prométhée et Frankenstein des temps modernes. Autant de destins un temps glorifiés, et voués sans état d'âme à l'hallali.

Il y a médecins et médecins

C'est une époque faste pour l'art médical : en 1910, près de 45 000 praticiens sont enregistrés en France, trois fois plus qu'en 1895 !
Et un énorme bataillon de médecins se disputent le champ de bataille parisien. L'image n'est pas usurpée : l'ambiance délétère de la capitale favorise le développement de nids microbiens et de maladies de l'esprit.

Les hôpitaux sont de mieux en mieux gérés grâce à l'Assistance Publique qui les coordonne, mais le nombre de lits n'est guère suffisant. D'ailleurs, comment contenter tout le monde quand les services de la médecine sont encore payants ?

L'inégalité devant la santé est criante chez les patients, et donc chez les praticiens. Si certaines célébrités roulent sur l'or, il n'en va pas de même pour les étudiants fraîchement anoblis. Ils sont parfois obligés de faire le sale boulot, ou de vivre d'expédients qui n'ont rien à voir avec la déontologie chimérique de la profession ou avec le serment d'Hippocrate.

Autre paradoxe, la puissance croissante des médecins élus à l'Académie de Médecine ou à l'Assemblée Nationale, qui créent un embryon de « biocratie ». Leurs travaux inspirent de nombreuses réglementations de salubrité publique, mais alimentent aussi la psychose des classes dirigeantes envers les classes inférieures « dégénérées ». On tente d'établir une norme entre le normal, l'acceptable et le reste monstrueux à juguler ou à éliminer. Pourtant, malgré cette puissance politique, la médecine n'est rien face aux épidémies de tuberculose, de typhus ou autres fléaux de la Belle Époque.

200 000 morts de la variole entre 1867 et 1871, 150 000 du choléra de 1853 !

Les pasteuriens apportent une lueur d'espoir mais avouent le plus souvent leur impuissance. Les médecines parallèles, aux relents de magie primitive, ont encore de beaux jours devant elles et s'affichent dans toutes les publicités contemporaines. L'espérance de vie témoigne de ces sauts de puce : 50 ans à peine pour le français moyen…

De folles avancées

La médecine de la Belle Époque, c'est aussi un Far West pour les scientifiques avec de réelles avancées : naissance de la radiologie avec les Curie, généralisation des rayons X, études des bactéries, succès des transfusions sanguines, électrothérapies… Le chercheur de l'époque se voit comme Realdo Colombo, celui qui autopsia Ignace de Loyola au XVI^{e} siècle et qui découvrit le clitoris chez une prostituée vénitienne : il proclama sa découverte tel un nouveau Christophe Colomb ! Le corps humain est un territoire qui est pour lui à peine défriché. Et pas d'éthique pour sauver les cobayes de fâcheuses répercussions…

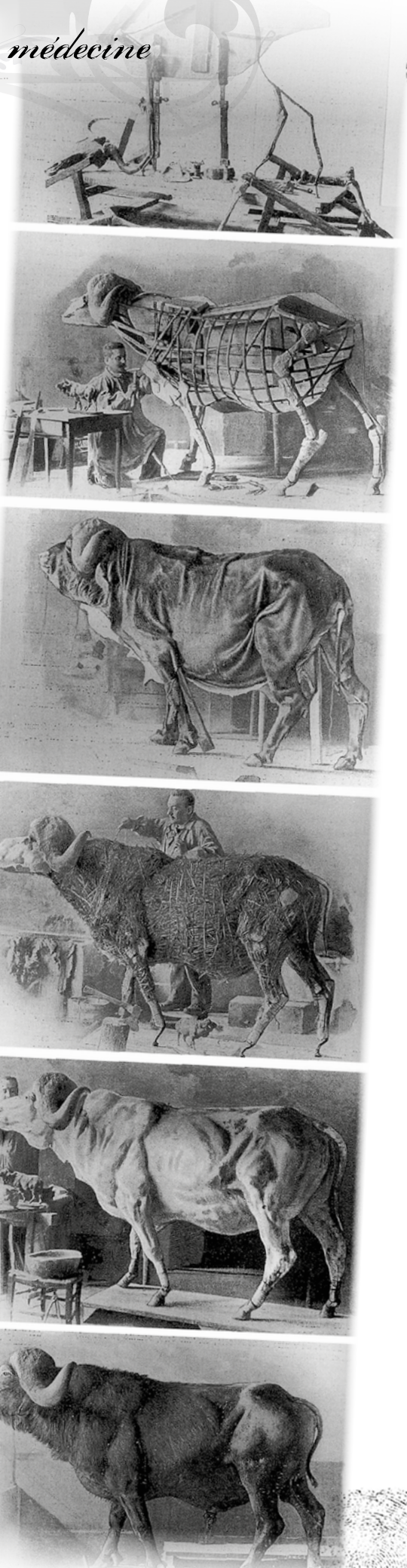
Présentation de l'intrigue : la dégénérescence

Le pourquoi du comment

Ce dossier explore le versant médical de la déchéance, le thème central de *Crimes*. Certaines sommités médicales, politiques, sociologues constatent le déclin et l'abâtardissement de la race humaine. Sujet d'autant plus préoccupant en ces temps incertains où les guerres éclatent et où l'on a besoin d'une population saine, forte et conquérante. Cette intrigue montre leurs efforts désespérés pour comprendre ce phénomène, tant sur les corps que sur les esprits de leurs contemporains.

Les spécialistes médecins et aliénistes ont tous constaté que les corps étaient victimes de ces déformations que décrivait Lombroso, alors si décrié. De jeunes éphèbes étaient affublés de prognathisme et de bosses de criminalité au fur à et mesure que leurs vies se dissolvaient dans le crime, la luxure ou la dépravation. Des dames fort avenantes perdaient leurs charmants atours pour cacher au mieux les multiples imperfections que prenaient leurs corps, et basculaient dans des états psychotiques navrants à mesure qu'elles en prenaient conscience.

Ces mêmes spécialistes se déchirent pour en déterminer les causes. Est-ce que cette dégénérescence est marquée dans les gênes de la population et demeurerait donc inexorable ? Est-elle la résultante du relâchement des mœurs, du mode de vie urbain, de l'air vicié et des conditions d'hygiène déplorables qui font que l'humanité évolue désormais à rebours ? Est-elle liée intimement au phénomène criminel, où les crises de nerfs et les déformations du corps seraient une punition de la nature, comme l'on disait des lépreux dans les temps moyenâgeux ?



La tératologie en vogue

L'étude de ces cas n'en est pas moins délicate pour tous les cobayes qui commencent à en ressentir les stigmates. Aussi, nombre de savants s'en détournent pour privilégier l'étude des monstres et comprendre comment le corps peut à ce point se détraquer. C'est la ruée vers la tératologie.

Elle concerne les musées d'anatomie, les collections privées, les médecins en tératologie qui rassemblent les cobayes, les reliques leur permettant de comprendre la genèse des monstres, humains ou animaux. Voire dans certains cas, les groupes qui se chargent de les traquer et de les exécuter. Les musées d'anatomie sont l'une des destinations finales des phénomènes de foire et des monstres congénitaux. Les pourvoyeurs sont les cirques et les associations de « chasseurs » de monstres.

Leurs travaux sur l'anatomie pathologique intéressent au plus haut point les hautes autorités médicales, derrière lesquelles se cachent les élites politiques de la nation. Ces dernières ont à leur disposition les statistiques inquiétantes de naissances monstrueuses délivrées par les maternités, hôpitaux et dispensaires de France. Albert Puech avait établi des statistiques en 1871 : 0.51% des 44 000 naissances françaises étaient considérées comme monstrueuses. Le chiffre actuel est gardé secret, mais il semblerait bien plus élevé... C'est donc un enjeu majeur de santé publique, pour la conservation et la régénération raciale.

La complexité vient du fait de la quasi impossibilité d'observer les monstres vivants : la plupart meurent très tôt. Ou alors, il faut se référer à des traités consignent les observations de leur vivant de la fille bicorps de Prunay (Seine et Oise, 1838) et de l'homme-chien du cirque Barnum (hypertrichose congénitale, 1871).

C'est pourquoi les praticiens de ces musées sont toujours à l'affût, et paient grassement tous ceux qui pourraient les « approvisionner ». Les professeurs Vaschide et Vurpas connurent la gloire en séparant les siamois de Barnum Liao Sienne-Chen et Liao Tan-Chen. De même, Eugène Doyen filma la séparation des siamoises Doodica et Radica, jeunes hindoues qui firent sa renommée.

Les collections d'erreurs de la nature

La renommée, c'est aussi le dessein du musée Dupuytren qui traque les restes les plus spectaculaires. Le petit Pépin, de son vrai nom Marc Lazotte, mort en 1757, en est la vedette : il était atteint de phocomélie (membres inférieurs soudés et raccourcis).

Des trésors perdus hantent l'imaginaire de ces collectionneurs en quête de leur Saint Graal. Les écoles de médecine de Paris, Montpellier et Strasbourg possédaient leur cabinet de curiosité dont les pièces furent dispersées à la Révolution. Des siècles de collecte qui intéressent au plus haut point ceux qui étudient les voies de la dégénérescence humaine !

Des légendes urbaines prétendent que certains médecins de renom n'attendent pas la venue de monstres, mais les créeraient eux-mêmes. On suspecte le laboratoire d'expériences transformistes, situé au parc de Montsouris à Paris. On pense aussi que l'impossibilité de mener un monstre humain à l'âge adulte motiva les travaux du docteur Forele à les croiser avec des animaux.

Le musée Hunter de Londres inspira le doyen Orfila pour créer son homologue à Paris, le musée Dupuytren. Une collection importante de plus de 5000 pièces datant de la Révolution française, à une époque où l'autopsie n'était pas encore très populaire. Testicule humain cancéreux, squelette de géant irlandais, on y trouve de tout !

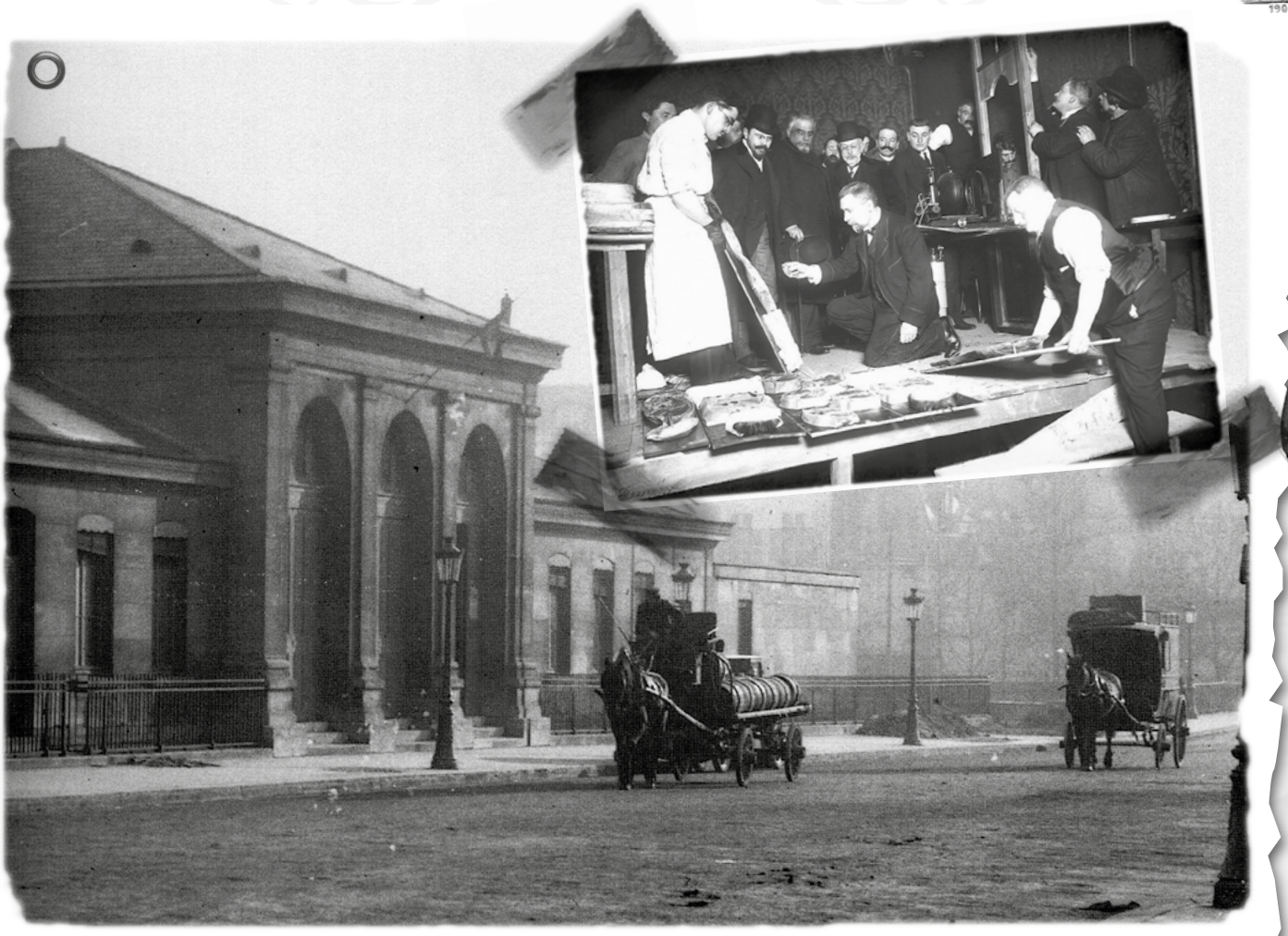


Gérer le normal et l'anormal

La norme est une donnée technique, la normalité est un jugement fluctuant en fonction des modes et des époques. Ce qui n'est pas dans la norme est forcément pathologique.

La normalité n'est pas médicale, elle est aussi judiciaire : il y a une relation directe entre le malade et le pervers. C'est pour cela que nos chasseurs élimineront les plus atteints, et enverront les autres dans les hôpitaux et les asiles spécialisés.

La normalité est un instrument de pouvoir : dans l'éducation, l'hôpital, l'industrie, l'armée, on traque ceux qui se retrouvent à l'écart, qui ne sont pas à l' « équerre ». Ces derniers se retrouvent dans une logique d'enfermement: exclusion sociale, réclusion dans l'univers carcéral, pourrissement dans les asiles. C'est dans ces réclusions que leur déchéance s'aggrave, que la monstruosité se réveille.



Présentation du dossier : trafic des morts

Les plaintes affluent en nombre dans les bureaux de la Préfecture de Police. Des familles éplorées viennent se plaindre ou réclamer les corps de proches disparus, à la Morgue ou dans les amphithéâtres d'anatomie, dans les cimetières urbains ou plus lointains. À les croire, un complot existerait qui viserait à les priver de la dépouille de leurs proches, les morts se lèveraient seuls de leurs tombes pour leur fausser compagnie avant les retrouvailles de la Toussaint. Les dossiers sont désormais suffisamment pléthoriques pour que les autorités prennent ces choses au sérieux.

Les cadavres issus de la morgue, des hôpitaux ou des asiles sont en effet soumis à de curieux trafics qui les détournent du chemin des cimetières. Des sujets pour les expériences occultes, les dissections, ou des pratiques superstitieuses bien curieuses. Ce trafic est mis en lumière dans cette nouvelle intrigue. Plusieurs pistes se croisent et s'entrecroisent, pour le plaisir de perdre vos joueurs dans les pestilences du formol et des vapeurs méphitiques des fosses communes.

D'abord, des étudiants toujours plus nombreux se pressent pour achever leurs études. Pour cela, ils doivent passer lors de leurs études par les cours d'anatomie. Or, il n'y a pas assez de « matériel de travail » pour tous, et c'est la grande débrouille pour arracher l'un un bras, l'autre un torse, le chanceux une tête. Les moyens illégaux pour se procurer des cadavres sont de rigueur.

De l'autre côté de la chaîne, des employés de morgue ou des hôpitaux, ou la maréchaussée qui repêche des cadavres qu'elle estimera non réclamables, ou pire, des détrousseurs de cimetières qui en profitent pour délester le défunt de ses objets de valeur avant de les livrer comme des fétus de paille à leur mystérieux acheteur.

Dans d'autres cas, des médecins ont aussi besoin de chair plus ou moins fraîche pour leurs expériences personnelles, du genre de celles réprouvées ou interdites par leurs pairs. Les plus déterminés qui ne trouvent pas matière dans ce marché de nécromants feront le service eux-mêmes, attirant dans leurs filets les victimes qui leur servira, à leur manière, à faire progresser leur art.

Si vous pensiez avoir lu le plus terrible, il n'en est rien : parmi les clients fidèles des marchands de morts, on trouvera en bonne place les mieux lotis que sont les sectes occultes. Pour des rituels de goétie – la magie noire honnie – l'on a besoin de ces corps autour desquels gravitent les âmes qui n'ont pu trouver le repos. Nul doute qu'un enquêteur qui suivrait cette piste finirait lui aussi, s'il était découvert, au centre du pentacle d'invocation.

La somme de ces suspects ne doit pas étouffer la dernière catégorie, plus difficile à cerner : celles des créatures et des pervers. Pervers, quand on parle des nécrophiles qui viennent chercher compagne dans les cimetières comme s'ils se rendaient au bal populaire, la musique en moins. Créatures, pour tout ce qui vit et qui est capable de fouiner dans les sépultures pour se gorger du sang et se repaître de la chair des inhumés, en une diabolique messe de nécrophage. Et l'on murmure que parmi ces créatures ne se terrent pas seulement les chiens et les divers charognards, mais que des hommes – qui n'en gardent que le nom – se livrent également à de telles libations.

Présentation du dossier : Dieu est parmi nous

La croyance dans la responsabilité de Dieu envoyant les fléaux épidémiques n'est pas si lointaine. Il guérit également par des miracles qui ont une forte résonance, dans une société urbaine qui se déchristianise. Ce fait-divers traite des relations délicates entre le personnel religieux et laïc pour s'emparer du monde médical.

Tout a commencé en 1899 quand une employée ecclésiastique de l'hôpital Bicêtre a eu ses premières visions. C'est une cornette de soixante ans, Jeanne Péguy, réputée au-delà de tout soupçon. L'origine de ces hallucinations est incertaine. Sans en avertir le directeur qui ignore son rôle dans l'affaire (elle a bien trop peur d'un possible renvoi), elle a recherché l'intercession de sœur Marie Vincent, qui en a référé à l'exorciste Lenestour. Les demandes de ce dernier pour pénétrer dans l'asile sont restées lettres mortes.

C'est fortement dommage, à un moment où les phénomènes inexpliqués prennent de l'ampleur, où les crucifix, les bibles sont renversées par les esprits furieux hantant Bicêtre, où les apparitions glacent le sang des jeunes recrues de l'armée médicale.

Ces rumeurs de possession courent pourtant dans l'établissement, malgré l'omerta décrétée par les autorités. Des patients cèdent facilement à de tels délires de persécutions et de manies mystiques. Certains aliénistes prennent ces affaires au sérieux, voulant démontrer cette démonomanie sous un angle scientifique, dans l'espoir vain d'accoucher d'une thèse qui retienne l'attention des pontes de la profession. En tout cas, l'affaire fait les choux gras de la presse, des deux côtés de la colline des croyants : les journaux chrétiens mettent en exergue ces phénomènes miraculeux, quand les anticléricaux fustigent ces croyances d'un autre âge, toutes justes bonnes à émoustiller les grenouilles de bénitier, comme les convulsionnaires de Saint Médard avaient enflammé la cour de Louis XIV.

Cependant, il faut que cette thèse d'hallucination collective évite de tomber sur le bureau du professeur Binet-Sanglé. Celui-ci prépare déjà l'édition de son brûlot sur la vie de Jésus et en a touché mot à certains de ses collègues. L'affaire s'ébruite, elle aussi, et pourrait lui attirer les foudres des croyants les plus fervents, et des extrémistes les plus féroces.

Bref, Bicêtre est devenu le centre d'un combat hautement dogmatique, politique, spirituel, où raison se dispute à l'ésotérisme, où l'athéisme affronte la foi à grands coups de poings.

Présentation du dossier : rivalités et cabbales politiques

Le monde médical est un monde de loups quand on s'approche de ses sommités. Les relations houleuses entre les spécialistes, ou au sein de l'Académie, ou encore autour de cabbales politiques franco-allemandes sont en cela édifiantes.

C'est une dispute pour savoir qui détiendra la vérité, la parole qui fera foi et qui fera loi. Et souvent, ce ne sont pas forcément les plus compétents qui triomphent : nombre de vieux médecins comptent sur leur réputation pour asseoir leurs points de vue ; ils tirent partie de leurs appuis politiques et autres allégeances pour ruiner les réputations de leurs rivaux, quitte à imposer des choix médicaux des plus douteux.

Parfois, ils favorisent les carrières de leurs confrères les plus prometteurs mis en avant par la presse, comme ce fut le cas d'Eugène Doyen, avant de se rétracter et de les condamner quand la grâce du public a pris fin. Comptez le nombre de médecins parmi les députés siégeant à l'Assemblée : Clemenceau et Combes sont loin d'être seuls. La population médicale des loges et des sociétés secrètes n'est pas en reste : Papus n'est-il pas docteur de son état ? La corporation de ces praticiens, siégeant dans la toute-puissante académie, est un lobby organisé, puissant et des plus influents. On sait ce que cette « biocratie » donnera en Allemagne, en donnant un crédit scientifique à l'antisémitisme forcené d'un certain Adolf Hitler…

Présentation du dossier : les risques épidémiques

On y parle de l'angoisse séculaire de l'homme face aux épidémies inconnues, celles face auxquelles on ne peut rien faire, le souvenir indistinct des grandes pestes. Le choléra, fort de ses centaines de milliers de morts à travers le XIX^{e} siècle, a été un thème fécond pour la littérature savante, s'échinant à déceler ses causes et à trouver ses meilleurs remèdes.

Les discours sur les épidémies se recoupent avec les études sociales : on fustige les quartiers mal famés de Paris comme étant les plus dangereux, quand le soleil ne perce point et que l'humidité règne en maîtresse, où la notion d'hygiène est aussi peu respectée que celle de la loi. Les élites de la capitale voient la contagion partout ; elle n'est pas uniquement sanitaire, mais elle devient sociale, une conséquence punitive d'un mode de vie misérable ou inconvenant.

Nombre de publications exhortent les bourgeois à cesser leurs commerces avec les femmes de petite vertu, de peur des contagions vénériennes. La pureté du sang passe par celle des mœurs. On suspecte certaines basses classes d'être immunisées à ce genre de fléau, comme si elles le recelaient en elles. Des missions commandées par l'Académie de médecine ou par les organismes de santé publique ont pour but de surveiller, d'étudier, voir d'ausculter les malades issus de ces zones sinistrées.

Les maladies qui dérangent n'accablent pas seulement les hommes. Dans les perspectives d'une guerre, il faut aussi que les chevaux soient valides pour accomplir leur service à la nation. Pour cela, des établissements vétérinaires comme Fragonard sont à pied d'œuvre. Mais il semblerait que par excès de zèle, certains soient allés bien plus loin qu'il ne fallait en expérimentant des choses bien dangereuses…

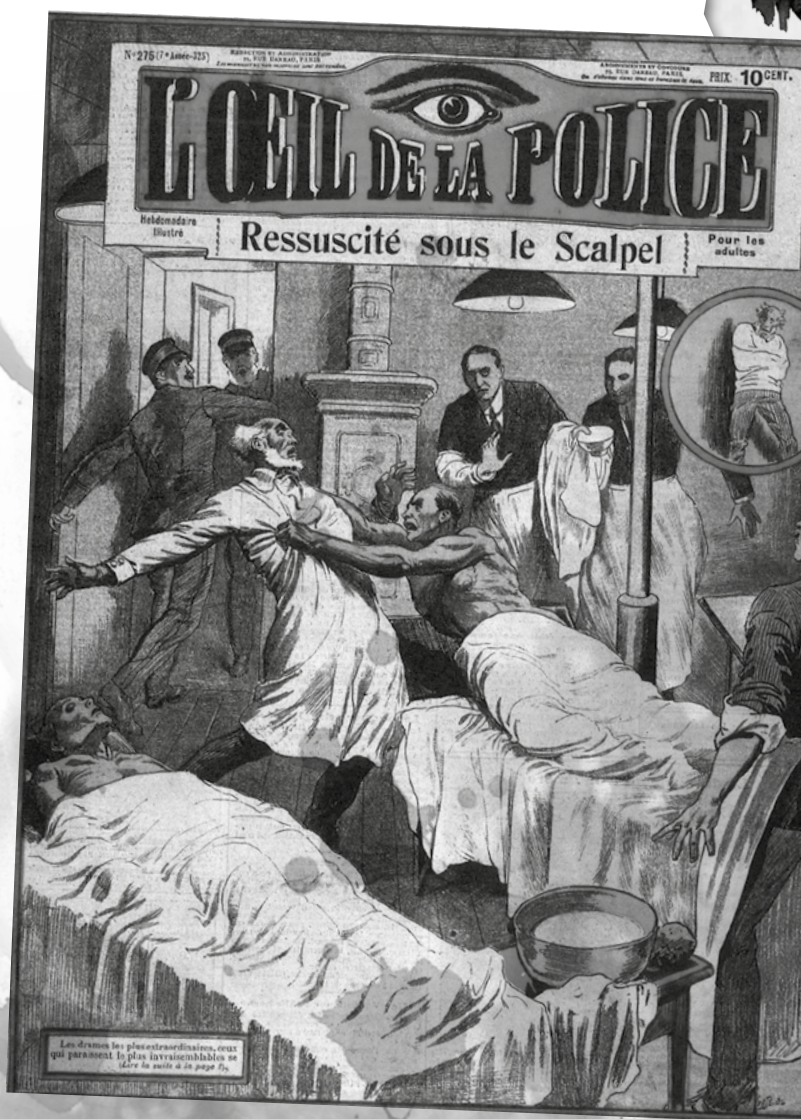
Ce spectre de la Pandémie est agité de façon parfois volontaire : la maladie devient un enjeu militaire, une question politique, une arme de destruction massive. Des scientifiques éminents travaillent sur ces projets déraisonnables, où le but est de créer des bacilles, virus et autres agents infectieux capables de mutiler l'ennemi.

La chimie est également présente dans ces industries de mort. Ces savants sont les pendants négatifs des héros de l'Institut Pasteur, tous attachés à leur œuvre de sauver l'humanité.

Présentation du dossier : les programmes Prométhéens

Pour terminer, la médecine n'a pas que pour but de soigner, mais elle peut aussi améliorer la race et les capacités très limitées de l'espèce humaine. C'est tout l'enjeu de l'eugénisme, cette « science des enfants bien nés » qui débute par des conseils aux familles, tant en procréation qu'en hygiène de vie, avant de passer à de biens sombres extrémités, en préconisant l'élimination de tous ceux qui n'étaient pas dans les normes. Des horreurs héritées de la Sparte antique, où les mal formés étaient précipités du haut de la montagne Taygète.

Ces programmes prométhéens ont pour but de créer de meilleurs hommes et femmes pour leur éviter les affres de la douleur et de la maladie. Mais aussi de meilleurs soldats, des individus exceptionnels, aptes à défendre ou diriger la nation.



LES GROUPES

La société Gobineau

Cette société qu'on pourrait presque ranger dans les sociétés secrètes, tant son mode de fonctionnement paraît opaque, a le nom de son fondateur, Joseph Arthur Gobineau, essayiste mort en 1882. Selon lui, la pureté du sang est un préalable à l'épanouissement d'une culture, le métissage est synonyme d'abâtardissement. Dans son ouvrage-clé, devenu la Bible des « racialistes », l'Essai sur l'inégalité des races humaines, il attribue le monopole des talents et de l'intelligence aux blancs, suivis de loin par les « jaunes » et les « noirs », qui portent les attributs les plus bestiaux.

Cette confrérie de penseurs s'attirerait les foudres de nos gouvernements démocratiques actuels, mais à la Belle Époque, il n'en est rien, le contexte scientifique et intellectuel étant propice à ces réflexions discriminatoires. Son culte de la race « ariane » (synonyme d'aryenne) est mélancolique, puisqu'il pense que cette race est désormais éteinte.

La société Gobineau est créée en 1894, bien après la mort de son inspirateur. De droite, aristocratique et élitiste, elle comporte de grands noms (Tille, Houston, Stewart, Chamberlain et Richard Wagner en personne). Bien que d'origine allemande, cette société a une forte influence sur les territoires de l'Est de la France.

- **Accès :** académie de médecine, 16, rue Bonaparte, VI^e^ arrondissement. La société est très élitiste. Déjà, les origines des personnages doivent épouser les impératifs raciaux de Gobineau. Ensuite, il est nécessaire d'exercer une profession médicale ou scientifique (médecin, anthropologue ou aliéniste). Enfin, il faut l'appui d'un membre de la société qui parrainera le nouvel arrivant.
- **Membres :** Ludwig Schemann, son président actuel, qui partage son emploi du temps entre Fribourg, Strasbourg et Paris. Les autres médecins qui en sont membres préservent leurs identités.
- **Amis :** Cesare Lombroso ; Martin Stoppes. Peu se déclarent véritablement inféodés à cette société. Elle n'a en effet pas bonne presse, étant données ses racines allemandes.
- **Ennemis :** La Ligue des Droits de l'Homme, Edgar Bérillon, connu pour son hostilité aux prussiens et assimilés.
- **Influence :** 2. Ses thèses sur la supériorité des races européennes trouve un écho très favorable dans de nombreux milieux politiques.

Le cirque des freaks

Un chapiteau installé non loin des barricades sud de Paris, comme il y en a des dizaines d'autres dans la capitale. Un campement de fortune, organisé en cercle de caravanes hippomobiles, bariolées de réclames tétanisantes vantant à qui mieux mieux les phénomènes qu'elles renferment. Une foule de curieux, parmi les badauds qui n'auraient pas encore pu se rincer l'œil devant les « errements » de la nature. Bienvenu au cirque Marenko.

Jésus Marenko est le directeur du Cirque fondé par son père, un acrobate russe juif ayant fui son pays. Sa mère espagnole vit encore auprès de lui, le conseillant de par sa grande expérience et lui faisant profiter de ses talents de cartomancienne.

L'entreprise itinérante se porte plutôt bien et pourrait s'installer de façon plus durable dans la capitale. Seulement, si Marenko et ses seconds n'avaient pas des choses qu'on leur reproche... Au vu de la concurrence grandissante dans le secteur, il a fallu s'adapter aux goûts du public. Jésus a misé sur les représentations extraordinaires, capables d'embrigader le simple manouvrier comme le riche baron d'industrie. La présentation de monstres de foire est devenue sa spécialité, à l'instar du prestigieux cirque Barnum.

André le géant, Marsha et Lila les « siamoises lilliputiennes », Carlo l'homme crocodile, Cassius le « Samson nègre », sont les stars éphémères de cette business story. Certes, dans le quotidien, ce ne sont pas les attractions tant vantées et savamment mises en scène pour le public. Mais ce n'est pas l'avis de tous.



Le Cirque est décrié tantôt par la Ligue des Droits de l'Homme, tantôt par des médecins scrupuleux et des bourgeois rigoristes, qui voient dans cette ménagerie une atteinte à la dignité humaine, ou à une manifestation de l'art le plus dégénéré qui soit. Et les pensionnaires du Cirque ne sont plus tranquilles quand ils sortent de son enceinte pour se confronter à un contexte jugé si hostile…

Le cirque des freaks - cirque Marenko

- **Accès :** bvd Rochechouart, IX[e] arrondissement. Il est plus difficile de trouver des contacts actuellement, le camp nationaliste ayant été décimé lors des coups de filet orchestrés par les républicains.
- **Membres :** Jésus Marenko.
- **Amis :** aucun.
- **Ennemis :** La Ligue des Droits de l'Homme ; la Ligue antisémite.
- **Influence :** 1.

PERSONNAGES

Martin Stoppes

Tout journal, de la première ligne à la dernière, n'est qu'un tissu d'horreurs. Guerres, crimes, vols, impudicité, tortures, crimes de prince, crimes des nations, crimes des particuliers, une ivresse d'atrocité universelle.

Charles Baudelaire

Martin Stoppes est un aliéniste d'origine irlandaise, dont les parents se sont saignés pour qu'il puisse migrer en France et gagner ses galons de médecin.
Un sacrifice qui ne fut pas vain, tant il est devenu un praticien respecté, à la clientèle pléthorique.
Il passe ainsi votre temps à soulager les névroses du quotidien, les angoisses sans lendemain, les vagues à l'âme qui étreignent ses contemporains.

Son intégration en France fut relativement facile. Sa tâche au sein de la police s'avère, en revanche, difficile. Il lui incombe de faire appliquer l'article 64 du Code de 1810 sur le principe d'irresponsabilité : guillotine ou internement ? Châtiment ou pardon ?
Il n'appartient qu'à lui de décider. Les fous demeurent les enfants chéris de Dieu, même dans le système judiciaire... Pourtant, la césure séparant la santé mentale de la folie reste indistincte. Martin a ainsi connu le doute, autrefois, au moment où il lui a fallu seconder le célèbre Lacassagne, dans le but de diagnostiquer Joseph Vacher, ce tueur fou responsable du meurtre de onze bergères. L'assassin se proclamait anarchiste de Dieu et il avait peur du soleil : il se cognait la tête contre les murs en poussant des cris. Martin l'avait pourtant déclaré sain d'esprit...

On vit dans une époque troublée où il est bien difficile de faire la part des choses. Le maître de Martin, le regretté Charcot, décédé il y a six ans, lui avait signifié : des phénomènes étranges ne cessent de fausser les diagnostics les plus simples.

Le cursus de psychologie intègre dorénavant ces phénomènes de foire que sont l'hypnose, le somnambulisme, la catalepsie et la possession. Même les plus intégristes des aliénistes succombent aux charmes de l'étrange : Cesare Lombroso, théoricien de l'hérédité criminelle, ne cesse de louer le spirite Eusapia Palladino.

Pour Martin, il n'y a pas de doute : seule la science éclairera un jour de ses lumières les recoins les plus obscurs de l'inexpliqué.

- **Accès :** 134 rue St-Augustin, II[e] arrondissement ; Préfecture police. Il donne également des conférences à l'École de Psychologie et officie parfois à la Salpêtrière.
- **Groupe :** le Petit Parisien ; les Républicains.
- **Amis connus :** Edgar Bérillon, un camarade de bamboche, même si Martin n'est pas dupe de la fragile santé mentale de son ami ; Prudent Boutroux avec lequel il partage ses cauchemars ; Anatole Deibler.
- **Ennemis connus :** Cesare Lombroso et tous ses adorateurs : il est en porte à faux avec les théories de l'homme criminel ; Martin Stranozy, sa Némesis, le cas clinique qu'il n'est jamais parvenu à cerner.
- **Influence :** 2. Stoppes possède un carnet d'adresses bien rempli dans la bourgeoisie, essentiellement des clients. Il peut aussi faciliter les démarches pour rencontrer les responsables de la préfecture comme Louis Lépine ou Alphonse Bertillon.
- **Son but :** Trouver un aboutissement à ses recherches sur les liens entre dégénérescence physique et corruption mentale. Compétence : Maître en sciences du vivant [aliénisme].
- **Influence :** Mentaliste (3).
- **Traits :** républicain, athée, dreyfusard ; passions pour l'intrigue; tabou : manquer un « scoop » ; tempérament : sanguin.



Peter Affener

Peter Affener est un médecin d'origine anglaise qui occupe le poste de légiste en chef dans la prison de Sainte-Pélagie. Mais la plupart de ses « patients » sont fournis par les macabres découvertes de la police parisienne.

Bien qu'il ait tenté de monter son cabinet privé, Affener s'est heurté au mur de l'administration médicale française, donnant fort peu de latitude aux étrangers (il est originaire d'Afrique du Sud).
De plus, Peter a appris les rudiments du métier au cours des guerres sanglantes survenues entre colons anglais et boers, à un moment où les tribus locales zoulous n'étaient pas encore de la partie. La vie de chirurgien de guerre lui a appris à mettre sa sensibilité de côté.

Un excellent pedigree pour faire un bon légiste… C'est dans ce passé troublé qu'il faut chercher les raisons de son exil : courroucé par les horreurs commises par ses compatriotes, il a changé de camp pour aider les afrikaners dans leur lutte anti-anglaise.

Désormais marié mais sans enfant, Peter recherche la compagnie de ses semblables. Il s'adonne au rugby, traîne dans certains bars, histoire de s'aérer le corps et l'esprit.

- **Accès :** 4 rue des Ursins, IV^e^ arrondissement ; Préfecture police.
- **Groupe :** le Petit Parisien ; les Républicains.
- **Amis connus :** Edgar Bérillon avec qui il travailla et pour qui il a beaucoup d'estime ; Martin Stoppes avec qui il partage la haine des britanniques.
- **Ennemis connus :** Eugène Doyen ; Wolfgang Lerne.
- **Influence :** 1. Peter est apprécié pour ses compétences, mais ne dispose que de peu de connaissances sur Paris. Il veut réussir son insertion dans la société française. Ne pas faire de vague.
- **Compétence :** maître en sciences du vivant [médecine légiste].
- **Style :** Limier (3).

Charles Binet-Sanglé

Charles Binet-Sanglé est un éminent chercheur en psychologie travaillant à l'École de Psychologie de Paris. Il s'est mis dans une situation bien délicate vis-à-vis des milieux bigots de l'époque.
Travaillant actuellement à Bicêtre, il a accaparé tous les cas de possessions et de délire de persécution de l'établissement. Et pour cause. Binet-Sanglé semble être au diapason des prémisses de la loi de 1905, en collusion avec Émile Combes et les autres pourfendeurs de l'Église gallicane. Laïc convaincu, il veut aussi apporter sa pierre à l'édifice républicain. Les mystiques qui émaillent l'histoire religieuse doivent donc être traités comme des malades aliénés.

Binet s'occupe de patients épris de folies mystiques, dont nombre s'adonnent à l'auto-mutilation. Les œdipistes (qui cherchent à s'énucléer pour devenir aveugle, et donc atteindre la lumière intérieure) côtoient des scænolistes (ceux qui s'immolent par le feu) et semblent répondre à une injonction de l'évangile de Matthieu V : *Si ton œil droit est pour toi une occasion de chute, arrache-le et jette-le loin de toi ; car il est avantageux pour toi qu'un seul de tes membres périsse, et que ton corps entier ne soit pas jeté dans la géhenne*. Binet-Sanglé poursuit des expériences pour continuer à prouver, par la science médicale, l'inanité des miracles signalés dans la Bible. Il poursuit les expériences d'hypnose faisant saigner les sujets aux endroits suggérés, ou encore faire suer du sang sur les mains d'hystériques.

Binet-Sanglé travaille actuellement sur la publication de ses travaux. Il tente de prouver que Jésus souffrait du syndrome de Cotard : analgésie, possession, délire d'immortalité, hypocondrie, mélancolie, négation du monde... Le titre et l'éditeur sont tout trouvés : *La folie de Jésus. Son hérédité, sa constitution, sa physionomie.* Paris, A. Maloine, 1908.
L'éditeur se trouve au 25-27, rue de l'école de médecine.

Le brûlot de Binet Sanglé ne laisserait pas les religieux de marbre. Ces derniers, malgré leurs efforts, auront du mal à faire interdire la publication, mais des membres des éditions Maloine se feraient sûrement agresser par les plus extrémistes d'entre eux. L'Église acceptera-t-elle une souillure de plus sans broncher ?

Quelques morceaux choisis :
Jésus, ce dégénéré, est atteint de paranoïa religieuse, de mégalothéomanie. Il eut surtout dans la première partie de son délire, des hallucinations de nature religieuse, hallucinations visuelles, hautes et lumineuses, exo-auditoires verbales, kinesthésiques verbales avec automatisme, aéroplaniques, les unes consolantes, les autres terrifiantes, celles-ci se groupant de façon à constituer le syndrome de la démonomanie externe.

Jésus est dromomane : il ne cesse de fuguer dès sa jeunesse. Joseph serait pour lui tuberculeux, son ascendance alcoolique, ce qui expliquerait les visions dont était victime toute la famille. Charles évoque certaines régions connues pour rassembler le cocktail alcool-dégénérés mentaux-foi : Bretagne, Flandre, Bavière.

- **Accès :** 14 rue Biscornet, XII[e] arrondissement ; Hôpital Salpêtrière. Binet-Sanglé s'était enhardi depuis le début de la crise entre laïcs et religieux en France, mais peut-être un peu trop. Il se sait depuis menacé et prend des précautions particulières pour ne pas être approché. Bien que sa sécurité veuille qu'il se montrât moins actif, il semble bénéficier d'appuis venant de haut. Peut-être parmi les plus anticléricaux des politiques de l'Assemblée ?
- **Groupe :** Anticléricaux.
- **Amis connus :** la Société Gobineau ; Émile Combes, Daniel Schreber qu'il a tenté de soigner.
- **Ennemis connus :** les Intransigeants ; Jeanne Péguy ; Mgr Richard.
- **Influence :** 2. Le spécialiste est peut-être devenu aussi malade que ses patients. Il ne tolère aucune remise en question, et s'acharne à démontrer ses thèses, même au prix de la plus élémentaire des crédibilités.
- **Compétence :** maître en médecine [aliénisme].
- **Style :** Mentaliste (2).

Edgar Bérillon

Né en 1859, Bérillon est l'un des disciples préférés de Charcot (depuis 1877), ce qui explique qu'on le laisse s'adonner à ses marottes bien étranges : il fonda *la revue de l'hypnotisme expérimental* (1887) et dirigea la clinique des Maladies Nerveuses (1886) au 49, rue Saint André des Arts.

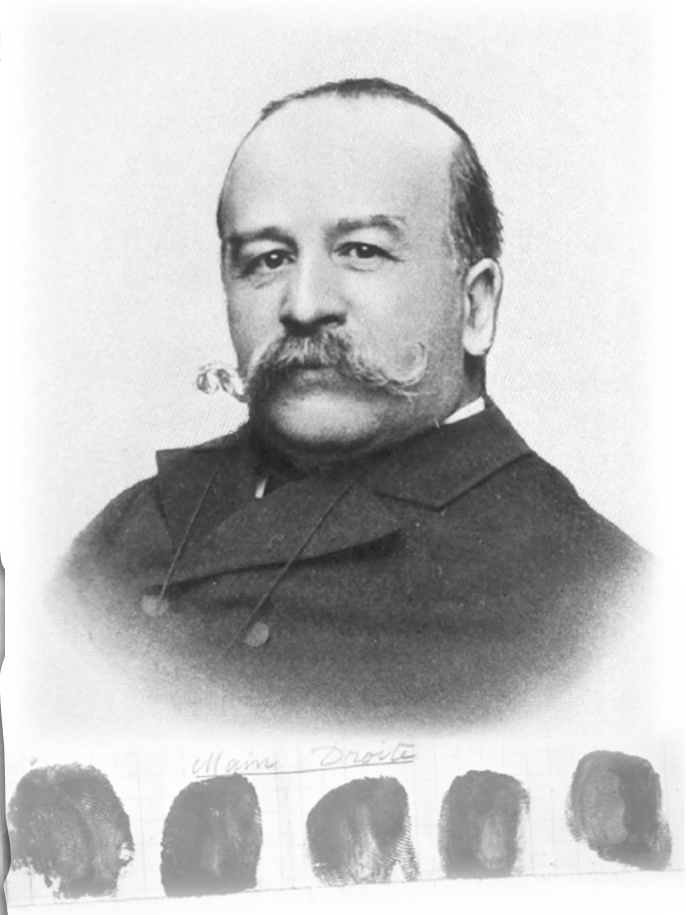
Il garde un vif souvenir du sac de Joigny lors de la guerre contre la Prusse (1870). Sa haine viscérale des allemands est à l'origine de son brûlot médico-politique : *La psychologie de la race allemande* daté de 1917. Il commença ses recherches bien plus tôt, avec des prisonniers de guerre auxquels il trouvait « une carrure dorsale de gorille, de larges fesses, des panses à bière ». Poursuivant ses investigations, il mesura une urine plus toxique, une sudation plantaire plus abondante, liées selon lui à une voracité sans commune mesure. L'allemand serait brassicaire (mangeur de chou) et porciphile (il adore la viande de porc). Cela l'amènerait à produire le double d'étrons (sic) que son homologue français.
La voracité prussienne semble rendre leur capacité créatrice impuissante. Il ne voit aucune culture valable outre-Rhin, et les accuse de mimétisme : « *c'est ainsi que les parasites, en déposant leurs larves, dans les organismes étrangers, assurent à la fois la continuité de leur existence, et celle de leur malfaisance.* » Bérillon semble avoir une audience dans les milieux militaires revanchards, qui se passent ses écrits sous le manteau afin d'assurer la triste propagande de leurs idées racistes. Inutile de préciser qu'il ne saurait tolérer qu'un collègue puisse pactiser avec un médecin allemand, quelle que soit la nature et l'utilité de leurs travaux communs.
Il intéresse le ministère de la guerre pour ses travaux sur l'indépendance des deux hémisphères cérébraux : il continue les travaux sur la métallothérapie.

- **Accès :** 14 rue Mouton, XIV[e] arrondissement ; Brasserie Lipp ; Morgue. Bérillon est d'un accès facile. On lui pardonne, en ces temps troublés, sa germanophobie poussée. Il suffit de se rendre à la Salpêtrière ou à la Morgue pour avoir une chance de le contacter.
- **Amis connus :** Martin Stoppes ; Peter Affener. L'ensemble du groupe nationaliste lui fait les yeux doux. Il est tellement plus simple de fédérer contre l'ennemi quand on a une base scientifique de le haïr.
- **Ennemis connus :** Gerard Bierhoff ; Société Gobineau.
- **Influence :** 2. Comme Charles Binet-Sanglé, on est bien tenté de lui pardonner ses travers tant il est compétent dans sa spécialité de neurologie. Bérillon dit se mettre au service de son pays et de la science, tant qu'elle ne profite pas à l'ennemi outre-Rhin.
- **Compétence :** maître en médecine [anatomie].
- **Style :** Limier (2).

Alexandre Lacassagne

Le milieu social est le bouillon de culture de la criminalité, le microbe, c'est le criminel, un élément qui n'a d'importance que le jour où il trouve le bouillon qui le fait fermenter. Le criminel, avec ses caractéristiques anthropologiques et autres, ne nous semble avoir qu'une importance très médiocre. Tous ces caractères se rencontrent d'ailleurs chez de fort honnêtes gens. Les sociétés ont les criminels qu'elles méritent.

Lacassagne, actes du Congrès de Rome



Alexandre Lacassagne est un célèbre criminologue lyonnais, né en 1843. Médecin de formation, il fréquenta la faculté de Strasbourg jusque la défaite de 1871 et quitta à regret la ville qu'il surnomma *alma mater*.

Il travailla également à Lyon comme spécialiste des maladies tropicales au service des armées. Mais c'est surtout par la suite, en qualité d'expert légiste qu'il fit ses preuves et fonda en 1886 les prestigieuses Archives d'Anthropologie Criminelle. Visiteur infatigable des prisons, asiles et morgues, il démonte les théories de *l'Homme Criminel* de Lombroso, dont il devient le détracteur. Son prestige et sa position de notable font qu'en 1902, il est élu membre associé de l'Académie de médecine.



- **Accès :** 36 rue Jenner, XIII[e] arrondissement ; Académie médecine ; Hôpital de la Salpêtrière ; Prison de la Grande Roquette. Le maître Lacassagne ne vient à Paris que contraint et forcé, pour un colloque ou pour visiter quelques aliénés ou criminels réputés tels. Il faut tisser des liens avec ses disciples et amateurs comme Martin Stoppes pour pouvoir l'approcher.
- **Amis connus :** Alphonse Bertillon ; Prudent Boutroux ; Martin Stoppes, Sigmund Freud, Adolphe Guillot qui apprécient ses théories moins radicales sur l'origine de la criminalité. Bertillon apprécie d'échanger leurs points de vue d'experts.
- **Ennemis connus :** Quesnay de Beaurepaire ; Cesare Lombroso. À l'inverse, Lombroso et ses disciples exècrent Lacassagne. Le procureur Beaurepaire lui en veut de livrer des expertises propres à libérer des criminels jugés « irresponsables ».
- **Influence :** 2.
- **Objectifs :** mener de front sa carrière de magnat de presse et sa vie politique. Ce qui lui demande une débauche d'énergie considérable. Son journal est l'un des quatre quotidiens les plus lus, et ses archives sont énormes. Sa connaissance du monde politique, notamment des sénateurs et députés en place, est précieuse. Lacassagne est-il un des pivots qui permettra de comprendre ce qui rend un homme criminel ? A-t-il raison, ou devra-t-il se ranger aux arguments de son adversaire ?
- **Compétences :** maître en traque et en société
- **Style :** Mentaliste (3).
- **Traits :** républicain, athée, dreyfusard ; passions pour l'intrigue ; Tabou : manquer un « scoop » ; tempérament : sanguin..



RÉVOLUTIONNAIRES ET CRIMINELS POLITIQUES. — MATTOÏDES ET FOUS MORAUX.

Cesare Lombroso

À la vue de ces étranges anomalies, comme apparaît une large plaine sous l'horizon enflammé, le problème de la nature du criminel m'apparut résolu : les caractéristiques des hommes primitifs et des animaux devaient se reproduire de nos temps.

Discours d'ouverture du VI^e^ congrès d'anthropologie criminelle, par Cesare Lombroso

Né en 1836 dans une famille juive, le cursus du jeune Cesare l'emmène de Padoue à Vienne puis à Pavie où il dirige l'asile pour aliénés. En 1876, il gagne la chaire de médecine légale de Turin et publie l'Homme Criminel, une bombe dans le monde médical.

Ce curieux personnage croit à l'hypnotisme, au spiritisme et à l'homéopathie pour soigner les aliénés. Il pousse la thèse de l'atavisme jusqu'à ses derniers retranchements, en démontrant que la délinquance est en partie héréditaire. Le crime est un fait social chez les sauvages, une règle chez eux et non plus une exception. Le criminel est donc un sauvage.

Lombroso passe au crible les statistiques des expériences légistes sur les gens « honnêtes », les fous et les criminels : hypertrophie ou atrophie cardiaque, dégénérescence graisseuse et autres fantaisies sont la base de sa démarche pseudo-scientifique. Pendant des jours, il envoie des décharges à des cadavres de criminels et compare avec les cadavres d' « honnêtes » pour démontrer sa théorie de l'insensibilité des délinquants à la douleur.

Lombroso n'est pourfendu que bien tard, sous les coups de butoir de médecins comme Lacassagne. La disgrâce est consommée en 1889 au congrès de Paris où l'influence du milieu sur la criminalité prit le dessus. Pourtant, on peut parler d'école Lombroso tant il laisse une énorme postérité en Belgique (dr. Keger et Allemane), à Vienne (dr. Benedikt) ou à Moscou. Les revues lombrosiennes sont là pour en témoigner :

- *Archivio di psichiatria, scienze penali ed anthropologia criminale* (en 1880) pour l'Italie ;
- *Archiv für criminal anthropologie und criminalistik* en Allemagne ;
- *Revista de anthropologia criminal y ciencias medico legales* (en 1888) pour l'Espagne.

- **Accès :** Rome, Italie. Le maître ne vient plus à Paris, cette Sodome qui a osé jeter l'opprobre scientifique sur son génie. Il se terre généralement en Italie, et dépêche ses assistants pour aller en France. Dans le cas contraire, voilà où le trouver : académie de médecine ; Amphithéâtre d'anatomie ; Hôpital Necker.
- **Amis connus :** la société Gobineau ne cache pas son admiration pour il maestro.
- **Ennemis connus :** Alexandre Lacassagne ; Martin Stoppes.
- **Influence :** 2.
- **Objectifs :** Lombroso est du genre têtu. Le succès de ses thèses dans les milieux extrémistes et sécuritaires l'ont dopé, et il perpétue son enseignement et ses expériences pour prouver que ses détracteurs ont tort. Apôtre d'une doctrine simpliste qui séduit les esprits naïfs, Lombroso jouit de nombreux appuis dans les milieux policiers et médicaux. On peut parler d'une internationale lombrosienne, ayant une emprise tentaculaire sur les nombreuses revues médicales précitées.
- **Compétence :** maître en médecine [anatomie].
- **Style :** Illuminé (2).

Eugène Doyen

Eugène Doyen est une sommité parmi la profession médicale, bien qu'une frange non négligeable de collègues le considère comme un parfait imposteur. Voyez plutôt.
Eugène est un inventeur d'instruments reconnus car c'est un ancien ouvrier de talent. Il filme ses actes chirurgicaux dès 1898, s'ouvrant la perspective de vulgariser les actes médicaux, et d'enseigner à un grand nombre de carabins. La projection se fait à Édimbourg, puis en France, contre l'avis de l'Académie de médecine dont il se fiche éperdument. Il refusa les offres de Pasteur de travailler dans son Institut, et concourra à se faire haïr de ses pairs en raison de sa formidable « suffisance ».
Il assit sa notoriété en séparant les sœurs siamoises du cirque Barnum et en fixant l'intégralité de l'intervention sur pellicule. Depuis, il tente de trouver d'autres sujets monstrueux pour réussir le même coup d'éclat, que ce soit par ses relations ou en hélant les garçons de la Morgue pour des autopsies spectaculaires. Il est de ce fait mal vu par ses collègues de l'Hôtel-Dieu, où il ne se livre qu'à un travail « alimentaire ».

Eugène Doyen

- **Accès :** 39 rue de l'estrapade, IV^e^ arrondissement ; Hôtel-Dieu.
- **Amis connus :** Alphonse Bertillon ; Gustave Eiffel qu'il a déjà soigné ; le Tout Paris.
- **Ennemis connus :** Peter Affener, qui déteste ce côté « m'as-tu-vu » de ce légiste dont il reconnaît le génie. Constantin de la Maroquière, autre médecin de l'Hôtel-Dieu, avec qui il se lance dans des querelles homériques.
- **Influence :** 3. Doyen est une star, tantôt idolâtrée, tantôt conspuée. Il faut suer pour l'approcher, encore plus pour lui plaire. On peut le trouver à l'Hôtel-Dieu où il officie. Le succès de ses ouvrages, les revenus tirés de ses opérations en font un médecin riche, qui peut se passer de l'adoubement par ses pairs pour exister. D'ores et déjà, il a ouvert une dizaine de cliniques dans Paris, et son propre Institut.
- **Objectifs :** pour ses admirateurs, pousser la médecine à l'innovation (instruments chirurgicaux nouveaux, procédés avant-gardistes, films…). Pour ses détracteurs, l'enrichissement en attirant les plus riches dans le giron de sa clientèle.
- **Compétence :** maître en sciences du vivant [anatomie].
- **Style :** Limier (3) ; Mentaliste (2).

Sigmund Freud

Flectere si nequeo Superos, Acheronta movebo.
Si je ne puis remuer le Ciel, je secouerai l'Enfer : exergue de Virgile

Né en 1856 de parents juifs, habitants de l'ancien ghetto viennois, Freud s'installe à la fin de ses études dans le bâtiment de l'ancien Burgtheater en 1881. Il était fasciné par l'histoire de ce monument, appelé avant « *champ de l'expiation* », un bâtiment habité selon ses dires par une pulsion de mort. Il y donna des consultations après son mariage.

Le 20 octobre 1885, ce jeune étudiant prometteur d'Autriche vient étudier auprès de Charcot. L'étranger tombe amoureux de Paris, ce « *Sphinx gigantesque et pimpant* », et des gargouilles et de l'allure de Notre-Dame.

Il visite le Louvre, les antiquités, mais il se trouve bizarrement paresseux, résigné, incapable de produire quoi que ce soit. Cependant, malgré une admiration probablement réciproque, il refait ses bagages le 25 février 1886.

Ses travaux sur l'hérédité dissemblable (autrement dit la dégénérescence) n'ont pas trouvé écho chez Charcot. Freud lui en tient rancune et poursuit alors son exploration des tréfonds de l'âme et de la déchéance humaine… Ses travaux pionniers pour l'Interprétation des rêves (publiée en 1900) lui ont mis la puce à l'oreille : certains rêves se révélaient prophétiques d'une grande guerre qui jaillirait d'un drame dans la famille impériale. C'est sans doute ces rêves intrigants qui le maintinrent à Vienne, ville devenant de plus en plus antisémite avec l'avènement du maire Karl Lueger (1897).

Il organise la Société de Psychanalyse viennoise mais est contraint de la délocaliser à Zurich pour éviter les attaques de ses détracteurs. Tausk, Bahr et les autres membres y sont plutôt hostiles, arguant que Vienne est un terreau malade favorable à leur travail.

- **Accès :** 66 rue Esquirol, XIII^e^ arrondissement ; Hôpital de la Salpêtrière.
- **Groupe :** le Petit Parisien ; les Républicains.
- **Amis connus :** Berthe de Courrière ; Jean Dupuy ; Adolphe Guillot ; Marianne Halphen. Ce sont tous des patients fidèles et conquis par la méthode avant-gardiste de Freud.
- **Ennemis connus :** Daniel Schreber, son compatriote et antisémite fou.
- **Influence :** 2. Freud a des appuis puissants si l'on prend en compte ses clients. Mais encore beaucoup de détracteurs…
- **Ses objectifs :** profiter au maximum de son séjour pour faire avancer la cause de l'école psychanalyste et débusquer la trace de cette égrégore parisienne, de cette chape de névrose qu'il ressent dans la psyché parisienne.
- **Style :** Mentaliste (4).

Jeanne Péguy

Jeanne est une cornette d'une soixantaine d'années officiant à Bicêtre. Son profil est décrit dans le dossier « *l'Église en péril* ».





Gerard Bierhoff

C'est le pharmacien en chef de l'Hôtel-Dieu. Bierhoff se présente comme un alsacien dont la famille a fait le choix de rester française.
Il a appris le métier à Montpellier, et sa spécialisation dans les diverses pharmacopées expliquent qu'il est parvenu à ce poste enviable. Gerard est marié avec Frida, une jeune immigrée hollandaise. Il a 43 ans, elle en a 22.

- **Accès :** 27 rue Pierre au Lard, IV[e] arrondissement ; Hôtel-Dieu ; brasserie Lipp. Il suffit de se faire introduire à l'Hôtel-Dieu pour le rencontrer. Bierhoff est d'un naturel plutôt réservé, réserve renforcée quand il est en face d'un agent assermenté par l'État.
- **Groupe :** le Petit Parisien ; les Républicains.
- **Amis connus :** aucun. Bierhoff est à Paris depuis un an seulement et n'a pu encore faire connaissance.
- **Ennemis connus :** Edgar Bérillon semble détester Bierhoof rien que par son patronyme un peu trop « prussien » à son goût.
- **Influence :** 2. Bierhoff ayant acquis une stature professionnelle enviée, il semble aspirer à s'intégrer tranquillement dans la société parisienne. Le pharmacien en chef a de nombreux fournisseurs. En grattant un peu, il est probable qu'il connaisse des trafics interlopes lui permettant de récupérer nombre de composants réputés introuvables.
- **Compétence :** maître en sciences du vivant [pharmacie].
- **Style :** Limier (2).

Eugène Petitcolin

Eugène Petitcolin s'occupe de tous les moulages des maladies étudiées à la clinique vétérinaire de Fragonard.
La personne ressource se nomme Eugène Petitcolin, garçon de laboratoire laborieux, qui effectue la plupart des moulages depuis 1883. Jusqu'à 1918, ce sont près de 600 moulages qu'il va réaliser avec une dextérité extraordinaire…
C'est une référence pour l'expertise des cadavres d'animaux, sauf l'entomologie où il avoue être un parfait ignare.

- **Accès :** Maison Alfort, XX[e] arrondissement ; Clinique vétérinaire de Fragonard. Petitcolin passe le plus clair de son temps à Fragonard. On le trouve plus rarement à l'amphithéâtre d'anatomie et à l'École de Médecine. Petitcolin n'est pas très sensible aux flagorneries, ni même à l'argent : il est très bien payé. Sans doute est-il plus prompt à aider les PJ qui s'intéressent à son travail ou qui ont un niveau minimum en Sciences du Vivant (au moins Initié).
- **Amis connus :** Alphonse Bertillon qui apprécie le talent de l'homme ; Saturnin Arloing.
- **Ennemis connus :** aucun.
- **Influence :** 1. Petitcolin ne semble s'intéresser qu'à une seule chose : son art ; et une passion inavouée pour les faits-divers et les intrigues.
- **Compétence :** maître en sciences du vivant [taxidermie]. C'est surtout en sa qualité d'expert qu'il peut être utile.
- **Style :** Limier (2).

Saturnin Arloing

Saturnin Arloing (1846-1911) est un docteur émérite, chercheur en physiologie et en anatomie animale. Arloing, c'est un anatomiste de talent qui publiera le *traité de tératologie de l'homme et des animaux domestiques en 1927*. En effet, bien avant cette somme, ses travaux piquèrent sa curiosité, de voir tant de maux communs aux espèces humaines et animales. Il a perfectionné l'hémodrographe (vitesse de la circulation sanguine) et du sphygmoscope (sur les variations de pression artérielle).

- **Accès :** 132 rue de Wattignies, Xe arrondissement ; Académie de médecine ; Clinique vétérinaire de Fragonard.
- **Amis connus :** Eugène Petitcolin.
- **Ennemis connus :** aucun.
- **Influence :** 2. Sa notoriété ne dépasse pas le cercle des spécialistes.
- **Compétence :** maître en sciences du vivant [anatomie] et [physiologie animale].
- **Style :** Illuminé (2).

Jésus Marenko

Immigré venu d'Europe de l'Est, Marenko semble être un ancien du voyage qui aurait quitté les siens pour vivre du cirque. Et pas n'importe lequel : le cirque Marenko (voir sa description dans les Groupes). Autoritaire, doté d'un solide bagout, Marenko sait faire fructifier son affaire. Nombre de médecins se pressent à ses représentations pour contempler l'une des plus belles collections de monstres humains… encore vivants.

- **Accès :** place du Maroc, XIXe arrondissement.
- **Amis connus :** aucun.
- **Ennemis connus :** la Ligue des droits de l'homme ; les Romanis.
- **Influence :** 1. Conscient de la précarité de sa situation avec les autorités parisiennes, Marenko sait se faire petit quand les circonstances l'exigent.
- **Style :** Condé (2).

Martin Stranozy

L'expérience vous apprendra qu'il n'est pas de crime vers lequel les déments ne se précipitent ; le mal est leur occupation, la méchanceté leur habitude, le meurtre leur divertissement et le blasphème leurs délices. Qu'une âme en pareil état puisse encore espérer, c'est à vous de juger ; mais il me semble qu'avec la perte de la raison, vous perdez aussi l'espoir de l'immortalité.

Mathurin,
Melmoth l'Errant, 1820

Plein d'espoir, Martin avait quitté son village natal pour chercher fortune à Prague puis dans la Beauce, écœuré par la décrépitude de l'Empire austro-hongrois. Il a mené ses bêtes à l'abattoir de Paris pour ne plus en sortir, alléché par les éloges mensongères de quelques bouchers du coin. Sa famille l'a suivi, mais sa vie n'a pas été à la hauteur de ses espérances. Malgré sa conscience professionnelle, Martin a sombré dans l'alcool pour combattre la fatigue de ces trop longues journées.



La descente aux enfers n'a pas traîné. Le bon père de famille s'est mué en ogre brutal et sanguinaire. Sous l'emprise de ce que les médecins ont décrit comme une crise de délirium tremens, il a étranglé son épouse adorée et l'a mutilée comme une pièce de bétail. Cette crise suffisait à l'innocenter en plaidant l'irresponsabilité, mais la culpabilité est lourde vis-à-vis de ses enfants qui ne connaissent pas toute la vérité.

Depuis, la vie a repris un cours presque normal. Les carcasses sont devenues son exutoire et son purgatoire. Cependant, suite à cet évènement, il est devenu la proie d'hallucinations cauchemardesques qui le plongent dans une toute autre réalité de rêves sanglants dont il s'échappe avec grand peine.

Selon lui, le châtiment divin s'accomplit sous la forme de la possession de son âme par un esprit tourmenteur. Pour cette raison, il est toujours soigné à la Salpêtrière et les plus éminents spécialistes se pressent à son chevet.

- **Accès :** 47-83, boulevard de l'Hôpital, XIII[e] arr. : il s'agit de l'Hôpital Salpêtrière ; auparavant, il vivait Quartier de la folie Méricourt.
- **Amis connus :** aucun. C'est tout de même un tueur fou. Même si Lacassagne ne cache pas sa compassion pour lui…
- **Ennemis connus :** Stoppes, épouvanté par les séances qu'il a consenties à son chevet.
- **Influence :** 3.
- **Objectifs :** s'échapper de cet asile à tout prix. une part de lui-même aspire à retrouver la douceur du bercail, l'autre tente obstinément de se libérer pour pouvoir, sous influence, commettre d'autres forfaits. Pour cela, il tente de convaincre aliénistes et criminologues que son cas n'est pas désespéré. Son éloquence peut l'y aider.
- **Compétence :** maître en traque et en larcin.
- **Style :** Illuminé (3).
- **Traits :** origine : paysannerie, Bohème Moravie ; métier : équarrisseur dans un abattoir ; passions pour l'absolu et pour l'alcool ; tabou : sa superstition religieuse ; tempérament colérique et tendance paranoïaque. Veuf avec trois enfants.

Jean-Martin Charcot

« Voilà la vérité »

Voilà la vérité. Je n'ai jamais dit autre chose ; je n'ai pas l'habitude d'avancer des choses qui ne soient pas expérimentalement démontrables. Vous savez que j'ai pour principe de ne pas tenir compte de la théorie et de laisser de côté tous les préjugés : si vous voulez voir clair, il faut prendre les choses comme elles sont.

Il semble que l'hystéro-épilepsie n'existe qu'en France et je pourrais même dire et on l'a dit quelquefois, qu'à la Salpêtrière, comme si je l'avais forgée par la puissance de ma volonté. Ce serait chose vraiment merveilleuse que je puisse ainsi créer des maladies au gré de mon caprice et de ma fantaisie. Mais à la vérité, je ne suis absolument là que le photographe ; j'inscris ce que je vois...

Cette étonnante déclaration émane du Professeur Charcot, médecin à la Salpêtrière à la fin du XIX[e] siècle

Jean-Martin Charcot est un brillant neurologue mort en 1893 et connu du tout Paris comme le maître de la Salpêtrière. Très tôt orphelin de mère, il avait appris le magnétisme de l'abbé Faria, lui-même disciple de Mesmer. Frappé par les ravages du choléra, il devint un travailleur infatigable, traversant les épidémies, les révolutions au chevet du peuple.

Depuis 1862, il œuvre à la Salpêtrière et y donne des leçons ouvertes au public dès 1879. Cela assied sa notoriété. Les réceptions du mardi soir, dans ses appartements de Varangeville (à Saint Germain), réunissent le gratin : Lépine, le cardinal Lavigerie, Pasteur, Gambetta, les Goncourt et l'empereur du Brésil.

Charcot vit une passion avec la Salpêtrière, qu'il considère comme un musée pathologique vivant, une métropole de la misère nerveuse. Il se repose sur Blanche Wittman, la « reine des hystériques » devenue avec le temps une talentueuse comédienne…

De folles, il en fait des gloires éphémères du Paris mondain. Les démonstrations d'hypnose font adopter à ces dames des poses d'extase quasi mystiques qui déclenchent les cris admiratifs de la foule. Son regard est pénétrant, son discours laconique et sentencieux ; sa pose et son port princiers conditionnent un public muet, attentif et recueilli.

Le décor est de taille : les murs de la grande salle sont tapissés d'une myriade de tableaux anatomiques, de clichés, un pêle-mêle de bocaux, d'instruments chirurgicaux ; l'image en cire d'une vieille femme nue pudiquement inachevée ; des bustes par dizaines, parmi lesquels celui de Gall, le physiognomiste fort célèbre.

Charcot est un ami de grands physiologistes comme Claude Bernard. Il tente de créer un pont entre ces habiles anatomistes et le monde de l'hôpital. C'est à lui qu'on doit certaines connivences entre l'école vétérinaire de Fragonard et la Salpêtrière. Il gagne ainsi sa réputation de thaumaturge, régnant sans partage dans le domaine de l'hypnose médicale jusque 1889, où le congrès international tourne à l'avantage de ses détracteurs de Nancy.

La disgrâce relative et la rançon de l'âge ont finalement raison du maître en 1893. En 1882, Guy de Maupassant n'y va pas de main morte : « *Nous sommes tous des hystériques depuis que Charcot, cet éleveur d'hystériques en chambre, entretient à grand frais un peuple de femmes nerveuses auxquelles il inocule la folie, et dont il fait en peu de temps des démoniaques.* »

Charcot est une aide précieuse pour tout PJ désireux de se renseigner sur des maladies nouvelles, pas encore « cataloguées ». Il possède également des connaissances sur les possessions et les maléfices médiévaux (sa bibliothèque recèle un exemplaire du *Malleus Maleficarum*).

LIEUX

L'Hôtel-Dieu

Voici l'antichambre où arrivent bon nombre de malades ou de blessés, et donc le premier lieu visité par les enquêteurs à la recherche d'un infortuné ayant subi quelque dégât physique.

Datant du Moyen Âge, l'ancien Hôtel-Dieu devait être détruit au nom d'une plus grande salubrité et d'une mise aux normes au vu des avancées médicales. La décision, prise en 1868, de la réfection, aboutit à une reconstruction terminée en 1878. Tout proche de la cathédrale Notre-Dame, il comporte près de 600 lits mais accueille souvent plus de 900 malades. On place le surplus dans une annexe entre la Seine et la rue de la Bûcherie, dans l'ancienne salle des morts. Ou alors, les malades attendent dans des brancards. Les bâtiments comportent un troisième étage qui n'a pas été aménagé, la réglementation des hôpitaux l'ayant prohibé ; ce sont donc de gigantesques combles rarement visités par le personnel soignant débordé.

L'Hôtel-Dieu se dédouble d'une partie administrative, où l'on accueille et répartit les patients du département entier, et d'une partie scientifique, avec l'amphithéâtre des professeurs et les laboratoires de pharmacie, chimie et histologie, annexes de la Faculté de médecine. L'accueil se fait au bâtiment en face du parvis, avec 20 médecins, 15 chirurgiens, 3 accoucheurs, 12 pharmaciens, un personnel d'élite. C'est eux qui délivrent les bulletins d'admission dans les divers hôpitaux de Paris.

À la suite du Bureau central se trouvent les cabinets de consultations gratuites, puis le bureau, le laboratoire et les réserves du pharmacien en chef ; les approvisionnements occupent le reste des portiques de gauche et de face ; le rez-de-chaussée du portique de droite est consacré aux cuisines et aux offices. Des services sont placés au sous-sol, manquant d'éclairage et nécessitant l'allumage du gaz. Les salles au-dessus sont mieux loties, avec de grandes fenêtres donnant sur des cours intérieures arborées. La lingerie prend des aspects plus austères, avec ses vastes casiers, rangés comme dans une bibliothèque.

C'est là qu'on s'aperçoit que la majorité du personnel est composée de religieuses, de ces « mères » indulgentes qui laissent fumer la pipe dans les dortoirs, qui aident les convalescents à déambuler dans les galeries. Elles occupent l'étage supérieur du bâtiment en façade sur le quai des Fleurs, et vivent selon la règle des Augustines. Ce n'est qu'en 1908, que les religieuses Augustines quittent définitivement l'Hôtel-Dieu.

Les salles des malades comportent 24 lits et sont bordées de certains services (bains, lavabos, escaliers, cabinets de surveillance). Elles sont réparties en fonction des deux grands bâtiments, l'un pour les hommes, l'autre pour les femmes, avec plusieurs passerelles qui permettent d'aller facilement de l'un à l'autre... Autre tolérance : sur une longue table, placée entre deux rangées de lits, des groupes de convalescents à capotes grises jouent aux dames, le seul jeu qui leur soit permis.

Les visiteurs lointains arrivent généralement aux écuries, proches des logements des serviteurs. Un parloir a été installé dans le bâtiment sur le quai, avec les vestiaires, buanderie et réfectoire appropriés à une vie communautaire. Plus macabre, le bâtiment des morts, non loin de la chapelle, avec son dépôt des cadavres, sa salle d'autopsie, et le laboratoire de la faculté.

La répartition des malades se fait dans le reste des hôpitaux de Paris, dont voici une liste non exhaustive :

- Hôtel-Dieu (avec un service ophtalmologie)
- Beaujon
- Cochin
- Saint-Antoine
- Laënnec
- Necker (avec un service maladies urinaires)
- Enfants Malades
- Saint-Louis (pour les syphilitiques)
- Salpétrière (pour la neurologie)
- Sainte-Anne (pour les maladies mentales)
- Broca (pour la gynécologie)

Personnages connus : Bierhoff, Eugène Doyen, Alexandre Delarche.

La Morgue

Quand la Seine empoigne un homme, elle vous le prend au collet comme un sergent de ville et l'emmène dans son lit. Les matelas de ce lit sont rembourrés de tessons de bouteilles, de bottes moisies, de chiens et de chats sans poils, enfin la quintessence des immondices de Paris, la ville aux immondices. La Seine est capricieuse comme une femme ; elle a des fantaisies. Elle garde son nouvel amant quelquefois un jour, quelquefois une semaine, quelquefois un mois, selon que le cavalier lui plaît. Puis, fatiguée, elle le lâche en le parant de ses couleurs. Il revient vert ou jaune. Alors la Morgue ouvre ses grands bras et s'empare des restes de la Seine.

À l'origine, la morgue, c'est ce guichet à l'entrée des prisons où l'on expose les détenus pour bien les reconnaître à leur arrivée. Les défunts sont des prisonniers de la mort et on les expose à la vue des vivants, traditionnellement au Grand Châtelet, sur l'île de la Cité, depuis le début du XVIII[e] siècle. Les sœurs de Sainte Catherine, une fois l'exposition terminée, inhumaient ces corps inconnus dans la fosse des misérables du cimetière des Innocents, déversé aujourd'hui dans les catacombes.

En 1804, on édifie enfin ce bâtiment quai du Marché Neuf, à la démolition du Châtelet, à la place d'une vieille boucherie...Trois salles y sont aménagées : celle pour l'exposition, celle pour les dissections et examens éventuels, celle pour la mise en bière.

La salle d'exposition se trouve sur la gauche du vestibule dans lequel on pénètre par la double porte cochère, surmontée du drapeau français. Deux séries de cinq tables en marbre noir sont disposées derrière une vitre. La première montre des tables inclinées vers le public, pour les macchabées, sur lesquels on déverse de l'eau par des robinets, afin d'en amenuiser la décomposition. Seules les parties intimes sont masquées par des morceaux de cuir. Les vêtements du défunt sont accrochés au moyen d'une barre de fer munie de crochets. À droite du vestibule, une porte verte avec l'inscription « greffe », ouvert de 10 à 16 heures, et qui reçoit par une autre porte sur le pont Saint-Michel.

Deux tables de dissection se dressent dans la salle du même nom, avec un appareil de désinfection relié à un fourneau, et des placards contenant des réactifs et du formol. Il n'y a qu'une fenêtre et une lucarne pour aérer la pièce, toute deux regardant vers le fleuve. La salle de dissection communique avec le garage dans lequel on trouve le tombereau amenant les cadavres non reconnus au cimetière, une ambulance de couleur verte. On y trouve aussi l'escalier pour l'étage, et derrière l'escalier, le lavoir ouvert sur le garage, où l'on lave une dernière fois le cadavre avant son ultime voyage.

Administrativement, la morgue est rattachée à la première division de la préfecture de Police. Un médecin inspecteur, un greffier, deux garçons de service composent son personnel. Le médecin est d'abord chargé de vérifier si l'état du corps est conforme à l'acte médical qui a ordonné sa translation vers la morgue. Sans cet acte, c'est un refus catégorique d'accueillir la dépouille ! Le greffier consigne tous les renseignements disponibles sur le défunt. Le corps est visible trois jours; dès qu'il est accepté, il est baigné dans le lavoir. Il ne peut être inhumé s'il porte des traces de mort violente et que l'enquête n'a pas été ouverte. L'enterrement se fait dans un cimetière de nuit, avec récupération du reçu par le gardien de la nécropole. Les vêtements et les objets, quant à eux, sont conservés six mois si la famille du mort n'est pas identifiée. À la fin du mois, le greffier fait un état précis des morts, avec identités éventuelles, causes et genres de la mort, heures et lieux du décès. Le registre est double : un reste dans l'établissement, l'autre part dans les archives de la préfecture de police.

Pourtant, la Morgue n'est pas exempte de sentiments. Les scènes déchirantes des familles qui viennent de reconnaître leur proche : comment rester insensible ? La populace qui vient se délecter de la vue d'un cadavre particulièrement repoussant : tête gonflée, stries verdâtres le long des veines, liquide fétide exhalé par la bouche et par le nez... Un examen attentif de ces morts montre une augmentation de cadavres atteints de difformités (la dégénérescence à l'œuvre...). Les médecins mettent les suicides sur le compte de l'aliénation mentale, qui prend elle aussi des proportions admirables. 7 sujets sur 8 parviennent à être identifiés. 3 corps sur 4 sont des sujets masculins.
N'oublions pas non plus de consigner ici un fait qui a bien son importance : chaque jour les journaux enregistrent qu'on a transporté à la Morgue un cadavre, trouvé dans telles ou telles circonstances ; rarement ils sont sûrs du fait, ce qui ne les empêche pas de le raconter dans ses détails les plus minutieux.

Les employés actuels sont peu nombreux : Frédérick d'Orgeval, nouvelle et prometteuse recrue, Clément Pietroni, directeur de l'établissement, Armand Becker, l'homme à tout faire (toilettes des cadavres, entretien des locaux, voiture ambulance). Julien Prudent est le carabin qui s'occupe d'organiser les travaux pratiques des étudiants de la Faculté qui se font à la Morgue. L'établissement reçoit parfois la visite de Casimir Fabre (un éminent entomologiste) venus dispenser un enseignement sur les insectes nécrophages et expertiser certaines découvertes sur les cadavres.

L'Académie de médecine

L'Académie de médecine est l'héritière de celle fondée en 1820. La finalité était de rassembler les savants qui pourraient ainsi mutualiser leurs découvertes, leurs points de vue et bien sûr d'auréoler tous ceux qui auraient la chance d'y siéger. C'est un enjeu de consécration pour les médecins désireux de voir reconnaître leur art, ou envieux des honoraires extraordinaires pratiqués par ses membres. Sa mission officielle : « Répondre au Gouvernement pour tout ce qui intéresse la Santé Publique…s'occuper de tous les projets d'étude qui peuvent contribuer aux progrès des différentes branches de l'Art de guérir… ».

Alors qu'à l'origine, elle tenait ses séances à la Faculté de médecine de Paris, elle migra dans la chapelle désaffectée de l'Hôpital de la Charité de la rue des Saints-Pères, avant d'emménager définitivement dans l'Hôtel de la rue Bonaparte, achevé en 1902.

L'Académie est en relation directe avec le gouvernement, quel que soit sa nature républicaine ou jadis royale et impériale. Grâce à ses avis et ses bourses, elle fait la pluie et le beau temps dans les recherches des savants. Ses condamnations sont des ostracismes définitifs dont pourraient témoigner certains éminents spécialistes, désormais honnis par la profession.

Une forte représentation de ses membres se retrouve dans les loges maçonniques. Le credo de l'assemblée semble être l'aphorisme de Klotz : « *possédons-nous des moyens pratiques d'améliorer la race humaine ?* ». Et s'y affrontent de nombreux partisans de théories inconciliables : eugénistes, humanistes et autres...

Personnages connus : Saturnin Arloing, Alexandre Lacassagne, Cesare Lombroso.

La clinique vétérinaire Fragonard

De même l'anatomiste ne sent pas qu'il est dans un charnier horrible sous l'influence d'une idée scientifique, il poursuit avec délices un filet nerveux dans des chairs puantes et livides qui seraient pour tout autre homme un objet de dégoût et d'horreur.

Claude Bernard,
Introduction à la médecine expérimentale, 1865

L'école vétérinaire date de 1765, époque de Louis XV, avec des objectifs purement militaires. La venue de savants prestigieux comme Fragonard lui-même explique la création d'un centre d'anatomie qui ne concerne pas que les animaux : le musée, plus vieux de France de sa catégorie, présente les splendides écorchés, recréations des systèmes nerveux, sanguins et musculaires d'hommes à partir de cadavres. La technique de Fragonard s'est perdue, mais l'effet demeure : une impression de terreur dégagée par les hommes et les animaux empaillés ou écorchés.

Les chercheurs de l'école vétérinaire ont la double compétence d'anatomie humaine et animale. Un laboratoire flambant neuf vient d'être installé en son sein. Le ministre de l'agriculture, Jean Dupuy, avait chapeauté le dossier car l'enjeu était de taille : trouver des remèdes aux épizooties qui décimaient les troupeaux ou les haras militaires. En 1901, débutent les travaux du bâtiment central (le pavillon des virus) et des bâtiments isolés renfermant les animaux cobayes. Les activités du Laboratoire sont particulièrement fécondes malgré un personnel réduit à son Directeur (Edmond Nocard), au chef du service des recherches (Henri Carré), des contrôles (Jean Rinjard). Eugène Petitcolin est le garçon de laboratoire depuis 1833 ; il s'occupe des moulages des maladies étudiées.
L'animalerie est bien fournie : outre les chevaux, chiens, bovins, on trouve des singes, des lions, des loups pour cerner les affections pouvant toucher les hommes ou les carnivores.

Voilà le clou du spectacle. Les écorchés de Fragonard ont été créés de toute pièce par l'habile anatomiste, à base de préparation naturelle : alcool, dessiccation et ajouts de substances secrètes. Le but n'est pas l'étude mais bien la représentation de la mort. Le cavalier, homme juché sur son cheval entouré de fœtus humains caracolant sur des fœtus de chevaux, est la pièce la plus impressionnante. L'homme à la mandibule possède une mâchoire d'âne, comme Samson contre les Philistins. Il a le faciès menaçant avec ses lèvres retroussées et ses yeux exagérément exorbités. Des fœtus de mort-nés dansant complètent ce sinistre tableau.

Personnages connus : Saturnin Arloing, Eugène Petitcolin.

L'amphithéâtre d'anatomie

Cet amphithéâtre abrite les travaux pratiques des étudiants médecins à l'amphithéâtre du Fer à Moulin, sur la dissection, la chimie et la parasitologie. Parfois, il est ouvert au public pour accueillir une gloire de la science anatomiste (Eugène Doyen par exemple).

Personnages connus : Alphonse Bertillon, Cesare Lombroso, Eugène Doyen.

La Salpêtrière

Me voilà enfin en possession de mon musée pathologique vivant.

Charcot,
chef de service à la Salpêtrière en 1862

L'ancien hospice de la Salpêtrière est devenu un asile d'aliénés et un hospice pour les vieilles femmes et les folles. C'est à la fois un établissement de soin et de charité, ou plutôt une véritable usine renfermant près de 5000 pensionnaires. Finalement, il n'a pas dévié de sa fondation originelle de 1656, où les femmes étaient déjà enfermées entre ses hauts murs. Cet obscur hospice a acquis ses lettres de noblesse sous le patronage de Charcot qui y créa, en 1882, la chaire de clinique des maladies du système nerveux, dédoublé plus tard d'un service de chirurgie.
Devenu le « temple des hystériques », il s'est doté de vastes salles pour accueillir les fameuses leçons du maître, aujourd'hui décédé.

Le bureau du regretté patron est resté dans l'état originel : un fauteuil de bois marron, des chaises cannées noires, une modeste armoire vitrée avec quelques photos de médecins étrangers. Une grande bibliothèque attire l'attention des initiés, comme le révèle Léon Daudet dans le drame des Jardies (1924) : « *Cette bibliothèque était remplie d'ouvrages de sorcellerie, de thaumaturgie et comme un répertoire de tous les détraquements du cerveau. Il émanait d'elle un prestige malsain, mais elle ne devait pas renfermer de grandes richesses.* »
Il est désormais occupé par son second, Janet, qui continue ses travaux sur l'hypnose. Aidé par Dejérine et Babinski, il recherche des signes objectifs des maladies nerveuses sur la physiologie, et étudie particulièrement les bosses de la criminalité. Sans doute qu'à terme, il sera capable de soigner les personnes contractant des déchéances physiques avant qu'elles ne soient trop importantes.
Cependant, le laboratoire de photographie médicale est en berne depuis que les leçons ne sont plus. Restent les archives des poses que prennent les malades, une iconographie riche d'enseignement pour tous ceux qui s'intéressent à l'aliénisme, fixant les symptômes et les descriptions cliniques détaillées. Une certaine tendance au laisser-aller s'empare de l'institution livrée à elle-même et victime des détracteurs de Charcot. Des soucis sont régulièrement signalés dans la salle de garde : une habitude a été prise par ses occupants, qui se fournissent en haschich et en font un usage des plus déraisonnables. Toulouse-Lautrec y a réalisé quelques fresques murales d'un goût des plus tendancieux.

L'asile de Bicêtre

L'asile de Bicêtre a bien mauvaise réputation parmi le peuple. Son allure sinistre, son mur d'enceinte piqué de fer et de tessons séparent irrémédiablement les mondes de la normalité et de la folie.

Les riverains aimeraient oublier cette enclave dans la banlieue sud, mais le lourd tintement de ses cloches des lundis matins leur en rappelle l'existence : les oiseaux sont terrifiés par ce tintamarre et s'éloignent dans des nuées compactes. Sur le portail des champs, entrée principale, on a encore la mention révolutionnaire du «liberté, égalité, fraternité» qui n'a jamais été grattée pendant l'Empire. Mais est-ce une réalité dans l'enceinte de cet asile de près de 21 hectares ?

Tout d'abord, petite description d'ensemble.
À gauche et à droite de l'entrée, des constructions très sobres avec le télégraphe, la salle des consultations, le dortoir des infirmiers et les logements des employés.

Au nord, c'est l'hospice, au sud, l'asile, au centre, l'infirmerie générale et l'église.

Les constructions sont reliées par des galeries couverts qui donnent de faux airs de cloître. Des valides et des handicapés en chariot y déambulent à toute heure. Entre ces bâtiments, des jardinets bien proprets donnent des faux airs de maison de repos.

Dans la Cour d'Entrée, les vieillards et petits infirmes et les aveugles, dont les appartements sont contigus à la bibliothèque des administrés. Cette dernière a reçu une importante donation du docteur Larcher, avec près de 500 ouvrages (dont certains sont des traités ésotériques arabes médiévaux).

Dans la Cour de Sibérie, en face des fossés de l'ancien château, un endroit particulièrement venteux, ce sont les paralytiques, les gâteux, les culs-de-jatte. On y trouve encore des auges à gâteux, lits en forme d'entonnoir pour recueillir leurs urines, foyers d'infection sans nom. De gros efforts d'aération des cellules ont été faits pour éviter les odeurs de fièvre suffocantes.

Dans la Cour de l'Église, services du perruquier, bains des vieillards, salles de réunion et infirmerie générale, dont le RDC est occupé par la pharmacie. Aux étages, les services de chirurgie et de médecine, au 3e, les lits pour convalescents, au 4ème, les malades chroniques. La cuisine aux cinq fourneaux et la cave et le magasin aux vivres attenants sont aussi dans cette partie. Non loin, les scellés accueillent les effets des vieillards décédés attendant le dépôt des ventes. Ils sont bien sûr fermés avec de lourds cadenas. Des écuries complètent le dispositif mortuaire pour évacuer les cadavres.

L'Hospice comprend aussi des ateliers avec 12 chefs ouvriers qui peuvent parfois employer certains administrés, pour la plupart issus des milieux ouvriers de Paris. Citons l'atelier de cordonnerie, d'habillement, de tapisserie, le jardin du marais... Une centaine de femmes y travaillent pour la lingerie, buanderie, chez le tailleur...

L'église est vaste et convenable mais sans originalité architecturale ou décorative. Le grand orgue a sa propre légende : il fut réalisé par un ancien malade qui hanterait désormais cette réalisation de toute une vie. Il existe un chœur de patients qui chante parfois des complaintes inconnues, sans que le chef de chœur, un prêtre, ne puisse se l'expliquer !

Au cœur de l'Asile, on trouve encore le Grand Puits et son treuil actionné par trois machines à vapeur. Cinq bons mètres de diamètre et 58 de profondeurs insondables. Il est encore utilisé pour l'eau potable et demeure sous la responsabilité d'un accrocheur de seaux du Grand Puits, titre devenu héréditaire. Avant l'utilisation de treuil électrique, c'était une prébende très dangereuse :

la corde revenant parfois avec force si le seau se détachait, et venait frapper et tuer l'accrocheur maladroit. Les murs sont constellés d'une épigraphie ésotérique que personne n'a encore songé à déchiffrer. Le puits communique à l'ancien asile condamné par une galerie aujourd'hui impraticable.

Il est aussi à noter qu'une école s'est ouverte en 1878 dans la commune voisine pour fournir un personnel de surveillants laïcs, mieux formé aux exigences de ce pénible métier. Ils viennent dans l'établissement s'y former, mais beaucoup changent d'opinion quand ils font les premiers cauchemars, troublants, liés au passé tumultueux de «Bissestre».

En 1900, les carrières sont encore exploitées autour de Bicêtre, par des piémontais et des tyroliens qui vivent dans des baraques en hiver ou des campements estivaux, dans des conditions précaires. Les gisements épuisés ont cédé la place à des cultures de champignons.

Pour les besoins du jeu, on considère l'ancien asile comme subsistant sur l'aile ouest malgré sa démolition de 1847. De vieux bâtiments abandonnés témoignent encore de l'ancien hospice de Bicêtre, de sinistre réputation. On le dit hanté par bon nombre des patients et des prisonniers qui y ont subi des destinées innommables !

Voyons maintenant comment est organisé le personnel de cet asile.

- Le directeur n'est autre que l'ancien agent de surveillance. Il dirige d'une main de fer le personnel administratif (économe, 7 employés, 2 sous-surveillants), le personnel médical (1 chirurgien, 5 médecins, 1 pharmacien en chef, 13 internes en médecine, 6 en pharmacie, 190 infirmiers, 46 infirmières), celui attaché au service des administrés et le personnel professionnel permanent (29 personnes pour les réparations, les comestibles, le chauffage et l'éclairage, le blanchissage, la salubrité et l'eau).
- Les quelques 30 surveillants doivent stimuler le zèle des autres, signaler les négligences (bonjour l'ambiance), faire l'inventaire des biens (bonjour les vols…) et visiter les salles pour vérifier le nettoyage, l'hygiène des administrés. Ils sont assistés par des sous-surveillants qui brigueront un jour leur poste, eux-mêmes assistés par un suppléant.
- Le service de nuit incombe à un chef veilleur, sous-surveillant pour l'hospice et l'asile, sous-surveillante pour l'infirmerie générale. Il est le lien de l'interne de garde pour signaler les problèmes et doit veiller à l'administration des remèdes.

Tous possèdent des livrets en règle ou des bons certificats de validité ; aucun n'a plus de 45 ans sauf s'il a expressément renoncé à une éventuelle pension d'invalidité. Le respect des supérieurs est scrupuleusement surveillé et appliqué.

Les pharmacies

La pharmacie est le rendez-vous des souffreteux fortunés, des malades imaginaires ou avérés, mais pas seulement. Des médecins y viennent comme des intrigantes écument les grands magasins : ils débusquent la denrée rare, la dernière nouveauté, le phénomène à la mode, ce qui pourra intriguer et satisfaire une clientèle toujours plus exigeante.

Qui n'a jamais contemplé les étals des pharmacies d'autrefois, de lourdes étagères soutenant des pots travaillés aux titres en langue latine, cet idiome merveilleux mais hermétique qui fait fantasmer tout malade en quête d'une panacée. Et comme unique guide dans cette bibliothèque interdite, le pharmacien, capable de retrouver l'aiguille dans la botte de foin.

Il n'y a pas de loi pour contrôler ces pharmacies : le tenancier n'est donc qu'un vendeur de remèdes plus ou moins douteux. Beaucoup de ces élixirs ne figurent pas dans les Codex de médecine : potion du Chartreux contre la goutte, pommade de Royer contre les hémorroïdes, élixir de Godineau pour prolonger la vie, Jouvence de l'abbé Soury... Quand ce ne sont pas simplement des poisons ; des extraits mal dosés de belladone ou de thébaïque par exemple. Comme il n'y a pas écrit la liste des composants, on n'a aucune idée de la mixture qu'on avale.

Les pharmacies sont concurrencées par les épiciers, les droguistes ou les vendeurs de foires, quand ce ne sont pas les médecins qui prescrivent leurs compositions ou les sœurs qui offrent des eaux miraculeuses.

Quant à l'Institut phytothérapique, elle est fortement décriée depuis qu'il s'est installé près de l'Opéra et les jeunes médecins de la faculté qui en sont à l'origine essuient nombre de quolibets.

En somme, on trouve tout et n'importe quoi dans les pharmacies, et un jet devrait être réalisé par le meneur pour jauger de la qualité des produits. Le médecin peut tenter d'expertiser ceux-ci, mais des compétences poussées en chimie, phytothérapie sont rapidement nécessaires. Si l'onguent est mal réalisé, reportez-vous à la règle régissant les drogues et les poisons (p.400) pour déterminer ses effets secondaires.

Le musée Dupuytren

Le musée Dupuytren fut fondé en 1835 par Mathieu Orfila. Il se trouve dans l'enceinte de la Faculté de Médecine de Paris au 15 rue de l'École-de-Médecine. C'était l'époque de la création de la chaire d'anatomie pathologique. Le lieu est riche d'histoire : il recélait le fameux club des cordeliers si actif pendant la révolution française. Ici, se trame désormais une réelle révolution médicale...

Ce musée est relativement étroit, présentant une vaste pièce principale renfermant les collections, avec un vestibule ouvrant sur le cloitre central de la Faculté, repaire du secrétaire chargé de vérifier les entrées.

Le public n'est pas admis; il faut montrer patte blanche, c'est à dire travailler dans ce lieu même, ou être mandaté par une quelconque sommité médicale.

Ce musée est actuellement en pleine déliquescence. La mode de l'histologie, de l'immunologie rendent l'anatomie pathologique presque désuète. Fort heureusement, des subsides versés secrètement par l'État entretiennent les lieux et les collections. Le musée Dupuytren est le théâtre de plusieurs histoires dignes d'intérêt pour vos PJ enquêteurs.



Le catalogue de tératologie d'Houel

Cet immense répertoire est l'œuvre Charles Nicolas Houel mort en 1881. Il compile nombre d'études menées à la Faculté, mais il aurait mystérieusement disparu il a quelques années. Le tome VI sur la tératologie ne fut jamais publié, et ses notes n'ont toujours pas été retrouvées. Certains praticiens, bien au courant du génie de l'auteur, tueraient père et mère pour mettre la main dessus et accéder à une connaissance inédite. Et cela sans savoir que c'est l'actuel concierge qui a volé l'ouvrage, en raison du culte irraisonné qu'il porte à ce médecin disparu.



Les collections

Elles sont richissimes pour un connaisseur : c'est le temple des ostéomyélites chroniques, tuberculoses ostéo-articulaires, syphilis et tumeurs osseuses, de cals vicieux, cas de rachitisme, de phocomélie, de scolioses et de bassins dystociques. En gros, toutes les déformations qui percluent le corps d'infortunés humains. Le musée est en relation avec nombre de colonialistes pour récupérer des défunts de maladies tropicales inconnues, ou érige la mémoire de maladies anciennes quasiment disparues, à travers des galeries de moulages en cire ou en papier mâché.

Des bocaux révèlent des êtres difformes qui ont jeté la base de la science de la tératologie. Outre les embryons, fœtus et nouveau-nés difformes, on y trouve les cerveaux de pensionnaires d'asiles prestigieux comme Bicêtre. La pièce nommée cerveau de Tan permit à Broca de théoriser la doctrine des localisations cérébrales.

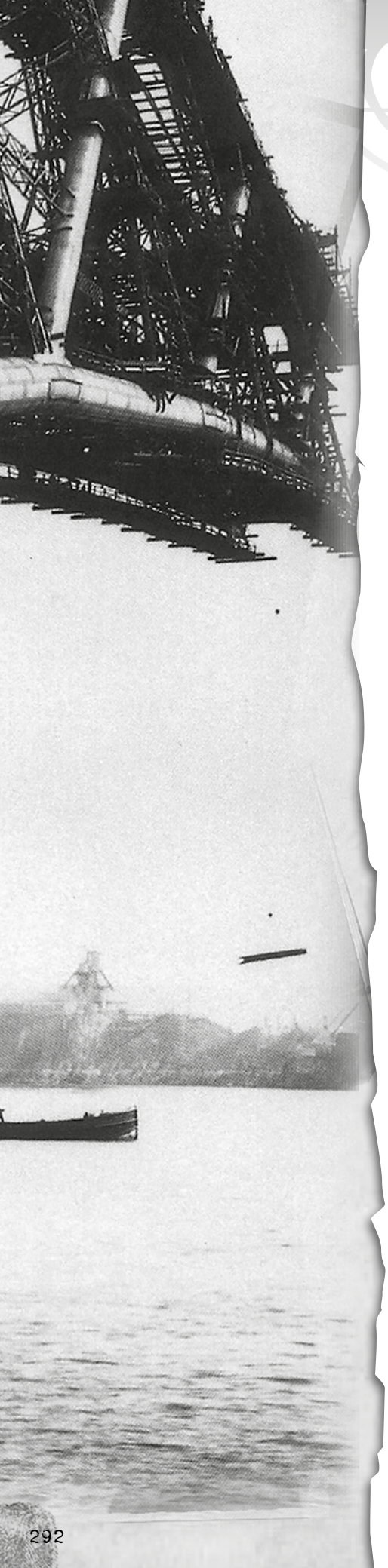
Par ailleurs, une collection importante de clichés retrace les dissections, chirurgies opérées sur les monstres et sur les aliénés, comme les photographies de Désiré-Magloire Bourneville (1840-1909) sur les êtres déchus de Bicêtre. Un must pour tout médecin qui voudrait étudier la déchéance. Le savant Jules Dejerine (1849-1917) a beaucoup contribué à développer ce fichier photographique avec sa femme née Augusta Klumpke (1859-1927), première femme à côtoyer ce monde dédié à la pathologie humaine.



Création des personnages

Chapitre 4





Création des personnages

Philosophie générale

Les parties de *Crimes* sont intimement liées aux profils des personnages-joueurs. La création de ces personnages apparaît complexe mais elle permet de tirer au maximum parti de leurs forces et de leurs failles. Le chapitre suivant en constitue le mode d'emploi.

Cette création n'est pas uniforme, car il n'y a pas qu'une seule façon de jouer à *Crimes*. Vous devrez tenir compte de plusieurs dialectiques comme :

- L'ancrage du personnage dans sa réalité historique : développer sa vie quotidienne et ses contacts, nuancer son profil psychologique et ses motivations ou au contraire faire fi de cela et caricaturer davantage ce personnage pour se sentir moins prisonnier de l'Histoire.
- La conception du personnage en solitaire en le rendant juste viable pour tout type d'enquête, ou le créer en relation avec les PJ des autres joueurs afin que l'équipe soit réellement complémentaire.
- Créer un PJ en voulant l'optimiser pour le rendre plus efficace, privilégier les intrigues personnelles parce que vous êtes davantage intéressé par la narration ou développer tous les aspects de simulation comme son adresse, son métier, sa vie sociale…

Si ces ambitions vous tétanisent, sachez qu'il est aisé de prendre n'importe lequel des PNJ présentés dans ces deux livres, et de l'approfondir un peu pour obtenir votre personnage-joueur. Les personnages prêts à jouer qui agrémentent les divers scénarios de la gamme de *Crimes* sont aussi de bons choix, surtout si vous les choisissez en équipe. Ils ont l'avantage d'être conçus pour fonctionner ensemble, même si vous pouvez prétendre à la même prouesse si vous suivez nos conseils sur la création d'une équipe p.296.

Amateurs chevronnés de jeux de rôles, sachez qu'il n'existe pas de classe de personnage ici, et qu'il convient d'assembler diverses pièces de puzzle pour accoucher de votre créature, qui aura ainsi l'avantage de ne pas rentrer dans une case trop réductrice. L'autre intérêt à cette absence de canevas est qu'il est virtuellement possible d'incarner tout type de protagoniste ayant traîné ses guêtres à la Belle Époque, du cheminot à la belle de nuit, en passant par l'égoutier ou le riche bijoutier, le fier député ou l'infâme chevalier du brouillard prêt à suriner son prochain. Enquêteurs probes ou véreux, parangons de vertu ou indécrottables criminels, l'éventail de la *Comédie Humaine* vous est ouvert !

Conseils avant toute création

À quoi faut-il penser avant de créer son PJ

Dans quel but crée-t-on un personnage joueur ?

Nous touchons là à l'essence du jeu de rôles tel que nous l'avons expliqué plus haut. Le personnage-joueur (PJ) est le lien entre le joueur et le monde dans lequel il évolue, il se doit d'être cohérent avec ce dernier, d'offrir un maximum de possibilités par rapport aux attentes du joueur.

Étant donné que dans *Crimes*, le PJ subit de plein fouet ce qu'il voit et ce qu'il découvre, que les répercussions psychologiques sont nombreuses et forment la quintessence du jeu, on se rend compte que l'attrait principal, au-delà des enquêtes et des explorations, réside dans l'évolution-même du personnage. Gardera-t-il l'équilibre ? Deviendra-t-il l'un de ces individus fourbes qui semblent pulluler dans cet univers en déréliction ? Traversera-t-il le miroir pour goûter aux joies de la criminalité ou aux affres de la déraison ? Sera-t-il déchu et rejoindra-t-il les bataillons de monstres humains, les maudits de cette fin de siècle ?

Nous vous donnons ici des conseils, destinés à vous, joueurs qui souhaitez incarner un alter ego original, et gérer au mieux son parcours dans ce monde sans concession. Ces conseils ont pour corollaire ceux qui figurent dans le manuel du meneur. En effet, le PJ est une création collective, le meneur ayant pour charge de solliciter au mieux ses fragilités et ses failles et de le mettre parfaitement en scène ; il se doit donc de bien le connaître.

Concilier les attentes de chacun

Chaque joueur a ses propres attentes quand il s'installe à une table de *Crimes*. Certains mettront le primat sur la résolution de l'enquête par leurs propres compétences et souhaiteront optimiser leurs personnages. D'autres s'appuieront sur le contexte narratif, en comptant faire les bonnes rencontres et utiliser les meilleurs contacts pour pallier leurs insuffisances. D'autres compteront sur la reconstitution de la Belle Époque pour goûter à l'ivresse du dépaysement.
Il est vraiment utile de faire le point avec le meneur quant à la façon dont il voit les choses. Optimiser son personnage alors que les adversaires sont bien plus puissants que le groupe de PJ peut être frustrant. Développer des relations avec des PNJ qui n'interviendront jamais dans le jeu l'est tout autant.

Optimiser les savoir-faire du personnage

Votre but est de résoudre les énigmes en préservant autant que possible l'équilibre psychologique de votre PJ. Ou alors, de sombrer corps et âme dans une déchéance sans fond et outrepasser les limites de l'homme pour devenir génial, surpuissant ou immortel. Bref, votre personnage doit être taillé comme un diamant pour affronter tous les défis. Voici deux options qui s'offrent à vous :

- **Créer un spécialiste**. Un PJ qui excelle dans son art : détective chevronné, médecin légiste, journaliste pointilleux, homme politique reconnu, érudit respecté… Il possède un pôle d'excellence sur lequel il pourra faire reposer ses jets de dés, avec de probables et nombreuses réussites. Il trouvera sa place dans un groupe de PJ qui sera son complémentaire, assurant là où lui-même n'assurerait pas. Attention cependant à ne pas surestimer le plaisir qu'il procure. Le spécialiste peut très bien se retrouver dans des situations où ses domaines d'expertise seront inutiles, faisant de lui un individu vain, surnuméraire au groupe. Mais cette situation est source d'intérêt car il devra alors se débrouiller avec le reste de ses compétences, avec de grosses difficultés à la clef. Un challenge peut-être, mais qui pourrait vous rebuter si pour vous, seuls comptent les succès…

- **Créer une tête brûlée**. Vous vous apercevrez que plus le PJ tente des actions, plus il est susceptible d'échouer et son équilibre psychologique est alors mis à mal, entraînant au bout de quelques scénarios sa déchéance. Un brillant scientifique devient savant fou, un gardien de la paix intègre devient proche d'un génie du crime, un cambrioleur génial devient un homme aux mille visages instable et irrattrapable. Cette déchéance se traduit par des accès de folie, de plus en plus longs et aigus, mais aussi par des malédictions et des pouvoirs surhumains et une capacité de dépassement des limites d'un homme traditionnel. Un côté héroïque contrebalancé par des épées de Damoclès mais qui pourrait séduire le joueur.

L'importance de la narration

Vous aimez les belles histoires et les personnages livrés aux dilemmes moraux, aux remords et aux regrets, proies des grands problèmes de l'époque dans laquelle ils évoluent ? Vous pouvez dès lors jouer sur des paramètres comme les Convictions politiques ou religieuses, sur les Passions qui le dévorent, les contacts qu'il entretient ou les Tabous et les Perversions qu'il voudrait masquer. Deux options, là encore :

- **L'opportuniste :** il suit et incarne les grands idéaux de la Belle Époque, qu'il soit soldat français patriote voulant récupérer par le fer l'Alsace, savant scientiste cultivant sa foi dans le progrès, prêtre intransigeant conservant son allégeance envers la grandeur du Saint Siège, colonialiste convaincu de la mission civilisatrice de l'Occident triomphant… Le PJ constitue alors une facette de l'univers de jeu, mais pas forcément une image d'Épinal. Il est intéressant de voir évoluer un personnage aux croyances vivaces, livré au doute au fur et à mesure de son évolution (et si la Prusse avait bien des droits sur l'Alsace ? Et si le progrès recélait des dangers inconnus ? Et si le Pape n'était pas si infaillible ? etc.).

- **En porte à faux :** le PJ possède des idéaux qui vont à contresens de l'opinion majoritaire ou de l'intérêt collectif. On y range la femme suffragette trop en avance sur un temps si machiste, le membre d'une société spirite ou théosophique dont les théories fumeuses alerteront les

bien pensants. Le PJ peut également posséder des passions qui feront de sa vie une impasse : un goût immodéré pour l'absolu le jetant dans une quête spirituelle sans fin, un amour fou pour un personnage déjà marié ou autrement convoité, des pratiques douteuses sur le plan moral qui le condamnent à une double vie bien difficile à préserver.

La simulation

Vous préférez faire de votre personnage un pur produit de son époque, aussi vraisemblable que possible. Pour vous, le cadre historique est aussi important que l'aspect narratif, le genre policier ou horrifique. À ce niveau, vous pouvez créer de toute pièce un PJ sans vous préoccuper de savoir s'il saura survivre, s'il sera adapté aux situations données. Vous voulez juste créer un personnage naturaliste, comme ceux qui peuplent les romans de Balzac ou de Zola, sans compétence particulière ou sans spécialité. Juste un homme ou une femme accrochés à leur réalité et en aucun cas prédestiné à vivre les péripéties de *Crimes*. Ce choix peut être audacieux et payant, tout dépend comment vous envisagez vos aventures :

- **Vous voulez affronter des énigmes policières.** Choisir un quidam qui n'a aucune compétence particulière d'enquêteur est suicidaire. La plupart du temps, votre alter ego échouera à ses tests et ne pourra récolter ou analyser les indices clés. Il vaut mieux le concevoir en accord avec une profession, avec un type particulier.
- **Vous préférez des situations purement fantastiques, voir horrifiques**. Le défi est alors intéressant. Votre personnage ne sera absolument pas adapté ni préparé à cela. Est-ce un mal ? Pas forcément ! En tant que joueur, vous devrez trouver ses ressources cachées, le voir poussé à ses ultimes retranchements. Et peut-être alors devenir un héros, sortir de l'anonymat ou de la masse.

Il n'y a pas à choisir entre ces trois tendances.
Ce ne sont que des directions dans lesquelles s'engagent plus ou moins chaque table de jeu. Si vous voulez une aventure plutôt rocambolesque sans souci de vraisemblance, optez pour des personnages « optimisés », collant à un genre bien déterminé. Pour leur donner de la profondeur et de la personnalité, relisez le paragraphe sur l'importance de la narration. Des dilemmes, intrigues secondaires, enjeux personnels ne peuvent que lui donner la chair qui pourrait manquer à un héros trop stéréotypé. Enfin, un apport simulationniste n'est jamais de trop : parfois, on a la sensation qu'un PJ est juste projeté dans sa réalité historique sans jamais avoir de lien avec elle. Pourtant, s'il a une activité professionnelle en parallèle à sa vie aventureuse, s'il est confronté à de simples problèmes d'argent, il acquiert une vraisemblance qu'il n'aurait pas sans ces « tracas quotidiens ».

Préférer les prêts-à-jouer des scénarios ou créer un PJ de toute pièce ?

Les deux, mon capitaine.
Tout dépend des attentes de chacun.

De nombreux scénarios prévus pour *Crimes* utilisent les prêts-à-jouer (*Aube de Sang, Bombyx, Hypnos, Transylvania, Reaped Roses* pour ne citer que ceux-là). L'avantage est d'avoir des PJ clés en main et calibrés pour l'aventure qu'ils vont vivre : leurs caractéristiques correspondent au genre voulu, à l'environnement choisi.

Les prêts-à-jouer ont également l'avantage d'avoir des liens très précis avec l'intrigue en cours : des fantômes de jeunesse (certains liés à Lewis Carroll, héros malgré lui de *Reaped Roses*), une motivation personnelle, une résonnance par rapport à leurs convictions ou leurs origines. De plus, ces prêts-à-jouer sont conçus pour avoir des interactions entre eux, développer des intrigues secondaires qui resserrent les liens entre les PJ ou les distendent, menaçant la cohésion du groupe…

En bref, les prêts-à-jouer ont un avantage : d'avoir des personnages prêts à l'emploi et taillés sur mesure pour jouer CE scénario, et AU SEIN de leur groupe.

Par contre, tailler un PJ sur mesure, c'est avoir l'assurance de jouer le rôle que l'on souhaite. Bien sûr, c'est aussi s'exposer à l'inconnu et le confronter à des dangers pour lesquels il n'est pas forcément adapté.

D'où la tentation pour le joueur de donner à son personnage une compétence particulière, un pouvoir, un domaine d'expertise qui le tireront d'affaire.

Mais est ce bien raisonnable ? Car c'est l'occasion aussi de créer un personnage à part entière, qui n'a a priori rien d'exceptionnel et qui est forcé de compter sur ses minces possibilités pour survivre. Et le challenge pour le joueur qui est de puiser dans des ressources cachées, inattendues, de regarder ailleurs que les caractéristiques chiffrées de son alter ego pour y parvenir.
Ce type de personnage jeté dans un maelstrom de périls hors de sa portée habituelle est généralement plus attachant que les « spécialistes » qui sont forcément dans leur élément.

L'acquisition d'expérience sera d'autant plus intéressante puisque les points de développement seront dépensés autrement que pour l'optimisation des PJ.
Il sera encore plus gratifiant de voir ce personnage lambda se développer au forceps, ayant survécu là où l'on ne l'attendait pas.

Incarner des PJ différents

Incarner les prêts-à-jouer de ces deux livres

Si l'un des prêts-à-jouer (c'est-à-dire les personnages déjà construits pour l'aventure) vous attire particulièrement, ou si vous pensez qu'il est plus simple d'adopter un personnage déjà construit et imbriqué dans des intrigues, vous pouvez opter pour cette solution. Le meneur vous donnera accès aux informations contenues dans son dossier secret dans le *Manuel du Criminel*. Après, il ne reste qu'une seule étape : le paramétrage de ses caractéristiques, en utilisant les règles de création des personnages. Bien entendu, le meneur peut autoriser le dépassement de points de création pour des prêts-à-jouer plus chevronnés.

Incarner des prêts-à-jouer historiques

Parmi les prêts-à-jouer présents dans cette édition, vous trouverez des personnages inspirés plus ou moins fidèlement de figures historiques. Vous trouverez également d'inépuisables inspirations si vous effectuez quelques recherches sur la Belle Époque. C'est parfois grisant d'incarner des « barons » de la Belle Époque, spécialistes dans leur profession (le journaliste Dupuy, le procureur Beaurepaire, et pourquoi pas Louis Lépine ?).

Quelques précautions d'usage : le joueur et le meneur auront un dilemme à résoudre, à savoir si le prêt-à-jouer en question va s'éloigner de sa trajectoire historique ou si le joueur n'aura aucune latitude pour modifier sa destinée. Il est essentiel de trancher, afin que tout le monde sache ce qu'il est possible de réaliser sans encourir des frustrations.

La seconde solution semble un peu rabat-joie et pourtant, il est intéressant d'être confronté aux mêmes problèmes que le véritable personnage en question.

Incarner des criminels

Crimes n'est pas un jeu unidirectionnel avec de gentils enquêteurs qui traquent d'affreux criminels. La contamination réciproque amène les uns dans l'illégalité, les seconds dans le costume du repenti.

Il est donc désormais possible et encouragé d'incarner des PJ sombres, ayant arpenté les chemins du crime, et confrontés à leur passé, ou à leur présent s'ils ne sont pas encore « rangés » du côté de la justice.

Cet état de criminel peut être inné (c'est le métier de base du PJ) ou acquis, à force de tremper dans les milieux louches ou à force d'accumuler les déchéances.

Ces PJ peuvent être des repentis qui aident les autres PJ n'ayant pas quitté la sphère de la légalité.

Ou alors, on peut concevoir un PJ criminel qui aiderait ses comparses pour mieux les perdre : en effet, responsable du crime qu'ils cherchent à résoudre, il a tout intérêt à ce que l'enquête échoue ! Parfois même, certains personnages des deux côtés de la loi peuvent courir après le même lièvre. Souvenez-vous de *M le Maudit*, poursuivi à la fois par la maréchaussée et par la Cour des Miracles locale, offensée par les crimes abjects qu'il avait commis...

Enfin, on peut étendre ce profil à toute l'équipe. Le but du jeu change alors radicalement : l'équipe cherche à échapper aux enquêteurs, à brouiller les pistes, ou à perpétrer le délit, le trafic, le crime qu'elle a échafaudés.

La partie dédiée à la criminologie de la partie « comment mener une enquête » vous donnera de savoureux exemples de carrières de criminels, tendres ou endurcis.

Comment approfondir son personnage

Tout dépend de ce qu'on attend du jeu. Mais même le personnage qui réussit tous ses jets, optimisé pour toute situation, même le PJ le plus fouillé dont le biopic comporte 13 pages pourront se révéler particulièrement fades. Il y a donc des pistes à explorer si vous souhaitez leur donner une dimension émotionnelle.

Vous identifiez-vous au PJ ? Avez-vous une certaine empathie parce que vous partagez ses valeurs, ou au contraire, est-il aux antipodes de ce que vous appréciez ? Les contradictions qu'il vit (passions, tabous, convictions par exemple) sont-elles suffisamment intéressantes pour que vous vouliez relever le défi de les résoudre ? Même si le PJ est une ordure, n'ya-t-il pas des aspects particulièrement attachants qui le rachèteraient presque de ses défauts ?

A-t-il des faiblesses, des handicaps à compenser ? Est-il un paria social, avec des blessures du passé à panser ?

A-t-il une part de mystère, un côté sombre qui serait intéressant de développer, dans le cadre d'un glissement vers la déchéance ? Comment le verriez-vous évoluer ?



Conseils sur la création d'une équipe viable

L'auberge espagnole ou les incorruptibles ?

Les relations réciproques entre les PJ sont l'un des sels qui animent le monde de *Crimes*. En effet, les sessions de jeu donne la part belle au roleplay, et les profils de PJ sont suffisamment fouillés pour que les joueurs soient encouragés à détailler les pensées et les actions de leurs personnages, à les confronter entre eux, à multiplier les phases de dialogues.

Il y a aussi d'inévitables mises au point de plans, d'hypothèses qui relèvent de cette dynamique de groupe.

D'un point de vue purement simulationniste, on est aussi en droit de réclamer une certaine cohérence dans les équipes formées par les joueurs : pourquoi un député parisien devrait se coltiner la présence odorante d'un écorcheur de chiens et de chats, comme dans le scénario *Institut Pasteur* ?

Comment les joueurs feront-ils pour justifier que ces deux personnages, qui sont des antithèses l'un pour l'autre, continuent à se côtoyer dans diverses aventures ?

Pour quelle raison justifierait-on que des PJ n'appartenant pas aux mêmes genres enquêtent ensemble ?

Crimes ne propose pas uniquement des équipes de PJ homogènes, comme dans d'autres univers où la cohérence entre les personnages doit être de mise. La raison est simple : l'univers du Crime n'est pas l'apanage de ceux qui en font leur métier, il touche toute personne susceptible d'en être la victime.

C'est parfois d'un personnage complètement hors de son contexte et peu compétent que jaillissent les meilleures expériences de jeu de rôle.

Néanmoins, il est difficile de concilier le profil de plusieurs personnages qui n'ont pas été pensés pour se retrouver ensemble. C'est pourquoi de nombreux meneurs préfèrent recourir à des créations guidées, à des PJ prêts-à-jouer qui incorporent déjà suffisamment d'atomes crochus pour se retrouver rapidement complémentaires.

Cependant, on aboutit peut-être à des schémas de jeu plus téléphonés, alors que la diversité amène davantage d'improvisation et de dynamique dans la vie du groupe. Voici donc quelques pistes de réflexion pour savoir comment vous allez gérer ces savoureuses interrelations entre PJ.

Quelles sont les caractéristiques des groupes ?

L'élément appelé **Nature du groupe** vous donne le premier tempo. Elle détermine la nature profonde de ce qui rapproche les PJ : avoir le même commanditaire, être des collègues de travail, avoir vécu le même événement traumatisant… C'est leur point commun, élément fédérateur expliquant pourquoi ils agissent ensemble.

Les **Objectifs du groupe** nous renseignent sur leurs objectifs communs, les buts auxquels il prétend, les lieux de réunion, les routines qu'il met en place. De quelles façons les membres du groupe vivent-ils leur collectivité ?

La **Réputation** utilise une échelle de 1 à 4 et fonctionne comme une jauge. Elle représente la notoriété qu'a pu se construire le groupe auprès de la presse et des principaux agents de l'ordre public. Ce score peut être négatif et représenter la disgrâce, voir l'aversion de ces derniers envers vos PJ, surtout s'ils forment une équipe de criminels. À ce moment-là, cette Réputation négative sera un atout pour évoluer dans le monde de l'illégalité. Ce score s'ajoute aux Potentiels utilisés par le PJ quand il se présente comme membre du groupe. Nous pensons notamment aux interactions sociales, basées sur le Potentiel Social.

> Attention, cette jauge n'est pas similaire à la Loyauté des contacts qui a pour fonction de voir à partir de quelle mesure ces derniers sont mobilisables. Ici, la réputation reflète l'aura du groupe, son prestige et influe uniquement sur les relations sociales !

Une ou deux autres jauges peuvent être ajoutées pour traduire un paramètre que le groupe doit tout particulièrement affronter : son trésor de guerre, ses dissensions internes, les bonnes grâces du préfet de police, sa discrétion vis-à-vis de la presse… Des suggestions peuvent être trouvées plus loin, dans le chapitre sur les « Équipes-type d'enquêteurs ».

Afin d'illustrer notre propos sur les équipes de PJ, voici quelques pistes...

- Le crime « tombe sur la tête » des PJ (par exemple, tous sont témoins d'un meurtre et doivent, en tant que suspects, s'intéresser à la résolution de l'enquête).
- Donner à chacun un prétexte particulier et secret (dans l'*Institut Pasteur* de notre premier kit de démo : lors du crime initial, tous les PJ sont présents pour des motifs différents ; certains sont des souscripteurs, d'autres attendent une vaccination, d'autres sont des « sous-traitants », etc.).

- Frapper là où ça fait mal (un des contacts ou un PJ est directement menacé).
- Les PJ font partie d'une brigade particulière fictive créée par Lépine (le sujet est abordé rapidement dans le prologue du 1er livre de base).
- Les PJ sont membres d'un club d'enquêteurs, d'une société secrète, ou des affinités les poussent à courir le crime comme passe-temps ou en tant que missionnés.

Créer une dynamique de groupe : les plots

La première aventure s'est terminée et les PJ doivent tranquillement rentrer dans leurs foyers. Désormais, ils n'ont plus à se rencontrer, sauf s'ils ont convenu de se réunir chaque année pour fêter leur victoire sur l'adversité. Bref, ils n'ont plus rien à voir ensemble… Sauf que. Il reste quelques stratagèmes pour les lier de façon plus définitive…

Comment concilier autour d'une table des personnages parfois trop disparates ? Des histoires secondaires appelées plots vous aident à installer ce petit plus qui pimente les interrelations entre vos PJ. Le Meneur propose ces plots aux joueurs qui tantôt soudent leurs alter ego, tantôt les opposent dans des conflits personnels enrichissants.

Accomplir ces petites trames scénaristiques ouvre à une bonification en points de développement à la fin du scénario.

- **Tu es mon obligé :** l'un des PJ a contracté une dette envers un autre, est passé à son service ; ils ont donc une raison toute professionnelle, sociale de se voir de nouveau !
- **Tu es mon amour :** amour partagé, ou amour refusé, un PJ est devenu la passion principale ou secondaire d'un autre PJ et les scénarios vont être pimentés par ce type de mélodrame…
- **La même épée plane sur nos têtes :** de par leurs aventures communes, les PJ possèdent un ennemi commun, sont perclus de la même malédiction, de la même déchéance, et ils doivent se serrer les coudes pour en triompher.
- **Je travaille avec mon ennemi :** deux PJ sont devenus des adversaires. L'un fait du chantage à l'autre, ils ont des convictions opposées, et ils ont décidé de se fréquenter de suffisamment près pour se surveiller, ou de faire pression sur l'autre pour obtenir son aide bien malgré lui !

Gérer les différences de convictions et de statut social

Autre souci tenant à la simulation de la Belle Époque : l'omniprésence des barrières sociales, qui rejailliront à coup sûr sur les PJ. En effet, depuis notre point de vue de « démocrates égalitaires », il est inconcevable que nos personnages puissent accepter une telle pesanteur, une telle hiérarchie, basée moins sur le mérite que sur la naissance. Aussi, le meneur, le joueur et ses pairs doivent se mettre d'accord sur la convention narrative qui va gérer ces relations :

- Est-ce qu'on met tout le monde au même niveau, que tous se tutoient et fréquentent les mêmes lieux et les mêmes gens ?
- Est-ce qu'on respecte ces conventions sociales historiques, avec un vouvoiement de rigueur, des formes de déférence (se découvrir en présence d'une femme, insister sur le monsieur pour un personnage haut placé) ou de positionnement adéquat (sélectionner un bar en fonction de son standing, une classe pour les transports en commun…) ?

Cette seconde solution a l'inconvénient du manque de spontanéité entre les PJ car tout devient très codifié. Cependant, chaque PJ évolue dans son propre monde, et mène aussi l'enquête en fonction de son environnement social. Il serait particulièrement savoureux de voir un PJ ouvrier s'esbaudir de la beauté des ballets du Moulin Rouge, avant qu'il n'accompagne son ami bourgeois dans les assommoirs situés à quelques rues de là, avec les brasseries à femmes les plus délurées du quartier…

Le même discours porte sur les convictions sociales. La création de l'équipe peut avoir ce cahier des charges : les PJ doivent choisir des passions, des convictions politiques ou religieuses qui sont en porte à faux. Une jeune journaliste juive qui coopère avec un vieux gardien de la paix perclus d'un vieux fond d'antisémitisme ; un ouvrier converti aux doctrines sociales face à un banquier dont la religion est la Bourse ; un athée virulent qui fait équipe avec un prêtre exorciste aux mœurs plus austères… Ou quand les tabous des uns sont aussi les passions des autres : ce même prêtre ne pouvant concevoir les relations charnelles, obligé de « subir » à longueur de journée le récit des aventures licencieuses d'un libertin qui a pour perversion le sexe…

Ces traits antagonistes sont l'occasion de discours conflictuels qui ont une influence en termes de jeu. **Le PJ qui est pris en défaut et qui perd cette « confrontation » perd un point de névrose, alors que le « vainqueur » en gagne un.** C'est donc un moyen de transfert assez intéressant entre les joueurs.



L'identité

Premiers pas : le genre

Si vous créez un personnage pour une campagne ou quelques scénarios savamment préparés par votre meneur, questionnez-le sur le genre qu'il compte y développer.
En effet, les genres sont les types de scénarios d'horreur auxquels vous allez être confrontés ; ils influencent le gameplay. Ils sont listés dans le *Manuel du Criminel*.

Ainsi, si le « set » de jeu relève du fantastique gothique, vous savez que vous ferez face à des créatures de cauchemar, vampires, bestialités, créatures de savants fous, choses sans nom, et que seule une redoutable stabilité psychologique vous évitera d'être claquemuré à l'asile de Bicêtre.
Si vous évoluez dans un *survival*, vous devenez la proie qui n'aura de cesse de survivre. Autant ne pas vous rajouter des malus en incarnant un paralytique.

Le concept

Crimes puise ses racines dans la littérature du XIX^e^ siècle et ses concepts ont pour but de la retranscrire.
Le concept est un élément narratif qui renseigne de nombreuses choses vis-à-vis de votre personnage et de sa conception du monde, de sa façon de composer avec le surnaturel.
Par exemple, un héros gothique est versé dans ces noirs secrets qui peuplent les coulisses de notre Belle Époque en tant qu'ésotériste convaincu. Vous trouverez là de noirs occultistes, des chasseurs de monstres comme Van Helsing.

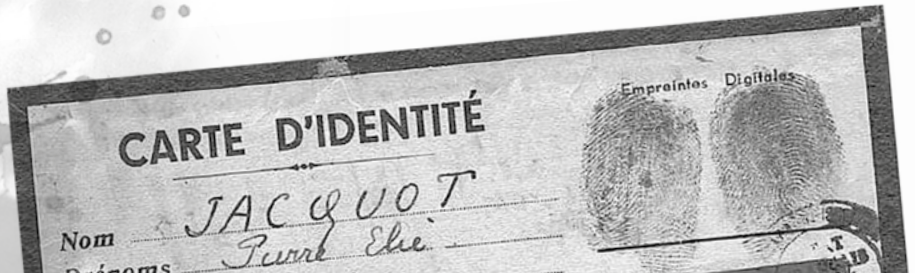
Le héros naturaliste plus ancré dans la réalité historique n'aura pas le même attrait, ni la même proximité avec ces horreurs sous-jacentes. Ressortez les personnages des romans de Balzac et de Zola qui sont loin d'être insipides : nombreux sont ceux qui sont traversés par des fièvres, des épisodes de folie, des moments de perdition.

Si le héros gothique pourra probablement plus facilement basculer dans un univers où il outrepasse les limites d'un homme normal, il est plus sujet aux malédictions, perditions et déchéances qui lui tomberont dessus.

Idéalement, il vaut mieux utiliser des personnages dont le concept épouse le style d'horreur que vous souhaitez développer : personnages gothiques dans un genre gothique, décadents pour un genre d'horreur objective, symbolistes pour une horreur psychologique, etc.

Parlez également avec les autres joueurs pour sonder leurs attentes. Rien n'est plus préoccupant d'évoluer avec des protagonistes qui semblent faits pour un univers qui n'est pas le vôtre. Avec la suffragette côtoyant le chasseur cannibale et suivis à la trace par le chasseur d'ectoplasmes et le ciment risque de ne pas prendre. Si vous souhaitez recourir aux règles optionnelles régissant la création d'une équipe, faîtes-y un tour dès à présent. Vous y apprendrez comment créer votre PJ en fonction de ceux des autres joueurs.

S'ensuit la liste des concepts disponibles. **Ne vous efforcez pas de la lire dès à présent si vous souhaitez explorer rapidement la création des personnages.**



LISTE DES CONCEPTS DISPONIBLES

Héros naturaliste

Cependant, Baudu criait plus fort, en accusant ce déballage d'en face, ces sauvages, qui se massacraient entre eux avec leur lutte pour la vie, d'en arriver à détruire la famille. Et il citait leurs voisins de campagne, les Lhomme, la mère, le père, le fils, tous les trois employés dans la baraque, des gens sans intérieur, toujours dehors, ne mangeant chez eux que le dimanche, une vie d'hôtel et de table d'hôte enfin ! Certes, sa salle à manger n'était pas grande, on aurait pu même y souhaiter plus de jour et plus d'air ; mais au moins sa vie tenait là, il y avait vécu dans la tendresse des siens. En parlant, ses yeux faisaient le tour de la petite pièce ; et un tremblement le prenait, à l'idée inavouée que les sauvages pourraient un jour, s'ils achevaient de tuer sa maison, le déloger de ce trou où il avait chaud, entre sa femme et sa fille. Malgré l'assurance qu'il affectait, quand il annonçait la culbute finale, il était plein de terreur au fond, il sentait bien le quartier envahi, dévoré peu à peu.

Émile Zola,
Au bonheur des Dames, 1883

La galerie des personnages naturalistes est gigantesque et s'étend à toutes les classes sociales, avec une préférence au « vulgaire » peuple que l'on décrit sans complaisance dans les romans. Ce type de littérature fut décrié comme « sale » car il abordait sans romantisme aucun la dimension sexuelle, voire animale de ses personnages. Ce versant de *Crimes* correspond aux tonalités parfois désabusées, sombres et pessimistes qui se dégagent de ces œuvres.

Les romans naturalistes prennent leur substance dans l'actualité, dans cette Belle Époque où éclosent des fleurs vénéneuses telles que *Crimes*. Paris en demeure le cadre privilégié : siège des pouvoirs, des vices et des vertus, lieu de toutes les tentations. Les milieux les plus élégants y côtoient les plus sordides, sans véritable prédilection entre bourgeois, domestiques, ouvriers ou aristocrates.

Il s'agit quasiment là du « mode par défaut » des ambiances de *Crimes*. Le réalisme est poussé à l'extrême, pour ne plus seulement donner une simple « illusion du réel ». La littérature devient une grande vulgarisatrice des progrès, en s'appuyant sur les dernières découvertes en vogue. Mieux encore : le roman s'arroge le pouvoir de découvrir le processus menant à la marginalité, les fondements d'une âme désormais privée de Dieu, mais dont on ne veut pas totalement se défaire.

Pour disséquer les personnalités, on a recours aux travaux de Charcot, à l'anthropométrie et à la physiognomonie, à des raccourcis mathématiques : si A est affecté du trouble 1 et que B est dévoré par la variable 2, dans quelle mesure le croisement de A et de B sera-t-il touché par ces déviances ? Cette auscultation du social, du familial et de l'historique des personnages épouse parfaitement le travail de nos enquêteurs.

La déchéance à l'œuvre dans *Crimes* prend ses racines dans les théories de l'hérédité, qui viennent contrebalancer le libre arbitre de chacun des protagonistes. Le narrateur aime à classer, à expérimenter cette réalité avec des personnages traités comme des rats de laboratoire, des espèces conditionnées par leur milieu.

Cependant, le roman arrive parfois à s'extraire de cette réalité « scientifique » pour présenter une ébauche de légende des siècles. Le fantastique est alors présent en filigrane, prenant sa source dans les hypothèses parfois fantaisistes de la science de l'époque.

Héros du roman réaliste

Un roman, c'est un miroir qu'on promène le long d'un chemin.

Stendhal,
Le Rouge et le Noir, 1830

On y évoque un réel brut composé de fait-divers, d'anecdotes tirées de l'actualité dans le but de dépeindre une fresque historique et sociale. Le monde présenté se veut une métaphore de la réalité, plutôt triste depuis qu'on a abandonné les illusions révolutionnaires de 1848.

Les personnages évoluent essentiellement dans le milieu bourgeois ou petit bourgeois ; ils sont décrits de manière objective sans complaisance. C'est le règne du paraître sur l'être, avec l'importance soulignée de la réussite sociale et de l'argent.

Les sentiments perdent de leur superbe : ils ne servent pas à grand chose et ridiculisent ou affaiblissent plus l'individu qu'ils ne le grandissent. Les personnages n'idéalisent plus rien. La femme peut être au centre de l'histoire mais elle n'est pas gâtée pour autant : on la démonte comme une mécanique surfaite. On n'hésite pas à décrire le trivial ou l'abject sous le prétexte du « réalisme ». L'ambiance est donc grise de par l'ennui qu'elle distille, sans rédemption possible.

Utiliser un tel cadre pourrait s'avérer payant pour installer une enquête policière classique dans un milieu aisé. L'horreur viendrait alors de l'affadissement de cette société, de sa vilenie, prenant corps dans les alcôves des bourgeois en mal d'idéaux.

LISTE DES CONCEPTS DISPONIBLES

Héros décadent

Le décadent est une vérité habillée de manière bizarre, un paradoxe apparent qui ne veut pas être coudoyé par la foule, et qui court à l'Extrême-Orient quand le feu d'artifice se tire au Couchant.

Charles Baudelaire,
L'Art Romantique, 1868



Cette fin de siècle est placée sous le signe du décadentisme : l'Affaire Dreyfus, l'agitation politique, le scandale de Panama montrent bien les craquelures fissurant le vernis de la République triomphante. Le scientisme trop poussé et sa métaphysique, le matérialisme sont incapables d'étancher la soif de spiritualité de certaines élites.
Le roman décadent est une désespérance teintée d'un humour noir volontairement provocateur. Une déréliction tragique, un pessimisme sur cette époque aux relents d'Apocalypse. Le personnage décadent ne cultive aucune opinion, aucune valeur, aucun patriotisme. Il va même jusqu'à renoncer à l'absurdité de son existence. Pour pallier ce manque d'entrain, il se réfugie dans le spiritualisme, l'occultisme ou les paradis artificiels, substituant un monde issu de son imaginaire à cette réalité qu'il rejette.
Le héros décadent est donc une inversion du héros épique : il est harcelé par la culpabilité, la mauvaise conscience et ses désillusions. Il n'y a aucun Graal pour le sauver de ses errances et de ses tâtonnements. Il est à la fois la victime (par son goût de la nouveauté) et le vil contempteur de son siècle, qui s'élève contre le positivisme et la bêtise ambiante. Bien que porté sur le monologue intérieur, ce personnage s'investit parfois dans des situations à même de mettre ses nerfs à vif : anarchie, révolte, mysticisme, exotisme...

Pour plus de renseignements, voir le *Manuel du Criminel*, p.28.

Héros romantique

La vérité ne se révèle qu'au génie, et le génie est toujours solitaire.

Eugène Delacroix

Les personnages romantiques, dans la continuité de leurs créateurs et auteurs, forment une génération de contestataires survoltés qui refusent toutes les règles politiques ou sociales. L'Homme est placé au centre des préoccupations de ces jeunes nobles et bourgeois déclassés, héritiers de la Révolution, qui estiment avoir le droit de changer le cours de l'Histoire. Certes, leur vision du peuple est idéalisée et condescendante : la femme y demeure la victime consentante et crucifiée par l'amour, n'agissant le plus souvent que dans le cadre de la sphère intime.

Le Moi des personnages est mystérieux : ils souffrent d'un trouble existentiel né d'une fissure dans l'édifice de leur raison. Qui suis-je, que fais-je ? Ce Moi est torturé, bombardé d'ennui, d'insatisfaction, d'impuissance, de complaisance narcissique. Le personnage aime à se bannir de cette société qui néglige les préoccupations personnelles au profit des problèmes collectifs.

Les héros romantiques restent foncièrement malheureux et désabusés. Les sentiments y sont toujours extrêmes, voire violents, même dans leurs nuances. On n'est jamais médiocre mais sublime ; si on s'ennuie, c'est « prodigieusement ». On a bien souvent envie de mourir, et d'ailleurs on finit souvent par le faire : que ce soit d'amour, de désespoir, d'incompréhension, d'une rage de dents... Bref, on cherche à prouver par tous les moyens qu'on existe, qu'on souffre, qu'on est heureux et l'amour (pas forcément pour la femme) devient un passage obligé pour cela. Il s'agit surtout d'une façon de se regarder et d'apprécier la vision presque théâtrale que l'on offre aux autres de soi. Le risque de sombrer dans le ridicule n'est pas loin, et les auteurs de ce mouvement ne se privent pas pour infliger un tel traitement à leurs héros.

Les décors romantiques épousent les interrogations des personnages : ils ont besoin de grands espaces. Gardez l'image d'un être esseulé perché sur un promontoire rocheux, bravant l'orage déchaîné, en exil dans un pays exotique... Il a l'intuition d'une unité mystérieuse entre lui et le monde, et cherche à réconcilier l'Histoire, la Nature et l'Humanité.

Contemporain de la veine gothique, le romantisme agonise à l'époque de *Crimes*. Cependant, c'est un concept parfait pour les campagnes historiques basées sur des périodes glorieuses et troublées.

LISTE DES CONCEPTS DISPONIBLES

Héros gothique

La faculté d'adaptation de la nature humaine m'étonnera toujours. Supprimez un obstacle, n'importe lequel, supprimez-le même par la mort, et nous revenons à tire d'aile à nos premières espérances, à nos joies d'avant.

Bram Stocker,
Dracula, 1897



Les héros sont des victimes, les jouets de forces qui les dépassent, les enjeux d'une lutte d'où le diable sort souvent vainqueur. Les personnages emblématiques du roman noir sont souvent des prêtres, des nonnes, des garçons naïfs en devenir, des jeunes filles éplorées jetées dans des cloîtres, des diables incarnés sous des masques de tentateurs.

Les décors sont stéréotypés : donjons, souterrains, cloîtres, châteaux sont les parangons de l'univers gothique, basé sur la claustration de ses héros conduits sur les voies obscures et terrifiantes d'un surnaturel qui va les engloutir.

À l'instar de l'époque médiévale, principale source d'inspiration, les sentiments sont violents et démesurés. On apprécie le jeu des masques, des déguisements et de la duplicité qui révèle à un moment ou à un autre la vraie nature des tentateurs.

La foi en Dieu est mise à rude épreuve.

Vous trouverez sûrement ici un hiatus avec *Crimes*, terre de scrupules ou d'incroyance. Il est peut-être temps de distiller une terreur plus religieuse à vos joueurs...

Vous pouvez également adapter le contexte pour le transplanter au début du XIX^{e} siècle, en pleine période postrévolutionnaire. Ce type de roman est idéal pour développer le sel horrifique de notre jeu.

Héros du romantisme noir

Ici a commencé pour moi ce que j'appellerai l'épanchement du songe dans la vie réelle.

Gérard de Nerval,
Aurélia, 1853

Ce courant, qui relaye en partie la veine gothique, possède des connections fortes avec les illuministes tels que Swedenborg et Hoffman. Il affiche un goût certain pour les atmosphères médiévales, une fascination pour les superstitions, une dérive obsédante vers le pittoresque, l'insolite, le surnaturel, le fantastique.

Cette écriture, traversée d'angoisses et de cauchemars, tente de capter nos terreurs enfantines en réveillant nos superstitions et nos phobies. Un évènement inexplicable survient dans le monde bien policé du réel et entre en conflit avec la raison du personnage.

S'agit-il d'une illusion des sens, du tribut d'une folie quelconque ? Est-ce la traduction d'une réalité jusqu'alors inconnue du personnage ?

Cette incertitude mine le héros et le fait pénétrer dans le domaine de l'étrange. En doutant de la sorte, le personnage ressentira souvent un sentiment de perte d'identité, une défaillance de la mémoire et il s'adonnera à une quête sur le sens de son existence. C'est une descente aux enfers non plus par le péché, mais par le songe et la folie.

Héros symboliste

Le voyage est une espèce de porte par où l'on sort de la réalité comme pour pénétrer dans une réalité inexplorée qui semble un rêve.

Guy de Maupassant
Au soleil, 1884

Nous avons gardé pour la fin un dernier concept plus ardu à maîtriser dans l'univers de *Crimes* : le monde symboliste. Il cherche à établir des correspondances, des « synesthésies » entre le monde sensible et le monde idéal. Tout y devient symbole, signe à déchiffrer, avec pour postulat l'existence d'un monde « supranaturel » autorisant une lecture surnaturelle des évènements.

Les romans symbolistes ne comportent pas de lieu de villégiature particulier ; tout s'y estompe et se confond dans l'onirique et le diffus. L'art devient la source de tout : voyez Maupassant et son obsession de créer le Livre, unique, absolu, total, définitif, avant qu'il ne sombre dans la plus obscure des folies.

SEXE ET ÂGE DU PERSONNAGE

Première étape déterminante : de quel sexe sera votre alter ego ? Sera-t-il dans l'enfance ou dans la force de l'âge ? Nous vous proposons trois parcours de réflexion : être un homme, être une femme, et jouer un enfant.

Être un homme

C'est le choix le plus simple. En effet, un homme est toujours plus libre de ses agissements qu'une femme, fut-elle-même célibataire, il y a toujours l'ombre d'un mâle pour s'assurer de sa bonne moralité.
Attention cependant, on ne badine pas avec les devoirs d'un père ou d'un époux envers sa famille, et le côté enquête ne doit pas vous affranchir de ce type d'obligations, sous peine de voir le Code Civil s'abattre sur vous.

La suite de ce que nous pourrions vous apprendre sur la condition masculine se lit en filigrane de notre description de la femme. D'ailleurs, vous seriez bien inspiré de vous enquérir des rôles féminins et enfantins, ne serait-ce que pour votre édification personnelle.

Être une femme

On ne peut dire (comme Proudhon) que la femme n'est que réceptive. Elle est productive aussi par son influence sur l'homme, et dans la sphère de l'idée, et dans le réel. Mais son idée n'arrive guère à la forte réalité. C'est pourquoi elle crée peu. La politique lui est généralement peu accessible. Il y faut un esprit générateur et très mâle. Mais elle a le sens de l'ordre, et elle est très propre à l'administration. Les grandes créations de l'art semblent jusqu'ici lui être impossibles. Toute œuvre forte de civilisation est un fruit du génie de l'homme. On a fait fort sottement de tout cela une question d'amour-propre. L'homme et la femme sont deux êtres incomplets et relatifs, n'étant que deux moitiés d'un tout. Ils doivent s'aimer, se respecter. Elle est relative. Elle doit respecter l'homme, qui crée tout pour elle. Elle n'a pas un aliment, pas un bonheur, une richesse, qui ne lui vienne de lui. Tout est relatif. Il doit adorer, respecter la femme qui fait l'homme, le plaisir de l'homme, qui par l'aiguillon de l'éternel désir a tiré de lui, d'âge en âge, ces jets de flammes qu'on appelle des arts, des civilisations. Elle le refait chaque soir, en lui donnant tour à tour les deux puissances de vie : en l'apaisant, l'harmonie ; en l'ajournant, l'étincelle. Elle crée ainsi le créateur.
Et il n'est rien de plus grand.

Jules Michelet,
La Femme, 1859

Malgré les balbutiements de quelques féministes pionnières, les femmes sont encore prisonnières d'une société qui les considère soit comme des mères vertueuses, soit comme des prostituées. L'importance accordée à la vertu et à la virginité les écartèle entre ces deux extrêmes.

La fille publique détruit le patrimoine de son client bourgeois : fortune, honneur, lignée et sang sont mis à mal par des problèmes de coucherie. Les dandys fustigent les parisiennes, affolées par le luxe et l'élégance, faunesses des temps modernes.

Coincée entre la sacralisation de la chasteté et la débauche la plus complète, entre une prétendue faiblesse et la puissance d'une succube, la femme représente un excellent défi pour les joueurs exigeants.

Est-ce qu'un joueur qui joue une femme avec une attitude dirigeante, la PJ aura-t-elle des difficultés avec la gente masculine si elle prend trop les choses en main ?
C'est probable si elle prend une forte assurance dans son domaine d'expertise : elle aura probablement droit à des quolibets de la part de ses acolytes masculins, fort peu enclins à reconnaître ses compétences quel que soit le sujet.

Cependant, tout est relativisé si la dame en question vient de la haute noblesse ou de la bourgeoisie : les codes sociaux changent, et ces remontrances se feront rarement en public, de peur de passer pour un goujat.

Est-ce que les femmes pouvaient avoir des métiers à responsabilités ?
Cela relève du domaine de l'exceptionnel mais les PJ de *Crimes* sont en soi des gens exceptionnels…

Donc oui, c'est toujours possible et dans ce cas, cela soulève des difficultés d'ordre social (pas question pour un homme, à cette époque, de vivre dans l'ombre de sa femme), et ne remet rien en cause niveau rigidité des codes (ce n'est pas pour autant qu'on la laissera voter, ou qu'on lui pardonnera de ne pas vouloir enfanter !).

Bien sûr, il y aura des secteurs d'activité typiquement féminins (les filatures, parfois des responsabilités mineures dans le domaine de la santé).

Par contre, il faut bien souligner que nombre de femmes ont eu de lourdes responsabilités de gestion et d'économat dans les entreprises de leurs maris, De façon non officielle, mais très souvent officieuses ! (voir les prétirés du scénario *Bombyx*).

Est-ce qu'elles avaient accès à tous les corps de métiers ?
Non pour les raisons légales évoquées ci-dessous. Par contre, elles sont surreprésentées dans certains secteurs comme le service en tant que domestiques, ou l'artisanat (notamment dans les filatures et l'habillement). Sage-femme est typiquement un métier qui leur est réservé, infirmière, nourrice en sont d'autres exemples.

Avec un niveau d'instruction plus important (une compétence en sciences par exemple), la femme peut accéder à des postes de secrétariat, les Postes, les communications (opératrices de téléphone) ou l'Instruction Publique. On ne retrouve pourtant qu'une lycéenne pour dix lycéens au tournant des deux siècles…



Bien entendu, ces conventions sociales favorisent la fuite vers des métiers marginaux : actrices, danseuses, jusqu'à la prostitution, qui touche presque tous les métiers féminins précaires.

Quel pouvoir exerçaient les hommes sur les femmes ?
Les femmes sont les oubliées du Code Civil napoléonien. L'époux a un regard moral sur ses agissements comme celui qu'il porte sur ceux de ses enfants : surveillance de son courrier, de sa vertu, de sa conduite. Si la fidélité conjugale de la femme vers l'homme doit être sans faille (sous peine d'emprisonnement), l'inverse est rarement vrai (une petite amende tout au plus).
Qu'elle dépende de son mari ou de son père ou de tout autre tuteur légal, elle doit recueillir son assentiment sur des choses aussi fondamentales que l'inscription à l'université, le permis de conduire, le concours et l'examen, l'accueil dans un établissement de soins. Tous les outils nécessaires à sa chimérique émancipation !

L'argent du couple échappe à son contrôle, sauf en 1907 où une part de ce pécule peut être allouée en tant que « salaire domestique ».
En parlant de salaire et donc de travail, celui-ci est souvent ingrat, avec des payes misérables ayant pour vocation de fournir d'appoint, et c'est pourtant près du tiers des effectifs ouvriers à la veille de 1914…

La bourgeoisie ne favorisait-elle pas l'émancipation des jeunes filles ?
Malheureusement non : l'éducation des petites bourgeoises était confiée à des précepteurs, ou des préceptrices souvent venues d'Angleterre ou d'Allemagne.

Ce sont les « bonnes manières » plus que l'éducation proprement dite qui sont l'objet de ces dépenses qu'on juge parfois superflues. C'est dire que le chemin fut long pour celles qui osèrent se dresser contre cette phallocratie pour devenir des élites dans leurs domaines ou de courageuses suffragettes !

Conseils pour incarner une femme



Le meneur doit parler de la façon dont les hommes et les femmes vont agir ensemble.

Tout dépend quelle est la priorité du groupe.

Si le groupe souhaite des rapports équilibrés entre les joueurs, le personnage féminin ne doit pas être trop en retrait, le meneur prend des libertés avec l'oppression masculine dont il pourrait faire les frais.

Si l'accent est mis sur la simulation historique, ce sera bien plus difficile. Mais le plaisir du jeu de rôles risque de s'émousser si le joueur doit conserver la tête basse et garder sa frustration pour lui. Heureusement, ce type d'échanges peut être simulé par les règles : le PJ féminin prend 1 en névrose à chaque fois qu'il est rabaissé de la sorte sans réagir, mais en perd un à chaque réussite de sa part qui vient contredire une réflexion désobligeante sur ses capacités.

De plus, un PJ ou PNJ qui passe pour un réel goujat aux yeux du public assistant à la scène écope derechef d'un point d'épuisement social auprès de tout personnage féminin.

DES INTRIGUES POUR ENRICHIR LA VIE D'UNE DAME

Arrivée à un certain âge, sa famille voudra probablement organiser un mariage arrangé, se passant volontiers de l'accord de la principale intéressée. Gageons que le lauréat ne sera pas non plus à son goût…

Que fera-t-elle ? S'enfuir et s'aliéner sa condition sociale ? Subir et tirer le meilleur parti de cette situation plutôt fâcheuse ? Comment pourra-t-elle encore s'adonner à ses activités d'enquêtrice ?

- **Une marotte** est devenue l'élément central de sa vie : les intrigues policières, la lecture du journal, les promenades en solitaire, l'écriture romanesque… Son entourage prendra du souci, ne devrait-elle pas se concentrer sur ses travaux de couture ?
- **La philanthropie :** pour une dame fortunée, ce genre d'activité est très libérateur, car elle y trouve le prétexte idéal pour s'absenter et rencontrer du monde.
- **La dépendance financière :** soit vis-à-vis de son père, ou de son oncle ou de son frère si elle est orpheline, ce qui génère des tensions familiales, des situations de chantage pour garder son niveau de fortune (voir p.430).
- **Le veuvage :** sauf si le mariage était heureux (soit une exception à la règle), le veuvage est une bonne nouvelle si le niveau de richesse était bon et qu'il peut se maintenir par la rente, une moins bonne nouvelle si la femme est dans l'indigence au vu des salaires féminins si médiocres ; elle devient une proie facile pour les vieux garçons qui savent à quel point elles sont dépendantes financièrement d'un homme. Et plus vil sort encore, le recours possible à la prostitution…
- **La maternité :** un aboutissement pour la condition féminine de tout âge, et surtout à la Belle Époque ; la stérilité est vécue comme une malédiction, même si les chances de mourir en couches au cours d'une vie de femme sont de une sur quatre. Restera à savoir comment la dame gérera sa progéniture pour courir l'aventure, sauf si elle a les moyens de recourir à la domesticité.



- **Le bovarysme :** lassée par un mari qui n'a d'yeux que pour les affaires ou pour d'autres charmes, elle s'emprisonne dans un monde imaginaire, dans des fantasmes qu'elle tente de traduire dans sa vie aventureuse.
- **Placement psychiatrique :** c'est l'aboutissement de maintes querelles familiales, le dernier recours pour des mâles qui ne savent plus tenir leurs femmes. On prétexte une névrose, une hystérie pour faire séjourner épouse, fille ou nièce dans un asile, le temps de la dépouiller de sa dot, d'écarter l'amour de passage, de cacher une grossesse non désirée.

Ces intrigues sont purement narratives et n'ont pas plus d'impact sur les paramètres du PJ. Tout au plus, elles résolvent l'éternel problème de savoir comment une femme se retrouve dans une équipe d'enquêteurs !

Jouer un enfant

Certains suppléments de la première édition prévoyaient déjà de faire jouer des PJ enfantins :

- *Aube de Sang*, avec sa bande de gamins des rues pourchassés par un Ogre terrifiant ;
- *L'Amour d'une Étoile*, avec la proposition de créer une équipe mixte entre enfants et adultes.

Le fait de vous proposer d'incarner des enfants semble étrange, tant ces petits individus fragiles semblent mal armés pour évoluer dans l'atmosphère glauque et oppressante qui caractérise *Crimes*.

Conseils pour incarner un enfant

Il est difficile d'incarner un adolescent sans tomber dans la caricature. À moins d'avoir soi-même des enfants de cet âge à la maison, on a peu de souvenirs de notre comportement, de nos priorités, de notre vision du monde à cette époque chérie et insouciante. Inspirez-vous aussi de l'encadré précédent pour savoir si les personnages enfants jouiront d'une quelconque liberté ou si la simulation prévaut, auquel cas l'éducation risque d'être des plus rigoristes et la marge de manœuvre réduite.

Pour vous aider dans cette tâche difficile, gardez à l'esprit les constats suivants :

- Les enfants sont très ambivalents quant à leur maturité. Une partie d'eux-mêmes aspire encore à l'enfance, mais l'environnement les pousse à s'endurcir et à avoir un caractère affirmé, une facilité de décision toute adulte. Alternez ces moments de candeur et de gravité.
- L'insouciance est encore là. L'enfant n'a pas clairement conscience du danger, la mort est encore un concept bien flou. Cela lui permet d'avoir des instants de bravoure insoupçonnée, mais contrebalancés par des moments de peur irraisonnée, même face à une menace négligeable.
- L'enfant n'a pas les mots et les concepts pour bien décrire et comprendre le monde. Il faut parler avec un vocabulaire simple, mais pas pour autant débilitant. On ne sait pas bien nommer les choses, on comprend la surface des phénomènes, on ressent plus qu'on ne raisonne. On aime surnommer les êtres et les objets, cela nous donne l'illusion de nous accaparer l'univers qui nous entoure.



Pourtant, bon nombre de genres horrifiques se basent sur les héros enfantins, sur le modèle des contes cruels pour enfants, des *nursery rhymes* destinées à faire manger la soupe aux auditeurs en culottes courtes. Et ces protagonistes ont des capacités spéciales, qui contrebalancent leur faiblesse physique : une vision des phénomènes surnaturels, une innocence qui les protège des monstres, bref, de quoi renouveler votre expérience de l'horreur.

Si vous souhaitez relever le défi, des règles suivront dans les paragraphes suivants pour paramétrer au mieux votre marmot. N'oubliez pas de l'encadrer correctement au niveau de l'historique, qu'il ait au moins des parents, à défaut des amis ou des mentors pour s'occuper de lui. Une idée intéressante serait que d'autres joueurs incarnent ses parents, ou d'autres enfants comme lui.

Les origines du personnage

Vous allez vous attacher maintenant à caractériser l'histoire de votre personnage. Pour cela, il vous faut vous poser les bonnes questions. D'où vient-il ? Dans quel milieu a-t-il grandi ? À quel stade de son existence est-il parvenu ? Quelle est sa profession ? La société industrielle a rompu une partie des liens communautaires traditionnels. Elle promettait à l'homme moderne un brassage social sans précédent mais le voilà finalement seul, abandonné, souverain de son propre malheur. À vous de le raccorder à son contexte !

Origines sociales

La classe moyenne est toujours un ferme champion de l'égalité, quand il s'agit d'abaisser une classe située au-dessus d'elle, mais elle en est un ennemi invétéré, quand il s'agit d'élever une classe située en dessous d'elle.

O. Brownson, 1840

Nous vous proposons ici des origines sociales et géographiques. Les racines de votre personnage sont déterminantes, car l'origine ouvre et ferme de nombreuses portes dans la société policée du XIX[e] siècle. Elle révèlera son statut dans les milieux qu'il sera amené à fréquenter. Les origines sociales conditionnent souvent les convictions et les passions des héros, qui n'ont plus que cette ancre pour ne pas sombrer dans les eaux agitées d'un monde moderne sans repères. Ce paramètre est essentiellement narratif.

Pourquoi l'origine est-elle si importante ? Parce qu'un orphelin aura du mal à s'intégrer chez des nobles, pour qui la famille et les liens du sang sont essentiels. Parce qu'un immigré sera probablement la proie de groupuscules xénophobes, comme peut l'illustrer la rencontre du juif et de l'antisémite. Ainsi, l'origine se révèlera un bagage tantôt positif, tantôt négatif, toujours essentiel pour construire un personnage typé. Il vous appartient de la choisir avec soin. Pour cela, quelques exemples...

La noblesse

Vous êtes issu de la noblesse, qu'elle soit d'épée en remontant à l'époque féodale, ou de robe grâce aux largesses octroyées par l'Ancien Régime. La fortune de votre « caste » varie énormément selon le pays d'origine. En France, l'heure est plutôt à la disgrâce. En effet, les nobles furent mis à genoux, émasculés sous Louis XIV, qui les avait ravalés au rang de vulgaires courtisans. Puis, finalement, le couperet s'abattit sous la sanglante Révolution. Aujourd'hui, sous la République, rien ne s'est arrangé. Pour conserver la noblesse héréditaire, beaucoup de vos comparses se sont enfermés dans les affres de la consanguinité, prélude à une irrémédiable déchéance. Au pire montré du doigt, au mieux ignoré, vous avez cessé d'être une élite de la société ; pour cette raison vous cherchez à vous distinguer par tous les moyens, afin de réconcilier noblesse sociale et noblesse spirituelle.
Notez que l'appartenance à la noblesse n'influence pas les convictions, qu'elles soient politiques ou religieuses.

Option pour le maître du jeu : un noble gagne 1 dé de potentiel social dans certains milieux huppés et nécessite deux réussites au moins dans des milieux plus indigents, républicains ou antimonarchistes. Évoluer dans de tels milieux aura aussi une incidence sur l'évolution (positive ou négative) de sa névrose.



L'atavisme familial

Nous avons évoqué les ravages de la consanguinité dans certains milieux nobiliaires. Les théoriciens du déclin de la race humaine ne manquent pas d'évoquer ces curieux troubles qui se transmettent des parents aux enfants, pour se manifester ensuite mentalement ou physiquement. Ces stigmates laissent à penser que Dieu a voulu punir leur lignée pour quelque sacrilège oublié.

Option pour le maître du jeu : vous faites partie de cette lignée. Vous devez choisir soit un état psychologique chronique conforme à votre inclinaison, soit une déchéance. C'est le prix de cette hérédité gênante. Vous pouvez procéder au choix d'une déchéance telle qu'elles sont présentées dans le *Manuel du Criminel*, p.220. Vous avez de surcroît une soupape psychotique de base. En contrepartie, vous gagnez la bagatelle de 15 points de développement dès la création de votre personnage que vous pourrez utiliser pour le faire évoluer.

La paysannerie

Écartons-nous des villes étouffantes pour se rappeler que l'Angleterre est le seul pays au monde à rassembler autant de citadins que de ruraux. L'agriculture est toujours une manne pour la main d'œuvre du pays. Le « bouseux », le « plouc » est tantôt tourné en dérision, tantôt porté aux nues par des écrivains en mal de racines.

On le voit volontiers naïf et rustre : il n'en est rien. La scolarisation, le service militaire, la généralisation de la presse et des chemins de fer achèvent de désenclaver bon nombre de campagnes et d'ouvrir bon nombre de consciences. Certes, l'homme des campagnes est encore victime des images d'Épinal qui le situent entre l'éternel paysan, la brute mal dégrossie, le bon sauvage et le « Jacques » révolté. Il n'appartient qu'à vous de prouver votre véritable valeur.

Option pour le maître du jeu : offrir au paysan 1D de pénalité en social quand il est reconnu comme tel et qu'il s'adresse à quelqu'un de la ville, pour représenter cette condescendance du citadin envers son compatriote rural. En revanche, le personnage a un point de moins en psychose de base, car il n'a pas encore été corrompu par les vices urbains…

L'ancienne aristocratie du travail

Cette origine se confond avec un panel de professions. Le machinisme du XIX[e] siècle a enterré toute une aristocratie du travail manuel, incarnée par les maîtres de corporation, les artisans et les ouvriers qualifiés. Votre famille a traversé cette douloureuse mutation avec regret, et vous conservez toute votre rancœur envers ce système industriel qui broie l'individu et bâcle l'amour du travail bien fait.

Option pour le maître du jeu : les spécialisations en compétence pratique (mental) coûtent un point au lieu de deux et les spécialisations de sciences du vivant (mental) coûtent trois points au lieu de deux.

Barons d'industrie

Ces aventuriers des Temps Nouveaux allient l'ingéniosité et l'esprit d'entreprise. Ils ont fondé des usines géantes qui brassent une multitude de destinées urbaines. Soucieux de gérer leur richesse et leur statut social envié comme un patrimoine, ils accordent à leur progéniture la plus grande des attentions, afin de bâtir ces dynasties industrielles résistant à l'usure des siècles.

Option pour le maître du jeu : le PJ récupère un niveau de fortune d'un point supérieur à celui indiqué par sa profession.

La classe moyenne

Le développement des métiers du commerce, de l'artisanat ou de la fonction publique est tel que les oppositions binaires entre possédants et démunis perdent leur sens, quand on considère les légions de la classe moyenne. Tiraillée au gré des crises et des euphories économiques, elle tangue tantôt vers le haut, tantôt vers le bas et souhaite plus que tout asseoir son fragile équilibre financier en singeant les coutumes des bourgeois qui ne manquent guère de la fustiger.

La classe des déracinés

En insistant sur la mobilité des salariés, notre époque a jeté sur les routes bon nombre de déracinés. On y trouvera des étrangers, des bohémiens, des indigents, ou des immigrés sans lien social rassurant. Ces classes dangereuses, présentées comme telles par les autorités sont très surveillées, mal accueillies et mal cernées.

Option pour le maître du jeu : un déraciné obtient 1D de pénalité pour les compétences basées sur le social quand son statut de déraciné est connu. En revanche, il a 50 points à répartir entre ses compétences grâce à son expérience, contre 45 normalement.



LE NOM

Les noms et prénoms sont de véritables signatures sociales pour vos personnages. Prenez garde en les choisissant, ils reflètent une partie de l'identité de votre PJ, et demeurent la première source de renseignements à propos de ce qu'ils sont.

Le choix n'est pourtant pas définitif. Les personnages de *Crimes* cachent souvent un passé trouble : le MJ peut accepter les changements d'identité, les noms d'emprunt, ou les pseudonymes pour les filatures. Être dénué d'identité, c'est souvent avoir sombré dans la marginalité, se voir coupé du tissu social.

Enfin, choisissez un âge, songez à un domaine d'activité, à une situation familiale (ou pas) pour enrichir votre concept de base.

Liste des patronymes de la Belle Époque

Noms de famille (sans inclure ceux, nombreux, repris sur un prénom) les plus répandus :
Martin ; Petit ; Durand ; Richard ; Dubois ; Roux ; Moreau ; Leroy ; Garcia ; Lefebvre ; Blanc ; Foumier ; Girard ; Bonnet ; Morel ; Lambert ; Faure ; Rousseau ; Martineau ; Dupont ; Leroux ; Mercier ; Lefèvre ; Garnier ; Chevalier ; Guérin ; Legrand ; Gauthier ; Muller ; Perrin ; Lopez ; Clément ; Boyer ; Robin ; Brun ; Masson ; Roy ; Da Silva.

Quelques autres :
Delafaye ; Dumont ; Gassonville ; Rigolet ; Cornet ; Giquel ; Benaux ; Collin ; Maistre ; Armangaud ; Nouvet ; Parchevaux ; Bouché ; Rivry ; Griselle ; Garandelle ; Beauvillain ; Pavie ; Lenoir ; Millois ; Eméry ; Lavet ; Daumain ; Levasseur ; Mounier ; Fumeron ; Henry ; Meurisse...

Noms de famille nobles :
Allote de La Fuye ; Betting de Lancastel ; Blanchard de La Musse ; Cazenove de Pradines ; de la Chevasnerie ; Delaunay de Saint-Denis ; Favry de Saligny ; Fournier de Pellan ; Fulgence de Bury ; Ghaisne de Bourmont ; Juchault de Lamoricière ; Lepage du Boischevalier ; Mérot du Granger ; Pantin de Landemont ; de Waziers...

Surnoms :
Louvre ; Clérac ; Bras d'Or ; Montmorency ; Tempère ; Belisle ; la Cuisine ; Dupluque ; Pied ferme ; Saint Pourçain ; Rencontre ; Casque d'Or...

Prénoms (masculins)
classés par ordre de fréquence :
Jean ; Louis ; Pierre ; Joseph ; Henri ; Marcel ; Georges ; André ; Paul ; René ; Charles ; François ; Émile ; Maurice ; Albert ; Eugène ; Léon ; Lucien ; Jules ; Auguste ; Robert ; Fernand ; Gaston ; Raymond ; Antoine ; Roger ; Marius ; Alfred ; Victor ; Ernest ; Julien ; Gabriel ; Alphonse ; Camille ; Jacques ; Édouard ; Marie (prénom composé, ex : Pierre-Marie) ; Gustave ; Edmond ; Alexandre ; Étienne ; Adrien ; Félix ; Armand ; Michel ; Yves ; Claude ; Arthur ; Raoul ; Élie.

Prénoms (féminins)
classés par ordre de fréquence :
Marie ; Jeanne ; Marguerite ; Germaine ; Louise ; Yvonne ; Madeleine ; Suzanne ; Marthe ; Marcelle ; Maria ; Anne ; Joséphine ; Eugénie ; Berthe ; Henriette ; Alice ; Hélène ; Lucie ; Georgette ; Lucienne ; Renée ; Juliette ; Gabrielle ; Anna ; Fernande ; Augustine ; Angèle ; Thérèse ; Catherine ; Rose ; Blanche ; Andrée ; Léonie ; Antoinette ; Françoise ; Élise ; Pauline ; Cécile ; Raymonde ; Mathilde ; Émilie ; Léontine ; Charlotte ; Marie-Louise ; Julie ; Adrienne ; Denise ; Claire ; Émilienne.

Base de noms étrangers
La base des patronymes français provient d'une profession, d'une origine géographique ou d'une particularité. Il en va de même pour les noms étrangers.
Il est aisé de trouver des sites de généalogie qui regorgent de patronymes pour tous les pays.
Cependant, en vue d'une meilleure intégration, certains immigrés francisent leur nom de famille. Ou alors, en témoignage d'une nouvelle vie qui commence, ils inventent un patronyme dérivé de leur surnom.

Par exemple, pour les migrants italiens :
Barbabianca (l'homme à la barbe blanche) ; Boccadoro (bouche d'or) ; Gobbi (le bossu) ; Grossi (le gros) ; Mancini (le gaucher); Tozzi (le trapu) ; Zoppi (le boiteux).

Ou encore, pour les juifs :
Jafé (le beau) ; Tarica (le fort) ; Attar (le parfumeur) ; Schneider (le tailleur).

Origines géographiques

La France
C'est le choix par défaut pour vos personnages, même si l'immigration commence à devenir suffisamment importante pour que les autres choix soient justifiés. Au sein de notre pays, les différences entre les régions sont telles qu'on a l'impression que les divergences entre un breton et un provençal sont aussi prononcées que celles entre un polonais et un espagnol. En effet, les identités régionales sont marquées et méritent qu'on précise de quel coin de l'Hexagone proviennent nos héros.

Des identités remarquables peuvent être trouvées partout ; les interminables corons du Nord marquent au fer rouge l'identité des fiers chtimis ; la Provence de Pagnol semble bien éloignée des canons parisiens ; la Bretagne fournit son contingent de provinciaux pas toujours aptes à bien maîtriser les subtilités du français ; les auvergnats colonisent les grandes villes sans se départir de leur culture pastorale et montagnarde. Quant aux lorrains et aux alsaciens, ils pleurent le plus souvent la perte de leurs contrées au profit de notre destination prochaine, l'Allemagne.

L'Allemagne
Un personnage allemand suscitera la méfiance des français, avides de revanche face à leur débâcle de 1870. Cette peur du rival teuton est à peine calmée par la démission du chancelier de fer, Bismarck, en 1890. Le jeune Reich exige maintenant une place au soleil sur l'échiquier colonial. Pour information : de nombreuses allemandes étaient employées comme domestiques dans les maisons parisiennes. Pour la description du pays, voir p.69. Un dérivatif avec la Belgique : ce pays, qui reconnaît enfin son bilinguisme franco-flamand, est considéré de façon paternaliste par la république tricolore, à l'inverse d'un Luxembourg ayant préféré le Zollverein (Union Douanière) allemand.

Option pour le maître du jeu : certains milieux nationalistes verront d'un mauvais œil tout alsacien ou allemand, les mettant tous dans le même sac. Le potentiel social du personnage est alors amoindri d'un point. En contrepartie, le PJ allemand gagne 5 points de développement dès sa création.

L'Angleterre
Elle suscite plus la jalousie que le ressentiment. L'anglais, perçu comme pédant et sophistiqué, se heurtera à un mur d'incompréhension face aux français. Pourtant, un embryon d'« Entente Cordiale » et une coopération policière naissante entre les deux nations entraînent l'envoi de nombreux sujets de Sa Majesté destinés à renforcer les commissariats parisiens. Pour la description du pays, voir p.60.

L'Irlande
L'irlandais est plutôt chéri par l'opinion publique française, qui soutient ouvertement les appels au soulèvement contre l'emprise britannique en se proposant comme terre d'asile pour les indépendantistes devenus indésirables outre Manche. Pour la description du pays, voir p.66.

Option pour le maître du jeu : voir le profil des fenians dans la partie sur le Royaume-Uni p.66 si vous souhaitez incarner un indécrottable indépendantiste irlandais.

L'Italie
Encore une jeune nation en construction, encouragée par le soutien français dans sa lutte pour l'unification. Le démantèlement des états du Pape, réduits au seul Vatican, jette les dévots du souverain pontife sur les routes de l'exil. De même, la surpopulation et la pauvreté du sud font émigrer nombre d'italiens vers la France et l'Amérique.

Option pour le maître du jeu : les immigrés italiens commencent à être la cible de mouvements xénophobes. Leurs tests basés sur le potentiel social voient ce potentiel diminué d'un point en présence de certains nationalistes, et un échec critique déclenche une agression. En contrepartie, le PJ italien gagne 5 points de développement dès sa création.

L'Espagne
Enlisée dans sa guerre contre les États-Unis, la perte de ses colonies génère un fort appel à la renaissance intellectuelle et morale d'un pays qui s'est reposé des siècles durant sur ses rentes coloniales. Des espagnols migrent vers la France, et certains tentent de prendre modèle sur lui pour moderniser leur pays.

Option pour le maître du jeu : voir le paragraphe sur l'Italie.

L'Autriche
L'empire austro-hongrois tente de masquer sa décadence. Le meurtre de son impératrice Sissi, le suicide de l'héritier à Mayerling font craquer le stuc qui recouvre les palais de Vienne, au crépuscule de sa grandeur. Nombre de nationalistes serbes, croates et macédoniens s'installent à Paris pour semer, depuis leur exil, les germes de la sédition. Pour la description du pays, voir p.74.

Option pour le maître du jeu : voir le paragraphe sur l'Allemagne.



La Pologne
L'immigrant polonais fait le deuil d'une nation qui n'existe plus, essayant vainement de préserver son identité face à la germanisation et à la russification qu'elle doit subir.

La Grèce
Les nationalistes exultent depuis la proclamation de la paix avec l'empire ottoman, qui met fin à la querelle des frontières ayant suivi l'indépendance du pays. Paris regorge d'hétairies grecques, très actives dans les milieux politiques et culturels.

Option pour le maître du jeu : le PJ peut acquérir un contact gratuit parmi ces groupes d'immigrés dès sa création.

La Russie
L'éternelle Russie des tsars fournit un gros contingent de migrants vers la France, mais pas pour de bonnes raisons. La plupart sont soit des juifs fauchés qui fuient les pogroms encouragés par le pouvoir en place ; ou ils appartiennent aux contempteurs qui rêveraient de renverser le tyran acoquiné avec la République française. D'autres sont de simples intellectuels goûtant au plaisir de la liberté d'expression.

Option pour le maître du jeu : en fonction de son historique, le PJ russe gagne un contact gratuit parmi les milieux juifs de Paris ou parmi les anarchistes russes expatriés dans notre capitale.

L'Afrique du Sud
Encore des transfuges échappant à la domination anglaise... Il s'agit cette fois des boers, des émigrants hollandais qui ont déclaré la guerre à l'Empire pour préserver leurs territoires du Transvaal. De nombreux boers déportés à Ceylan et Sainte-Hélène ont trouvé refuge dans notre pays.

Option pour le maître du jeu : le PJ boer jouit du respect des français pas mécontents de les voir affaiblir le prestige anglais. Pour refléter cela, quand il fait un test à base de potentiel social pour un discours politique, il gagne deux dés sur son Potentiel actuel. Face à un auditoire anglais, il en perd deux pour le même type de test.

L'Afrique coloniale

Les immigrés des colonies européennes sont peu nombreux sur le continent. Ils sont souvent l'objet d'une curiosité malsaine de la part de nos compatriotes. Quelques résistants soudanais ou somaliens sont parqués dans nos prisons. Cela est aussi valable pour les ressortissants de Madagascar et de nos protectorats du Maghreb.

Option pour le maître du jeu : le PJ immigré est très mal considéré en métropole. La population se nourrit de tels clichés qu'elle se demande toujours à quel stade de l'évolution il est resté coincé. Le PJ doit réaliser deux réussites au lieu d'une pour tous ses tests à base de potentiel social, face aux autochtones français. En contrepartie, le PJ immigré gagne 15 points de développement dès sa création (voir p.404).

L'Égypte

Elle reste sous la coupe britannique depuis 1882, bien qu'elle héberge quelques quinze mille ressortissants français. Une poignée d'égyptiens peuvent être rencontrés dans la capitale, accompagnant les missions de nos plus fameux archéologues et antiquaires.

La Chine

Elle nous offre peu d'immigrants, plus occupés à construire les chemins de fer américains.

Pourtant, quelques intellectuels ont visité notre pays, missionnés par l'empereur pour moderniser la Chine. Les habitants du Siam français sont plus nombreux, employés comme ouvriers dans les expositions universelles.

Le scénario du livret de découverte de *Crimes* vous en apprendra davantage sur eux.

Option pour le maître du jeu : le PJ chinois est considéré avec méfiance en France. Le PJ est pénalisé d'un dé pour tous ses tests à base de potentiel social face aux autochtones français. En contrepartie, le PJ chinois gagne 15 points de développement dès sa création (voir p.404) et a besoin de la moitié des points de développement requis pour les contacts au sein de sa propre communauté.

Le Japon

Il vous faudra beaucoup de chance pour croiser un représentant de l'Empire du Soleil Levant, encore timide dans son ouverture sur l'occident, mais à l'aube d'une nouvelle ère (le Japon venant de mettre un terme à la guerre menée contre le voisin chinois).

Option pour le maître du jeu : voir la Chine.

Les Indes

Le parti du Congrès envoie ses étudiants les plus brillants dans nos universités. Quelques maîtres spirituels sont amenés par les sociétés religieuses comme l'Aryasamaj et la Théosophie.

Option pour le maître du jeu : voir la Chine.









Profession et compétences

LA PROFESSION

Le gagne-pain du PJ se limite rarement à l'enquête. La plupart du temps, il se voit embrigadé dans les aventures de *Crimes* à cause de ses compétences, de ses rapports avec la justice ou par ses relations avec tel ou tel milieu. Parfois, les évènements lui tombent dessus : même sans avoir la fibre d'un Sherlock Holmes, il est alors bien obligé d'y faire face.

Les PJ possèdent tous une profession, symbole de leur insertion professionnelle et sociale. Certes, les équipes d'enquêteurs et de criminels paraîtront bien éclectiques, et vous pouvez légitimement vous demander ce que vient faire votre loueur de viande face à un génie du crime, mais la profession démontre bien que tous ces acteurs font partie intégrante de la société du dix-neuvième siècle finissant. *Crimes* plonge des figurants ordinaires au cœur de situations extraordinaires. Vous pourrez aussi piller, parmi ces professions, des idées pour créer des PNJ « bien du cru ».

Afin de faciliter votre choix dans le dédale des professions de la Belle Époque, nous avons classé ces métiers en catégories. Pour chacune d'entre elles, nous avons livré quelques recommandations sur les compétences et les niveaux de fortune liés.

L'influence de la profession dans Crimes

Considérer la profession comme un détail pittoresque serait passer à côté d'un atout de *Crimes*. Pourtant, la tentation est grande de dire que le métier n'est qu'une façade et qu'une fois engagé dans le scénario, il n'en a plus besoin.

Le métier détermine non seulement la classe sociale du personnage – et conditionne, à ce titre, ses rapports avec les autres (surtout dans la mesure où vos PJ proviendront de toutes extractions) – mais il possède aussi des exigences avec lesquelles le PJ devra composer : comment va-t-il gagner son pain ? Honorer ses commandes ? Évoluer dans sa carrière, occupé qu'il est à chasser le coquin ? Certes, on ne parle pas ici de super-héros, mais cette double vie est essentielle à respecter. C'est là un point commun que nos archétypes partagent avec les héros masqués.

De plus, le fantastique et l'horreur dans *Crimes* jaillissent toujours de la routine, si possible la plus morne qui soit. D'où l'intérêt, en jouant des campagnes, d'approfondir le quotidien de votre alter ego pour vous en imprégner… afin de mieux le faire basculer.

Il incombe donc au meneur et à ses joueurs de savoir quelle importance ils comptent donner à ces professions.

PJ enquêteurs

Le monde de la justice
Niveau de fortune de 2 à 3.
Compétence en sciences de l'homme : pratiquant à maître.

- **Le consul** est le surnom des juges occupés à régler les conflits dans le monde du commerce.
- Quant **au juge de paix**, c'est le magistrat siégeant dans un tribunal d'instance, sur les affaires relatives au Code Civil. Ses tâches ressemblent beaucoup à celles de son homologue, **le juge pénal** affairé aux délits et aux crimes. À leurs côtés, **l'huissier de justice** qui s'occupe de l'instruction des affaires de dettes et de leur exécution effective.
- Face au parquet, le prétoire : **l'avocat** est considéré comme un agitateur défendant la plupart du temps son client avec verve, et empêchant accessoirement les magistrats de dormir aux audiences…

Les métiers du maintien de l'ordre
Niveau de fortune de 2.
Compétences en combat et en traque.

- **Le militaire** reste le bras armé de la République, tant pour les guerres extérieures que pour les conflits intérieurs. Il peut suppléer les forces de police en cas de gros problème.
- Dans la même veine, **le moblot** est un garde mobile, détaché spécialement pour les risques d'émeutes. C'est le « cousin » **du prévôt des maréchaux**, quant à lui **brigadier de gendarmerie**.
- Au sein de la préfecture de Paris, **le gardien de la paix** reste le premier grade du policier ayant l'honneur d'exercer dans Paris intra muros. **Le sergent de ville** se contente d'un honneur moindre de la police, qui le cantonne aux tristes banlieues.
- Plus insolite est **le chasse-coquin** : une survivance médiévale, employé chargé de chasser les pauvres, mendiants et autres indésirables du territoire d'une commune. Plus généralement nommé **garde-messier** dans les campagnes.
- On parle de **rondier** pour le vigile, gardien, employé par des entreprises privées.
- Quant **au porte-clefs**, c'est le sobriquet désignant le gardien de prison.
- Plus sombre et unanimement craint, **l'exécuteur des sentences criminelles** (ou guillotineur) : nom officiel du bourreau, à l'heure de la toute puissante guillotine. Accompagné d'un maître des basses œuvres qui effectue ses tâches subalternes. Le dénommé « **photographe** » veille quant à lui à la bonne tenue de la tête dans l'appareillage.
- **Les tireurs** et autres **maîtres d'armes** font profiter aux bretteurs, escrimeurs et combattants de leur science des armes blanches.

Les gratte-papiers
Niveau de fortune de 2.
Compétences en intrigues et en traque.

- **Le journaliste**, parfois peu enclin à la déontologie, traque les faits divers qui resteront les empreintes de ce siècle. Des fonctionnaires travaillant dans les divers bureaux et ministères peuvent aussi céder aux sirènes de l'enquête. Des écrivains semblent compiler toutes ces trajectoires comme Huysmans, un temps gratte-papier pour la Sûreté Générale.

Devenir journaliste
Voici quelques précisions pour ceux qui se rêvent en Albert Londres ou en Zola, avec une plume capable de faire trembler les opinions publiques qui boiraient fiévreusement vos paroles. Mais trop souvent, le métier n'est pas si haletant et le terrain est lointain : nombre de vos collègues croupissent dans des bureaux poussiéreux à traiter en seconde main les informations de l'agence Havas.

Pour briller dans votre nouveau métier, armez-vous d'une plume – une vraie – car la qualité de vos propos est souvent plus importante que votre capacité à arpenter les rues et à enquêter proprement, et déontologiquement. Enfin, presque. Nombre de « reporters » en vue n'hésitent plus à pénétrer dans des lieux privés par effraction, et doublent leurs comparses pour décrocher le « scoop ».

Sortez de votre coquille et allez « interviewer » le chaland, car le public est friand de ces échanges qui fleurent bon la réalité des faits.

Car vos honoraires dépendront de la popularité de votre rubrique qui, si elle est croissante, vous attirera la bienveillance de celui qui modèle votre destin : le patron de presse. Car il faudra se faire remarquer, alors que le nombre de vos confrères a été multiplié par trois en à peine vingt ans. Et il ne vous jugera certainement pas sur une école de journalisme dont vous seriez issu : il n'y en a pas…

Pour se serrer les coudes, des associations professionnelles de journalistes vous accueilleront peut-être, même si elles instaurent des *numerus clausus* face à la recrudescence de demandes d'adhésion de la part des tâcherons et autres obscurs rédacteurs. Soit 82 associations souvent spécialisées en fonction des postes de journalisme, ou parfois, en fonction des idéologies des membres (anciens Communards, journaliste cléricaux, monarchistes, bonapartistes…). Elles devraient vous assister en cas de maladie, de démêlés avec la loi, ou aider votre veuve…

Afin de peaufiner votre carrière de journaliste, référez-vous à la description du Petit Parisien p.164. Autre alternative, le journaliste de province dépêché par son canard régional pour couvrir les faits du palais Bourbon et des autres lieux de pouvoir. En effet, le développement des télégraphes et autres téléphones permet d'avoir ces « envoyés spéciaux ».

Faire carrière dans la police

J'avais à faire un gros effort pour changer à l'égard de mes agents les dispositions de la foule. Il fallait rendre le gardien populaire en le rendant poli et serviable, empressé à se mettre à la disposition de qui requérait ses services. Ces braves gens je leur ai fait faire tous les métiers : croque-morts, vidangeurs, sauveteurs, pompiers, balayeurs, terrassiers, j'en oublie... La police a une tâche ingrate qu'elle doit faire oublier en thésaurisant la confiance du public et en gagnant sa sympathie... J'exigeai la courtoisie pour les femmes, la politesse pour tout le monde... autant de nouveautés dont le public savait gré aux gardiens de la paix.

Louis Lépine

Difficile de convaincre sa famille que cette carrière est le bon choix. Une rémunération peu en rapport avec la difficulté de la tâche, une image péjorative qui colle à la peau des « sergots », « cognes » et autres « bourriques », des horaires à n'en plus finir peuvent rebuter les proches. Car selon les représentations populaires, le policier est un ancien militaire (chose bien sûr exagérée) qui cultive de son ancienne fonction la paresse, l'analphabétisme, le manque d'initiative et le peu de sens des responsabilités.

Fort heureusement, l'évolution technique et éthique de la police suscite de nouvelles vocations, de futurs Arsène Lupin qui tentent de se défaire de cette image de bourrins qui leur collent à la peau. Louis Lépine instaura une sélection physique sévère : grand, moustachu, exempt des disgrâces qui pourrait susciter le ridicule, le futur gardien de la paix devait avoir fière allure. C'est le « célèbre examen de la binette ».

Si vous êtes rebutant ou trop petit, vous irez au mieux rejoindre le corps des sergents de ville qui opèrent en banlieue, loupant de peu la consécration du gardien de la paix affecté à la capitale.

Joignez-y un acte de naissance, un extrait de casier judiciaire, un certificat de bonnes mœurs, une preuve que vous avez plus de 21 ans et moins de 30, être apte aux obligations militaires et faites-vous examiner par un médecin de la Préfecture, et ce devrait être gagné.

Une fois sélectionné, vous irez à l'école de police.
Vous y apprendrez nombre de choses sur la conduite (politesse, maîtrise de vous-même, formation à la bagarre de rue ou escrime, entraînement aux armes).

Votre avancement de carrière conditionnera votre paye :
- 1200 à 1500 francs,
- pour les sous-brigadiers : 1700 francs ;
- pour les brigadiers : 2000 francs.

Vous avez un uniforme gratuit et une prime de 300 francs pour le logement.

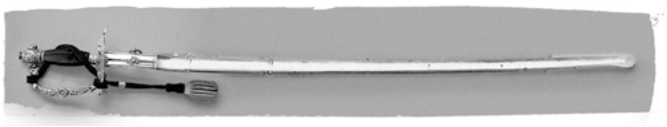
Cependant, certaines spécialités sont ouvertes au recrutement en dehors de cette voie principale.



En voici quelques détails.

- **Gardiens de prison :** conditions analogues au gardien de la paix.
- **Chimiste du laboratoire municipal :** chargé de réaliser les expertises des pièces relevées sur les lieux du crime, et de façon moins intéressante, tout ce qui peut être demandé par le public (vin, substances diverses). Doivent justifier en plus de leurs diplômes. Appointements annuels : 2100 francs.
- **Vétérinaires attachés à la Préfecture :** un concours ouvrant à cette charge concernant l'entretien et l'inspection des chevaux de Paris, pour 5000 francs annuels.
- **Employés de bureau :** passer en plus du reste un examen sur sa capacité à écrire correctement et quelques éléments de culture générale. Appointements annuels : 2100 à 3500 francs pour les commis, 3600 à 4400 pour les commis principaux, jusque 5500 pour les sous-chefs, 12000 pour les chefs de division.
- **Inspecteur de police :** recrutés comme les gardiens de la paix, la seule différence est qu'ils opèrent en civil.
- **Officier de la paix :** présent dans chaque arrondissement, il supervise les gardiens de la paix. Ils doivent connaître le droit et les procédures. Appointements annuels : 3000 à 5000 francs.
- **Secrétaires des commissariats de police :** après un stage de 10 mois en situation et avoir réussi l'examen, ils briguent un salaire de 2400 à 3600 francs.
- **Commissaire de police :** avoir mené une carrière de secrétaire ou d'officier de paix et subir un examen oral et écrit. Traitement annuel de 6000 à 8000 francs. Votre carrière dépend de la Sûreté Générale décrite plus loin, mais dans la réalité, c'est surtout les autorités municipales qui vous tomberont dessus ou vous feront les louanges qui agrémenteront votre carrière.
- **Commissaire de la Police Spéciale des Chemins de Fer :** votre recrutement dépendra directement de la Sûreté Générale. Vous serez placé sous la patronage du ministère de l'Intérieur, et rendrez vos rapports au préfet.

Avant de choisir plus en avant votre métier, lisez les descriptions des différentes polices dans la partie *Factions* du dossier *La guerre des polices*, avec notamment la multitude de brigades à la Préfecture ou à la Sûreté.



Les indicateurs

L'indicateur à un moment donné devient presque fatalement un provocateur (…) C'est lui qui, toujours, crie plus fort que les autres et a les motions les plus sanguinaires à proposer à la réunion publique.

Goron,
chef de la Sûreté parisienne, 1890



Figure incontournable des enquêtes d'autrefois, l'indic tombe en disgrâce par son manque de fiabilité. Il alimente souvent le travail des policiers qui l'emploient en s'activant lui-même dans le monde du crime. Il est donc important de prendre toutes les précautions possibles pour faire la part du vrai et du faux dans les informations qu'il délivre.

La préfecture de police est souvent vue de l'extérieur comme une pépinière d'indics, ce qui participa fortement à la mauvaise image de la police qui engraisserait les crapules pour qu'elles se dénoncent entre elles.
La Sûreté Générale n'échappe pas non plus aux critiques acerbes, la rumeur sur le fait que la moitié de son budget serait consacré à les rémunérer n'est cependant pas vérifiée.

L'argent n'est pas la seule motivation de l'indic : élimination d'un concurrent, poursuite tacite de son trafic, assouplissement d'une peine. L'indicateur peut être purement occasionnel et intervenir au hasard d'une affaire, être plus régulier et occuper certaines fonctions (maire, tenancier de maison close, garde-champêtre) ou complètement professionnel.

Car ce statut a sa contrepartie : sa dangerosité, au vu de l'aversion des criminels envers leurs confrères qui ont trahi la cause. La mouche, la taupe, la raille, le cafard devient en effet une cible à abattre pour « assainir » le milieu.

Dans tous les cas, entretenir un réseau d'indicateurs est une plus-value pour l'enquêteur que vous êtes ; vous mettez un pied dans le milieu du crime et accédez ainsi à l'envers du décor.

Pour s'embrigader

L'homme qui peut tenir dans sa main la liberté, la réputation, la fortune, en un mot le malheur ou le bonheur d'un autre homme, n'aura jamais l'âme trop haute ni la conscience trop douteuse d'équité. C'est à l'école de police que les fonctionnaires apprendront à penser par eux-mêmes.

Célestin Hennion,
directeur de la Sûreté générale, 1911

La présentation de l'institution vous a peut-être appâté. Si vous souhaitiez persévérer en vous enrôlant au service de Louis Lépine, voici quelques mots sur la formation du futur agent. Une grande majorité des représentants de l'ordre est issue de l'armée et sait déjà obéir et se servir d'une arme. Cependant, le métier a gagné en technicité et se spécialise de plus en plus. Le gouvernement y est particulièrement attentif car les fautes de ses fonctionnaires lui retombent inexorablement dessus !

C'est pourquoi dès 1883, l'École pratique de police municipale fut ouverte dans la caserne de la Cité, un ancien marché de volailles dédié désormais aux « poulets », au sein-même de la préfecture. Elle enseigne les devoirs, la tenue et inculque les valeurs du dévouement et de l'abnégation. Des formations complémentaires sont dispensées dans les domaines de la chimie, de la biologie, de la photographie et de la médecine.

PJ médecins

Les médecins spécialisés

Niveau de fortune de 2 à 4.
Compétences en sciences du vivant (maître minimum).

- **Le démonstrateur** est un éminent enseignant spécialisé dans des disciplines telles que la botanique ou l'anatomie. Il est souvent consulté pour des cas de maladies graves ou inconnues.
- **L'aliéniste** fait figure de médecin de l'âme, en charge des affections nerveuses et mentales.

Les auxiliaires de soin

Niveau de fortune de 2.
Compétences en sciences du vivant (pratiquant minimum).

- **Le droguiste** sert d'épicier expert en plantes médicinales, et surtout purgatives. Il reste plus « pointu » que **l'apothicaire** qui, lui, ne prépare que des remèdes généraux.
- Parfois, nul médecin sous la main, **le rebouteux** devient alors le recours en tant que soigneur exerçant ses dons de guérison sans aucune accréditation professionnelle. On l'appelle également l'« adoubeur de corps humain ».
- La matrone est le surnom de **la sage-femme**, très occupée en ces temps de forte natalité. Mais comme l'époque est aussi celle des pandémies, le **désaireux** a la tâche ingrate consistant à désinfecter la maison des malades en quarantaine (victimes du choléra, de la tuberculose, de la peste...).
- **L'hirudiniculteur** tient des contacts étroits avec le monde médical, pour lui vendre les sangsues qu'il a pris soin d'élever.

La formation

Il y a deux guenons à ma droite qui me gênent, je me pousse à gauche pour les éviter.

Alexandre Yersin de l'Institut Pasteur,
1885



Cette partie a pour objectif de décrire la formation et la vie quotidienne des médecins, afin d'offrir plus de vraisemblance aux PJ de cet acabit. Cela nous semble essentiel pour l'immersion des joueurs, et permet de déterminer quel sera l'environnement social dans lequel ils évolueront.

Un étudiant sur cinq est étranger, avec de fortes minorités russes, bulgares, turques ou roumaines. Cela déclenche parfois la colère des prétendants français qui y voient une concurrence supplémentaire, à l'inverse des autorités qui voient d'un bon œil la propagation des idées et du prestige français à l'étranger.

Au-delà de ces oppositions nationalistes, la misogynie envers les pionnières du bistouri : 29 étudiantes pour 129 postes à la faculté de Paris.

Ces dames cumulent souvent les deux désavantages en venant d'ailleurs : une majorité de russes encore, quelques anglaises comme Élizabeth Garett, celle qui montra l'exemple en étant la première femme médecin. Mlle Francillon, première française, n'est acceptée qu'en 1900.

Les étudiants de cette faculté sont surnommés les carabins. Tous ne sont pas jeunes : certains ont déjà une autre carrière derrière eux (le professeur Jaccoud, ancien violon de l'Opéra Comique, ou Émile Combes ancien séminariste et politicien). Suivre ces cours dans de bonnes conditions, c'est dépenser 3000 francs par an, le train de vie d'une famille bourgeoise de quatre membres ! Les logeurs en font leurs choux gras, surtout qu'ils détiennent le monopole de la vente des bougies, si précieuses pour étudier une fois la nuit tombée.

Les moins fortunés pourrissent dans les garnis où la tentation de l'alcool et la fréquentation des milieux ouvriers les détournent souvent de leurs priorités. C'est bien connu : le carabin est balloté entre brasseries à filles et bibliothèques...

Gagner cet argent autrement est possible. On assiste à des compétitions féroces pour les concours (le concours Marie Chevalier est doté de 6000 francs, avis aux amateurs...) ou la vingtaine de bourses d'état. Les petits métiers s'accumulent : Combes fait des colles dans les pensions de bonne famille, d'autres font des pansements dans les pharmacies ou les théâtres.

La vie d'étudiant peut être une vie de bohème, mais il faut renoncer à toute chance de succès.

Voyez plutôt avec l'emploi du temps standard d'un carabin :

- 5h00 - 8h00 : études
- 8h00 - 11h00 : stage dans un hôpital
- 11h00 - 14h00 : pause-déjeuner
- 14h00 - 16h00 : dissections
- 16h00 - 18h00 : cours magistraux
- 22h00 - 24h00 : révisions des notes

Il reste peu de temps pour aller « *transfreter la Sequane* », s'achever aux alentours des Halles ou de Montmartre, s'exercer au chahut pour se soulager de l'excessive rigueur des professeurs. À moins de sécher des cours auxquels on assiste peu, dont on part une fois qu'on a signé l'acte de présence.

On préfère les grandes démonstrations dont Charcot avait le secret, et un emploi du temps concurrent se fixe là-dessus: notamment le professeur Pinard et ses cours de vénérologie du vendredi, où l'on peut reluquer des femmes justiciables qui servent de cobaye, à la clinique Baudelocque.

Certains cours magistraux en sont désertés. D'autres cours obligatoires sont éprouvants : les travaux pratiques à l'amphithéâtre du Fer à Moulin, sur la dissection, la chimie et la parasitologie. Une occasion de fréquenter les infréquentables employés de la Morgue qui se laissent soudoyer pour réserver les meilleurs « morceaux » de cadavres, ou qui revendent la graisse des corps aux parfumeurs. On s'exerce la plupart du temps sur les restes des clochards et des vieillards livrés par un prosecteur. Ce n'est pas rien, certains cours magistraux sont délivrés sans la moindre dissection, sans le moindre exercice pratique !
Il est donc plus intéressant de rechercher des stages volontaires pour pallier ces déconvenues ; beaucoup de carabins se font employer dans les pharmacies pour se familiariser avec les drogues simples et les médicaments composés.

D'autres carabins deviennent de studieux rats de bibliothèque et s'enterrent dans celle de la faculté de médecine, riche de 175000 volumes, ouverte jusque 22 heures.

Les stages hospitaliers se terminent par le concours d'externat : deux oraux sur l'anatomie descriptive et pathologique d'à peine 10 mn. Pour l'internat, une épreuve écrite rédigée en deux heures puis lue. La résistance s'organise : on se rappelle qu'en 1899, des malfaiteurs avaient mis de l'acide dans les boîtes renfermant les copies...

Il est possible d'aller plus loin et de se livrer à la conquête des concours, exercice stérile et fastidieux, fondé la plupart du temps sur le favoritisme quémandé aux doyens. Léon Daudet a fustigé cette quête de titres dans ses *Morticoles*.

Quand le précieux sésame est dans la poche et qu'on désire s'installer à son compte, on n'est guère au bout de ses peines. Les loueurs d'appartement apprécient peu le va-et-vient des patients. On se meuble à la hâte aux foires aux meubles du faubourg pour avoir un semblant d'apparat. La salle d'attente fait office de cache misère : un vestibule, une chaise de paille, tout le monde à l'étroit. Clemenceau avec son dispensaire dans une cour de 5 m²... Quelques *ex voto* de patients reconnaissants pour instaurer la confiance, des diplômes de spécialisations non reconnus par le milieu mais toujours distingués pour la clientèle.

On s'équipe dans des appareils fort chers, on s'abonne à des revues médicales : *La tribune médicale ; Le concours médical ; La gazette médicale à Paris ; La revue archives d'anthropologie criminelle et de médecine légale* de Lacassagne, Tarde, Dubuisson et Garraud.

Pour les aliénistes, il y a le *traité de classification des maladies mentales* d'Emil Kraepelin, réédité huit fois entre 1883 et 1900. L'œuvre de Von Krafft Ebing, *Psychopathologia Sexualis* (1886, en français dès 1895) pour les anomalies sexuelles. De précieux renseignements bibliographiques se trouvent à l'Institut de bibliographie de Marcel Baudouin, faisant gagner un temps précieux en prêtant certains ouvrages et en compilant les tables des matières recensées.

Il n'y a pas de grille tarifaire pour les actes médicaux : on se contente de 3-4 francs par consultation, 10 à domicile, 400 pour un accouchement... ou rien du tout si le client est un indigent. 3 francs, c'est le prix d'un gros poulet en 1900 ! On compte sur 3000 francs de revenus annuels, avec 700 de loyer, 250 de servante, 300 de dettes à rembourser et des cotisations diverses de 200 francs... Quand on a une bonne réputation.

Il n'est pas rare que certains praticiens quittent la profession pour exercer d'autres métiers : marchands de vin, cochers de fiacre, éditeurs, commissaires de police...

Quelques spécialisations possibles

- **Médecin de paquebot** des compagnies océaniques ;
- **Médecin du bureau de bienfaisance** (parfois une sortie de secours aux étudiants malchanceux dans les concours) ;
- **Médecin inspecteur des écoles** (avec une mission à caractère hygiéniste) et le **médecin des épidémies** contrôlant l'hygiène de l'arrondissement parisien auquel il est rattaché ;
- **Médecin de nuit**, incorporation suite à une demande à la préfecture de police. On le reconnaît à son imperméable et à sa lanterne de fonction ;
- **Médecin des services publics** relié à la Préfecture, places plutôt tranquilles donnés au favoritisme, comme pour les médecins des chemins de fer, des Théâtres et des Postes ;
- **Médecin légiste**, poste ouvert à tout médecin apte à rédiger un rapport médico-légal en bonne et due forme, fréquentant souvent les démonstrations à la Morgue.

PJ dignitaires

Le monde de la finance

Niveau de fortune de 2 à 4.
Compétences en sciences de l'homme.



- On parle **d'intendant** pour les personnes chargées de l'administration d'un établissement public (école, hôpital, commune...). Pour des entreprises privées commerciales on utilisera les termes de **caissier**, et d'**économe** pour une école privée religieuse.
- **L'agioteur** ou **agent de change** achète des billets, notamment sur les fonds publics, pour spéculer et en tirer profit. Quant au **changeur**, il jongle entre les francs et les monnaies étrangères, mais aussi avec les équivalents en or et en argent, l'or restant l'étalon de toute monnaie digne de ce nom.
- Moins apprécié encore que les autres métiers de la sphère de la finance, **le collecteur d'impôts** : l'administration fiscale, ne disposant pas encore d'implantations suffisantes, doit encore faire appel à des **collecteurs privés** chargés de la répartition des assiettes sur une juridiction particulière.
- Nous terminons par la porte d'entrée de ce monde, **le secrétaire** au service d'un financier ou d'un banquier important.

À la tête des entreprises

Niveau de fortune de 3 à 4.
Compétences en sciences de l'homme (pratiquant minimum).

- **Le baron d'industrie** est l'entrepreneur par excellence de la révolution industrielle. Souvent *self made man*, ou dirigeant car issu d'une dynastie d'industriels, son prestige est immense.
- Son bras droit reste **le maître des forges**, faisant office de directeur financier d'une usine métallurgique ou sidérurgique, aux ordres d'un baron de l'industrie.

La domesticité et les services
Niveau de fortune de 1 à 2.
Compétences en pratiques (pratiquant minimum).

- Sans être un domestique, **le ménagier** gère les biens d'une famille ou d'une dynastie bourgeoise.
- **L'huissier de service** reste cette personne très loquace chargée d'annoncer le nom et les qualités des invités d'une soirée mondaine. On le dénomme « **aboyeur** » quand il doit appeler les voitures à la porte, et avertir ses maîtres de l'arrivée des hôtes.
- Autre recrue essentielle à toute bonne famille, **la fille de confiance**, cette dame de compagnie, confidente d'une dame ou d'une damoiselle de haute société.
- **La nourrice** se destine quant à elle à veiller sur une personne d'un âge bien moindre ! Elle est souvent envoyée par les bons services d'une **recommandaresse**.
- **Le jocquier** est sorte de cocher conduisant une voiture en postillon, monté sur l'un des chevaux de l'attelage.
- Pout terminer la photo de famille, **la lessiveuse** est souvent une camériste, simple femme de chambre payée pour faire bouillir le linge avec les nouveaux détergents issus de la chimie moderne.
- **L'ambulant** est un agent chargé de l'acheminement du courrier postal, parfois trieur de lettres dans les trains. Relayé par les courriers, qui apportent les lettres à domicile.



PJ religieux

Au service de Dieu
Niveau de fortune de 1 à 3.
Compétences en société (pratiquant minimum) et en occultisme (novice minimum).

- **L'Ubiquiste** est un docteur en théologie formé à l'université de Paris, mais libre de ses mouvements.
- **Ultramontain** demeure le sobriquet désignant un agent diplomate du Vatican.
- Nous vous passons toutes les catégories de prêtres avec leurs divers niveaux allant de **l'acolyte au prêtre**, en passant par **le diacre, le sous-diacre et le sacristain**, en charge de l'entretien et du culte d'une église. Plus rare pour la rencontre, **le bourdonnier** est un pèlerin ayant (ou pas) reçu les ordres, et cheminant entre divers lieux saints. Il en a quasiment fait son métier.
- Le lointain **missionnaire**, si connu pour sa position, s'occupe autant de l'incroyance des villes que de l'évangélisation coloniale, dont il est devenu une des figures de proue.
- **Le directeur de conscience** demeure cet ecclésiastique souvent décrié dans la littérature pour diriger la vie spirituelle de familles bourgeoises dévotes.

PJ occultistes et gens de savoir

Les assoiffés de connaissances
Niveau de fortune de 1 à 3.
Compétences en sciences
(pratiquant minimum quelle qu'elle soit).

- **Le bachelier** est titulaire du diplôme phare de l'éducation française (le baccalauréat) inscrit à la faculté. Un étudiant, en somme.
- **Le libraire** est notre détaillant en nourriture intellectuelle, éditeur et imprimeur occasionnel de livres avant la forte concurrence de la presse. À rapprocher avec un autre métier tout aussi passionnant : **archiviste**.
- **Le maître d'école**, hussard de la République, apporte à la jeunesse les vertus civiques, patriotiques et les clefs du développement de l'intelligence.
- On parle de **recteur d'école** quand il a passé un contrat avec les membres de la commune.
- Un professeur privé : **le précepteur** est chargé de l'éducation et de l'instruction générale des rejetons de la noblesse et de la bourgeoisie.

Métiers du crime ou de modeste condition

Le spectacle ambulant

Niveau de fortune de 1 à 2.
Compétences en cirque (pratiquant minimum).

- **Le musicien ambulant** est généralement solitaire, encore appelé « **chabretaire** ». Son activité peut être combinée avec le métier de **cirquassien**, un artiste de cirque lui aussi ambulant.
- **Le prestidigitateur**, ou encore **escamoteur** reste le petit magicien vivant des quelques tours qu'il peut connaître. À rapprocher **des diseuses de bonne aventure** bohémiennes.
- **Le montreur d'animaux** reste le favori des plus petits ; on distingue **le faiseur de tour de geai**, qui fait parler son oiseau comme un mainate, **le dresseur de puces savantes**, ou **le montreur de singes et d'ours pyrénéen** (plus dangereux). La liste complète est bien plus longue...
- N'oublions pas sur les boulevards le théâtre et ses acteurs : qu'ils soient **dramaturge**, **ouvreur de loge** ou **souffleur de textes**, qu'ils donnent dans les drames shakespeariens ou le Grand Guignol, **les comédiens** de scène ne sont pas encore les victimes de cette incongruité qu'est le cinématographe.

Les commerçants

Niveau de fortune de 1 à 3.
Compétences en pratiques et en société (novice minimum).

- Au sommet de la hiérarchie de la fourmilière qui agite les Halles, **le fort des halles** : non seulement manutentionnaire dans des entrepôts, mais également responsable des marchandises, de la répression des fraudes, du contrôle de qualité, de l'encaissement et de la facturation des taxes.
- **Le cabaretier** présente des mets simples qui vous sauveront de la famine, basés sur la cuisine de sa région natale.
- **Le brocanteur** se spécialise dans les vieux tableaux.
- **Le camelot** s'intéresse aux bibelots sans importance, et **le chiffonnier** va jusqu'à récupérer les vieux objets désuets, du verre aux peaux d'animaux.
- **Le fripier** a, quant à lui, la bonne idée de remettre en état des vêtements d'occasion, oubliant souvent l'interdit portant sur les fripes ayant appartenu aux malades, aux victimes de meurtres ou aux noyés.
- **Les coquettes** auront la bonne idée de courir après **le marchand de modes** qui leur proposera taffetas, rubans, coiffes et d'autres objets affriolants, à moins qu'elles ne préfèrent attendre la visite à domicile des **revendeurs à la toilette**.
- Les hommes, plus bricoleurs, se rendront chez **le quincaillier** ou **le marchand de ratières** pour se débarrasser des rongeurs indésirables.
- **Les vendeurs ambulants** sont également appelés « colporteurs » ; ils diffèrent selon les denrées qu'ils proposent. Le **caïffa** essayera de vendre son café brésilien, ou le **marchand de coco** ses tisanes (à compléter avec le **marchand de darioles** et ses pâtisseries à base de flans).
- **Les bouchers** sont spécialisés dans le bœuf et le mouton. Ils offrent parfois les invendus aux loueurs de viande qui conservent les plus beaux morceaux pour les vitrines des restaurateurs, et les mauvais pour l'intérieur du restaurant...
- Les gosiers vides seront comblés par **les brassiers** : les fabricants de bière, les fabricants de blanc et leur fabuleux vin ; puis **les brûleurs**, qui œuvrent dans l'eau de vie, revendue ensuite à leurs détaillants. Pour goûter à ce formidable artisanat qui fait la gloire de la France, rendez vous chez **un bouteiller** pour déguster les vins, ou bien chez **le buvetier**, patron de café.
- **L'antiquaire** tiendra avec le plus grand soin sa caverne d'Ali Baba, où se côtoient ferrailles et trésors.

L'artisanat et l'industrie

Niveau de fortune de 1 à 2.
Compétences en pratiques (novice minimum).

- **Le bluteur** seconde **le boulanger** dans son ouvrage, offre le pain tant attendu par les hordes affamées.
- Pour le bâtiment, **les carriers** amènent les pavés si souvent descellés par les manifestants en quête de projectiles à jeter sur la police.
- **Le briqueteur** seconde **le maçon** dans la construction et la réfection des immeubles.
- **Le couvreur** assemble ou répare les toitures composées de tuiles, d'ardoises et de pierres diverses.
- Le textile emploie **les corsetiers**, très courtisés par les femmes. Ceux-ci ont recours **aux coupeurs de cheveux**, qui assemblent de savantes perruques.
- **Le parfumeur** n'est jamais loin d'eux.



- **Le bougeonneur** contrôle la qualité des tissus fabriqués par les ouvrières du textile. Au sommet de ce secteur, **les canuts lyonnais** sont les experts du travail de la soie.
- Le mouton noir du textile reste **le juré crieur**, chargé des manteaux noirs, draps et linceuls qui accompagnent les morts dans leur dernier voyage.
- Le triomphe de l'industrie fait naître des métiers comme celui **du batteur d'étain**, chargé de réduire ce métal en feuilles très minces.
- **Le padleur** a la lourde charge de remuer le métal ou le verre en fusion dans les creusets des fonderies. La plupart des ouvriers sont encore itinérants et détiennent un livret, visé par les autorités, où figurent leurs compétences.
- À part, mais également prisé des bourgeois : **les fameux culotteurs de pipes**, qui travaillent main dans la main avec les vendeurs de tabac.
- **L'horloger** et **le faiseur d'instruments** (compas, montres, porte-crayons) sont des artisans raffinés, à l'écoute de leur clientèle ivre de luxe.
- Une place de choix est à réserver **au serrurier**, si souvent employé par les policiers dans leurs perquisitions.
- Enfin, pour vivre avec son temps, **le réparateur de câble électrique** est une activité prisée de notre jeunesse, bien que l'électricité demeure une technologie encore bien dangereuse pour les têtes en l'air.
- Dans le monde impitoyable de la mine, **le haveur** extrait le précieux minerai des veines ; **le bouteur** déblayera les résidus après son passage. Aucun des deux ne saurait travailler sans **le bouveleur**, qui creuse et entretient les galeries, garant de la sécurité de chacun.
- Parfois, la dureté de la pierre nécessite le concours **du boutefeu**, un manieur d'explosifs. **Le galibot** apprend le métier en effectuant des tâches subalternes.
- Beaucoup de métiers restent liés au chemin de fer : **l'ingénieur** en reste l'aristocrate, maître de la formidable machinerie à vapeur.
- **Chauffeurs** et **mécaniciens** assurent le relais sur le terrain.
- **Les contrôleurs de billet, les lampistes et les gardes-barrière** parachèvent le dispositif.
- Quant **au garde-frein**, il aide **le chauffeur** à actionner les freins qui ne sont pas encore automatisés sur tous les wagons.
- **Le bagottier**, lui, porte les bagages des voyageurs fourbus dans les gares.

Les métiers de communications

Niveau de fortune de 1 à 2.
Compétences en pratiques (novice minimum).

- **Le centraliste** est l'opérateur qui connecte les usagers du téléphone entre eux.
- **Le gazetier** n'a rien à voir avec le gaz, en tant que distributeur des feuilles de nouvelles et autres journaux, en concurrence avec **les gamins des rues** qui revendent les feuilles de chou jetées sur la voie publique. À relier avec les métiers du journalisme.
- **L'homme-affiche ou sandwich**, comme disent ces curieux anglais. Il déambule dans les rues avec une pancarte vantant les mérites d'un produit ou d'un évènement particulier.
- **Le falot** bénéficie d'un service agréé par la mairie pour raccompagner les passants, la nuit, à la lueur d'une lanterne.
- On croise souvent, au petit matin, **l'allumeur de réverbères**.
- Les transporteurs urbains sont pléthore : d'abord, **le cocher,** généralement immatriculé en mairie, puis **les louageurs de voiture** pour particuliers et plus rare, **le wattman** debout dans son tramway, et **le sémaphoriste** réglant la circulation.
- **Le marin** n'a pas forcément écumé d'autres mers que... la Seine. Et pourtant, nombre de ses concitoyens le considèrent comme un aventurier accompli.

Au contact de la nature

Niveau de fortune de 1 à 2.
Compétences en pratiques (pratiquant minimum).

Le monde rural prédomine encore dans une France à l'aube de son industrialisation.

- Les campagnes, greniers des villes, recèlent leur panoplie **de propriétaires terriens**, **de fermiers** et **de laboureurs**, qui emploient une manne **de journaliers** et **de manouvriers,** véritable armée de « petites mains » de l'agriculture.
- **Les nourrisseurs de bestiaux** demeurent les ruraux les plus communs en ville, en raison des marchés à bétail qui pullulent à Paris.
- **Les taillandiers** affûtent ou réparent les instruments tranchants utilisés en agriculture.
- **Le charron** fabrique et répare les voitures hippomobiles. Il est en contact étroit avec **le maréchal ferrant**, et soigne occasionnellement ses bêtes avec l'aide **du bistourneur** qui castre les chevaux d'équipage (ce qui lui permet de louer ses véhicules).
- Au bout de la chaîne, **les dépeceurs de carrosses** récupèrent les pièces des véhicules hors service.
- **Le berger** monte parfois en ville pour vendre son cheptel dans les grandes foires saisonnières, souvent accompagné **des boucaniers** venus vendre la viande fumée de bouquetins. Il y rencontrera **le langueyeur**, qui examinera la bouche de ses porcs pour déterminer leur état de santé.
- La chasse est lucrative pour **les braconniers**, ainsi que pour **les empailleurs** réalisant les trophées des plus grands chasseurs.

Métiers peu recommandables et peu recommandés

Niveau de fortune de 1.
Compétences en pratiques et en larcin (novice minimum).

- **Les savoyards** sont ces ramoneurs habiles, souvent mineurs, qui évitent les problèmes d'intoxication dus aux cheminées mal ramonées (la plaie de ces temps modernes pourtant bien chauffés).
- **Les hordes de mendiants** écument les villes, sous la vile appellation de bribeurs. Il y a pourtant des moyens de subsister par un travail honorable comme celui **des chemineaux**, qui errent de ferme en ferme pour louer la force de leurs bras.
- **Les décrotteurs** enlèvent la boue de la voirie, activité plus saine que celle **du gadouard** qui vidange les matières fécales. Le décrotteur cire parfois les souliers des passants endimanchés.
- Les souliers peuvent être réparés grâce au travail **du carreleur**, qui raccommode les vieilles chaussures.
- **Les écorcheurs de chiens et de chats** récupèrent la viande nécessaire aux restaurateurs les moins scrupuleux. Avis aux plus gourmets d'entre vous : les tueurs de chiens se chargent aussi de débusquer les animaux errants qui pourraient véhiculer la rage.
- Plus pacifiques, **les ramasseurs et trieurs de crottes** revendront les déjections de ces pauvres canidés pour ensemencer les champs, ou faire macérer les peaux destinées aux gants de soirée.
- Métiers honteux et éhontés tels que celui **du proxénète**, qui rançonne ses filles soumises jetées en pâture sur le trottoir. La honte du métier, en comparaison **des honorables tenanciers** de maisons closes.
- **Les voleurs, ou arnaqueurs**, prennent des formes tellement diverses que nous ne pourrions vous en livrer un aperçu satisfaisant...
- Une condition plus qu'un métier, mais qui colle à la peau : celle **du bagnard**, ancien forçat ou récent évadé, qui tente éperdument de retrouver une vie normale.

Changer de profession

Il est tout à fait possible de changer de profession, voire de métier (champ professionnel au sens large du terme). Pour cela, un argument narratif est essentiel : le PJ parvient à se « recycler » grâce à une formation, une promotion, un contact et ce changement peut être sanctifié au moyen d'un point de développement par exemple.

Le meneur veillera tout de même à vérifier s'il remplit les pré-requis de compétences ou de fortune pour sursoir à ce changement : ne devient pas banquier qui veut, et un « coup financier » sera peut-être nécessaire.

De même, le PJ peut gravir les échelons dans son propre métier et accéder à une profession plus enviable. Ici aussi, un argument narratif est fondamental pour ne pas que ces promotions soient purement mécaniques.

Deux mesures : potentiels et compétences

Les potentiels comme sommes de possibilités

Aujourd'hui, plus personne n'a le droit d'ignorer que les grands orateurs sont nés d'un défaut d'élocution et les héros d'une faiblesse, autrement dit que notre nature commence toujours par creuser un trou là où elle veut édifier une montagne. Comme les demi-savants et demi-sauvages qui règnent sur le cours de la vie ont bientôt fait de proclamer le premier bègue venu un Démosthène, on comprend que le critère actuel du bon goût soit de considérer le bégaiement originel, chez un Démosthène, comme l'essentiel. On n'a pas encore réussi, pourtant, à ramener les Travaux d'Hercule à une enfance chétive, les records de saut en hauteur à un pied plat, ni le courage à l'angoisse. On est donc bien obligé de reconnaître qu'un talent particulier ne peut se fonder exclusivement sur son défaut !

Robert Musil,
L'homme sans qualités, 1933

Le potentiel représente la somme de possibilités pour votre personnage dans un domaine particulier :

- **Le physique** comprend sa force, sa résistance, son agilité, sa souplesse, sa coordination musculaire.
- **Le mental** résume ses aptitudes intellectuelles, sa volonté, sa résistance psychique, sa vivacité d'esprit et son astuce.
- **Le social** est un subtil mélange entre son apparence physique, son charme et l'aura qui se dégage de lui.

Ces potentiels indiquent ce que le personnage est capable de faire dans l'absolu, mais le monde de *Crimes* est éprouvant et ses valeurs pourront baisser au cours de l'histoire.

Votre personnage disposera d'un potentiel à 3, d'un second à 4, et d'un dernier à 5 points, à répartir comme vous le souhaitez entre ces trois domaines.

La moyenne humaine étant de 3, votre alter ego est au-dessus de celle-ci, mais il ne soutient pas la comparaison avec d'autres hommes d'exception (sans parler de certains êtres au-delà de son imagination...).

Ces scores sont égaux, que le personnage soit masculin ou féminin.

Les compétences

L'intérêt que portait des Esseintes à la langue latine ne faiblissait pas, maintenant que complètement pourrie, elle pendait, perdant ses membres, coulant son pus, gardant à peine, dans toute la corruption de son corps, quelques parties fermes que les chrétiens détachaient afin de les mariner dans la saumure de leur nouvelle langue.

JK Huysmans,
À Rebours, 1884

Les compétences représentent les savoir-faire du personnage : elles s'utilisent avec un potentiel particulier.

Ce n'est pas forcément une relation d'inné et d'acquis. La logique et la mécanique du système plaident en faveur d'un équilibre entre la compétence et le potentiel associé. À quoi bon faire l'acrobate, si votre potentiel physique vous limite ?
Pourquoi vouloir apprendre la cryptographie si vos facultés mentales ne suivent pas ?

Degrés de maîtrise

Il y a 3 degrés de maîtrise des compétences accessibles aux humains normaux.

- **1. Novice**
- **2. Pratiquant**
- **3. Maître**

Pour vous représenter le niveau de maître, voici quelques experts au sommet de chaque discipline.

- **Combat physique :** *Vidocq*
- **Cirque :** *Robert Houdin*
- **Sport :** *Alvin Kraenzlein*
- **Traque :** *Dr Ian Livingstone*
- **Larcin :** *Arsène Lupin*
- **Sciences abstraites :** *Pierre et Marie Curie*
- **Sciences du vivant :** *Louis Pasteur*
- **Sciences de l'homme :** *Jules Michelet*
- **Occultisme :** *Charles Fort*
- **Pratique :** *Gustave Courbet*
- **Intrigues :** *Sherlock Holmes*
- **Société :** *Mata Hari*

Spécialisation et compétence hermétique

Une spécialisation indique votre domaine de prédilection.

Vous ne pouvez être spécialisé que dans un domaine où vous êtes maître.

Vous obtenez automatiquement une spécialisation gratuite lorsque vous passez maître dans une compétence, les autres doivent être achetées.

Il est tout à fait possible d'inventer de nouvelles spécialisations, tant que le meneur et le joueur tombent d'accord.

La compétence hermétique représente un savoir-faire qu'on ne peut pas utiliser sans posséder la compétence adéquate. En termes de jeu, on ne peut tenter une action qui relève d'une compétence hermétique.

Coût

Un personnage dispose de 45 points à répartir de la manière suivante :

- Pour un rang de **novice** (1D), **3 points** ;
- Pour un rang de **pratiquant** (2D), **9 points** ;
- Pour un rang de **maître** (3D), comptez **18 points**.

Cas particulier : créer un enfant

Voici un tableau ayant valeur d'exemple :

Âge	Potentiels	Innocence
4	1, 1, 2	8
6	1, 2, 2	7
8	2, 2, 3	5
10	2, 3, 3	4
12	3, 3, 3	3
14	3, 3, 4	2
16	3, 4, 4	1
18	3, 4, 5	0

La création d'un enfant n'est pas différente de celle d'un personnage standard. Il y a juste quelques ajustements à faire.

Un enfant doit répartir 12 points entre ses trois potentiels et son seuil d'innocence.

L'innocence est un concept expliqué dans les mécanismes de règles, p.414.

Compétences

À sa création, un enfant n'a accès qu'aux niveaux de compétence novice et pratiquant. Par contre, il peut avoir jusqu'à deux spécialisations possibles au niveau pratiquant.

De nouvelles spécialisations sont en outre disponibles :

- **Danse** (cirque) ;
- **Bravade** (combat) ;
- **Se faufiler dans la foule** (sport) ;
- **Connaissance du quartier** (intrigues) ;
- **Récupération d'objets** (traque) ;
- **Marché noir** (société) ;
- **Simuler pour mendier** (cirque ou société) ;
- **Monte en l'air** (larcin) ;
- **Chasse aux petits animaux** (traque) ;
- **Art du conte** (société).

Il y a peu de chance qu'un enfant puisse avoir accès à une compétence hermétique, celle-ci demandant de longues années d'études, mais vous pouvez voir au cas par cas…

En fonction de son âge, un personnage reçoit :

- 24 points à répartir s'il a moins de 12 ans.
- 35 points à répartir s'il a 12 ans ou plus.



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

Les compétences hermétiques sont en italique.

Combat (physique)

Utilisable pour n'importe quel conflit physique, au corps à corps ou à distance.

- **À 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)

Utilisable pour toute activité physique exigeant force, maîtrise ou endurance.

- **Équitation :** prévoir un degré de maîtrise supérieur pour les cascades
- **Escalade :** consiste autant à se hisser le long d'une façade qu'à l'ascension 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 ou pour faire des tours basés sur une certaine dextérité.

- **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, le pistage, la fouille, dont le but est de détecter quelqu'un ou quelque chose.

- **Chasse :** applicable dans des contrées naturelles avec un animal comme proie
- **Survie :** résister dans les milieux difficiles (désert, contrée glacées, 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 où le personnage tente de se dissimuler, ou d'escamoter quelque chose.

- **Camouflage :** rester immobile, tapi, ou bouger discrètement dans un endroit sombre ou une cachette
- **Crochetage :** déverrouiller des serrures avec le matériel adéquat
- **Discrétion :** 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 demandant une grande force d'abstraction.

- ***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 pour toutes les sciences prétendues exactes.

- **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)

Combinent toutes les sciences étudiant l'homme et sa société, l'organisation de la société, une certaine culture générale.

- **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 pratiques des théories et des rituels d'occultisme.

- ***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, du simple bricolage au projet d'ingénieur.

- **Art :** qu'il soit peinture, poésie, architecture, sculpture... À 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 motorisés 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)

Combine toutes les compétences liées à l'enquête, des plus empiriques ou plus protocolaires.

- **Connaissance du milieu :** corruption, argot des rues, monde criminel local...
- **Criminologie :** connaissance des clés du phénomène criminel et de certaines théories criminelles, répertoriées plus loin dans ce chapitre
- **Méthodes policières (ou criminalistique) :** interrogatoires, balistique, graphologie, anthropométrie, chromatographie...

Société (social)

Implique toute compétence liée aux relations sociales au sens large : négociation, séduction, simple conversation.

- **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



Psychologie de surface

LE TEMPÉRAMENT, SEUIL DE LA PSYCHOLOGIE

Il n'y a plus d'opinions, il n'y a que des névroses ! Il n'y a plus de vocations, il n'y a que des besoins ! Il n'y a plus d'appétits, il n'y a que des gloutonneries !

Maurice Talmeyr,
Les Gens Pourris,
En Décomposition,
1886

Le tempérament reflète le caractère de votre personnage.
Outre le fait d'indiquer sa façon de réagir, le tempérament conditionne certains paramètres (angoisse, névrose, psychose de base) et le type de folies que le PJ développera quand sa raison chavirera.

Les éléments de la psychologie dite de surface regroupent les aspects visibles de la personnalité du personnage.

C'est la façon dont il se présente aux autres, la manière dont il se conçoit, lui et le monde.

Il est donc préférable que tous ces paramètres soient renseignés afin de caractériser au mieux votre personnage, et savoir quelles sont ses priorités dans la vie.

Nomenclature de Jung

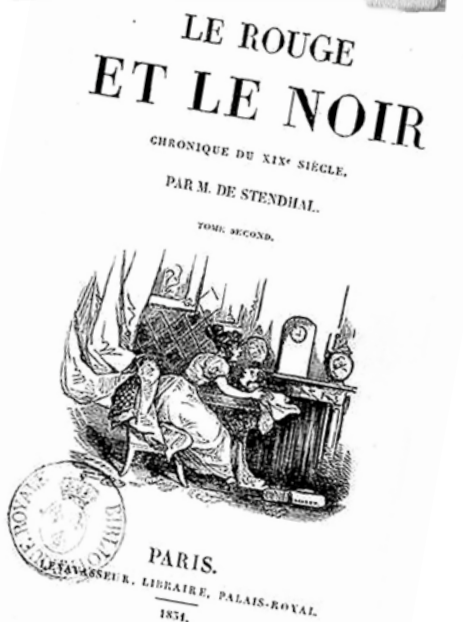
Comment définir un tempérament sans trahir l'infinie complexité de l'esprit humain ? Nous avons pour cela décidé d'adapter la classification de l'éminent savant Carl Gustav Jung, destinée à recenser les principaux caractères de nos contemporains.

Trois paramètres entrent en compte :

- **1. L'émotivité du personnage :** sa capacité à s'émouvoir, à céder à ses sensations, à exprimer ses sentiments de façon voyante.
- **2. Son activité :** elle mesure sa propension à agir ou à laisser les problèmes se régler d'eux-mêmes.
- **3. Sa réactivité primaire ou secondaire :** réagit-il au quart de tour ? Contient-il sa réaction pour l'exprimer plus tard, après l'avoir somatisée ?

La détermination de ces paramètres nous mène à huit combinaisons possibles :

- **Émotif actif primaire :** colérique, qui réagit vivement dès qu'il est agressé ou offensé.
- **Non émotif actif primaire :** sanguin, au caractère impulsif.
- **Émotif non actif primaire :** nerveux, facilement irritable.
- **Non émotif non actif primaire :** amorphe, sans énergie apparente, réagissant peu.
- **Émotif actif secondaire :** passionné, très impliqué par ce que l'intéresse.
- **Non émotif actif secondaire :** flegmatique, gardant sa sérénité de façade en toute circonstance.
- **Émotif non actif secondaire :** sentimental, avec une sensibilité parfois excessive.
- **Non émotif non actif secondaire :** apathique, indolent et passif.


LE ROUGE
ET LE NOIR
CHRONIQUE DU XIXe SIÈCLE,
PAR M. DE STENDHAL.
TOME SECOND.
PARIS.
1854.

Le joueur choisit le caractère en déterminant les trois paramètres. Inscrivez l'adjectif correspondant au tempérament de votre personnage sur votre feuille d'aventure.

Il est souhaitable de l'interpréter dans ce sens sans pour autant le rendre caricatural. Le tempérament est théoriquement non modifiable, sauf si des états psychologiques ou des traumatismes profonds s'attaquent aux tréfonds de la personnalité du PJ.

LA PASSION PRINCIPALE

La passion principale correspond à la grande orientation du personnage. En effet, les héros de Crimes sont bien plus expansifs que bon nombre de nos contemporains, et même que de leurs contemporains. Ils ne cèdent pas encore aux sirènes du monde moderne qui anesthésient les élans passionnels dans l'affadissement de l'urbanisme et le l'ère industrielle.

Nos personnages sont ballottés par les grands mouvements de leur âme, tels de grands romantiques. Parfois dénués de talents exceptionnels, ils ne peuvent compter que sur leur opiniâtreté pour faire pencher la balance du destin. C'est là qu'interviennent les passions comme moteurs de dépassement du personnage. Les passions peuvent influencer le résultat de certains jets, et transformer un échec en réussite.

Cela présente un avantage, mais aussi un inconvénient : ne pas assouvir sa passion expose le sujet à des désordres psychologiques.
Ces passions sont comme le *Rouge et le Noir* de Stendhal : dans le Rouge, elles se dévoilent et légitiment les violences ; dans le Noir, elles se cachent pour finir par exploser aux moments inopportuns.
En définitive, les passions sont de puissants moteurs pour réussir les actions mais aussi des maîtresses dont on est rapidement esclave.

Six passions principales sont disponibles dans *Crimes* :

- **La ruine :** une tendance vers le chaos, vers la destruction de l'ordre établi, de ce qui est beau ou trop bien construit. C'est une passion terriblement humaine qui convient aussi bien à l'Anarchiste qu'au Savant Fou. Cette passion se conçoit comme une pulsion inconsciente, ou comme une réelle propension au mal.
- **L'absolu :** une passion qui semble absconse, une réponse au matérialisme étouffant de cette société née de la Révolution Industrielle. C'est une envolée métaphysique, philosophique vers un absolu, une quête au-delà du monde tangible, une attraction vers tout ce qui est occulte et mystérieux. L'absolu rassemble aussi bien les membres de sociétés secrètes et leurs gourous que les artistes visionnaires boudés par les galeries d'art trop classiques.
- **L'intrigue :** une attirance retorse pour la résolution d'énigmes dans lesquelles le personnage, aimanté par l'enquête, approfondira ses investigations pour assouvir sa curiosité inextinguible. L'intrigue est l'apanage du criminologue... et des concierges de bon nombre d'immeubles parisiens.
- **Soi :** dans la solitude des grandes villes européennes, faire attention à sa personne est-il forcément un désir coupable ? Beaucoup de déracinés et de misanthropes ont choisi de s'adonner à l'hédonisme et au narcissisme, dans un monde où l'on doit souvent défendre ses propres intérêts. L'heure n'est plus à la charité, on peut gonfler son Moi aux proportions de l'univers ! Vous retrouverez pêle-mêle dans cette catégorie le dandy, la figure politique et la courtisane des salons guindés.
- **Le don de soi :** à chaque passion son contraire. Le don de soi répond à l'élan de générosité qui tiraille les bons chrétiens, les classes charitables, certains hommes politiques ou les médecins, tous conscients du douloureux problème du partage des richesses et de l'injustice sociale.
- **L'ordre :** de même, l'ordre représente l'antagonisme de la ruine. Qu'elle lui soit préférable n'est qu'un détail philosophique. Les personnages portés sur l'ordre sont enclins au conservatisme, au traditionalisme. Certains aimeraient même revenir à des époques antérieures, comme les monarchistes, les fondamentalistes religieux et consorts. L'ordre peut être le trait des agents de police ou des simples cultivateurs, mais nous ne souhaitons pas cultiver les stéréotypes...

Cette passion peut être précisée ou dédoublée par une nécessité principale. La nécessité guide les pas du personnage : elle représente ce qu'il a de plus cher, parmi ses désirs et ses ambitions ; c'est sa chimère, son château en Espagne, son rêve éveillé.

On peut imaginer sans peine un riche bourgeois qui souhaite faire une brillante carrière politique pour réaliser pleinement sa passion pour l'ordre, ou un apprenti occultiste qui souhaite ardemment réaliser sa première invocation pour assouvir sa muse de l'absolu.

Cette nécessité précise la passion principale et peut être rajoutée dans le descriptif du PJ.

LES PASSIONS SECONDAIRES

Légèrement en retrait dans les priorités de votre personnage, les passions secondaires sont au nombre de deux. Cela ne signifie pas qu'il ne s'intéresse qu'à fort peu de choses, ce chiffre limité est juste une commodité pour ne pas complexifier la gestion de votre rôle.
Contrairement à la passion principale qui relève d'un idéal jamais assouvi, la passion secondaire a un objet bien précis, qui peut très bien avoir une fin. Par contre, son choix est parfois contraint par certaines pulsions mal maîtrisées par le PJ.

Voici quelques exemples plausibles.

- Le personnage possède une soupape psychotique comme une perversion, une sublimation ou une conduite addictive : celle-ci devient automatiquement sa passion secondaire.
- Une passion principale qui vient nuancer la première.
- Le personnage, au cours de ses aventures ou dans son historique, avoue une passion particulière pour une personne, pour sa famille, pour une idée : elle devient alors sa passion secondaire, tant qu'elle dure. Ça peut être un sentiment d'amour particulièrement fort, une haine, une jalousie ou un désir de vengeance dirigé vers une personne, et non une inclinaison globale comme la passion principale « don de soi ».

Il est parfaitement possible de combiner les deux, la soupape psychotique étant classée à part sur la feuille de personnage. Dès qu'une passion secondaire est atteinte, elle est désacralisée et s'écroule, laissant la place à une autre...



Voici quelques pistes pour trouver des passions secondaires, hors des cadres précédents.

- **Le patriotisme :** vous êtes attaché à votre pays ou, s'il n'existe pas encore, réceptif aux discours nationalistes. Ce pourrait être le cas des peuples de l'empire austro hongrois (serbes, macédoniens, bosniaques...), des irlandais et de nombreux autres. Vous pouvez être chauvin, cet attachement à votre pays résultant d'une secrète admiration pour le camp opposé. Nombre de nos compatriotes français sont chauvins car ils jalousent les progrès de l'Allemagne.
- **La bibliophilie :** les livres sont votre refuge depuis votre adolescence. Clefs de la compréhension de l'univers, ils sont vos fidèles compagnons de route au sein de mondes imaginaires ou bien réels.
- **L'activisme politique :** vous comptez bien sur la (relative) liberté d'expression pour imposer vos vues politiques sur la société qui vous a vu naître.
- **Les loisirs :** si on abaisse le temps de travail, pourquoi ne pas en profiter pour s'adonner aux menus plaisirs de l'existence ? Sport, jeux, discussions entre amis sont vos principales sources d'enrichissement personnel.
- **La bamboche :** du lundi au dimanche soir, la fête demeure la soupape grâce à laquelle vous évacuez votre pulsion de noceur invétéré.
- **Le confort matériel :** vous comptez bien profiter de la prospérité pour organiser votre petit confort. La richesse et l'opulence n'ont jamais fait de mal à personne, bien au contraire...
- **Votre carrière :** s'épanouir dans le travail, gravir les échelons de votre métier, afficher une rigueur sans faille sont les principales ambitions de votre personnage.



LES CONVICTIONS

Le peuple est un troupeau imbécile, tantôt stupidement patient et tantôt férocement révolté. On lui dit : « amuse-toi. » Il s'amuse. On lui dit : « Vote pour l'Empereur. » Il vote pour l'Empereur. Puis, on lui dit : « Vote pour la République. » Et il vote pour la République.
Ceux qui le dirigent sont aussi sots, mais au lieu d'obéir à des hommes, ils obéissent à des principes, c'est-à-dire des idées réputées certaines et immuables, en ce monde où l'on n'est sûr de rien, puisque la lumière est une illusion, puisque le bruit est une illusion.

Guy de Maupassant,
Le Horla, 1887

Les convictions indiquent ce que votre personnage pense dans les domaines politiques et religieux. Ne sous-estimez pas ces éléments tant le quotidien des enquêteurs est fait de crimes crapuleux, antisémites, anarchistes, nationalistes…
Les convictions transpirent derrière de nombreux actes et pensées des PNJ qu'ils ne tarderont pas à rencontrer.

Pour ne pas complexifier les choses, il est préférable de n'avoir qu'une conviction politique et qu'une conviction religieuse. Cependant, si vous souhaitez nuancer votre personnage, vous pouvez en intégrer davantage. D'ailleurs, lors de certaines circonstances, vous pourrez vous aligner sur de nouvelles convictions (comme être dreyfusard ou antidreyfusard lors de l'Affaire Dreyfus).

Interpréter ses convictions dans Crimes

Le joueur est seul décideur concernant la vigueur de la conviction religieuse revendiquée par son personnage. Nous n'avons donc pas indiqué s'il devait être pratiquant, croyant ou simple sceptique. Cette foi n'a pas d'influence dans le jeu, le chrétien du XIX[e] siècle n'étant pas plus préparé à une confrontation avec le surnaturel qu'un autre personnage (exception faite, bien sûr, de l'exorciste).

Les convictions politiques suivent ce même principe : au joueur de décider s'il est un fanatique ou un simple sympathisant. Plus la conviction est forte, plus les lignes de conflit sont virulentes et plus le personnage doit s'y préparer. Par exemple, un personnage antisémite sera rapidement mis au ban de son équipe si sa conviction n'est pas partagée ou si elle met en danger l'équipe. Dans la réalité, rares étaient ceux qui avaient une idée claire, limpide et déterminée de leur engagement politique. L'antisémitisme primaire était réservé à des élites qui distillaient leur venin à travers leurs journaux de propagande.

Si un personnage est réellement engagé dans une de ses convictions, il peut l'entourer pour se rappeler qu'il ne pourra manquer une occasion de la défendre ou de s'en faire le chantre.

Convictions politiques

- **Apolitisme :** pour vous, la politique ne résout aucun des défis de la modernité. Vous accueillez ces discours au mieux par le silence, au pire par vos sarcasmes.
- **Républicain :** vous défendez ardemment les valeurs véhiculées par la République et les droits fondamentaux de l'homme.
- **Boulangiste :** vous êtes un ancien admirateur du général Boulanger mis à la retraite depuis 1888, farouche adversaire de l'Allemagne, général revanchard adepte d'un pouvoir exécutif fort. À ranger dans la catégorie des populistes, ces démagogues qui instrumentalisent le ressentiment de la foule pour servir leurs propres intérêts.
- **Bonapartiste :** vous regrettez les beaux jours du Premier et du Second Empire, encore attaché à la dynastie des Bonaparte, selon vous synonyme de grandeur pour la France.
- **Versaillais :** vous êtes effrayé par les débordements de la Commune de Paris et par ses relents révolutionnaires. Vous défendez âprement les intérêts de votre République, sa légitimité et son recours à la force pour mater les déviances qui pourraient la menacer.
- **Nationaliste :** vous défendez envers et contre tout votre idéal de peuple et de nation, en l'érigeant au-delà de tous les autres. C'est un équivalent du patriotisme, mais avec une connotation légèrement péjorative, dans le sens où votre nation est amenée à se placer au-dessus de toutes les autres. Un côté « offensif » que ne partage pas le patriote « défenseur » de sa terre.
- **Militariste :** vous faites preuve d'une dévotion particulière pour l'héritage lointain de la Grande Armée, et pour l'auréole de gloire qu'elle a laissée dans l'Histoire. Sans pour autant accomplir un pèlerinage quotidien à l'Arc de Triomphe, vous êtes convaincu de son infaillibilité et rêvez d'une revanche contre la perfide Allemagne.

- **Colonialiste :** vous soutenez cette idée d'une France rayonnante à l'étranger, partisan de sa mission civilisatrice dans ses colonies et de leur nécessaire exploitation économique.
- **Blanquiste :** malgré la disparition de son apôtre Blanqui, vous défendez cette doctrine selon laquelle la justice sociale passe par un syndicalisme révolutionnaire afin d'améliorer la condition ouvrière. Vous n'êtes pas prêt à passer 36 ans de prison comme lui, mais vous défendez vaillamment vos positions humanistes. De nombreux anarchistes ont déjà rejoint ses rangs.
- **Communard :** parce que vos parents ou vos proches ont participé à la Commune, parce que vous vous y êtes investi, vous regrettez cette expérience insurrectionnelle à Paris, en 1871, qui vit la capitale gérée par des délégués ouvriers et socialistes sans l'aide d'un quelconque état. Malgré la grâce des prisonniers, cette révolte est toujours mal vue par les pontes du pouvoir en place.
- **Nouvelles doctrines sociales :** le socialisme et le communisme. L'un désire une amélioration des conditions de vie ouvrières par les lois, l'autre par une révolution qui abolira les classes sociales. Nombre d'entre eux se sont retrouvés dans les rangs communards.
- **Régionaliste/centriste :** deux opposés démontrant votre penchant pour les intérêts régionaux (visées autonomistes ou autre), ou pour une défense acharnée du droit absolu de l'État sur tout le territoire de la République.
- **Antipatriotique :** le traitement que vous a réservé cette République, censée intégrer ses ouailles, vous a profondément déçu. Vous comptez saisir la moindre opportunité de trahir les intérêts de ce pays dévoyé.
- **Antisémite :** vous pensez que les juifs français, bien loin d'être intégrés, sont une menace pour la survie de la République dans laquelle ils se sont immiscés. Il vous faut lutter contre ces maîtres de la conspiration !
- **Cléricalisme :** de par vos convictions religieuses, vous êtes favorables à l'intervention du Clergé dans les affaires publiques, malgré ces tendances persistantes à la stricte séparation de l'Église et de l'État.
- **Ultramontain :** catholique fervent, vous prônez le pouvoir absolu du Pape de Rome dans cette époque gangrenée par le scepticisme religieux.
- **Monarchiste :** après le détachement de l'Empire Romain, la France fut une monarchie et elle aurait dû le rester. Vos profondes convictions chrétiennes font d'elle la fille chérie de l'Église, battue à mort par l'Apocalypse Révolutionnaire. Dieu a marqué du sceau de l'infamie le régicide de Louis XVI, avant de plonger le pays dans une succession de sanglantes convulsions. La Restauration aurait pu lui redonner sa splendeur primitive, mais le virus révolutionnaire était bien trop présent dans ses veines pour en être définitivement extirpé. Vous composez tant bien que mal avec cette République maudite mais vous espérez bien un jour, par le sort des armes ou des urnes, restaurer un roi sur le trône de Paris.
- **Utopiste :** doux rêveur ou visionnaire, vous êtes attaché à définir une société parfaite, en générant des communautés heureuses aux antipodes de ce qui existe dans la réalité.

Convictions religieuses

- **Athée :** déçu par votre éducation religieuse et par vos attentes envers Dieu restées sans réponse, vous niez en bloc l'existence de toute divinité. Ce peut être le cas de scientistes, ayant dévoué leur foi aux explications rationnelles proposées par les sciences.
- **Agnostique :** pour vous, l'absolu est inaccessible à l'esprit humain. La réelle nature des choses lui est fermée à jamais et ce ne sont pas les rites désuets de la religion qui aideront à les percer.
- **Chrétien (catholique, protestant, orthodoxe) :** votre appartenance aux grands courants chrétiens correspond généralement à votre origine géographique. Être catholique, protestant ou orthodoxe dépend généralement de la confession des parents.
- **Anthroposophe :** chrétien à l'origine, vous n'avez de cesse de vous imprégner des philosophies et croyances orientales pour approfondir votre culture spirituelle.
- **Mystique :** vous recherchez activement le contact physique avec toute forme de divinité. Votre religiosité passe par la sensation et la transe.
- **Juif :** vous honorez la religion de vos ancêtres, celle issue d'Abraham, malgré les vagues antisémites qui secouent certains pays.
- **Animisme, chamanisme :** issu d'une culture non européenne, vous conférez une âme et une force spirituelle aux animaux, aux phénomènes et aux objets naturels. Le chamanisme vous incite à établir un contact avec ces esprits par la transe, l'extase et les initiations propres à votre culture.
- **Occultisme :** parfois, l'intérêt pour ces pseudo-sciences va tellement loin que la doctrine occultiste imprègne totalement la vision du monde de son adepte. On y range les spirites, les franc-maçons, les rosicruciens, tous ceux qui font de leur marotte le seul système d'interprétation des mystères de l'univers.

- **Zen, Bushido, confucianisme, brahmanisme, yoga :** ressortissant de la gigantesque Asie, vous avez intégré ses systèmes spirituels tels que le Zen, forme de bouddhisme basée sur la méditation active du corps et de l'esprit. Vous avez adopté la voie du guerrier japonais, le Bushido, ou adopté la doctrine de Confucius sur la soumission de l'individu à la collectivité. Venu d'Inde, vous faites partie des brahmanes, première caste du système hindou chargée de rites, ou bien vous pratiquez le yoga, une discipline alliant divers exercices physiques dans le but d'en tirer des bénéfices spirituels.
- **Brisé :** cette conviction peut à la fois être religieuse politique ou bien les deux. Vous aviez profondément foi en une conviction, jusqu'au jour où, trahi, rejeté, vous l'avez fuie, haïe, honnie, bannie de votre confiance. En général, les gens trahis ressentent le besoin de rejoindre l'idéologie opposée mais vous ne connaissez rien d'autre et vous vivez en opposition avec deux bords. Il vous reste les fondements de vos anciennes convictions et vous vivez avec cela. Gardez de cette manière les anciennes convictions entre parenthèses.

Le cas des enfants

Les PJ enfants n'ont pas de convictions clairement établies et n'agissent pas en fonction de ces dernières. Les concepts politiques ou religieux leur sont encore trop abstraits pour réellement compter pour eux.

Moi réel et moi idéal

Si les personnages de *Crimes* sont aussi passionnés, c'est parce qu'ils sont habités par de nobles et grands idéaux. Bercés par les romans et les histoires de jeunesse, transportés par l'évocation de leurs idoles de chair et de marbre, ils n'ont de cesse de ruminer la distance qui les sépare de leur moi idéal.
Le joueur est invité à écrire sur sa feuille de personnage une courte phrase décrivant son moi idéal, souvent en phase avec sa nécessité principale. Il note ce faisant les paramètres dont il voudrait voir son personnage affublé (passion principale, passions secondaires, convictions ; bref, tout ce qui constitue sa psychologie de surface).



Psychologie profonde

Les éléments de la psychologie profonde abordent des aspects méconnus de la psyché humaine. Pour survivre aux événements abominables qui constellent leurs vies d'enquêteurs, les esprits de nos PJ se tordent parfois, élaborent des stratégies inconscientes qui sont autant de remparts face aux assauts de la déraison.
Ces aspects peuvent paraître lourds à gérer. Pourtant, ils permettent juste une exploration plus poussée des mécanismes du jeu, en allant bien au-delà dans le côté horrifique des choses.

Garder l'équilibre

Voici quelques pistes pour éviter aux PJ de sombrer trop rapidement dans la folie ou la déchéance...

Pour éviter d'échouer aux tests psychotiques, soignez votre niveau d'angoisse. Chaque scénario vous donne des indices qui domptent l'angoisse éprouvée face à tel ou tel antagoniste. Plus vous récoltez d'indices et plus vous serez préparé à la confrontation finale : en conséquence, plus vous dominerez vos nerfs.

Pour éviter les échecs critiques, veillez à équilibrer vos potentiels et vos compétences. Il est plus difficile d'échouer lamentablement quand on conserve 2 ou 3D que lorsqu'on en garde un seul. De même, tentez des actions difficiles dans vos domaines de prédilection, plutôt que de jouer à la roulette russe avec des tests dans lesquels vous êtes incompétent.

Fixez à votre personnage des buts personnels en accord avec le MJ. Une fois remplis, ils abaisseront votre total de psychose sans que vous ayez à sombrer dans la perversion, la drogue ou la sublimation. Entourez-vous d'aliénistes compétents ! Tout succès de moindre importance agit également sur votre total de névrose.

Choisissez soigneusement vos passions afin de les dominer plutôt que de les subir. Un personnage passionné par l'absolu sera sans cesse sollicité si le scénario donne dans l'occultisme. Un autre versé dans le don de soi se transformera en risque-tout pour sauver ses camarades sur un champ de bataille de la première guerre mondiale. Le système est fait de telle sorte que vos points forts soient également vos talons d'Achille : ne mettez pas tous vos œufs dans le même panier !

Angoisse, névrose et psychose

Je ressens un plaisir exquis à m'étendre sur mes souvenirs de jeunesse avant que le malheur n'ait souillé mon esprit et changé ses visions brillantes et universelles en des réflexions étroites, égoïstes et sombres.
Il n'est au monde aucune faute, aucun mal, aucune méchanceté, aucune misère qui se puisse comparer à la mienne. Lorsque je parcours l'effrayant catalogue de mes crimes, je ne puis imaginer que je suis cette même créature dont les pensées étaient emplies naguère de visions sublimes et transcendantes de la beauté et de la majesté du bien.
Mais il en va ainsi ! L'ange déchu devient un diable monstrueux. Cependant, même cet ennemi de Dieu et de l'homme connaît, dans sa désolation, des amis et des compagnons. Moi, je suis seul.

Mary Shelley,
Frankenstein ou le Prométhée moderne, 1818

Les définitions de ces termes sont plus complètes dans la partie concernant les règles de jeu. Sachez que la névrose résume vos frustrations, vos difficultés psychiques qui s'accumulent et qui, une fois le seuil névrotique atteint, mutent en des afflictions bien plus durables et cruelles : les psychoses qui affectent le rapport de votre personnage avec la réalité.

Ces totaux sont déterminés en fonction du tempérament du PJ :

	Angoisse de base	Psychose de base	Seuil de névrose
Colérique	2	1	6
Sanguin	2	1	6
Nerveux	2	1	6
Passionné	1	2	7
Amorphe	0	3	8
Flegmatique	1	2	7
Sentimental	1	2	7
Apathique	0	3	8

Reportez les totaux correspondants à votre tempérament sur votre feuille de personnage.

Les soupapes psychotiques

Il est possible pour un PJ nouveau-né d'acquérir une soupape psychotique comme une perversion, une sublimation ou une conduite addictive. Reportez-vous dans la partie des règles p.412 pour faire votre choix. Nous y avons caché la liste, histoire de tester votre motivation à en gagner !
Cependant, réfléchissez-y à deux fois. Ne choisissez pas de soupape pour le seul bénéfice d'éviter des gains de psychose. Le coût qu'elle représente en termes de composition du personnage, de disgrâce sociale possible et d'autres problèmes épineux ne doit jamais être négligé. Ces soupapes sont donc à éviter pour les joueurs débutants.

Les jeux d'enfants

Les enfants ont tendance à s'inventer des jeux qui conjurent le mauvais sort, l'angoisse, la peur de la mort…

Nombre de jeux anodins ont des sens profonds, la marelle comme marchepied entre enfer et paradis, les paris avec le destin du genre « si le prochain passant me donne une pièce, c'est que mon ami est toujours en vie », les prières personnelles fredonnées dans les moments de tension, les amis imaginaires qui se révèlent être de redoutables indicateurs, aussi fiables que les petits doigts…



Quelques exemples de jeux

- **Le chariot :** les PJ s'élancent sur une pente et doivent s'arrêter le plus près d'un fossé ou du bord du canal/de la Seine. Le vainqueur perd un point d'angoisse et donc de névrose, mais gare aux chutes !
- **Le parapluie :** les PJ récupèrent des ombrelles et s'en servent pour sauter d'un étage ou d'un mur en allant le plus loin possible. Mêmes gains et dangers que précédemment.
- **Le sanctuaire du mal :** le PJ passe la nuit dans un endroit soi-disant maudit. S'il y reste jusqu'au petit matin, il a passé l'épreuve et perd deux points d'angoisse et de névrose. Par contre, le candidat passe un test psychotique (3D ou 2D, tout dépend du genre ou de la dangerosité de la demeure) pour savoir s'il résiste ou pas.
- **La marelle :** une série de tests Physique [sport] détermine le gagnant. Celui-ci gagne un point dans sa jauge d'innocence.
- **La victime :** un des enfants est désigné comme souffre-douleur. Il faut réserver ce jeu stupide aux dernières saisons où l'Égrégore a le plus d'influence. Les participants perdent 1 point d'angoisse et de névrose. Tout se déroule comme un combat à mains nues avec des pertes d'épuisement, se transformant en blessures en cas d'échec critique.
- **Trompe-la-mort :** le PJ se met dans une situation très dangereuse : il fait le funambule, s'expose aux tirs ennemis, court devant les voitures hippomobiles. S'il réussit son test, auréolé de son succès, son total d'angoisse revient à 1.
- **Parier avec le destin :** le PJ fait un pari sur un événement. On détermine s'il survient avec un jet aléatoire. Un point d'angoisse et de névrose sont à perdre ou à gagner selon le résultat.



Chaque personnage enfant possède un jeu favori dans son arsenal. Le joueur correspondant peut le déclencher en dehors des scènes. Les joueurs peuvent également se les enseigner mutuellement.

Les jeux d'enfants influent aussi sur l'innocence, dont les mécanismes sont expliqués p.414. À ce titre, le meneur décide combien de fois on peut y recourir : un jeu d'enfant répété trop souvent perd de son efficacité…

LES TABOUS

Ambrosio était dans la pleine vigueur de l'âge ; une femme, jeune, adorable, charmante, s'offrait à lui, que son amour avait mené aux portes du tombeau. Il s'assit sur le bord du lit. Sa main n'avait pas quitté le sein de Mathilde et la tête dorée de la tentatrice reposait toujours voluptueusement sur sa poitrine. Quel homme à sa place aurait résisté à une aussi complète fascination ? Il se laissa aller et plaqua ses lèvres sur celles qui les cherchaient. Ses baisers rivalisèrent d'ardeur et de fougue avec ceux de son amante ; il l'étreignit de toute son âme et laissa sourdre vers elle le flux montant de ses désirs. Il n'y eut ni vœux, ni sacrements, ni honneur, il n'y eut plus que la volupté de l'heure.
Les premiers transports étaient passés ; les désirs d'Ambrosio étaient assouvis. Le plaisir avait fui, remplacé par la honte. Confus et épouvanté de sa faiblesse, le moine s'arracha des bras de Mathilde ; son parjure se présentait devant lui : il réfléchissait à l'acte qu'il venait de commettre, et tremblait aux conséquences d'une découverte ; il envisageait l'avenir avec horreur ; son cœur était découragé, envahi par la satiété et le dégoût ; il évitait les yeux de sa complice. Un sombre silence régnait, pendant lequel tous deux paraissaient en proie à de pénibles pensées. Mathilde fut la première à le rompre. Elle prit doucement la main du moine, et la pressa sur ses lèvres brûlantes.

Lewis,
Le moine, 1796

Un PJ se doit de déterminer un tabou de son choix, en s'inspirant ou non de la liste présente ci-dessous.



- **L'acte sexuel :** force est de constater que l'éducation en la matière est lacunaire. Les credo de la société puritaine voudraient faire de la femme une bonne mère, et de l'homme un père responsable éloigné de ses tendances de satyre. Une certaine hypocrisie tolère pourtant les écarts de ces messieurs avec les prostituées afin de préserver l'harmonie conjugale. L'acte sexuel est souvent sublimé, tout abandon à l'érotisme doit être évité. Comme dans le *fin'amor* des chevaliers, cet amour platonique est destiné à masquer l'odieux spectacle d'un désir charnel dévoilé. Ce tabou empêche donc le personnage de se livrer à tout acte de nature sexuelle.
- **L'érotisme :** l'érotisme du XIX[e] siècle est basé sur le surhabillage et sur les parfums violents arborés par les femmes de petite vertu. La brigade des mœurs veille : la nudité est rare, mis à part dans quelques endroits peu recommandables de Montmartre. Dans le langage usuel les termes grivois sont bannis, le corps garde une grande partie de son mystère. S'embrasser sur la bouche en public était encore répréhensible il y a vingt ans. L'étau des interdits religieux et puritains empêche donc les personnages avec ce tabou de s'abandonner à leur curiosité naturelle envers l'amour charnel.
- **Donner la mort :** fidèle au premier commandement, vous accordez une grande valeur à la vie humaine, quelle que soit la perversion et la décrépitude de votre victime potentielle. Ce tabou relève à la fois de la conviction morale et de l'interdit religieux et entraîne la culpabilité de toute une vie.
- **La traîtrise :** trahir les intérêts de ses amis, de ses réseaux de solidarité est bien la dernière infamie dans laquelle vous désirez sombrer. La fidélité est votre étendard et vous le brandissez, même si vos intérêts en sont menacés.
- **L'honneur (sens masculin) :** il consiste à ne pas tolérer un affront qui porterait atteinte à tout ce qui fonde la dignité de l'homme. En effet, l'honneur est une vertu essentielle dans la vie professionnelle et sociale, où les positions se font et se défont aussi vite que les réputations. Faire office de « femmelette » vous est juste intolérable.
- **L'honneur (sens féminin) :** il concerne la vertu, la dignité de la femme respectable. Cet honneur lui est accordé par un homme, qu'il soit le père ou l'époux. Beaucoup de femmes s'érigent contre cette domination, mais ont néanmoins conscience de l'importance de la réputation au sein de leur maisonnée. La plupart d'entre elles joue donc avec cela, contre bon vent mauvaise fortune.
- **L'honneur (filial) :** de nombreuses familles se saignent pour offrir à leur rejeton une éducation destinée à conserver une certaine condition sociale, ou bien au contraire à s'en affranchir. L'honneur filial repose sur la crainte de s'être montré ingrat envers sa famille, qui s'est ainsi sacrifiée pour vous et attend une fidélité inconditionnelle en retour.
- **Le code viril :** il reprend les canons de l'enseignement des garçons pour l'appliquer aux adultes ; défense de moucharder, savoir endurer des conditions difficiles, éviter le lèche-botte, être solidaire envers sa fraternité... À réserver à ceux qui vivent dans des milieux plutôt indigents et marginaux.

- **La sentimentalité (masculin) :** aucune passion, émotion ne doit transparaître du garçon ou de l'adolescent. La sentimentalité doit rester l'apanage des filles et de ces imbéciles de romantiques. Pleurer est la dernière chienlit qui puisse vous arriver. Si vos pulsions et vos émotions vous contraignent à vous épancher de la sorte (par exemple, si un événement triste vous fait atteindre votre seuil névrotique), vous en conserverez une honte durable… même en l'absence d'un témoin.
- **L'ostracisme :** vous craignez plus que tout d'être écarté du groupe, de la société, que ce soit physiquement (prison) ou socialement (bannissement de vos cercles d'amis). Vous pouvez vous baser sur vos contacts importants : le tabou est brisé quand certains, très proches, commencent à vous rejeter.
- **La fréquentation de la mort :** pour vous, la présence physique de la mort est insupportable. Vous ne pourrez toucher, vous approcher du corps d'un défunt, de peur d'une contagion qui dépasse votre raison et votre entendement.
- **La culpabilité :** vous ne pouvez endurer le fait d'être coupable d'un fait grave et niez votre propre responsabilité. Pris à défaut, vous êtes sujet à des crises inquiétantes de colère, de déni, des délires, des abattements.

Une autre possibilité de tabou est celui de devoir briser un secret que l'on partage avec quelqu'un : la confidence. La confidence est une histoire personnelle secrète qui peut être traitée comme une intrigue secondaire supplémentaire. Elle ne doit pas être révélée aux autres joueurs. Elle puise sa force dans la nature et le passé de votre personnage et peut se raccorder aux autres intrigues.
Les confidences sont des histoires passées. Le joueur et le MJ se mettent d'accord pour savoir quand en faire intervenir les conséquences.

Bien évidemment, ces confidences ne sont que des propositions que vous pouvez très bien rejeter. Le joueur est forcément inconscient de ce qui se passera au fil des saisons quand il fera – ou non – le choix de cette intrigue secondaire.

Rejetez ces confidences si vous pensez que cette campagne est suffisamment complexe ou si le joueur trouve que cela lui est imposé. N'oubliez pas que certaines confidences sont mêlées, aussi, il faudra les supprimer toutes ensemble…

Les enfants ne sont pas soumis aux tabous avant l'âge de 12 ans, ou seulement lorsque leur seuil d'innocence tombe à 3. Ils n'ont pas encore intégré les codes de la société qui les entoure et n'ont pas la nécessité de se poser des barrières.

S'il estime que cela alourdirait les séances, Le MJ peut autoriser les joueurs à ne pas prendre de passions principales. Ceci s'explique par le fait qu'ils n'ont pas encore le raisonnement complexe et torturé d'un adulte.

L'INCLINAISON PSYCHOTIQUE

À quoi sert-elle ?

Alors que le tempérament est la partie visible des humeurs de nos tragiques héros, l'inclinaison psychotique traduit la manière dont ces humeurs s'épanchent pour faire chavirer leurs fragiles personnalités. Personnalité, ce masque de carnaval qu'on arbore dans la mascarade de la société, dans ce grand opéra tragi-comique que sera la vie de votre personnage ! Dans Crimes, toute personnalité est obligatoirement pathologique : on peut être sujet à des troubles du comportement, de la perception, des pensées, des sensations et des relations sociales. C'est donc l'inclinaison – la pente – vers laquelle déviera la nature du sujet ébranlé.

L'inclinaison psychotique est toujours liée au tempérament du personnage. Chaque tempérament donne le choix à deux inclinaisons différentes, au choix du joueur. Ce choix ne peut être fait qu'à la création du PJ. Elle représente le type de folies qu'il acquiert quand il perd les pédales.
C'est donc un élément narratif qu'il convient d'interpréter quand une folie se déclenche. Pour le joueur, elles donneront un aperçu des types de troubles subis par son alter ego.

Le joueur choisit une seule inclinaison en fonction de son tempérament :

- **Colérique :** paranoïaque, personnalité limite ;
- **Sanguin :** personnalité limite, schizophrénique ;
- **Nerveux :** paranoïaque, schizophrénique ;
- **Passionné :** maniaque dépressif, anankastique ;
- **Amorphe :** dépendant, anxieux ;
- **Flegmatique :** anxieux, schizoïde ;
- **Sentimental :** maniaque dépressif, dépendant ;
- **Apathique :** schizoïde, anankastique.

Choix des inclinaisons

Ces inclinaisons peuvent se définir de la façon suivante :

- **Inclinaison paranoïaque :** le paranoïaque est soupçonneux envers son entourage. Toujours prompt à dresser un procès pour des choses futiles, son sens démesuré de la justice ne s'applique souvent qu'à ses propres intérêts. À ses yeux, des actes neutres peuvent prendre des allures d'évènements hostiles ou dangereux. Il n'oublie jamais la conspiration dont il est la victime perpétuelle. Fidélité et dévouement n'évoquent rien pour lui.
- **Inclinaison schizoïde :** le schizoïde est un individu d'une étonnante froideur affective. Le plaisir, les relations sexuelles, l'amitié sont des valeurs sociales qui suscitent chez lui une profonde indifférence. L'introspection et la solitude sont ses refuges. Il se distingue par une préoccupation marquée pour l'imaginaire et la réflexion cartésienne. Les normes et les conventions sociales lui inspirent un profond dédain.
- **Inclinaison schizophrénique :** le schizophrène entretient un rapport bien curieux avec la réalité. Des perceptions corporelles inhabituelles constituent un premier sabordage de ses points d'ancrage. S'ensuivent des pensées étranges, bizarres, magiques en total décalage avec le monde dans lequel il vit. Son comportement évolue vers l'excentricité absolue. La méfiance et le délire de persécution peuvent accompagner sa mise au ban de la société.
- **Tendance anankastique ou obsessionnelle-compulsive :** l'individu est obsédé par la prévalence des questions intellectuelles et des réalisations pragmatiques. Cela se traduit par un comportement basé sur la vérification, la ritualisation, la sauvegarde d'une certaine idée de l'ordre. Le perfectionnisme est chez lui toujours de rigueur, la seule attitude acceptable est le conformisme et elle doit être partagée par sa coterie. Cependant, le moindre grain de sable dans les rouages de cette machine rigide entraînera l'indécision, le doute et la prudence excessive.
- **Tendance anxieuse :** ici, nous pénétrons dans le royaume des phobies. Elles prennent racine dans le manque d'estime du sujet pour ses propres compétences. Ce complexe d'infériorité aboutit à un évitement des activités qui pourraient compromettre sa sécurité. Tension et appréhension constituent la majeure partie de son vécu émotionnel.



- **Tendance dépendante :** l'individu reste sans cesse en retrait, utilisant le groupe comme un paravent. Il subordonne ses propres besoins à ceux des autres, est réticent à formuler ses propres demandes et se fixe sur la peur constante d'être abandonné. Il faut sans cesse le rassurer et le conseiller sur la manière de procéder.
- **Tendance maniaco-dépressive :** des phases d'euphorie alternent avec les plus grands abattements dans un cycle infernal. Ces périodes de bonheur apparent sont ponctuées de dramatisation, d'un théâtralisme outrancier, d'une préoccupation excessive par le souci de plaire, notamment physiquement. La manipulation n'est jamais loin pour satisfaire cette tendance très égocentrique. Toute blessure faite à ce narcissisme précipite la seconde phase de dépression, cette humeur triste et douloureuse provoquée par des « idées noires ».
- **Personnalité limite :** elle se traduit par une impulsivité ponctuée d'émotions instables, un manque de contrôle sur ses impulsions et des incertitudes quant aux objectifs, valeurs et préférences accordées dans l'existence du sujet. S'ensuit un sentiment envahissant de vide, et par conséquent des efforts démesurés pour éviter les abandons et les échecs. Les paniques, dépressions et hallucinations entrent dans le jeu de cette personnalité borderline.

LES DÉCHÉANCES

Les PJ nouvellement créés ne doivent pas avoir de déchéance sauf si leur concept plaide en cette faveur (concepts gothique, romantique noir ou décadent). Cet événement constitue un jalon qui sanctifie l'expérience de Crimes : on bascule à un moment donné dans une réalité bien éloignée de celle que l'on concevait, naïvement, quand on voyait le monde comme un enfant.

Cas particulier : les enfants

Les déchéances sont applicables aux PJ qui ont un seuil d'innocence inférieur à 5.

Les déchéances messianisme, sainteté, prendre la folie des autres et destruction de l'âme sont des choix plausibles au départ (rappelez-vous qu'il est déconseillé de partir déchu lors votre première expérience du jeu).

Les déchéances Cassandre, médium, cauchemar fondamental, lucidité, fatum, hanté, égrégore et poursuivi par une créature, onirisme urbain sont toutes indiquées.

L'équipement

Voici un aperçu de l'équipement disponible pour les enquêteurs de *Crimes*. Le matériel n'a pas forcément la même importance que dans d'autres jeux de rôles plus aventureux, mais il n'en a pas moins son rôle à jouer pour faire basculer les chances de réussite du personnage.

Nous ne préconisons pas de gestion fine de cet équipement, dans le sens où beaucoup de choses sont présentes explicitement. Ainsi, il en va de l'argent possédé par les PJ et qui est comptabilisé selon les règles sur la fortune (voir p.430). De même, les professions sont des guides recommandables pour savoir ce dont dispose raisonnablement un quidam : le cambrioleur aura forcément ses clés et son carouble, l'instituteur de quoi coucher ses pensées sur un papier… Laissez-vous guider par le bon sens.

Par contre, quand les circonstances l'exigent parce que le côté dramatique prend le dessus, le meneur vous demandera de retrouver tel ou tel objet dans votre paquetage, ou vous devrez vous en passer. Il en va des armes si déterminantes dans les affrontements. Mais pour les besoins de certains scénarios, il peut aussi vous demander une gestion plus fine d'éléments précités, comme votre petite monnaie, des briquets, etc.

Afin d'éviter de vous perdre dans les méandres de nos listes et d'établir un choix conforme à la Belle Époque, nous vous offrons des « compositions » selon quelques profils types, plutôt que de vous faire perdre du temps à composer un choix souvent fastidieux.



LE DANDY MONDAIN, PRÉDATEUR DES SALONS BON CHIC BON GENRE



Habillement

- Gilet en tricot de coton fin (3 fr. 25)
- Cravate en satin (1 fr. 60)
- Brodequins élégants en cuir (23 francs)
- Souliers en daim (12 fr. 25)
- Chapeau haut de forme (15 francs)
- Costume de ville en drap fort genre anglais (46 francs)
- Pardessus de ville : drap fantaisie à rayures, forme droite (40 francs)
- Complet de conduite auto en tissu vosgien imperméable (70 francs)

Produits d'hygiène et de beauté (prix de 1891)

- Eau de toilette intime (2 fr. 40)
- Huile superfine pour cheveux (2 fr. 50)
- Poudre de riz contre le hâle (2 fr. 25)

Journal (prix de 1900)

- *Le Journal des Débats Politiques et Littéraires,* quotidien (10 centimes) : 17, Rue des Prêtres St-Germain – L'Auxerrois
- *La Lanterne*, quotidien (5 centimes) : 18, rue Richer

Armes et assimilés

- Canne-épée (9 francs)
- Fleuret d'escrime (8 francs)
- Pistolet de duel : calibre 44, 1 coup (75 francs)

Divers

Moyens de transport à disposition (prix vers 1901) Phaéton (véhicule découvert sans capote, avec deux sièges parallèles tournés vers l'avant) de 8 chevaux Dion Bouton (8 200 francs) avec pharmacie de bord (9 francs), couverture en laine (16 fr. 50), carte routière Taride (2 francs), guide de voyage Baedeker (6 à 18 francs l'unité), livre *Les Pannes en Automobile* (1 fr. 75)

LA FILLE DE BONNE FAMILLE, ÉCHAPPÉE DE SON GYNÉCÉE



Habillement
- Costume féminin genre « touriste » (40 francs)
- Canne-cravache pour parfaite écuyère (13 fr. 50)
- Pyjama en flanelle (12 fr. 50)
- Parapluie élégant (9 fr. 25)

Produits d'hygiène et de beauté
- Cosmétique fixateur Le Bâton (2 francs)
- Glycérine pour peaux délicates (2 francs)
- Savon dulcifié Les Trois Pains (5 fr. 75)

Journal
- *Le Courrier du Soir*, quotidien (5 centimes) : 30, Faubourg Saint-Honoré
- *Le Figaro*, quotidien (15 centimes) : 26, rue Drouot

Armes et assimilés
- Aiguille à cheveux (1 franc)
- Cravache (3 fr. 75)
- Éventail japonais avec lames d'acier effilées camouflées (48 francs)
- Pistolet de poche Gaulois : pour l'autodéfense, petite taille, calibre 8, 5 coups (40 francs)
- Cartouches inoffensives, lot de 25 (2 francs)

Divers
- Lanterne magique (projection d'images animées)

Moyens de transport à disposition
- Voiture à deux chevaux (5 000 francs) ou coursier seul (3 000 francs)

LE CHASSEUR ENGAGÉ DANS UN SAFARI AFRICAIN

Habillement
- Costume colonial en toile kaki grand teint, inusable, avec poche revolver à droite, veston à col droit et ceinturon (22 fr. 50)
- Casque colonial en liège recouvert de toile (8 francs)
- Pardessus Pelisse en fort drap feutre imperméable, doublé de fourrure d'opossum (130 francs)

Produits d'hygiène et de beauté
- Brillantine pour la barbe (2 fr. 50)
- Élixir dentifrice des Chartreux, grand flacon (2 fr. 90)

Journal
- *L'Univers et le Monde*, quotidien (10 centimes) : 17, rue Cassette à Paris
- *La Patrie*, quotidien (5 centimes) : 12, rue du Croissant à Paris

Armes et assimilés
- Couteau de chasseur (8 francs)
- Piège à fauves (78 francs)
- Piège pour petits animaux (11 francs)
- Mousqueton Lebel Africain pour gros gibier (éléphants), calibre 405, 5 coups (220 francs)



Divers
- Lit pliant
- Bandage élastique
- Lanterne
- Guide Baedeker sur le pays visité (18 francs)

Moyens de transport à disposition
- Chaise à porteur

L'ouvrier ayant fini sa journée de travail

Habillement
- Bleu de travail (15 fr. 50)
- Casquette en drap sergé (1 fr. 25)

Journal
- *L'Aurore*, quotidien (5 centimes) : 142, rue Montmartre

Divers
- Cure antialcoolique

Armes et assimilés
- Barre à mine (5 fr. 80)
- Couteau de boucher, 19 cm de lame (1 fr. 40)
- Hachette (3 francs)
- Poignard (12 fr. 25)

Moyens de transport à disposition
- Transports en commun



L'enquêteur en mission



Habillement
- Costume de ville en drap léger avec veston et pantalon long (38 frs.)
- Pardessus de ville en laine (50 francs) ou manteau de voyage avec pare-poussière en gabardine (26 francs)
- Canne-matraque (11 fr. 50)

Journal
- *La République Française*, quotidien (10 centimes) : 24, rue Chauchat
- *Le Petit Journal*, quotidien (5 centimes) : 61, rue Lafayette

Armes et assimilés
- Sabre, dotation militaire (34 francs)
- Pistolet de brigadier municipal (police) : calibre 8, 6 coups (43 francs)
- Cartouches, lot de 25 (2 fr. 75)

Divers
- Appareil photo « portable »
- Menottes

Moyens de transport à disposition
- Transports en commun : pris en charge par la préfecture en temps de mission

Le prêtre dans sa cure

Habillement
- Chasuble de prêtre d'apparat (50 francs)
- Costume civil de prêtre à col fermé (25 francs)
- Gants à manchettes (3 fr. 40)
- Canne de promenade moyenne, en bois de Macassar (3 fr. 50)

Journal
- *La Croix*, quotidien (5 centimes) : 8, rue François 1er
- *Le Temps*, quotidien (15 centimes) : 5, Bd des Italiens

Divers
- Laudanum (analgésique dérivé de l'opium)
- Trousse de médecin
- La règle et le compas à glissière indispensables à l'anthropométrie

Armes et assimilés
- Parapluie-ombrelle élégant (9 fr. 25)

Moyens de transport à disposition
- Transports en commun



LE MONTE-EN-L'AIR DANS SA ROUTINE ILLÉGALE

Habillement
- Chemise en tissu grossier (3 francs)

Journal
- *Le Père Peinard*, feuille de chou anarchiste.

Divers
- Diamant pour couper les vitres
- Nécessaire pour crocheter les serrures
- Allumettes
- Corde de chanvre
- Chaussures escamotables
- Valises de cambrioleur

Armes et assimilés
- Poudre noire (1 kg = 15 francs) avec mèche lente imperméable (1 fr. 50)
- Sarbacane (3 fr. 80) avec fléchettes soporifiques (unité = 1 fr. 50)
- Revolver de stand de tir, calibre 6, 12 coups, tir au coup par coup (42 francs)
- Cartouches, lot de 250 (3 francs)
- Coup de poing américain (1 fr. 70)

Moyens de transport à disposition
- Transports en commun, gratuitement quand c'est possible



LE MÉDECIN

La trousse d'un médecin est aussi peu rangée et aussi bien fournie que le sac à mains d'une bourgeoise. On y trouve :

- Un caléfacteur d'un litre, capable d'apporter la sensation de chaleur ;
- Le corps d'une machine fumigatoire, son soufflet et la boîte de tabac à fumer, capable de prodiguer des fumigations pour insuffler au corps diverses substances ;
- Une seringue à lavement avec sa canule ;
- Des plumes pour chatouiller la gorge ;
- Une bouteille d'eau de vie camphrée, de l'alcool ;
- Deux flacons à l'émeri avec 500 g de chlorure de chaux en poudre et 100 g d'éther sulfurique, utilisés notamment pour les désinfections ;
- Un flacon avec du sel gris pour ranimer ceux qui ont perdu connaissance ;
- Des bandes à saigner, des compresses et du taffetas d'Angleterre ;
- Un marteau de mayor, qui réveille le cœur quand on l'applique sur les dernières côtes ;
- Un thermomètre centigrade.



Liste de prix complémentaire

Cette liste de prix n'est utile que si le meneur vous invite à gérer plus finement votre argent. Narrativement, il est aussi intéressant de connaître les prix les plus courants, afin d'avoir un référentiel pour savoir comment négocier un objet, combien de monnaie emporter dans sa sacoche, combien proposer pour corrompre quelqu'un…



Quelques prix en 1914

- 1 kg de pain : 0 fr. 42
- 1 kg de pommes de terre : 0 fr. 17
- 1 kg de beurre : 3 fr. 02
- 1 kg de margarine : 2 fr. 40
- 1 douzaine d'oeufs : 1 fr. 24
- 1 litre d'huile d'olive : 1 fr. 47
- 1 kg de gruyère : 2 fr. 78
- 1 litre de lait : 0 fr. 27
- 1 kg de sucre : 0 fr. 86
- 1 kg de boeuf : 2 fr. 01
- 1 litre de vin de pays : 0 fr. 46
- 1 paire de chaussures : 16 fr. 50
- 1 ressemelage complet : 4 francs
- 1 complet pour homme : 50 francs
- 1 manteau dame : 30 francs
- 1 paire de drap fil de coton : 16 francs
- 400 gr de savon de Marseille : 0 fr. 35
- 100 kg de charbon : 5 fr. 20
- Journal quotidien : 0 fr. 10
- Le kilomètre de train en 3ème classe : 0 fr. 05
- Le timbre pour lettre : 0 fr. 10
- Le m^3 de gaz de ville : 0 fr. 20
- Le paquet de tabac gris de 40 gr. : 0 fr. 50
- La coupe de cheveux : 0 fr. 30
- Le m^3 de bois de sapin : 1 fr. 95

Quelques indices de richesses

Dépenses annuelles de la famille : couple bourgeois de Seine-et-Oise (vers 1885) avec un niveau de fortune de 3

- **Alimentation :** 7 000 frs. dont vins et liqueurs 1 300 frs.
- **Frais d'entretien de la maison** (éclairage, chauffage, blanchissage, repassage...) **:** 6 000 francs
- **Gage des 8 domestiques :** 5 000 francs
- **Cadeaux et charité :** 3 000 francs
- **Chevaux et voitures :** 2 000 francs
- **Bibliothèque :** 500 francs
- **Divers (dont habillement) :** 6 500 francs
- **Total :** 30 000 francs

Dépenses annuelles de la famille ouvrière de base, quatre personnes dont un fils apprenti (1885) avec un niveau de fortune de 1

- **Alimentation :** 1 800 francs dont pain 432 francs, avec en plus viande pour ragoût : 234 francs, pommes de terre, légumes et fromages : 594 francs, déjeuner des enfants hors du foyer : 540 francs
- **Blanchissage :** 62 fr. 40 avec en plus linge et vêtements : 200 francs
- **Chauffage et éclairage :** 80 francs
- **Loyer :** 200 francs
- **Total :** 2 342 fr. 40

Le budget d'une famille ouvrière de Lille avec un niveau de fortune de 1

Un ouvrier chevilleur qui gagne 2 francs par jour. Sa femme est dentellière et gagne 1 franc par jour. Ils ont quatre enfants, l'aînée a dix ans.

- **On mange 24 kg de pain :** 5 fr. 40
- **La viande est trop chère** ; ils ne mangent que des débris de viande, 3 fois par semaine : 0 fr. 75
- **II n'y a que le père qui mange du beurre**, 250 g par semaine : 0 fr. 50
- **Mélasse et des fruits :** 0 fr. 80
- **Pommes de terre et haricots :** 1 franc
- **Lait (un demi-litre par jour) :** 0 fr. 50
- **Loyer** (il habite une cave à 3 mètres au-dessous du sol) : 1 fr. 50
- **Charbon :** cette consommation est un peu forte, parce qu'il faut faire sécher le linge au feu : 1 fr.35
- **Savon et éclairage :** 1 fr. 10

Malgré leur travail, ils vivent en mendiant et la loi le défend !

Cité dans Auguste Blanqui,
De la Situation des Classes Ouvrières en 1848

LES ARMES DE LA BELLE ÉPOQUE

La question du port d'armes

De 1728 à 1885, un nombre considérable de règlements, ordonnances, décrets et lois divers avaient apporté leur contingent d'entraves à l'arquebuserie française...

Discours liminaire à l'assemblée
avant le vote de la loi dite « Farcy » (14 août 1885)

La loi du 14 août 1885 autorise en France la fabrication et la détention d'armes blanches et de certaines armes à feu, annulant ainsi les précédentes interdictions concernant leur port. La seule restriction concerne la longueur de l'arme à feu (158mm). De toute façon, les amendes (à hauteur de 200 francs maximum pour la détention d'armes prohibées) ne sont pas assez dissuasives.
Seule une discrimination envers les mendiants et les vagabonds, plus sévèrement punis (de 2 à 5 ans de prison en cas de port d'armes) rend cette loi réellement sévère.

Bref : c'est une libéralisation du commerce des armes à feu qui fait suite aux pénuries mal vécues lors de la guerre de 1870, où il fallut importer les surplus de la Guerre de Sécession des États-Unis.
L'esprit revanchard qui parcourt la France jusqu'en 1914 favorise l'émergence de sociétés de tir, du principe certes réglementé de la légitime défense et, bien sûr, de ce loisir sain qu'est la chasse. Bien que les duels soient interdits, ils demeurent un sport national auquel se livrent des hommes politiques. Clemenceau était redouté pour sa plume, sa verve, mais aussi pour son épée. Des antisémites comme Drumont s'avéraient des bretteurs émérites, nécessité oblige...

Mais encore faut-il savoir utiliser ces armes. Étant données la justice expéditive appliquée aux auteurs de meurtres, prémédités ou pas, ou les preuves nécessaires pour invoquer une légitime défense, et ainsi repousser l'ombre de la peine de mort et du bagne, le passage à l'acte ne sera pas aussi simple qu'il n'y paraît pour les joueurs. Le MJ devra garder cela à l'esprit.

Le coût de la vie humaine dépend évidemment de la qualité de la victime. Essayer une mitrailleuse sur des indigènes africains n'aura pas le même impact public que de canarder une armée européenne, du moins jusqu'en 1914.

Descriptif des armes blanches

Ce tableau révèle l'ampleur et la nature des dégâts opposables à la victime, les prix (qu'on peut toujours majorer ou négocier) auxquels ils se vendent et la possibilité ou non de les dissimuler avant de les brandir.

Nom	Dégâts	Type	Prix courant	Dissimulation
Aiguille à cheveu	Potentiel physique	Épuisement	1 franc	Main
Coup de poing	Potentiel physique	Épuisement	1 fr. 50	Main
Rasoir	Potentiel physique	Blessure	1 fr. 50	Main
Bâton	Potentiel physique + 1	Épuisement	Rien	Non
Matraque en caoutchouc	Potentiel physique + 1	Épuisement	2 fr. 50	Non
Canne cloutée	Potentiel physique + 1	Blessure	10 francs	Non
Couteau de boucher	Potentiel physique + 1	Blessure	2 francs	Veste
Scalpel	Potentiel physique + 1	Blessure	1 fr. 50	Main
Canne de combat	Potentiel physique + 2	Épuisement	15 francs	Non
Baïonnette	Potentiel physique + 2	Blessure	10 francs	Non
Canne-épée	Potentiel physique + 2	Blessure	10 francs	Non
Épée d'escrime	Potentiel physique + 3	Blessure	20 francs	Non
Sabre militaire	Potentiel physique + 3	Blessure	35 francs	Non

Descriptif des armes à feu

Le *catalogue de la Manufacture d'Armes de Saint Étienne* nous a permis de vous livrer cette estimation des prix : au MJ de les faire varier à son gré, comme nous l'avons nous-mêmes fait.
En plus des paramètres précédents, la portée renseigne sur la distance maximale au-delà de laquelle l'arme est inutile. Son nombre de munitions est facile à comprendre ; le rechargement indique le nombre d'assauts nécessaire pour la remplir de nouveau de munitions. Les coups critiques fournissent des codes indiquant si l'arme a plus de chances d'être enrayée (E), de tomber (T) ou de toucher une cible proche (C).

Nom de l'arme	Portée	Nbre de coups	Nbre de munitions	Dégâts	Prix courant	Dissimulation	Rechargement	Critiques
Revolver Protector	15 m	1	10	3	25 francs	Main	2	T
Revolver Clic-clac	20 m	1	6	4	35 francs	Main	2	T
Revolver Novo	20 m	1	6	3	50 francs	Main	2	T
Revolver Le Gaulois	20 m	2	5	3	40 francs	Main	2	T,C
Revolver Revol-cycle	20 m	1	6	4	40 francs	Main, adaptable sur un guidon	2	E,C,T
Dague pistolet Dumonthier	10 m	1	2	4	120 francs	Confusion avec une dague	3	E
Couteau pistolet Dumonthier	10 m	1	1	3	90 francs	Confusion avec un couteau	3	E
Coup de poing poignard Apache	10 m	1	6	4	55 francs	Confusion avec un coup de poing	3	T
Poivrière coup de poing My Friend	10 m	1	7	4	40 francs	Confusion avec un coup de poing	2	C
Pistolet Derringer Remington Elliot	20 m	2	4	5/4	40 francs	Veste	1	C
Revolver Deprez	30 m	1	6	5	50 francs	Veste	2	C
Revolver Savage Navy	40 m	1	6	5	30 francs	Veste	2	E
Revolver à 12 coups Chaineux	30 m	1	12	5	60 francs	Veste	2	E,C
Revolver Galand	40 m	1	6	5	45 francs	Veste	2	C
Revolver Duplex	25 m	2	9	5/4	75 francs	Poche si tir multiple	2	C
Revolver Chattuck	30 m	1	5	5	60 francs	Veste	0	E
Pistolet Brun-Latrige	25 m	3	8	3	40 francs	Veste	0	E
Canne-fusil	10 m	1	2	5	25 francs	Confusion avec une canne	3	T
Revolver SW Silver & Co	30 m	2*	6	5/4	55 francs	Veste	1	C, pas de T

*éjection des cartouches

Nom de l'arme	Portée	Nbre de coups	Nbre de munitions	Dégâts	Prix courant	Dissimulation	Rechargement	Critiques
Revolver Webley Fosbery	40 m	2	6	5 /4	60 francs	Veste	1	E, pas de C
Revolver Charola et Anitua	40 m	2*	6	5 /4	50 francs	Veste	1	E
Pistolet semi-automatique Bergmann	50 m	2**	5	6 / 4	60 francs	Veste	1	E
Pistolet semi-automatique Pieper	50 m	2	6	6 / 4	70 francs	Veste	1	E
Fusil de guerre Chassepot	200 m	1	6	7	100 francs	Non	3	C
Fusil de chasse calibre 10	100 m	1	6	7	120 francs	Non	3	C
Fusil de chasse calibre 20	150 m	1	6	8	200 francs	Non	3	C
Fusil de guerre Lebel (amélioration Kropatcheck)	400 m	1***	10	9	215 francs	Non	3	C
Mousqueton Lebel africain - Gros gibier (éléphants)	150 m	1	5	10	220 francs	Non	3	C
Cartouches					0,1 fr. l'une			

* (réarmement auto. du chien)
** (réarmement auto. du chien)
*** (2 pour les maîtres)

Nous avons souhaité apporter un descriptif plus poussé de ces armes, non pas par souci de simulationnisme, mais pour présenter l'éventail des options tactiques de certaines pièces et aussi pour que les expertises ballistique puissent aboutir à incriminer une arme à feu bien précise. Les enquêteurs pourront alors remonter patiemment la piste jusqu'à leur propriétaire.

- **Le revolver Deprez** est l'un des plus anciens de notre râtelier d'armes. Son usage est encore répandu en raison de son démontage simple et rapide grâce à un levier sous le canon. L'approvisionnement se fait par l'avant du barillet à l'aide d'une baguette latérale manœuvrée par une bielle articulée le long du canon. Il tire six coups avec son système à percussion à capsules de fulminate de mercure.





- **Le pistolet Derringer** date aussi des années 1860 et sera fabriqué jusque 1888. Des finitions argentées, dorées ou nickelées brisent la monotonie de ses lignes. Arme compacte et puissante, elle se recharge via un téton devant la détente qui déverrouille et bascule le bloc-canons vers le bas.

- **Le revolver Galand** fut inventé par l'arquebusier liégeois du même nom. Son canon tournant a séduit l'armée impériale russe qui s'en sert encore comme arme d'ordonnance.
- **Le Savage Navy** est le classique de la guerre de Sécession et bon nombre d'exemplaires furent introduits en France à la fin du conflit. Son cousin appelé Starr fut commandé par les versaillais lors de la Commune de Paris.
- **Le revolver SW Silver & Co** (modèle Expert) possède un verrouillage qui empêche tout départ intempestif du coup : cela sécurise le vidage de l'arme. Un autre système permet d'évacuer les douilles au fur et à mesure des coups ou les conserver à l'intérieur jusqu'au nettoyage du canon. Les armuriers londoniens Silver de Cornhill (Londres) l'exploitèrent jusque 1900.
- **Le revolver à douze coups Système Chaineux** nous vient des années 1870 de Belgique. Le barillet à très grande capacité permet le tir de douze cartouches, ce qui est pour le moins inhabituel ! La maison Fauré Le Page de Paris en fait le commerce.
- **Le revolver Webley Fosbery** de 1902 est le premier à être semi-automatique. Il n'y a pas besoin de réarmement du chien entre chaque coup tout en assurant un tir en simple effet nettement plus précis. Cette arme d'une puissance quasi-militaire fut snobée par l'armée britannique qui dénonça son système trop complexe.
- Autre perle semi-automatique, **le Charola et Anitua,** produit d'armuriers espagnols en 1895. Dans sa version de luxe, on trouve des plaques de poignée en nacre. Douze coups sont disponibles et un supplémentaire par adjonction de cartouche directement dans le canon. Les pistolets semi-automatiques comme **le Bergmann** datent des années 1900.
- **Le revolver Duplex** vient du Connecticut. Il possède un double canon à deux usages, commandés par un percuteur à deux positions sur le chien. Soit on sélectionne un coup central plus précis, soit on fait partir deux balles plus périphériques moins précises mais ayant davantage de chances de toucher la cible.
- **Le Shattuck** vient du Massachussets. Un système original permet d'enlever le barillet par simple traction. Celui-ci coulisse sur le côté de l'arme, permettant un rechargement éclair qui ne nécessite pas un assaut de latence !
- **Le pistolet Brun-Latrige** nous arrive de Saint-Étienne, en 1890. Un astucieux système le fait recharger automatiquement des cartouches de faible puissance. Sa conception empêche d'avoir une visée efficace (-1 Potentiel Physique lors des tirs).
- **Le revolver Clic -clac** à 6 coups fait partie de ces armes faciles à dissimuler dans une poche, avec une poignée insolite en forme de V. Il ne pèse que 140 g, contre les 800 g de rigueur pour un revolver normal.
- Son cousin **le Novo** possède une physionomie encore plus ramassée avec une poignée repliée. C'est une arme automatique qui peut être marquée « Novo » sur la poignée ou non.
- **Le Gaulois** semble le plus sophistiqué des revolvers de poche avec une simple pression de la paume du tireur qui arme, tire, puis éjecte l'étui vide sous la pression de la cartouche suivante. Cette « mitrailleuse de poche » compense sa faible puissance par sa rapidité de tir.
- **Le Revol-Cycle** s'adapte sur une poignée de vélocipède. Son système à broche à double action autorise le tir de six coups. Elle témoigne de la passion de la Belle Époque pour ces armes aisément occultables.
- Toujours dans la miniature, **le Protector** est cylindrique. Le tir se fait avec une pédale de paume sensible, ce qui rend l'usage de tirs multiples assez dangereux et malaisé. La cartouche est de faible puissance, pour un calibre de 7 à 9 mm. L'inventeur est parisien : Edmond Turbiaux, en activité de 1880 à 1895.
- **Le revolver Mauser**, modèle Zig-Zag date de 1878. Il rappelle sur bien des points de Webley Fosbery. Il fut aussi refusé par l'armée (ici allemande) en raison de sa complexité.
- **La dague-pistolet Dumonthier** est ornée de motifs cynégétiques très relevés. Deux coups peuvent être tirés par un système à percussion à base de fulminate de mercure, en vigueur dès 1850. Après le tir, la dague reprend son aspect normal d'arme blanche. Elle est disponible chez son créateur, au 194 rue Saint Martin, spécialiste des armes composites. Le couteau-pistolet est aussi son œuvre, le tir étant possible avec la lame ouverte ou repliée.
- **Le revolver coup-de-poing-poignard Dolne Bar** surnommé Apache arbore une très jolie carcasse en bronze. Le coup de poing déplié sert de poignée au revolver. Une arme étonnante réservée aux fortunés exportée de Liège jusqu'en Amérique du Sud. D'autres armes similaires furent développées par Wahl's Patent (Royaume-Uni) et Delhaxe (Liège).
- **La poivrière My Friend** possède une poignée lourde et compacte pouvant faire office de coup-de-poing. Elle joua un rôle dans l'Ouest américain au temps des joueurs de tripot souhaitant ardemment se défendre de ou pourfendre leur adversaire.



Déterminer les contacts de base

Principes de la création des contacts

Il jugea que la solitude avait du bon, que ruminer ses souvenirs et se conter soi-même des balivernes était encore préférable à la compagnie des gens dont on ne partageait ni les convictions, ni les sympathies ; son désir de se rapprocher, de toucher le coude d'un voisin cessa et, une fois de plus, il se répéta cette désolante vérité : que lorsque les anciens amis ont disparu, il faut se résoudre à n'en point chercher d'autres, à vivre à l'écart, s'habituer à l'isolement.

KJ Huysmans, Sac au dos : Suivi de À vau-l'eau, 1878

Les contacts sont l'ensemble des personnages-non-joueurs et des groupes de PNJ qui sont familiers au PJ et que ce dernier peut utiliser à sa guise (ou presque…).

Ils constituent un atout certain pour l'enquêteur qui a besoin d'une compétence, d'un service, d'un carnet d'adresses ou d'un simple réconfort.

Contacts universels

Les groupes suivants sont ouverts à tous les PJ :

- **La famille** dont il est issu.
  La famille qu'il a composée par un mariage et des naissances d'héritiers.
- **Basoche :** fréquenter les gens de lois est une excellente entrée dans le monde secret et confiné de la justice et de la police de votre région.
- **Membre d'un cercle ou d'un club :** la bourgeoisie formait des assemblées de notables locaux, hebdomadaires ou mensuelles, afin de discuter politique ou économie à l'abri des regards inquisiteurs des femmes. En Angleterre on parle de clubs, dans lesquels on ne peut être introduit qu'à l'aide d'un parrain.
- **Membre d'une coterie :** vous avez intégré un groupe de personnes peu recommandables : bande de voyous, faux monnayeurs, trafiquants, voleurs organisés...
  Cette appartenance vous engage à respecter un code de l'honneur (voir le code viril dans les passions tabous) afin de protéger l'intérêt de cette communauté.
- **Club sportif :** le sport en question dépendra de votre classe sociale (tennis, golf, lutte, vélo, boxe, haltères ou football). La culture physique aide à maintenir l'homme dans une forme guerrière et à exalter ses attributs masculins.
- **Conscrits du contingent :** le service militaire est un certificat de virilité qui vous a fait connaître d'excellents camarades, avec lesquels vous avez gardé contact. Grâce à cette solidarité de caserne, vous vous êtes fait de précieux alliés qui vous aideront en cas de problème.
- **Camaraderie de chambrette :** habitué de la « chambrette », cette arrière-salle de cabarets où les habitués se livrent à l'ivrognerie et aux grossièretés pour le plus grand bonheur du voisinage, vous avez quelques camarades certes peu recommandables, mais solidaires par les vertus de la bouteille...
- **Compagnonnage :** votre maîtrise d'artisan vous a fait entrer dans un cercle d'élite composé des compagnons de votre profession, un cercle de métier qui exalte les vertus de solidarité entre ses membres.

À la création du personnage, on peut acquérir plusieurs contacts selon les consignes suivantes :

- Le PJ ne peut avoir de contact de base ayant une influence supérieure à 2 ;
- Le PJ ne peut avoir de contact de base ayant une loyauté supérieure à 2 à l'exception des contacts universels ;
- 8 points sont alloués à chaque PJ ;
- 2 points doivent être dépensés pour acquérir un groupe en tant que contact, multiplié par le niveau de loyauté demandé (voir règles p.426) ;
- 1 point doit être dépensé pour acquérir un PNJ en tant que contact, multiplié par le niveau de loyauté demandé (voir règles p.426).



- **Membre d'un culte ou d'une société secrète :** votre recherche spirituelle ou votre engagement politique vous a conduit à pousser les portes d'une société secrète dont vous avez réussi l'initiation.
- **Le Tout-Paris :** les membres de la « jet-set » de la Belle-époque, entre les acteurs, les starlettes, les fortunés en mal de célébrité…



CONTACTS PROFESSIONNELS

La profession du PJ ouvre à d'autres possibilités de glaner des contacts, à retrouver dans le descriptif de Paris :

Type de profession	Factions	PNJ	Lieux
Le monde de la justice	• La préfecture de police • La sûreté générale • Les détectives de l'agence Goron	• Alphonse Bertillon • Adolphe Guillot • Quesnay de Beaurepaire • Marie-Georges Picquart	• L'Opéra • Le Moulin Rouge
Les métiers du maintien de l'ordre	• La préfecture de police • La sûreté générale • Les journalistes du Petit Parisien	• Oscar Méténier • Godefroy de Cavaignac	
Les gratte-papiers	• La préfecture de police • La sûreté générale • Les journalistes du Petit Parisien	• Joris Karl Huysmans • André Morville • George Grison	• L'agence Havas
Les médecins spécialisés	• La société Gobineau	• Alphonse Bertillon • Martin Stoppes • Peter Affener • Saturnin Arloing	• L'Hôtel Dieu
Les auxiliaires de soin		• Paul Souffrice • Gerard Bierhoff	• La maison Philibert • L'Hôtel Dieu • La Morgue
Le monde de la finance	• Les journalistes du Petit Parisien	• Quesnay de Beaurepaire • Le comte de Turini • Maurice-Édouard Kann • Marianne Halphen	• La maison Philibert • La Bourse • L'Opéra • Le Moulin Rouge
À la tête des entreprises	• Les détectives de l'agence Goron	• André Morville • Maurice-Édouard Kann	• Théâtre du Grand Guignol • La maison Philibert • L'Opéra • Le Moulin Rouge
La domesticité et les services		• L'Ogresse	• Théâtre du Grand Guignol
Au service de Dieu	• Les intransigeants • Les modernistes	• Joris Karl Huysmans	• Sœur Marie-Vincent • Abbé Jacques Mortuis
Les assoiffés de connaissances		• Joris Karl Huysmans • André Morville • Anthelme Belgrand	

Le spectacle ambulant		• Oscar Méténier • Joseph Nicolas Droxler	• Théâtre du Grand Guignol • Le Moulin Rouge
Les commerçants	• Les forts des Halles		• La Bourse • Les Halles
L'artisanat et l'industrie	• Les forts des Halles	• Michel Royer • Gustave Eiffel	• La maison Philibert • La Bourse • Les Halles
Les métiers de communications	• Les journalistes du Petit Parisien	• Hervé Blanc • Raphaël Viau • Laurent Tailhade	• L'Opéra
Au contact de la nature			• Les Halles
Métiers peu recommandables et peu recommandés	• La préfecture de police • La sûreté générale • Le syndicat des mendiants • Les chiffonniers • Les romanis	• Oscar Méténier • Joseph Gueslin • Joseph Barlet • L'Ogresse • Charles Lemoine	• Les Halles • Le quartier Saint Merri • La Route de la Révolte • La maison Philibert

Enfin, certains contacts sont éligibles en fonction des convictions du PJ :

Type de profession	Factions	PNJ	Lieux
Républicain	• Les républicains		• Salle du Tivoli-Vauxhall
Monarchiste	• Les monarchistes	• Armand de Mackau • Le capitaine Saint Yves	
Nationaliste	• Les nationalistes	• Geoffroy de Cavaignac	• Salle du Tivoli-Vauxhall
Anticlérical	• Les anticléricaux	• Emile Combes	• L'Hôtel Dieu
Intransigeant	• Les intransigeants	• George Grison • Jeanne Péguy	• Le Sacré Cœur • Abbaye de Saint-Denis
Moderniste	• Les modernistes	• Toussaint Lenestour	• Église Saint-Philippe-du-Roule • Église Saint-Julien-le-Pauvre
Conservateur	• Les détectives de l'agence Goron	• André Morville • Maurice-Édouard Kann	
Antisémite	• La Ligue antisémite	• Jules Guérin • Maurice Barrès	
Dreyfusard	• La Ligue des droits de l'homme		
Juif		• Theodor Herzl	• Le quartier juif de Paris • La librairie d'Isaac Lanquedom • Synagogue Notre-Dame-de-Nazareth
Milieux gauchistes			• Les quinze-vingt • La Folie Méricourt
Milieux ésotéristes	• Les théosophes • L'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée • Le Club Saint Blaise	• Louis de Montfort	• La Bourse • Les Halles

Les styles d'enquête

Chaque PJ se voit octroyer un style d'enquêteur de son choix. Cette règle est optionnelle : libre au meneur de l'utiliser ou pas. Elle permet de comprendre par quelles méthodes le personnage procède pour avancer dans sa mission.
Les détails figurent dans les règles p.436.

Octroi des points d'enquête de base

Chaque PJ ou PNJ enquêteur commence avec un seul style d'enquête qu'il choisit dans la liste ci-dessous. Il est toujours possible de changer de style d'enquête en cours de carrière. Il lui appose une valeur de base pour commencer sa « carrière ».

Cette valeur de base dépend de la valeur de la meilleure compétence associée au style :

- **Condé :** intrigues/combat ;
- **Limier :** traque/sciences du vivant ;
- **Illuminé :** occultisme/sciences de l'homme ;
- **Mentaliste :** intrigues/société ;
- **Fouineur :** larcin/traque.

Cette valeur est donc de 1 pour les novices, 2 pour les pratiquants et 3 pour les maîtres.



Les cinq styles d'enquêteur

Le Condé

C'est le policier traditionnel, formé sur le tas, comptant en priorité sur son expérience, la confrontation de l'affaire avec des éléments qu'il connait ou qu'il soumet à ses collègues. Il n'hésite pas à enquêter dans les « milieux » criminels, interlopes, pour recueillir les informations dont il a besoin, et entretient parfois une cohorte d'indicateurs. La justice se basant surtout sur les aveux et sur le flagrant délit pour coffrer les criminels, il a le sens des interrogatoires plutôt musclés, voire des passages à tabac ; et pour constater le second, il compte sur ses rondes, les filatures, les poursuites le cas échéant pour alpaguer tout contrevenant à la loi.

En revanche, il est plutôt fermé à toutes les nouvelles techniques d'investigation du Limier, supporte parfois mal le verbiage du Mentaliste et encore moins les élucubrations d'un Illuminé. De même, les méthodes peu orthodoxes du Fouineur ne sont pas pour lui plaire et dans certains cas, il ne peut s'empêcher d'appréhender ce dernier et de l'enfermer dans le fourgon hippomobile en compagnie des malfrats qu'il aura contribué à coincer.

Le Limier

Cet apôtre des nouvelles méthodes d'investigation ne peut partir en mission sans sa mallette aux mille merveilles. Le Limier est un nez, un œil d'aigle, un quêteur d'indices qui semblent sans importance pour les autres. Mais pas lui : la scène du crime est épluchée au peigne fin pour relever des débris, objets, traces de sang, empreintes, les cadavres sont presque désossés par le légiste à la recherche d'un insecte, d'une plante, de poussières qui pourraient l'amener à une conclusion intéressante. Le limier aime donc transiter de la scène du crime aux laboratoires, parfois pour réaliser lui-même ses expertises. Il adore organiser des séances de « tempêtes des esprits » où l'on tente d'assembler les indices comme pour un gigantesque puzzle, avec une solution qui apparaîtrait en toute fin, sur le tableau, comme une vérité révélée.

Le Limier a fort affaire pour faire comprendre au Condé l'importance de ne pas piétiner la scène du crime. Il a également du mal à partager les déductions d'un Mentaliste, encore moins celles (peut-on appeler cela déduction ?) d'un Illuminé, qui ne sont pas fondés sur un indice tangible mais sur des constructions intellectuelles bancales.

Le Fouineur est un concurrent qui met le nez partout, compromet la bonne observation des témoins et des objets en fouillant partout, un élément perturbateur qui risque de dénaturer le terrain de jeu du Limier.

Le Mentaliste

Parfaitement au parfum des théories mentales et des sciences de l'esprit, le mentaliste est généralement un praticien, un clinicien reconnu qui opère dans des cliniques. Son domaine de prédilection demeure l'aliénisme, même s'il a une formation de base de médecin des corps, avec parfois une spécialisation de légiste. Pour les professions médicales, veuillez vous reporter p.312 du présent ouvrage.
Son rôle va au-delà du constat de l'état de santé d'une victime ou de l'expertise sur un défunt. Il s'occupe d'une nouvelle pratique très embryonnaire, qui consiste à dresser le portrait du criminel à partir des traces qu'il laisse : le profilage. À partir des observations faites sur les circonstances du crime, les auditions de témoins, il créé un portrait-robot, ce qui réduit considérablement le champ de recherches des suspects. Il peut aussi éplucher les dossiers d'anciens patients qui, relâchés, pourraient avoir cédé aux ténèbres du crime.

Le Mentaliste a beaucoup de mal à faire valoir ses théories auprès des autres styles d'enquêteur qui n'entendent rien à ses concepts intellectuels. Pourtant, son avis est crucial pour guider la recherche vers tel ou tel profil. Sa considération du travail des autres n'est pas forcément meilleure ; il a parfois tendance à penser que ses équipiers seraient également de fort agréables sujets d'études s'ils n'étaient pas de ce côté de la loi…

L'Illuminé

Encore un surnom péjoratif pour un style d'enquêteur très particulier. L'illuminé délaisse la raison pour laisser l'intuition, la passion et des concepts fumeux d'occultisme pour démêler les fils de l'intrigue. Quand on sait que de nombreuses affaires sont résolues par un pur hasard (un coupable arrêté pour un autre forfait, une rencontre opportune et chanceuse), sa présence n'est peut-être pas si incongrue.

L'Illuminé puise ses premières inspirations sur la scène du crime : il hume les lieux, s'en imprègne ; il réalise parfois des rituels spirites, occultes pour invoquer on ne sait trop quoi ; il recherche dans sa bibliothèque des précédents si le crime semble avoir un quelconque lien avec une ritualité… Il dégote des médiums, des spirites, des charlatans, des servants de pendule pour décréter de la direction à suivre. Parfois médium lui-même, il est pourchassé par des visions, des cauchemars qui lui révèlent des lieux, des situations, des visages à identifier. Bien évidemment, ses talents sont fort peu reconnus par ses semblables, car si la célèbre « boue de l'occultisme » selon Huysmans s'est abattue sur Paris, la plupart des habitants n'en ont cure et en sourient.

Le Condé hésite à l'arrêter pour charlatanisme, le Limier préfère l'ignorer, le Mentaliste lui porte un intérêt mais plutôt comme pour un futur patient. Reste que quand l'intuition est bonne, c'est le quart d'heure de triomphe, et l'Illuminé devient alors tout d'un coup le centre de toutes les attentions…

Le Fouineur

Ce style d'enquêteur convient aux journalistes, aux indicateurs, aux policiers qui aiment transgresser leurs routines, aux infiltrés dans le monde criminel. Si l'information doit être trouvée en enfreignant la loi, alors il en sera ainsi !
Le Fouineur recherche des témoignages, des indices visuels peu loquaces, il prend des photos, réalise des croquis ou des portraits-robots. Il recoupe les éléments avec ce qu'il lit dans la presse ou dans ses coupures personnelles, pour trouver des précédents.
Il excelle quand il faut se planquer, quand il faut interroger en amadouant un suspect, quand il prend un autre en filature. C'est un excellent complément pour un condé… Sauf que le Fouineur n'entre que rarement dans le cercle de ses amis : le Condé est trop soupçonneux à son égard. Le Limier apprécie peu qu'il dérange les lieux qu'il doit fouiller et son aspect bien peu méthodique.

Style d'enquête ou recours aux compétences ?

Les styles d'enquête ne sont pas en compétition avec le système de compétences. En fait, ces styles traduisent plus des manières de procéder que des degrés d'expertise comme le reflètent les compétences. Donc oui, on peut être un condé dans l'âme même en étant une quiche en compétences d'intrigues ou de combat. En ces termes, on fera des rondes, on interrogera de façon assez musclée, on battra le bitume pour accumuler des renseignements et donc des points d'enquête.
Ce qui peut largement suffire pour trouver des indices !

Par contre, dès qu'il faudra se pencher sur une action difficile demandant une réelle expertise, le recours aux compétences est inévitable.
Le succès du test peut alors ajouter un point d'enquête comme récompense.

Équipes type d'enquêteurs

Les personnages prêts-à-jouer qui suivent ont été développés pour que vous puissiez partir dès à présent à l'aventure.
Ils ont été conçus en équipe pour vous montrer de quelle façon on peut lier les protagonistes entre eux, en respectant à la fois leurs rivalités mais aussi leurs complémentarités.



Quatre équipes ont ainsi été formées :

- Une escouade de la préfecture de police combinée à quelques personnages hors de leur norme.
- Une agence de détectives privés tentant de se faire un nom dans la foultitude de groupes d'enquêteurs sillonnant Paris.
- Un rassemblement éclectique de personnages ayant la pratique de la médecine comme point commun.
- Un bataillon informel qui allie un membre de la police à des criminels de genres bien différents.

Chaque équipe est décrite de plusieurs manières. Outre la façon dont elle s'est formée et ses modes de fonctionnement, on cerne aussi la manière dont chaque membre a été conceptualisé par rapport aux autres.

LES EXPERTS DE LA PRÉFECTURE

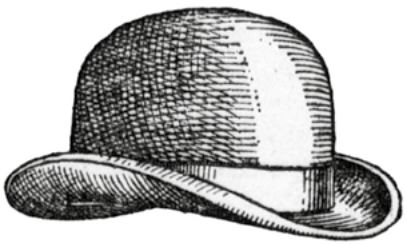
Nature du groupe

Jalouse de ses prérogatives, la préfecture de police n'aime guère se mêler à d'autres corps de police, encore moins à d'autres types d'enquêteurs.

Certes, quelques expériences originales ont déjà été menées avec Scotland Yard ou avec des forces de l'ordre de pays voisins (notamment pour la sécurité aux abords de l'Exposition Universelle), mais elles ne connurent guère de lendemain.

Cependant, il arrive que Lépine ne parvienne pas à trouver l'équilibre parfait, même quand il compose lui-même de nouveaux instruments en interne, comme ses célèbres hirondelles à vélo ou ses brigades cynophiles.

L'équipe des experts fait partie de ces hybrides souvent mal vus par leurs collègues. Elle est appelée à chaque fois qu'un crime semble sortir du carcan d'un ilot de quartier, où un simple commissariat ne parvient pas à se saisir d'un problème trop volage. Son mandataire est Lépine en personne.



Objectifs de groupe

Les experts ne restent pas toujours ensemble.

André Moisin est le seul qui soit domicilié à la préfecture, en tant que conseiller sur des affaires criminelles complexes. En cela, il s'empare des dossiers les plus ardus et tente de presser le préfet pour lui en conférer la responsabilité.

Irénée Legendre est affecté au commissariat de Saint Germain l'Auxerrois, quai de l'Horloge dans le prestigieux I^er^ arrondissement.

Camille Desmoustiers traîne ses guêtres au commissariat Pont-de-Flandre, rue de Nantes dans le XIX^e^.

Augusta Varlet habite non loin de la rue d'Enghien au siège du *Petit Parisien*. Sa présence est due au fait que Lépine tente de redorer le blason médiatique de sa maisonnée, fort entamée par les répressions des derniers mouvements sociaux.

Quant à **Lisandre**, il est officiellement rattaché au 69^e^ quartier – cela ne s'invente pas – non loin de Montmartre, quartier des Grandes Carrières, au 7 rue Constance.

Les réunions de ce groupe sont informelles et dépendent des missions qui leur sont accordées.
Les objectifs de groupe sont liés aux buts individuels de ses membres : grader pour les policiers de l'équipe, rabibocher la presse et la police pour Augusta, se refaire une virginité pour Lisandre, faire un trait d'union entre ces milieux si divergents que sont les policiers de terrain, les criminologues, les journalistes et les petits malfrats. Tout un programme !

Contacts du groupe

Louis Lépine lui-même (loyauté : 2).

Réputation

Avec la présence d'Augusta, l'équipe d'experts vient d'acquérir ses lettres de noblesse auprès du public.



Jauge

Cohésion. Cette jauge représente la difficulté qu'a cette équipe de rester soudée, au vu de leurs convictions très différentes, de leurs professions et intérêts personnels parfois inconciliables.

- À chaque fois que l'équipe parvient à dépasser ces antagonismes (parfois au prix de gains de névrose pour les PJ qui « prennent sur eux »), elle gagne un point.
- À chaque fois qu'un membre de l'équipe agit en solo en faisant fi des approbations de ses collègues (et si cela se sait…), la jauge diminue d'un point.

De même, des gains et des pertes de points peuvent être les résultats des différents Plots.

Plots

Petit cachottier

Seul André Moisin est au courant de la carrière de proxénète de Lisandre. Les autres le pensent au mieux comme un agent de police, au pire comme un indic monté en grade. Nul doute que la révélation de ce trouble métier déchaînerait la colère des bien-pensants, aux premières loges Augusta et Iréné.

Une bien vilaine taupe

Augusta tient un petit calepin avec les moindres faits et gestes de ses collègues. Elle n'a pas forcément l'intention de les publier, mais les conserve précieusement « au cas où ». Ces révélations seraient des plus explosives pour le groupe, notamment si un journaliste indélicat tombait sur ces notes et les publiait telles quelles.

Jalousie, quand tu nous tiens…

Camille jalouse grandement la carrière d'Irénée et ne manque jamais une occasion de se moquer de ce super-héros, paladin des temps modernes. Ces piques pourraient à la fois générer des conflits (et des gains de névrose) entre les deux policiers, mais aussi être à l'origine d'une grande amitié si les deux rivaux devaient dépasser cela et se prêter mutuellement assistance.

Triangle amoureux

La belle Augusta pourrait être le sommet d'un triangle amoureux qui la lierait avec André et Camille. Le fringant criminologue et le sergent misanthrope se lassent de leurs célibats et s'ils dépassent leurs réflexes misogynes, se heurteront au tabou de la jolie Varlet quant aux relations physiques poussées.



André Moisin

- **Concept :** naturaliste
- **Sexe et âge :** homme, 30 ans
- **Origine sociale :** atavisme
- **Origine géographique :** Paris
- **Profession :** criminologue
- **Niveau de fortune :** 2
- **Adresse :** quai du Marché Neuf (Ier arr.)

Potentiels :
- Physique 3
- Mental 5
- Social 4

Compétences :
- novice en combat, sport et pratiques
- pratiquant en traque et sciences de l'homme
- maître en intrigues [criminologie]

Psychologie :
- **Tempérament :** sanguin
- **Passion principale :** ordre
- **Passions secondaires :** sa carrière
- **Convictions :** communard ; athée
- **Angoisse de base :** 2
- **Psychose de base :** 1
- **Seuil de névrose :** 6
- **Tabou :** honneur filial
- **Inclinaison :** schizophrène

- **Contacts :** préfecture de police (loyauté : 2)
- **Style d'enquêteur :** mentaliste

Description :

André est issu d'une famille ouvrière ayant subi de plein fouet la Commune de Paris.
Il est d'ailleurs né pendant le siège de la capitale par les prussiens ; sa mère a accouché dans des circonstances très délicates et le pauvre nourrisson fut longtemps entre la vie et la mort.
Cela explique sans doute sa constitution fragile. En effet, ce petit homme ne dépasse guère le mètre cinquante et son allure dégingandée ne cache pas la maigreur de ses traits et la petitesse de sa corpulence. Des lunettes rondes et un chapeau semblent occulter un regard pénétrant, inquisiteur, fiévreux.
Ses parents ayant été victimes de la purge vengeresse orchestrée par les versaillais, il fut recueilli par son oncle plus fortuné et partit pour Lyon.

Dans ce cadre plus cossu, il eut l'opportunité de conclure de brillantes études de criminologie auprès du maître Alexandre Lacassagne. De retour à Paris, il trouva embauche à la préfecture de police mais son installation fut troublée par la lettre envoyée par ses parents nourriciers peu après son arrivée. Ils lui firent part de son passé douloureux, de ses géniteurs disparus et de leurs idéaux, ce qui ne tarda pas à faire remonter les fantômes de son hérédité chargée.
André est depuis le jouet de ses propres contradictions : d'un côté, le criminologue sourcilleux et maniaque des théories et des protocoles qu'on lui a enseignés ; de l'autre, l'héritier des communards dont il comprend peu à peu les motivations. Et c'est vers cette seconde obédience que le jeune homme se tourne peu à peu, masquant ses nouvelles convictions derrière son éclatante réussite sociale.

Irénée Legendre



- **Concept :** réaliste
- **Sexe et âge :** homme, 40 ans
- **Origine sociale :** aristocratie du travail
- **Origine géographique :** Auvergne
- **Profession :** gardien de la paix
- **Niveau de fortune :** 2
- **Adresse :** 45, rue des pyramides (Ier arr.)

Potentiels :
- Physique 5
- Mental 3
- Social 4

Compétences :
- pratiquant en sport, pratiques et société
- maître en combat [armes à feu]

- **Contacts :** préfecture de police (loyauté : 2)
- **Style d'enquêteur :** condé

Psychologie :
- **Tempérament** : passionné
- **Passion principale :** intrigues
- **Passions secondaires :** sa famille
- **Convictions :** régionaliste ; agnostique
- **Angoisse de base :** 1
- **Psychose de base :** 2
- **Seuil de névrose :** 7
- **Tabou :** honneur masculin
- **Inclinaison :** maniaque dépressif

Description :

Irénée ressemble au stéréotype du gardien de la paix, élite de la police parisienne : un colosse parfaitement coulé dans un uniforme tenu dans la plus grande propreté, de larges moustaches débordant des joues, un visage carré et une mâchoire volontaire, de larges mains capables de broyer les vôtres…
Une impression de puissance innée dont Irénée ne fait pourtant pas l'étalage, mais l'aura qui se dégage de lui est là et invite au respect.

Monté avec sa famille à Paris, il a rapidement réussi « l'examen de la binette » cher à Lépine. Ses proches se sont facilement fondu dans l'importante colonie de bougnats parisiens, lui laissant le champ libre pour gravir peu à peu les échelons de sa carrière.
Au final, Irénée semble faire corps avec sa nouvelle patrie : la préfecture de police. Agent intelligent et accessible, il fait l'unanimité auprès de ses collaborateurs et de sa hiérarchie.



Camille Desmoustiers

- **Concept :** réaliste
- **Sexe et âge :** homme, 41 ans
- **Origine sociale :** déraciné
- **Origine géographique :** Pyrénées
- **Profession :** sergent de ville
- **Niveau de fortune :** 1
- **Adresse :** 17, rue de Nantes (XIXe arr.)

Potentiels :
- Physique 5
- Mental 3
- Social 4

Compétences :
- novice en sports, larcin, traque, occultisme, pratique et société
- pratiquant en combat
- maître en intrigues [connaissances du milieu]

Psychologie :
- **Tempérament :** colérique
- **Passion principale :** ruine
- **Passions secondaires :** haine de la hiérarchie
- **Convictions :** régionaliste ; occultiste
- **Angoisse de base :** 2
- **Psychose de base :** 1
- **Seuil de névrose :** 6
- **Tabou :** honneur masculin
- **Inclinaison :** personnalité limite

- **Contacts :** Godefroy de Cavaignac (loyauté : 3)
- **Style d'enquêteur :** fouineur

Description :

Camille fait partie des nombreux déçus de l'exode rural qui peupla Paris.
Arrivé plein d'idéaux dans la capitale, il ne tarda pas à déchanter en côtoyant cette vaste Cour des miracles où la solidarité n'était qu'un vain mot. Souvent trompé, rarement soutenu, Camille finit par entrer dans la police non par conviction, mais plutôt par nécessité de trouver un emploi stable et plutôt bien payé.
Sauf que son physique ne lui permettait pas de briguer la place d'un gardien de la paix, lui qui possédait une stature de montagnard certes charpentée, mais point assez haute.
Qu'à cela ne tienne, notre pyrénéen fit mauvaise grâce, se rasa la moustache et prit soin de tester les limites de la patience de sa hiérarchie.
Cette dernière est souvent trop heureuse de l'oublier dans les commissariats insalubres de la banlieue, ses colères homériques ne manquant guère aux gratte-papier qui ont sa carrière en main.
Célibataire, il profite de son temps libre en sillonnant les bars de la ville et en s'adonnant à sa marotte, la connaissance des arts occultes, bien qu'il ne soit affilié à aucun de ces mouvements ésotériques.

Lisandre Dewelde



- **Concept :** romantisme noir
- **Sexe et âge :** homme de 52 ans
- **Origine sociale :** paysannerie
- **Origine géographique :** Belgique
- **Profession :** gardien de la paix
- **Niveau de fortune :** 2
- **Adresse :** 7, rue Constance (XIXe arr.)

Potentiels :
- Physique 4
- Mental 3
- Social 5

Compétences :
- pratiquant en traque, combat et intrigues
- maître en larcin [mimétisme]

- **Contacts :** mendiants (loyauté : 2) ; quartier Saint Merri (loyauté : 1)
- **Style d'enquêteur :** fouineur

Psychologie :
- **Tempérament :** nerveux
- **Passion principale :** soi
- **Passions secondaires :** bamboche
- **Convictions :** républicain ; chrétien
- **Angoisse de base :** 2
- **Psychose de base :** 1
- **Seuil de névrose :** 6
- **Tabou :** sentimentalité
- **Inclinaison :** schizophrène

Description :

Lisandre migra à Paris il y a 23 ans, ce qui en fait l'un des plus parisiens des enquêteurs de notre série.

Enfin enquêteur, entendons-nous : le vieux belge exerce la profession honnie de proxénète mais a échappé de nombreuses fois aux foudres de la justice par son incroyable capacité à disparaître pour adopter un nouveau visage, une nouvelle identité.

Mais la chance n'a qu'un temps.

Coincé, il se résolut à aider la police des mœurs pour abattre les commerces juteux de ses rivaux, puis, dans l'engrenage, à participer à des missions plus ardues pour mettre en avant son talent de mimétisme.

Cet homme au visage ravagé par la petite vérole et au crâne resplendissant est perclus de nombreux tics faciaux qui nous interrogent sur sa santé mentale.

Détrompons-nous, il est aussi futé qu'une fouine et sait très bien se grimer quand il lui faut interroger la populace. D'un abord froid et revêche, il sait tenir sa parole. Encore faut-il dépasser le côté répulsif de son aspect peu amène !



Augusta Varlet

- **Concept :** romantique
- **Sexe et âge :** femme, 28 ans
- **Origine sociale :** noblesse
- **Origine géographique :** Franche Comté
- **Profession :** journaliste
- **Niveau de fortune :** 1
- **Adresse :** 25, rue d'Enghien (Xe arr.)

Potentiels :
- Physique 3
- Mental 4
- Social 5

Compétences :
- pratiquant en sport, sciences de l'homme et intrigues
- maître en société [journalisme]

Psychologie :
- **Tempérament :** amorphe
- **Passion principale :** intrigues
- **Passions secondaires :** activisme politique ; bibliophilie
- **Convictions :** socialisme ; chrétienne pratiquante
- **Angoisse de base :** 0
- **Psychose de base :** 3
- **Seuil de névrose :** 8
- **Tabou :** acte sexuel
- **Inclinaison :** dépendante

- **Contacts :** le journal Le Petit Parisien (loyauté : 2) ; l'Opéra (loyauté : 1)
- **Style d'enquêteur :** limier

Description :

Augusta Varlet est originaire du Haut Doubs, dans une région où l'on destine plutôt sa fille aux notables du coin, surtout quand elle est issue de la petite noblesse de campagne.
C'était sans compter la tiédeur maladive d'Augusta au sujet des hommes, qu'elle repoussa consciencieusement et méthodiquement au grand désespoir de ses parents.
Au terme de ses études et à un âge où ses prétendants cherchent de plus vertes prairies, Augusta put tranquillement prendre le large pour Paris afin de faire carrière dans le journalisme. Dans ses bagages, la naïveté de la provinciale et sa culture familiale emprunte d'honneur, de candeur et de labeur.

Correspondante régionale au Petit Parisien, elle brigua un poste de secrétaire au siège puis enchaîna avec de petites enquêtes.

Par bravade, elle eut le même comportement avec le patron Dupuis qu'avec ses amoureux d'autrefois : n'en faire qu'à sa tête et rejeter ce qui ne lui plaisait pas. C'est peut-être là l'explication de sa présence au sein de cette coterie d'enquêteurs : une juste punition ou un odieux bizutage ?

L'AGENCE DE MME CORNELIA

Nature du groupe
L'agence de Mme Cornelia est un cabinet de détectives bien particulier.
Son origine puise ses racines dans la marotte de l'ancien mari de Cornelia, richissime industriel adorant les romans de détectives de Conan Doyle.
Cornelia se prit au jeu et après la mort de son mari et la défection de certains employés, a conservé son secrétaire en engageant sa voyante et un nouvel arrivant courtisé auprès de l'agence Goron.
Le groupe est donc récent, les automatismes absents, mais la main de fer de la patronne suffit amplement pour tenir tout ce monde dans de petits souliers.

Objectifs de groupe
Cornelia adore l'argent, le nerf de sa guerre pour percer dans les hautes sphères de Paris.
Ambitieuse, elle se perd en festivités, comme le firent les nobles rapidement désargentés de la Cour de Versailles.
Le groupe a besoin de liquidités et Cornelia use de son carnet d'adresses pour décrocher des affaires au nez et à la moustache de Lépine.
L'agence se spécialise dans les affaires administratives, sans dédaigner les simples filatures de maris infidèles ou les objets à retrouver. Il n'y a point de petits profits !


Le Petit Journal
SUPPLÉMENT ILLUSTRÉ
Huit pages : CINQ centimes
DIMANCHE 20 JANVIER 1905
Agence de détective Cornélia

Contacts du groupe
La Sûreté Générale (loyauté : 2).
Parce que Bastien y a ses contacts, parce que son chef Grayssac adore ceux qui lui déclarent leur obédience pour tacler son éternel rival, Louis Lépine.

Réputation
L'agence n'a pas encore élucidé une affaire suffisamment retentissante pour avoir retenu l'attention du grand public.

Jauge
La fortune.
Cette jauge représente l'objectif premier de l'agence : le profit.

Elle augmente quand le groupe touche des arrhes importantes, remporte de profitables négociations, arrache des primes de résultats.

Elle baisse naturellement avec le temps (-1 tous les six mois) pour ses « frais de fonctionnement », ou en raison de toute dépense conséquente excédant un niveau 2 de fortune.

Plots
Dangereuse connivence
Denise poursuit sa quête mystique avec la coupable nonchalance de Cornelia. Elle a approché le Club Saint Blaise et brigue désormais son intégration dans ce cénacle occulte. Cependant, cet adoubement pourrait apporter davantage de maléfices que de substantiels bénéfices…

Je t'aime, moi non plus
Bastien ne jure que par son amour pour Cornelia, sa muse, son égérie. Sauf qu'elle ne lui renvoie aucun signe d'encouragement.
Ce plot insiste sur cette quête d'un amour courtois, platonique qui pourrait immerger le secrétaire dans de violents tourments intérieurs et miner son aveugle soumission à sa patronne tyrannique.
Surtout si cette dernière semblait cultiver des amourettes extérieures !

L'âme russe
Leonid utilise les talents de Bastien pour enquêter sur les milieux russophiles de Paris. Il enquête sur les anarchistes russes qui vouent une haine mortelle à l'empereur, mais aussi sur les agents de ce dernier infiltrés en France. L'occasion pour le groupe, s'il le suit dans sa démarche, de se décentrer des objectifs de la seule Cornelia.



Leonid Choukourov

- **Concept :** naturaliste
- **Sexe et âge :** homme de 46 ans
- **Origine sociale :** classe moyenne
- **Origine géographique :** Russie
- **Profession :** détective privé
- **Niveau de fortune :** 1
- **Adresse :** 19, rue Ribéra (XVIe arr.)

Potentiels :
- Physique 4
- Mental 5
- Social 3

Compétences :
- pratiquant en combat, traque et en sciences de l'homme ;
- maître en pratique [contrefaçon]

Psychologie :
- **Tempérament :** apathique
- **Passion principale :** intrigues
- **Passions secondaires :** patriotisme
- **Convictions :** nationaliste ; orthodoxe
- **Angoisse de base :** 0
- **Psychose de base :** 3
- **Seuil de névrose :** 8
- **Tabou :** donner la mort
- **Inclinaison :** schizoïde

- **Contacts :** Goron (loyauté : 2), Petit Parisien (loyauté : 1)
- **Style d'enquêteur :** limier

Description :

Leonid est venu en France depuis la Russie pour des motifs bien ténébreux.

Persécuté dans son pays d'origine pour une méprise administrative qui déplut fortement au tsar, il abandonna son foyer et traversa l'Europe.

Son couple battant de l'aile, il n'eut aucun remords à laisser femme et enfant. Il fut le témoin des aberrations de la politique tsariste et du déclin de sa Russie éternelle.

Arrivé à Paris, il réussit à convaincre Goron de l'intégrer à son cabinet.

En effet, ancien membre de l'Okhrana (police tsariste), Leonid avait plus d'un tour dans son sac et parvenait avec une aisance déconcertante à maquiller les preuves ou à déceler les documents falsifiés.

Cependant, son pedigree et son violon d'Ingres n'incitèrent pas la confiance éternelle de l'agence Goron, qui le remercia il y a peu.

Soucieux de faire valoir son expérience et de gagner sa pitance, Leonid se résolut à rejoindre l'agence de Mme Cornelia.

Bastien Parisot



- **Concept :** réaliste
- **Sexe et âge :** homme de 24 ans
- **Origine sociale :** classe moyenne
- **Origine géographique :** Paris
- **Profession :** secrétaire
- **Niveau de fortune :** 2
- **Adresse :** 12, villa Mozart (XVIe arr.)

Potentiels :
- Physique 3
- Mental 5
- Social 4

Compétences :
- novice en combat, larcin et sciences du vivant ;
- pratiquant en société et en intrigues ;
- maître en larcin [mimétisme]

Psychologie :
- **Tempérament :** sentimental
- **Passion principale :** don de soi
- **Passions secondaires :** amour caché pour Cornelia
- **Convictions :** boulangiste ; chrétien
- **Angoisse de base :** 1
- **Psychose de base :** 2
- **Seuil de névrose :** 7
- **Tabou :** côtoyer la mort
- **Inclinaison :** dépendant

- **Contacts :** Sûreté Générale (loyauté : 2), salle du Tivoli-Vauxhall (loyauté : 1)
- **Style d'enquêteur :** mentaliste

Description :

Bastien est un jeune homme élégant, racé, certes un peu maigrichon mais attirant pour les femmes de son âge et de sa condition. Poli, réservé, toujours attentif à ses partenaires, c'est le gendre idéal. Mais un gendre qui se fait attendre car trop focalisé sur une proie unique.
Voyez plutôt.

Secrétaire particulier de Cornelia, il voue une admiration sans bornes pour la « femme du patron » qui a l'avantage d'être veuve, mais pas davantage à l'écoute de la cour maladroite que lui fait un Bastien bien malheureux…

Ce sentimental est un bourreau de travail, sans doute pour plaire à son égérie ou pour oublier la surdité de cette dernière.

Il connaît comme personne les rouages interminables de l'administration française, ainsi que les grains de sable qui la font couiner comme une machine au bord de la rupture.
Ayant des contacts dans bon nombre de bureaux – dont ceux de la Sûreté Générale – Bastien est un chercheur émérite de toute circulaire, de tout décret, du moindre alinéa qui peut aider les clients de l'agence.

Cornelia de Las Tolosas



- **Concept :** réaliste
- **Sexe et âge :** femme de 43 ans
- **Origine sociale :** noblesse
- **Origine géographique :** Espagne
- **Profession :** rentière devenue détective
- **Niveau de fortune :** 3 (mais en baisse constante)
- **Adresse :** 19, impasse Sophie (XVIe arr.)

Potentiels :
- Physique 4
- Mental 3
- Social 5

Compétences :
- novice en combat, sport et traque
- pratiquant en occultisme et en intrigues
- maître en société [politique]

Psychologie :
- **Tempérament :** sanguin
- **Passion principale :** soi
- **Passions secondaires :** l'argent ; les intrigues
- **Convictions :** ultramontaine ; chrétienne
- **Angoisse de base :** 2
- **Psychose de base :** 1
- **Seuil de névrose :** 6
- **Tabou :** érotisme
- **Inclinaison :** schizophrène

- **Contacts :** le Tout Paris (loyauté : 2) ; la basoche (loyauté : 1)
- **Style d'enquêteur :** condé

Description :

Cornelia est l'ancienne épouse volcanique de Maxime Denaud, un baron d'industrie sexagénaire qui avait attiré dans ses filets la frêle espagnole sans se douter du tempérament de feu qui émanait de celle-ci.
On ne sait si ce fut le travail ou les invectives de sa femme qui eurent raison de lui ; toujours est-il que Denaud rendit son dernier soupir l'année dernière. Émancipée (enfin, ne l'était-elle pas déjà depuis longtemps ?), Cornelia reprit les rênes de l'entreprise de son mari, du moins sa marotte : l'agence de détective.
Quant à l'affaire industrielle, elle fut liquidée et le matelas d'argent sur lequel se lova Cornelia se réduit chaque jour à une peau de chagrin.
Cornelia a reçu une éducation stricte qui en fit une fervente croyante éprise de la figure du pape. Vierge farouche plus qu'effarouchée, elle joue avec ses nombreux prétendants comme avec de simples poupées. Son univers mental semble se cantonner à sa personne, en contrepartie avec son histoire de jeune femme ne possédant aucune liberté, si ce n'est celle d'acquiescer les choix parentaux. Soucieuse des apparences, elle cultive ses relations avec la haute société et les gens de justice, récupérant au passage un carnet d'adresses vital pour la survie de son cabinet.
La seule personne qui semble avoir de prise sur Cornelia, à défaut d'avoir de prise sur sa propre vie, reste Denise, la voyante, Cornelia étant intimement convaincue du don de cette pauvre femme. Bigote, elle lui accorde beaucoup d'attention, éprise d'une crainte révérencieuse face aux délires ésotéristes de cette dernière.



Denise Herriot

- **Concept :** symboliste
- **Sexe et âge :** femme de 21 ans
- **Origine sociale :** barons d'industrie
- **Origine géographique :** Paris
- **Profession :** voyante
- **Niveau de fortune :** 0 (tutorée par Cornelia)
- **Adresse :** 19, impasse Sophie (XVIe arr.)

Potentiels :
- Physique 4
- Mental 5
- Social 3

Compétences :
- novice en larcin, sciences du vivant et société
- pratiquant en sciences de l'homme et en sciences abstraites
- maître en occultisme [spiritisme]

Psychologie :
- **Tempérament :** passionné
- **Passion principale :** ruine
- **Passions secondaires :** absolu
- **Convictions :** utopiste ; occultiste
- **Angoisse de base :** 1
- **Psychose de base :** 2
- **Seuil de névrose :** 7
- **Tabou :** donner la mort
- **Inclinaison :** maniaque dépressive

- **Contacts :** Club Saint Blaise (loyauté : 2) ; Souterrains de Paris (loyauté : 1)
- **Style d'enquêteur :** illuminée

Description :

Denise est issue d'une famille ayant fait fortune dans les textiles parisiens. Très tôt dans son enfance, elle fit l'expérience de cauchemars terrifiants la mettant aux prises d'esprits malins, de défunts venus quérir un quelconque réconfort. La petite fille fit le tour des aliénistes de la capitale qui ne purent la soulager de ses angoisses.

Sa famille ne parvint pas à masquer la folie dans laquelle elle tomba, lentement, inexorablement. La fille aînée ne pouvait être mariée dans ces conditions et les espoirs se reportèrent sur la cadette. Denise fit l'expérience de la clinique du docteur Blanche puis de La Salpêtrière où les disciples de Charcot tentèrent d'extirper l'hystérie qui se lovait en elle. En vain.

À cours de solution, Denise dut son salut à Cornelia qui assista aux leçons du maître aliéniste. Fascinée par les allures de prophétesse de la jeune patiente, Cornelia la prit sous son aile et l'installa dans ses appartements au grand dam de son mari.

Aujourd'hui, Denise fait partie intégrante de l'équipe de détectives que dirige sa bienfaitrice.
Même si ses intuitions et ses crises atterrent les hommes qui la composent, elle sait pouvoir compter sur l'indulgence et sur l'oreille de Cornelia.

LES ANGES DE LA MÉDECINE

Nature du groupe
Cette équipe est composée de personnel médical mais d'origines très différentes. Elle s'est rencontrée et liée au cours d'une expérience fascinante mais éprouvante, jugez-en plutôt.

Il y a un an, Antoine était appelé en urgence au chevet d'un ouvrier padleur aux forges dans la Route de la Révolte. Ce dernier souffrait d'un feu intérieur qui semblait le dévorer. Démuni, le médecin de nuit l'amena dans un Hôtel-Dieu embouteillé. Aucune inscription au registre pour rediriger ce cas insolite vers un établissement spécialisé.

En désespoir de cause, c'est vers l'asile de la Salpêtrière qu'Antoine se tourna. Le patient fut pris en charge par Ernest Grüber et soigné par Philomène. Or, l'infortuné se plaignait d'une souffrance atroce au sein de son bras droit, qui doubla de volume et dégagea une chaleur extraordinaire.
La décision fut rapidement prise de sacrifier le membre pour sauver le reste ; direction, le cabinet de monsieur Caderoc. Les quatre compères d'un soir vécurent l'agonie atroce du prolétaire consumé de l'intérieur. Il n'en resta que cendres. En cendres aussi gisaient les convictions des témoins de cet extraordinaire fait-divers.
Depuis, chaque fois que possible, le groupe informel se reforme pour enquêter sur des cas aussi troubles que désespérés.

Objectifs de groupe
L'attrait du surnaturel, le don de soi, la recherche de l'absolu médical caractérisent les motivations des anges de la nuit. Chacun à sa manière tente d'interpréter les signes de la dégénérescence de pauvres hères, consignant dans de copieux registres les fruits de leurs analyses.
Ce ciment est d'autant plus important qu'il scelle les énergies si dissemblables de ses affiliés.
La plupart des affaires sont glanées dans la presse ou directement dans l'antichambre médicale du tout Paris : l'Hôtel-Dieu.

Contacts du groupe
L'Hôtel-Dieu (loyauté : 2)

Réputation
Le groupe n'a éprouvé pour l'instant aucun besoin d'ébruiter son existence.

Jauge
Résistance à la déchéance.

La déchéance peut être contagieuse et le fait d'assister constamment à ses manifestations entame sérieusement l'humanité de nos chers anges.
À chaque fois que plus de la moitié des membres du groupe présents échoue à un test psychotique, la jauge augmente d'un point.
Au contraire, si au moins la moitié les réussit, la jauge diminue d'un point.
Si un des PJ endosse une déchéance, cette jauge augmente de nouveau.
Quand la jauge atteint zéro, l'ensemble du groupe endosse une déchéance qui est applicable à tous (comme « poursuivi par une créature »).

Plots
Guérir de ses propres démons
Tous les membres des anges de la nuit souffrent de divers troubles qui pourraient les faire chavirer. Ce plot insiste sur la nécessaire entraide pour que chacun puisse composer avec ses propres limitations. Il en va ainsi de l'addiction d'Ernest pour la freiner avant qu'elle ne devienne irréversible. De même, l'insouciance manifeste d'Antoine à errer dans la nuit aggrave sa tendance à la schizoïdie.
Enfin, le passé douloureux de Gaëtan pourrait refaire surface et le fait qu'il soit muet comme une tombe bretonne n'aide en rien à la réduction de ses traumatismes.

Crises mystiques
Philomène pourrait céder aux sirènes du radicalisme religieux si elle épouse les soutiens de Jeanne Péguy. En effet, les miracles qui sont soi-disant perpétrés par cette dernière ébranlent sa position modérée dans l'échiquier religieux. Ses camarades sauront-elles la « raisonner » ? De même, la noblesse de la foi de Philomène parviendra-t-elle à faire fléchir le mysticisme d'Antoine, le contempteur Caderoc, convaincra-t-elle Ernest d'abjurer sa foi juive bien tiède pour se convertir à la religion dominante ?

Rappel à l'ordre
À part Gaëtan qui ne doit plus rien à personne, tous les anges de la nuit sont tributaires des desideratas de leurs supérieurs. Le supérieur d'Ernest et sa propre carrière, l'administration de l'Hôtel-Dieu tient le jeune Martineau dans ses serres, Philomène obéit à ses sœurs conventuelles mieux placées qu'elle.
La révélation de l'existence de ce groupe pourrait contraindre chacun de ses membres à faire ce choix cornélien : doit-on sacrifier ses liens professionnels pour vivre par et que pour le groupe ?



Antoine Martineau

- **Concept :** gothique
- **Sexe et âge :** homme de 33 ans
- **Origine sociale :** paysannerie
- **Origine géographique :** Paris
- **Profession :** médecin de nuit
- **Niveau de fortune :** 1
- **Adresse :** 244, rue du Four (VIe arr.)

Potentiels :
- Physique 5
- Mental 4
- Social 3

Compétences :
- novice en larcin, sport et pratiques
- pratiquant en combat et traque
- maître en sciences du vivant [médecine]

Psychologie :
- **Tempérament :** flegmatique
- **Passion principale :** don de soi
- **Passions secondaires :** absolu
- **Convictions :** antipatriote ; mystique
- **Angoisse de base :** 1
- **Psychose de base :** 2
- **Seuil de névrose :** 7
- **Tabou :** donner la mort
- **Inclinaison :** schizoïde

- **Contacts :** Hôtel Dieu (loyauté : 2), Club (loyauté : 1)
- **Style d'enquêteur :** limier

Description :

Antoine est un carabin ayant terminé bon an mal an ses études.
Il travailla dur pour décrocher le précieux sésame de médecin, en passant une partie de ses nuits à la morgue et dans des suppléances de docteurs qui sous-traitaient leurs consultations nocturnes.
Étant donnée sa condition modeste, Antoine a rejoint le bataillon de toubibs qui officient de nuit, dans le dénuement presque total, attendant que leurs maigres émoluments leur permettent d'ouvrir un cabinet privé.
La fréquentation des étoiles ne le rebute pas. Avec tout ce temps passé à arpenter le Paris de la nuit, Antoine a développé une mystique bien particulière, une osmose avec les créatures qui battent le pavé aux mêmes heures que lui.

Puissamment charpenté, il a maintes fois repoussé les assauts des apaches avinés, des clients récalcitrants, devenant le Saint Bernard des âmes perdues citadines.

Ce jeune homme glabre couvert d'une longue capeline, à l'indéboulonnable mallette vissée à la main, devint une silhouette familière, synonyme de réconfort, de silence et d'absence de jugement.

Un ange, diraient celles et ceux qui lui durent la vie.



Ernest Grüber

- **Concept :** romantisme noir
- **Sexe et âge :** homme de 40 ans
- **Origine sociale :** atavisme
- **Origine géographique :** Nancy
- **Profession :** aliéniste
- **Niveau de fortune :** 2
- **Adresse :** 30, rue d'Arcueil (XIVe arr.)

Potentiels :
- Physique 4
- Mental 5
- Social 3

Compétences :
- pratiquant en sciences de l'homme, en occultisme et en intrigues
- maître en sciences du vivant [aliénisme]

Psychologie :
- **Tempérament :** nerveux
- **Passion principale :** ruine
- **Passions secondaires :** addiction à l'héroïne ; sa carrière
- **Convictions :** militariste ; juif
- **Angoisse de base :** 2
- **Psychose de base :** 1
- **Seuil de névrose :** 6
- **Tabou :** côtoyer la mort
- **Inclinaison :** paranoïaque

- **Contacts :** Société Gobineau (loyauté : 2) ; Edgar Bérillon (loyauté : 1)
- **Style d'enquêteur :** mentaliste

Description :

Ernest Grüber est lorrain, et souffre de cet état de fait.
À peine sorti d'un mariage douloureux, il a jeté son dévolu sur Paris pour oublier son passé.
Passé fait de la domination prussienne sur sa province, sur son éviction de la prestigieuse école de psychologie de Nancy ; les affres qu'il constatait chez ses clients l'ont peu à peu envahi lui aussi.

Le jeune praticien plein d'espoir s'est mué en une bête tapie, convaincue d'être traquée par des ennemis aussi sournois qu'invisibles. Revanchard, Ernest côtoie les milieux militaristes qui promettent de fesser l'Allemagne.

Plein de préjugés, il a aussi rejoint la Société Gobineau et commence à adhérer à des idéaux forts peu humanistes.
La consommation d'héroïne, injectée par seringue de Pravaz, a beau soulager sa psychose, elle empire sa nervosité.

Est-ce que ses formidables qualités d'analyste vont être parasitées par ces troubles internes qu'il tente vainement d'outrepasser ?

Philomène Millois



- **Concept :** symboliste
- **Sexe et âge :** femme de 32 ans
- **Origine sociale :** noblesse
- **Origine géographique :** Auvergne
- **Profession :** cornette (infirmière religieuse)
- **Niveau de fortune :** 1
- **Adresse :** couvent des Augustines (XIVe arr.)

Potentiels :
- Physique 3
- Mental 4
- Social 5

Compétences :
- pratiquant en pratiques, sciences de l'homme et en sciences du vivant
- maître en société [rhétorique]

- **Contacts :** les Modernistes (loyauté : 1) ; sa famille (loyauté : 2)
- **Style d'enquêteur :** illuminé

Psychologie :
- **Tempérament :** passionné
- **Passion principale :** absolu
- **Passions secondaires :** les arts
- **Convictions :** blanquiste ; chrétienne pratiquante
- **Angoisse de base :** 1
- **Psychose de base :** 2
- **Seuil de névrose :** 7
- **Tabou :** honneur féminin
- **Inclinaison :** obsessionnelle compulsive

Description :

Philomène a suivi la voie tracée aux filles de famille noble nombreuse : une fois que l'ainesse est placée, la puinée rentre dans les ordres.

Mais cette vocation a ravi Philomène qui continue de fréquenter sa famille parisienne avec assiduité, alors même qu'elle est entrée au couvent des clarisses.

Empreinte de bonté, elle a dédié sa vie aux soins des malades et des indigents, qu'elle soigne dans divers dispensaires.

D'habitude réservée, elle est cependant intarissable en politique, citant à en veux-tu en-voilà des maximes de l'anarchiste Blanqui.

Cette femme dans la fleur de l'âge a beau être replète, ses traits trahissent une véritable beauté, rehaussée par sa bienveillance intérieure.

Chrétienne mais sans être intransigeante ou extrémiste, elle milite à sa façon pour l'insertion de l'Église dans la société. Son verbe facile, sa gouaille en font une camarade des plus estimées.



Gaëtan Caderoc

- **Concept :** décadent
- **Sexe et âge :** homme de 56 ans
- **Origine sociale :** paysannerie
- **Origine géographique :** Bretagne
- **Profession :** chirurgien de guerre
- **Niveau de fortune :** 3
- **Adresse :** 15, place St Jacques (XIVe arr.)

Potentiels :
- Physique 5
- Mental 4
- Social 3

Compétences :
- pratiquant en pratiques, combat et larcin ;
- maître en sciences du vivant [chirurgie]

Psychologie :
- **Tempérament :** amorphe
- **Passion principale :** ordre
- **Passions secondaires :** artisanat
- **Convictions :** colonialiste ; brisé
- **Angoisse de base :** 0
- **Psychose de base :** 3
- **Seuil de névrose :** 8
- **Tabou :** culpabilité
- **Inclinaison :** anxieux

- **Contacts :** la Morgue (loyauté : 1) ; ses camarades de contingent (loyauté : 2)
- **Style d'enquêteur :** condé

Description :

Le sieur Caderoc fut vécu à la fois comme une délivrance et une malédiction au sein des régiments.

Son allure si caractéristique, avec son manteau noir, son chapeau de paysan, les cheveux longs tombant en cascades sur des épaules trapues lui donnait les atours de l'Angou, cette personnification de la mort chez les bretons.

Mais on savait que le salut passait par les instruments qu'il possédait dans sa mallette, des tortures salvatrices, qu'il maniait avec une dextérité éprouvée et sourde au fracas de la bataille.

Aujourd'hui, le chirurgien s'est retiré de l'armée, sans doute fatigué de rencontrer les mêmes spectres de la désolation guerrière, sans doute brisé par tant de blessés qu'il aurait aimé sauver s'il avait eu le temps, les conditions nécessaires…

Paris lui offrait un havre de repos pour une retraite méritée, mais c'était sans compter l'activité débordante de ce médecin qui ne pouvait que rempiler pour des missions d'un autre genre.

LES REPENTIS

Nature du groupe
L'équipe des repentis a cette originalité qu'elle ne compte dans ses rangs aucun enquêteur de longue date.

Elle est née de l'esprit un peu retors du chef de la Sûreté Générale Ferdinand de Grayssac, explorant toujours la frontière poreuse des mondes policier et criminel. Il renoue ainsi avec le passé trouble de la Sûreté du temps de Vidocq, accusée de courtiser les repris de justice censés être « repentis », le criminel étant de nature mieux armé à combattre ses semblables.

C'est dans le giron de la police des chemins de fer que les repentis opèrent. Les membres ont été recrutés souvent par contrainte ou par nécessité.

Ses missions sont souvent occultes et se déroulent sous les radars des journalistes. En effet, on n'ose imaginer le battage médiatique si la presse apprenait la composition de cette étrange coterie.

Objectifs de groupe
Les repentis sont missionnés quand une affaire semble hors de portée de la police traditionnelle parce qu'elle concerne les criminels entre eux et qu'elle s'entoure de l'omerta en vigueur dans le milieu. Ils agissent aussi en tant qu'indics et se permettent bien des choses défendues dans les manuels du parfait policier : cambriolage, intimidation, séduction, infiltration auprès des suspects.

Victor dirige cette cohorte aux atours de « légion étrangère » comme il le peut. Les récompenses offertes par Grayssac suffisent pour l'instant à taire les récriminations de chacun de ses membres, que ce soit une nouvelle virginité judiciaire pour chacun ou de la monnaie sonnante et trébuchante puisée dans la caisse noire de la Sûreté.

Contacts du groupe
Ferdinand de Grayssac lui-même (loyauté : 2)

Réputation
-1. Cette valeur négative est due au fait que les repentis sont connus des criminels et vus paradoxalement de façon positive : son existence est interprétée comme une main tendue envers les petits délinquants, au lieu du poing fermé que leur présente le rival de Grayssac, j'ai nommé le préfet de police Lépine.

Jauge
Fichage.

Cette jauge représente l'absolue nécessité que ce groupe reste invisible à la presse et aux criminels les plus notoires.

Chaque fois que l'identité d'un de ses membres est révélée à l'un de ces groupes, la jauge diminue d'un point.

Chaque fois que le groupe triomphe d'un adversaire en préservant son anonymat, la jauge gagne un point.

Quand la jauge tend vers zéro, le meneur improvise des scènes où les membres sont dérangés ou menacés les uns par des journaleux sans vergogne, les autres par des petites frappes qui joueront sur la corde de l'intimidation.

Plots
Communions
Arrigo et Ariane partagent la même adoration des expériences mystiques, l'un dans les endroits naturels, l'autre dans la canopée urbaine. Les échanges sur ce sujet ne peuvent qu'améliorer les relations entre le géant et la fluette jeune femme, générant des gains de points de développement.

Héros malgré lui
Des immigrants italiens prennent contact avec Arrigo et lui demandent avec insistance de devenir la figure de proue de la contestation du pouvoir dans son pays. Ils sont sans doute trompés par sa notoriété usurpée d'anarchiste.
Ces larrons sont très tenaces et leur entêtement pourrait menacer l'anonymat de l'ensemble du groupe.

Aux prises avec l'ogre
Benedict est le maillon faible du groupe. Non pas par ses capacités, mais par sa vulnérabilité d'enfant des rues. Il ne tarde pas à être enlevé par un sinistre individu. Le groupe doit se mobiliser pour le retrouver et s'il y parvient, savoir comment juger celui qui allait commettre l'irréparable sur lui ?

La belle et la bête
Louise a rencontré un client fortuné très accroché qui ne tarde pas à rudoyer la belle. D'un tempérament de feu et d'une tendance sadique, il arrache son silence et achète sa souffrance à grand renfort d'argent. Mais la situation pourrait ne plus être tenable longtemps.
Comment réagiront ses partenaires ? Se faire justice ne risquerait-il pas de compromettre leur sécurité à tous ?



Victor Morën

- **Concept :** Victor Morën
- **Sexe et âge :** homme de 38 ans
- **Origine sociale :** classe moyenne
- **Origine géographique :** Nord
- **Profession :** surveillant de la police des chemins de fer
- **Niveau de fortune :** 2
- **Adresse :** 251, avenue des Ternes (XVIIe arr.)

Potentiels :
- Physique 4
- Mental 5
- Social 3

Compétences :
- novice en larcin, sport et société
- pratiquant en traque, sciences de l'homme, sciences du vivant et intrigues

- **Contacts :** Sûreté Générale (loyauté : 1) ; Basoche (loyauté : 2)
- **Style d'enquêteur :** fouineur

Psychologie :
- **Tempérament :** colérique
- **Passion principale :** ordre
- **Passions secondaires :** bamboche
- **Convictions :** bonapartiste ; athée
- **Angoisse de base :** 2
- **Psychose de base :** 1
- **Seuil de névrose :** 6
- **Tabou :** sentimentalité
- **Inclinaison :** personnalité limite

Description :

C'est par une voie bien originale que Victor est arrivé dans la police parisienne.

En effet, cet employé des chemins de fer du Nord aida des membres de la police à arraisonner un criminel notoire.

Auréolé de cet exploit, il fut peu à peu embrigadé dans la très mal estimée police des chemins de fer.

Cet ancien vieux garçon, récemment marié à une jeune berrichonne qui officie comme nourrice, est monté vers la capitale.

Sa connaissance du milieu des voyageurs est précieuse. Cependant, son adoration pour le médiocre Bonaparte (Napoléon III le petit) indisposa sa hiérarchie prompte à effacer la douloureuse paternité qu'elle entretenait avec feu l'empereur.

Victor fut alors condamné dans cette voie de garage, côtoyant ces criminels qu'il s'acharne à traquer.



Arrigo Boccadero

- **Concept :** naturaliste
- **Sexe et âge :** femme de 34 ans
- **Origine sociale :** déraciné
- **Origine géographique :** Italie
- **Profession :** bluteur
- **Niveau de fortune :** 1
- **Adresse :** inconnue

Potentiels :
- Physique 5
- Mental 4
- Social 3

Compétences :
- pratiquant en combat, larcin et pratiques
- maître en traque [piégeage]

- **Contacts :** sa Coterie criminelle (loyauté : 2) ; l'Ogresse (loyauté : 1)
- **Style d'enquêteur :** condé

Psychologie :
- **Tempérament :** colérique
- **Passion principale :** soi
- **Passions secondaires :** son métier ; ses loisirs
- **Convictions :** nationaliste ; animiste
- **Angoisse de base :** 2
- **Psychose de base :** 1
- **Seuil de névrose :** 6
- **Tabou :** traîtrise
- **Inclinaison :** paranoïaque

Description :

Arrigo est un expatrié italien qui eut le déplaisir d'être arrêté par les douanes françaises qui l'identifièrent comme un dangereux agitateur gauchiste.

Condamné sans forme de procès, il fut déporté au bagne.

Six années ont passé depuis cette sinistre méprise : une simple fiche anthropométrique trop ressemblante et son avenir avait basculé.

Avec son retour dans la métropole, Arrigo a été dédommagé d'une étrange façon : inséré comme bluteur chez un célèbre boulanger, il fait aussi office d'agent officieux de la police de chemins de fer.

En effet, l'aide de ce colosse est précieuse quand il faut escorter une ribambelle d'enquêteurs chétifs.

Deux mètres de muscles couturés de cicatrices.

Arrigo a survécu aux forêts alpines et tropicales et a scellé une étrange alliance avec la nature : il ne fait qu'un avec elle, dans son esprit.

C'est sans doute l'aspect le plus émouvant quand on scrute le comportement de ce colosse, dont les mains pétrissent amoureusement le pain aussi sûrement qu'elles pourraient vous briser l'échine.



Ariane Szlewesda

- **Concept :** naturaliste
- **Sexe et âge :** femme de 16 ans
- **Origine sociale :** déraciné
- **Origine géographique :** Pologne
- **Profession :** savoyarde (ramoneuse de cheminées)
- **Niveau de fortune :** 0
- **Adresse :** inconnue

Potentiels :
- Physique 5
- Mental 3
- Social 4

Compétences :
- novice en société, en combat et en traque
- pratiquant en sports et en larcin
- maître en cirque [funambulisme]

- **Contacts :** Moulin Rouge (loyauté : 1) ; sa famille (loyauté : 3)
- **Style d'enquêteur :** limier

Psychologie :
- **Tempérament :** passionnée
- **Passion principale :** intrigue
- **Passions secondaires :** jeux dangereux
- **Convictions :** apolitique ; mystique
- **Angoisse de base :** 2
- **Psychose de base :** 1
- **Seuil de névrose :** 7
- **Tabou :** érotisme
- **Inclinaison :** obsessionnelle compulsive

Description :

Ariane vient de Pologne comme l'ensemble de sa famille.

D'origine juive, elle fuyait les pogroms orchestrés par la police tsariste.

Douée d'une incroyable vitalité, elle fut embauchée comme artiste de cirque et fit la fierté de ses parents.

Cependant, il était bien difficile de survivre avec ce seul salaire pour nourrir quatre bouches affamées. Aussi, Ariane mit à profit sa maîtrise physique pour rendre des visites inopportunes à quelques chambres d'un accès aisé.

Le butin trouvait facilement un receleur jusqu'à ce que sa route croise celle de Victor Morën. En quête de rachat et voulant à tout prix éviter un nouvel exil, elle accepta de faire partie de son équipée.

Ariane est vue comme lunatique, constamment obnubilée par l'appel des hauteurs. Elle ne semble en équilibre que lorsque sa vie ne tient qu'à son fil de funambule.



Benedict De Boer

- **Concept :** symboliste
- **Sexe et âge :** enfant de 10 ans
- **Origine sociale :** barons d'industrie ?
- **Origine géographique :** Afrique du Sud
- **Profession :** enfant des rues
- **Niveau de fortune :** 0
- **Adresse :** inconnue

Potentiels :
- Physique 2
- Mental 3
- Social 3

Compétences :
- novice en sciences de l'homme et en intrigues
- pratiquant en larcin et en traque

Psychologie :
- **Tempérament :** passionné
- **Passion principale :** intrigue
- **Passions secondaires :** les actualités ; Louise Lambert
- **Convictions :** aucune
- **Angoisse de base :** 1
- **Psychose de base :** 2
- **Seuil de névrose :** 7
- **Tabou :** ostracisme
- **Inclinaison :** maniaque dépressif

- **Contacts :** quelques filles à la carte (loyauté : 1) ; sa coterie d'enfants des rues (loyauté : 3)
- **Style d'enquêteur :** illuminé

Description :

Benedict ne connaît son nom que par la gourmette en argent qu'il conserve jalousement.

Arrivé il y a cinq ans en France, il n'a plus que quelques souvenirs de son passé.

Il pense être le fils d'un haut dignitaire qui vivait loin, en Afrique. Il aurait été transporté sur un bateau puis laissé seul sur le parvis d'une cathédrale. Bienvenue à Paris.

Benedict parle désormais français.

Il vend des journaux à la criée. Il a même commencé à apprendre à lire au contact de sa mère de substitution, Louise Lambert.

Jouant la journée avec ses camarades des rues, il aime à la rejoindre dans un appartement bien plus douillet que ses refuges de fortune.



Louise Lambert

- **Concept :** romantique
- **Sexe et âge :** femme de 21 ans
- **Origine sociale :** aristocratie du travail
- **Origine géographique :** Paris
- **Profession :** fille à la carte, nourrice et couturière
- **Niveau de fortune :** 1
- **Adresse :** cité Traëger (XVIIIe arr.)

Potentiels :
- Physique 4
- Mental 3
- Social 5

Compétences :
- novice en sciences abstraites, sciences du vivant, combat et occultisme
- pratiquant en pratiques
- maître en société [séduction]

Psychologie :
- **Tempérament :** apathique
- **Passion principale :** don de soi
- **Passions secondaires :** Benedict De Boer
- **Convictions :** apolitique ; agnostique
- **Angoisse de base :** 0
- **Psychose de base :** 3
- **Seuil de névrose :** 8
- **Tabou :** culpabilité
- **Inclinaison :** obsessionnelle compulsive

- **Contacts :** La Maison Philibert (loyauté : 2) ; Joseph Gueslin (loyauté : 1)
- **Style d'enquêteur :** mentaliste

Description :

Louise avait tout pour réussir : une silhouette de rêve, un décolleté à damner tous les saints de cette terre, un joli minois à faire craquer les jouvenceaux transis en sa présence.

Or, Louise a craqué au plus mauvais des moments, il y a trois ans, à la romance d'un de ses prétendants aviné qui la contraignit au viol.
De cette union non désirée naquit un jeune garçon qui provoqua l'ire de ses parents, son rejet et son plus noir chagrin quand le nourrisson chétif rendit l'âme suite à une maudite diarrhée.

Elle accumula nombre de petits boulots qu'elle mène encore mais être une ancienne fille-mère et prétendre vivre émancipée n'est pas de tout repos.

Aussi, même avec des traits par trop fatigués, Louise n'eut aucun mal à acquérir une clientèle prête à débourser sans compter pour profiter de ses charmes, mais pas de son affection qui semble ne s'être reportée que sur Benedict, l'enfant des rues qu'elle rencontra au plus profond de sa mélancolie.

Bibliophile, elle aime à s'enrouler dans ses couvertures et à imaginer un présent alternatif, épuré, riche d'aventures.


CONCERT EUROPÉEN
Veux-tu grimper ?
RUE BIOT
PLACE CLICHY
TELEPH. 566.49
MARVILLE
Grün
REVUE DE P.L. FLERS & CH. MOUGEL



Système et règles

Chapitre 5





À quoi servent les règles ?

Crimes pourrait se concevoir comme un jeu purement narratif, où aucun jet de dé ne serait nécessaire pour déterminer la réussite des actions. Après tout, la sagacité et la vaillance des personnages alliées au talent de dramaturge du Meneur, suffiraient amplement pour que l'enquête soit une histoire riche en rebondissements et en tout point satisfaisante. Cependant, donner les pleins pouvoirs aux joueurs et au meneur les priverait du sel apporté par une touche de hasard et leur donnerait bien trop d'arbitraire.

Du coup, la narration est épaulée tout au long de la partie par un système de règles qui a pour but d'aider à installer l'ambiance de jeu. Une atmosphère stressante, parfois lourde, où l'on s'accorde de parier avec audace sur une action pour changer le destin du personnage, où chaque choix, chaque dilemme auront des répercussions, où chaque pouvoir aura sa contrepartie.

Cependant, le système de règles doit rester en arrière-plan. Les joueurs et le meneur doivent prendre conscience que si les jets de dés, les calculs, les manipulations de jauge prennent le pas sur le déroulé de l'enquête, l'ambiance risque de retomber à plat. En effet, chaque pause de la narration contribue à briser l'immersion qu'il est parfois si difficile d'installer. Du coup, deux maîtres-mots sont à respecter : discrétion et efficacité.

C'est pourquoi l'on utilise les tests à base de dés dans les moments stressants, ou à des niveaux de difficulté vraiment difficiles.

Là où il n'y a pas d'enjeu, il n'y a pas de jet !

Nous résumons l'objectif principal du système en une phrase : résoudre les actions difficiles et leurs impacts sur le vécu du personnage.

L'objectif secondaire est le suivant : gérer les relations entre le personnage et son environnement (ses idées, son milieu social, ses contacts, sa profession).





DES RÈGLES DE NATURES DIFFÉRENTES

Le système de *Crimes* ne se borne pas à déterminer si une action entreprise est couronnée de succès ou pas. Il répercute aussi les conséquences des choix des personnages sur leur psychologie, il gère leur évolution vers soit un équilibre fragile soit vers une déchéance rapide, il induit certains comportements chez les joueurs en fonction de la façon dont ils veulent faire évoluer leurs personnages. Ce système répond en cela à trois niveaux de règles.

Règles mécaniques

Tout d'abord, des règles mécaniques qui manipulent des paramètres chiffrés, sous forme de scores, de jauges. Elles sont utiles pour gérer l'état physique et mental des personnages, mais aussi leurs potentiels, leurs compétences, leurs capacités d'action.
Elles permettent d'utiliser les dés pour accomplir divers tests, et de sanctionner l'accumulation de frustrations ou de folies.
Par exemple, un personnage tente une action : il utilise un score de potentiel, un autre de compétence. Échouant à son test, il gagne un point dans sa jauge de névrose, qui le conduit doucement à un seuil qui pourrait lui donner une folie temporaire.

Règles narratives

D'autres sont des règles narratives qui guident l'évolution de l'histoire et de la narration. Elles s'affranchissent généralement des jets de dés et interviennent dans certaines circonstances bien précises : un personnage appelle un de ses contacts, un autre sombre dans un état de folie qui doit être joué et géré, un spécialiste utilise un style d'enquête pour trouver des indices, l'équipe se lance à la poursuite de prévenus… Ces règles puisent parfois dans des éléments chiffrés issus des fiches de personnages (comme le niveau d'un contact) ; mais le plus souvent, elles sont destinées au meneur et l'aident à mettre en scène le déroulé de l'action (comme la poursuite).

Par exemple, un personnage se rend chez un indic de sa connaissance pour l'interroger sur un malfrat qui pourrait bien être le criminel tant recherché par la préfecture de police. Ensemble, ils ont parcouru tant de fois les ruelles du vieux Paris qu'ils sont devenus amis. Mais l'entretien tourne court : le contact est froidement abattu par un inconnu qui tente de prendre la fuite. Le héros prend cette mort de plein fouet et cède momentanément à un état d'abattement, avant de prendre en chasse celui qui l'a privé d'un être cher. Durant cette scène, tous les éléments mis en place sont purement narratifs et ne nécessitent aucun jet de dé.

Règles dramatiques

Enfin, des règles dramatiques induisent des façons de jouer le personnage, d'interpréter ses traits de caractère et de retranscrire ses idées : son tempérament, ses convictions religieuses ou politiques, sa tendance psychotique, sont tous des éléments aidant à jouer finement son alter ego. De même, les épisodes de folie sont suffisamment détaillés pour que le joueur puisse en livrer une interprétation mémorable.

La plupart du temps, ces trois niveaux interagissent entre eux, et sont interdépendants. Par exemple, l'**angoisse** est un paramètre chiffré qui influe sur des tests psychotiques, décidant si le personnage va céder à un moment de panique, ou le gênant quand il doit se concentrer sur un tir d'armes à feu. L'angoisse nait de circonstances narratives, déclenchée par tous les événements qui pourraient inquiéter le héros. Enfin, cette angoisse peut transparaître dans la façon de jouer « dramatiquement » le rôle du personnage paniqué.

UN SYSTÈME MODULABLE

Le système vous offre une expérience de jeu à géométrie variable, en fonction de la finesse de gestion des personnages que vous privilégiez et en fonction de la complexité de gestion de la partie que vous vous autoriserez. Comme dit précédemment, il est tout à fait possible de se débarrasser de l'appareil de règles présent dans cette partie ; toutefois, nous pensons que vous vous priveriez de mécanismes intéressants qui enrichiraient vos parties. Aussi, nous vous conseillons d'expérimenter des niveaux de jeu à la difficulté progressive, en incorporant petit à petit de nouveaux éléments, et en vous séparant de ceux qui vous ont semblé superflus ou éloignés de vos attentes.

Au niveau élémentaire, le noyau primordial est constitué du **système potentiel / compétence**, grâce auquel on résout toutes les actions et on gère l'état physique des personnages. Se limiter à cela, c'est se cantonner à un jeu basique avec des personnages archétypaux, mais cela fonctionne quand même.

Pour réaliser vraiment l'expérience de *Crimes*, il faut inclure les premiers paramètres de **psychologie profonde** qui aident à caractériser le PJ et à faire évoluer sa psyché. Nous entendons par là la gestion des névroses, psychoses, angoisses, des paramètres qui interviennent dans la plupart des tests réalisés en cours de jeu. Quand vous serez familier avec ces éléments, ajoutez la gestion des **contacts des personnages**.

Ils vous aideront à ancrer ces derniers dans leur environnement social, et constitueront des ressources précieuses qu'il conviendra de ménager et d'entretenir au fil des scénarios.

Enfin, pour approfondir encore votre façon de jouer et explorer pleinement les capacités du système, incluez les autres paramètres de psychologie profonde (inclinaisons psychologiques, sublimations, perversions, déchéances). Ils vous aideront à travailler sur les zones d'ombre de vos personnages, à les faire dévier vers la pente au mieux criminelle, au pire monstrueuse. C'est dans ces zones tortueuses de leur esprit que se cache le surnaturel de *Crimes* reflété par les pouvoirs de la déchéance. Enfin, profitez-en pour tester les styles d'enquête, qui sont des moyens optionnels de conduire les enquêtes en affinant les procédés par lesquels les différents personnages résolvent leurs missions. C'est à ce niveau que *Crimes* devient véritablement un jeu d'enquête et d'épouvante.

Pour vous aider, nous avons récapitulé les règles à appliquer en fonction des situations de jeu que vous rencontrerez. De même, des balises ont été ajoutées pour savoir de quelle nature était la règle et si elle était fondamentale ou optionnelle.

Tentation du néant et prise de risques

En axant les jets de dés sur des tests difficiles, nous avons clairement orienté l'évolution des personnages : ils accumulent des échecs qui les obligent à recourir plus à leur astuce qu'à leurs compétences, ou à solliciter l'aide de leurs contacts pour pallier à leurs insuffisances. De même, ces échecs gravent des séquelles dans leur esprit et contribuent à en faire des individus fragilisés, meurtris, des abîmés de la vie. Le système est volontairement dépressif car, dans cette chute graduelle, le joueur dirige son héros dans deux directions divergentes : l'espoir d'un équilibre, ou les délices d'une déchéance parfois grisante.

En effet, plus le joueur joue avec le feu en tentant des actions compliquées, en s'essayant à des arts interdits, en s'exposant à des événements horribles, plus il bascule dans les vertiges de la folie qui, à terme, modifient profondément son corps et son esprit. Ce n'est pas la promesse d'une cellule capitonnée dans un asile de Paris, mais plutôt l'acquisition de pouvoirs, de malédictions, de stigmates bien étranges qui font que l'enquêteur ingénu d'un premier scénario devient le prédateur pervers et féroce d'une fin de campagne.

Mais il existe une autre voie qui est nécessairement plus exigeante : l'équilibre. En jouant finement sur ses passions, ses convictions, en comptant sur ses proches et la chaleur d'un foyer, en réalisant ses projets et en assouvissant ses fantasmes, le PJ garde le contrôle de son esprit et parvient à limiter la casse psychologique, au grand dam des aliénistes qui rêveraient de l'accueillir parmi leurs cas d'école.

Aucune de ces deux voies ne remporte notre préférence. Elles offrent toutes deux des expériences de jeu inédites, différentes, et une équipe de PJ peut s'accommoder de ces tendances éclectiques. Il n'y a aucune notion d'alignement dans *Crimes* : ni bons, ni méchants, ni loyaux, ni pervers polymorphes, rien que des hommes et des femmes soumis à des choix, à des tentations, à des épreuves. Votre personnage est une boîte de legos et vous en faîtes ce que bon vous semble : sa trajectoire est vôtre !

Situation de jeu communes et règles afférentes

Ci-dessous, vous trouverez les situations de jeu les plus fréquentes et les règles qui les couvrent. Ce tableau synoptique vous permet de naviguer plus facilement dans ce chapitre.

- **Un personnage doit être testé dans une situation calme et à sa portée :** règle narrative => réussite automatique.
- **Un personnage doit être testé dans une situation stressante ou qui lui est difficile :** règle mécanique => test simple.
- **Deux personnages se mesurent l'un à l'autre :** règle mécanique => test en opposition.
- **Plusieurs personnages s'allient pour réaliser une action difficile :** règle mécanique => test de groupe.
- **Un ou plusieurs personnages sont testés dans une action de longue haleine :** règle mécanique => test prolongé.
- **Un personnage ne peut utiliser sa compétence :** règle mécanique => personnage abasourdi.
- **Un personnage passionné ou ayant une conviction forte possède des réussites qu'il n'a pu conserver :** règle mécanique => Utilisation des passions ou des convictions dans le système des dés.

- **Un personnage réussit à assouvir une de ses passions ou imposer une de ses convictions :** règle dramatique => il perd un point de névrose.
- **Un personnage échoue à assouvir une de ses passions ou à imposer une de ses convictions :** règle dramatique => il gagne un point de névrose.
- **On ne sait pas qui commence lors d'un combat :** règle mécanique ou narrative => l'initiative. N'est utile que pour le combat à distance, la mêlée se faisant par des jets en opposition simultanés.
- **Le personnage souhaite tirer à distance :** règle mécanique => Comment tirer. Voir si le jet est nécessaire si le tireur est compétent. Appliquer les bonus / malus au potentiel Physique et le couvert à la Protection.
  Optionnel : gérer les échecs critiques en fonction des armes et le rechargement.
- **Plusieurs personnages entament une mêlée :** règle mécanique => Résolution des mêlées. Tests en opposition. Voir comment gérer s'il y a trop de combattants dans chaque camp (duels ou répartition des blessures entre les groupes). Optionnel : la localisation des coups portés et les manœuvres de combat.
- **Un personnage se dépasse avec ses passions ou réalise un effort qui va amoindrir temporairement ses potentiels :** règle mécanique => La fatigue.
- **Un personnage est frappé par certaines armes non tranchantes ou réalise un effort qui va amoindrir plus durablement ses potentiels :** règle mécanique => L'épuisement.
- **Un personnage subit une blessure :** règle mécanique => Les blessures.
- **Le potentiel physique d'un personnage tombe à zéro :** règle narrative => Héros en incapacité. Il ne peut plus rien faire.
- **Deux personnages se livrent à un débat parce qu'ils ont des convictions opposées :** règle mécanique et dramatique => Gérer les interactions sociales. Faire des tests en opposition avec d'éventuels bonus en potentiel si l'interprétation du joueur est particulièrement réussie.
- **Un personnage échoue à un test (avec ou sans les dés) :** règle mécanique et narrative. Il gagne 1 point de névrose.
- **Un personnage échoue à un test où il engage une passion ou avec des conséquences très néfastes pour lui :** règle mécanique et narrative => il gagne un point de psychose.
- **Un personnage réussit à un test mais possède des réussites qu'il n'a pas pu garder :** règle mécanique. Il gagne 1 point de névrose.
- **Un personnage cumule trois réussites à un test :** règle mécanique. Il perd 1 point de névrose.
- **Un personnage atteint son seuil de névrose :** règle mécanique => Dépassement du seuil de névrose. Il gagne un point de psychose et un état de folie.
- **Un personnage atteint 10 en psychose :** règle narrative => il gagne une déchéance choisie en secret par le meneur.
- **Un personnage est confronté à une vision particulièrement horrible, subit un traumatisme, ou tout autre événement qui ébranle son équilibre mental :** règle narrative => il effectue un test psychotique (Mental GARDE angoisse+psychose).
- **Un personnage est confronté à une menace qu'il ne parvient pas à définir, ou à un ennemi qui l'angoisse :** règle mécanique et narrative => il gagne un point d'angoisse et de névrose.
- **Un personnage parvient à mieux appréhender une menace qu'il ne parvient pas à définir, ou un ennemi qui l'angoisse :** règle mécanique et narrative => il perd un point d'angoisse et de névrose.
- **Un personnage est particulièrement angoissé (supérieur ou égal à 3) :** règle mécanique => le meneur lui demande d'effectuer des jets de dés même pour les tests a priori faciles.

Entreprendre une action

LES TESTS SIMPLES

Les tests simples sont la base du système de *Crimes*. Ils sont là pour gérer la plupart des actions entreprises par les enquêteurs, mais aussi là pour générer chez eux des réactions plus ou moins profondes.

Résultat automatique

Règle narrative. À chaque fois qu'un personnage tente une action qui a une chance de ne pas aboutir, on procède à un test pour déterminer si elle sera couronnée d'un succès ou sanctionné par un échec.

Cependant, comme nous l'avons stipulé, les jets de dés ne doivent pas devenir la norme. Pour savoir si le test nécessite leur emploi, vous devez vous poser trois questions :

- Cette action est-elle difficile à accomplir pour le personnage ?
- Le personnage est-il dans un état qui altère grandement ses facultés ?
- Cette action présente-t-elle un intérêt dramatique particulier ?

Si vous répondez oui à l'une d'entre elles, vous pouvez faire chauffer vos dés. Sinon, la méthode est plus expéditive : le meneur décide de l'issue de cette action.

Si le personnage a les compétences et le temps nécessaire pour triompher, il le fera sans problème. Sinon, c'est l'échec assuré.

Par exemple, Joseph Gueslin ausculte une scène de crime.

Le périmètre a été entouré, sécurisé, il a largement le temps de s'attarder sur les indices. Du coup, les empreintes de pas, même discrètes, n'échapperont pas à son regard perçant. Nul besoin de test pour y arriver.

Par contre, si une horde de journalistes accourait vers lui pour piétiner la scène, ou s'il était particulièrement oppressé et déboussolé, le test deviendrait nécessaire.









Résoudre le test avec les dés

Règle mécanique. Dans le cas où l'apport du hasard s'impose, déterminez d'abord quel est le potentiel mobilisé ainsi que la compétence testée (physique, mental ou social). Le potentiel donne le nombre de dés à 10 faces (D10) que vous pourrez jeter. Déterminez la compétence utilisable. Son niveau reflète le nombre de résultats que vous pourrez garder. Ce système de base s'appelle Potentiel GARDE Compétence. Les résultats des autres dés non gardés ne seront pas pris en compte pour la résolution de l'action.

- Vous devez ensuite déterminer le seuil de difficulté du test. Celui-ci est, à la base, de 9.
- Cette difficulté baisse de 1 point si le personnage est compétent.
- Elle baisse de 2 points quand le personnage possède une compétence spécialisée appropriée.
- Chaque dé indiquant un résultat supérieur ou égal au seuil est appelé « réussite ».

Une fois les dés jetés, vous devez choisir ceux que vous garderez : **tous les « 1 » doivent être impérativement conservés**. Chaque résultat de « 1 » prend donc la place d'un succès. Vous pouvez conserver les résultats n'ayant pas atteint le seuil, afin d'échouer volontairement à l'action entreprise. Pourquoi ? Parce que les résultats d'un échec sont parfois plus intéressants pour le personnage ou pour le côté dramatique de votre histoire.

Voici les bilans envisageables :

- Vous conservez plus de « 1 » que de réussites, votre action échoue lamentablement : on parle d'échec critique. Vous êtes victime du destin qui s'acharne sur votre sort : une maladresse, un résultat inverse à celui escompté... Le MJ décide alors de la tournure « fatidique » de l'évènement. L'échec critique installe une tension importante qui rend chaque jet de dés risqué et angoissant, puisqu'il s'applique autant aux novices qu'aux personnages expérimentés.
- Vous n'avez aucune réussite : votre action échoue.
- Vous conservez autant de « 1 » que de réussites, votre action réussit de justesse : on parle de « réussite mitigée ».
- Vous conservez plus de réussites que de « 1 », vous réussissez votre action. Le nombre de réussites peut éventuellement représenter l'importance de votre succès.

Dans le cas précédent, Joseph tente de trouver les indices avant qu'ils ne disparaissent sous les pas indélicats de la populace.

Il jette 5 dés (autant que son Potentiel Physique du moment) et peut garder 2 dés (il est pratiquant en Traque) en ayant comme seuil de réussite 8 (9-1 puisqu'il est compétent).

Il obtient sur ses 5 dés 1,3,4,6,8 et garde donc le 1 (il n'a pas le choix) et le 8. Il fait donc une réussite mitigée. S'il n'avait été que novice en Traque, il aurait obligatoirement gardé le 1 et aurait fait un échec critique.

SE DÉPASSER

Règle mécanique et narrative. Quand un personnage peut arguer qu'une de ses passions ou convictions est engagée dans le test, il peut se dépasser : cela signifie qu'il a la possibilité de conserver une ou plusieurs réussites qu'il ne pouvait garder précédemment. Cela lui permettra d'améliorer l'ampleur de sa réussite, ou de minorer l'effet d'un « 1 ».

Seul le meneur est arbitre pour savoir si cette déclaration est valable ou pas.

Le joueur doit révéler son intention de se dépasser avant même de jeter les dés.

LES TESTS EN OPPOSITION

Règle mécanique. Nous n'avons couvert pour l'instant que les actions délicates d'un héros face à un obstacle passif. Il se peut qu'un personnage rencontre un obstacle actif qui lui résiste, qui lui oppose sa force ou ses compétences. Nous entrons alors dans le cas d'un test en opposition.

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

Attention toutefois : un échec critique entraîne un évènement grave qui brise l'enchaînement de l'action. Dans ce cas, on peut même ajouter le nombre de « 1 » au nombre de succès de l'adversaire.

Si les deux adversaires font des échecs critiques, le meneur peut décider qu'aucun des deux ne prend le dessus.

ACTIONS DE GROUPE

Règle mécanique. Les épreuves qu'endurent les héros de *Crimes* sont difficiles tant et si bien qu'une aide est toujours la bienvenue pour s'assurer l'aboutissement de leurs entreprises. Par essence, ils constituent la plupart du temps du scénario une équipe capable de se compléter, de se suppléer, et de se soutenir…
Nous vous proposons ici quelques adaptations qui ne déséquilibrent pas l'équilibre de la partie, en s'adaptant aux types de situation ou plusieurs protagonistes collaborent.

Tests individuels

Chaque membre du groupe peut être amené à faire le test individuellement. Chaque protagoniste de l'action fait un test en opposition, pour savoir s'il réussit individuellement ou pas.
L'exemple le plus parlant met en jeu plusieurs malfrats qui se dissimulent et tentent de se soustraire aux regards aiguisés de nos policiers. Chacun livré à lui-même, ils sont dans l'incapacité d'ajouter leurs compétences en larcin et se soumettent à des tests distincts, afin de voir qui sera révélé et qui restera caché.

Prêter main forte

Plusieurs personnages se prêtent main forte en décomposant une tâche pour en faciliter l'achèvement. Ainsi, lors de travaux de recherche, les enquêteurs peuvent se répartir le travail entre eux. On additionne alors leurs réussites individuelles. Cependant, si l'un d'eux réalise un échec critique, il met en danger le succès de leur action de groupe, puisqu'un élément essentiel à son accomplissement est désormais biaisé !
Pour simuler ce risque, le meneur serait inspiré de faire réaliser les dés derrière son écran de façon cachée quand il estime que les joueurs ne peuvent pas forcément se rendre compte de leurs erreurs.

Être abasourdi

Un personnage surpris ou mis en défaut est considéré comme abasourdi. Cela arrive à chaque fois qu'il ne peut se concentrer totalement sur son action ou s'il n'était pas dans la disponibilité d'esprit adéquate. Citons plusieurs cas possibles comme être surpris par un attaquant, sortir une arme en subissant un premier assaut, être victime d'une confusion mentale… Généralement, cet état préoccupant ne dure qu'un seul assaut.
On considère qu'il échoue automatiquement lors de son test en opposition.
Il est possible d'éviter ce désagrément si l'infortuné réussit un **test de cirque** [**acrobatie**].

Exceptions

Certaines actions difficiles exigent de maîtriser une compétence bien définie. Tous les personnages qui ne maîtrisent pas un minimum celle-ci sont exclus du test, ne pouvant en aucune façon y contribuer.
Un rituel de magie élaboré ne saurait s'accommoder d'occultistes de pacotille et de compagnons sceptiques. Avec la meilleure volonté du monde, une armée d'enquêteurs ne parviendra à décrypter un code mathématique si l'un d'eux n'a pas la parfaite maîtrise d'une science si exigeante…

TEST PROLONGÉ, RÉUSSITES RETARDÉES

Règle mécanique. Certaines manœuvres délicates nécessitent un temps long pour voir leur accomplissement. Ce n'est pas une mauvaise chose, dans le sens où plusieurs jets sont indispensables et installent un suspense bienvenu dans un jeu qui se veut d'ambiance. Quand une activité a besoin de plusieurs tentatives pour être terminée, on parle alors de réussite retardée.

Le principe est simple : le ou les personnages tentent d'accumuler les succès tout au long de leurs tests, jusqu'à atteindre un nombre minimum de réussites dévoilé ou gardé secret par le meneur.
Des complications restent envisageables. Par exemple, un échec critique peut annuler le total de succès gagnés jusque là. Ou alors, il sanctionne le bris d'un outil, la venue d'une blessure qui met de suite fin au test prolongé.
Il est tout à fait envisageable de faire un test en opposition prolongé, où deux opposants tentent de parvenir au seuil minimum le premier. De même, le meneur assortit la tentative d'un nombre de jets maximum, au-delà duquel un événement fâcheux intervient.

Évidemment, le meneur peut considérer que le temps alloué pour cette entreprise est un facteur suffisamment positif pour que le test soit une réussite automatique. Nous parlons plutôt ici d'actions où le ou les personnages subissent un stress particulier ou redoutent les conséquences d'un échec qui anéantiraient leurs efforts.

> Par exemple, un cambrioleur manie son carouble pour faire entendre raison à une serrure entêtée. Son comparse surveille la maréchaussée qui fait une ronde non loin de là. Le meneur estime que 6 succès seront nécessaires, et qu'il n'y aura que 5 tentatives pour franchir ce seuil.
> Un échec critique signifiera que l'infortuné brise son outil, sans doute à force de trembler, et qu'il devra alors déguerpir en poussant un juron de dépit.



Gérer les combats

Les affrontements armés sont l'un des pivots d'une partie de jeu de rôle et méritent toute notre attention en tant qu'événement dramatique par excellence. La lutte contre la criminalité se fait sans compromis et nombre d'enquêteurs sont tombés sous les coups vicieux de scélérats pour qui la vie ou la potence avaient bien peu d'importance. Ces scènes constituent des moments délicats pour des héros qui ne sont que des hommes, à la constitution fragile et à la récupération longue. Les paragraphes sur les épuisements et les blessures sauront vous montrer à quel point les potentiels peuvent s'amenuiser rapidement.

Bien évidemment, le combat étant une extension de la mécanique des tests, le meneur peut décréter qu'un combattant expérimenté battra toujours le néophyte dans des conditions normales.

À lui de décider s'il y a suffisamment de piment, de stress pour qu'on recoure aux règles suivantes.

Cette application du système envisage le déroulement du combat sous un angle à la fois tactique et meurtrier.
Voici le protocole d'un combat dans sa plus petite unité de temps appelée « assaut ».

- Déterminer l'initiative : qui portera le premier coup ?
- Annoncer les actions entreprises
- Résoudre les actions
- Interpréter les résultats et les dégâts

L'initiative

Règle mécanique ou narrative. Elle vaut surtout en cas de combat à distance, les mêlées étant résolues en simultané. Elle est déterminée selon les circonstances dramatiques et le bon sens du MJ. Si l'un des protagonistes prend l'autre par surprise, il frappera nécessairement le premier. Le déroulement de l'histoire indique généralement qui ouvre les hostilités.

Autre règle qui vous fera gagner du temps : celui qui a blessé l'autre aura l'initiative de l'assaut suivant.

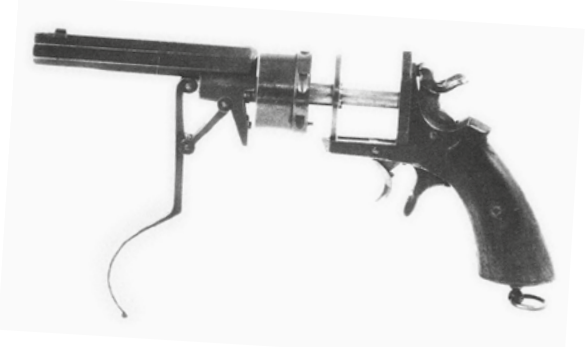
Pourtant, quand les circonstances ne sont pas aussi claires ou si vous menez vos fusillades comme des duels de western, on peut résoudre l'initiative avec les caractéristiques des personnages : on calcule alors la somme du **potentiel utilisé + compétence utilisée - son angoisse**, ce qui donne un ordre précis des actions. En cas d'égalité, les personnages agissent en même temps.

Nous retrouvons un PJ politicien quelques jours après une intervention remarquée à la tribune.

Toutefois, au cours de ses pérégrinations sur les boulevards parisiens, il prolonge son escapade dans les jardins du Luxembourg, à la faveur du crépuscule. Il escompte profiter du peu de passants pour tirer tranquillement quelques bouffées de sa pipe. Mais le repos n'est pas dans le vocabulaire d'un héros de sa trempe : alors qu'il se love confortablement au pied d'un chêne, il aperçoit au loin deux des militants nationalistes qu'il avait conspués quelques jours plus tôt. Ils l'ont également aperçu et reconnu. Les fripons fouillent maladivement dans leurs vestons. Il est temps de sortir une arme !

Cela tombe bien, notre héros ne se départit jamais de son revolver Clic-clac qu'il a coutume d'accrocher sur le guidon de son cycle. En un clin d'œil, l'arme jaillit de sa manche, prête à tirer. Mais est ce que cela sera assez rapide pour surclasser la canaille ?

Son potentiel physique est de 4, il jouit d'un niveau d'initié en combat (2D) et son angoisse n'est que de 1. Son initiative culmine donc à 4+2-1 = 5. Ses deux contempteurs ne tirent pas ensemble ; un seul sort un revolver Galand des entrailles de son paletot. Le malandrin a 3 en potentiel physique, n'est que novice en combat (1D) et pâtit d'une angoisse de 2, soit 3+1-2 = 2.



LE COMBAT À DISTANCE

Comment tirer

Règle mécanique. 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. Plus simple, le MJ peut décréter qu'un tir est tout bonnement impossible ou qu'il est simplement immanquable.

Pour un tireur compétent (au minimum novice), si le nombre de dés de potentiel accumulé par le tireur excède le seuil de réussite, il n'a pas à faire de jet et garde un nombre de réussites équivalent à la différence entre ces deux chiffres. Cela permet d'éviter la désillusion d'accumuler trop de « 1 » générateurs d'échecs critiques.

Chaque personnage a le droit de se dépasser une fois pendant le combat, quelles que soient ses passions ou ses convictions. Le fait de sauver sa peau est un puissant moteur en soi !

Tout succès indique que la cible est touchée.



Arme à tir multiple

Règle mécanique optionnelle. Certaines armes permettent de tirer plusieurs fois en un assaut, dans la limite de leur réserve de munitions.

Le tireur détermine combien de coups il souhaite utiliser. Pour chaque tir supplémentaire, il subit une pénalité de 1 sur son potentiel physique.

Le nombre de tirs supplémentaires possible dépend de son niveau de maîtrise (1 seul tir pour le novice, 2 pour le pratiquant, 3 pour le maître).

Chaque réussite au dé donne le nombre d'impacts qui causent une blessure avec les dégâts minorés de l'arme.

Gérer les aléas de la scène

Règle mécanique. La portée indiquée est la portée utile, la portée maximale est considérée comme le double de cette dernière. Tirer au-delà de cette portée utile enlève une réussite au résultat final.

- Selon la distance (de -1 à +1 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).
- Selon l'angoisse du tireur (si elle dépasse 3, on applique -1 à -2 maximum).

Le couvert s'ajoute à la protection de la cible. Il varie généralement de 1 (petit obstacle) à 3 (cible dissimulée en partie derrière un mur).

Les échecs critiques

Règle mécanique. Un échec critique à un tir d'armes à feu arrive plus souvent qu'on ne le croit. Cependant, ses conséquences dépendent en partie de la qualité de l'arme, de la façon dont on l'entretient. Voici quelques pistes envisageables ; le meneur est seul décideur de leur nature et peut s'inspirer du tableau des armes pour la déterminer.

L'arme est enrayée (E) et ne pourra être débloquée si l'on n'a pas la spécialisation armes à feu (ce qui prend trois assauts), ou si elle ne passe pas dans les mains habiles d'un armurier. C'est l'apanage des armes trop complexes, ou trop anciennes, ou mal entretenues.

L'arme est difficile à manier en raison de son poids ou de sa forme, ou de la force de son recul : elle tombe (T) aux pieds du tireur, risquant de faire partir un coup inopiné aux conséquences dramatiques.

Le tir part mais dans une direction bien aléatoire par manque de précision ou par trop longue portée, risquant de faire des victimes collatérales proches de la cible (C). C'est à favoriser dans les cas où l'on a recours à une arme à tirs multiples.

À partir de deux « 1 » gardés, l'arme peut exploser, le retour des gaz risquant de brûler le visage du tireur (1 réussite + 4 pour les dégâts).

Recharger son arme

Règle mécanique optionnelle. Le joueur doit tenir un compte précis de ses munitions. Les armes n'ont pas la même durée de rechargement. Ce temps figure dans le tableau des armes. Le meneur peut pénaliser les personnages angoissés (angoisse supérieure à 3) d'un assaut supplémentaire de rechargement.

Dans notre exemple, le coup part rapidement. Le barillet du Clic-clac s'est déjà actionné quand le Galand n'était même pas encore armé. Mais la balle va-t-elle étreindre de sa mortelle caresse la chair fragile de ce coquin ? Une crapule lointaine (+1) mais immobile, tétanisée par l'enjeu (-1). Du coup, l'aptitude au combat de notre promeneur menacé lui permet d'avoir un seuil de 8 (puisqu'il est compétent, sans être spécialisé) +1 -1 = 8 avec un potentiel physique inchangé.

Quatre dés sont rapidement lancés, avec comme résultats 10,8,4,3, soit deux réussites.

Traumatisme de la fusillade

Règle narrative optionnelle. Certains personnages n'ont pas pour habitude d'être pris pour cible comme des lièvres un jour de chasse. Quand ils sont directement victimes d'échanges de coups de feu, le meneur peut leur imposer un test psychotique à l'issue de la scène, afin de voir quelles seront les répercussions psychologiques de cette amère expérience.

RÉSOLUTION DES MÊLÉES

Règle mécanique. Une mêlée oppose deux protagonistes au corps-à-corps. L'initiative n'a plus d'intérêt dans le sens où les deux ennemis peuvent échanger leurs coups : il n'y a pas qu'une seule attaque et qu'une seule parade possibles. Cependant, avoir la meilleure initiative permet d'engager, si l'on est assez prêt, un adversaire en mêlée sans que celui-ci ne puisse faire autre chose. Ainsi, un tireur qui ne peut agir avant que le personnage ne lui tombe dessus offrira un bonus confortable à l'attaquant : comme il avait prévu d'utiliser sa compétence de tir, il n'a pas le temps de se préparer aux circonstances d'une mêlée (on le considère alors comme abasourdi : il ne gardera qu'un seul dé).



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.

On peut appliquer la règle de **dépassement de réussite** pendant l'affrontement. Attention : cela n'est possible qu'une seule fois pendant tout le combat !

En cas de blessure portée, le blessé perd automatiquement l'initiative de l'assaut suivant, si celle-ci est déterminante en quoi que ce soit. Il peut par exemple difficilement rompre la mêlée et fuir sans encombre.



Certaines histoires gagnent à être réécrites ; notre exemple n'échappe pas à la règle. Reprenons la rencontre en omettant la jouissance d'armes à feu. Notre héros compte sur la présence sournoise de sa canne-épée, dont la lame est soigneusement dissimulée dans un bien bel écrin. Seul l'un des extrémistes relève le duel en arborant fièrement son surin, une belle lame effilée. L'air sinistre, les deux combattants se toisent.

Nul besoin de déterminer l'initiative dans cette mêlée. Ils jettent leurs forces dans la bataille, le troisième se contentant de huer notre héros.

Celui-là même qui a un potentiel physique de 4 et initié au combat (GARDE 2D).
Ses résultats sont de 9,6,2,1.
L'autre est plus frêle (3 en potentiel physique), moins aguerri (juste novice donc GARDE 1D) et moins chanceux (4,2,1).

Nous avons la joie de constater l'unique succès de notre protégé, et la minable maladresse de son challenger qui réalise un échec critique ! Le meneur interprète ce dernier en déclarant que ce surineur d'opérette s'est blessé lui-même en se tordant le bras sous le coup de canne de son adversaire.

COMBAT ENTRE GROUPES

Les duels simples sont rares. Les enquêteurs sont souvent groupés et solidaires et leurs ennemis nombreux et organisés. Il faut donc redoubler d'attention lors des déclarations d'actions, savoir qui s'en prend à qui, puis bien déterminer les initiatives.

En cas d'attaque à distance, on résout simplement les actions dans l'ordre d'initiative.

En cas de mêlée, on peut décomposer l'action en petits duels si les groupes sont de taille égale. C'est une exception. Il faut donc songer au cas où plusieurs compères se prêtent main forte contre un adversaire. 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, pour ne pas désavantager les combattants exceptionnels (niveau de compétence = maître ou exalté), le meneur peut recourir à l'option suivante : le combattant fait un test en opposition avec chacun de ses adversaires et compare son résultat aux leurs. Il doit alors triompher de tous sous peine de subir un désagrément de leur part.

Imaginons de nouveau notre scène de combat. Après tout, pourquoi les deux gredins ne pourraient-ils pas attaquer notre héros de concert ?

Ces derniers possèdent la même arme (un surin) et les mêmes aptitudes et potentiels. Les jets de dés sont les mêmes (9,6,2,1 pour le combattant solitaire ; 4,2,1 pour son premier adversaire ; 8,6,2 pour le second). Cela aboutit toujours à un échec critique, mais les deux autres belligérants se quittent sur un succès partout, ce qui n'aboutit à aucune blessure.

Quelle que soit la méthode employée (jets par groupe, ou test seul contre tous), le combat aboutit à une égalité.

Localisation des coups portés

Dans quel intérêt ? Le but du combat n'est pas forcément la mort de l'adversaire. Le maîtriser, lui faire lâcher son arme, l'assommer ou le mutiler nécessite de le blesser à des endroits bien précis de son anatomie.

Dans une action de combat simple, cette localisation est déterminée aléatoirement. Il suffit de réunir les résultats du jet de combat et d'en déduire les plus fortes occurrences : le chiffre indiqué par cette occurrence donne une localisation en fonction du tableau ci-contre. En cas d'égalité, le vainqueur choisit la localisation de l'attaque. Cependant, si le personnage vise dans sa déclaration d'action une partie bien précise du corps, il devra sacrifier un succès en cas de réussite. Dans un test en opposition, c'est un risque qu'il vaut mieux calculer, ce sacrifice pouvant faire la différence entre la blessure et le statu quo.

Localisation	Score
Thorax	1, 2
Abdomen	3
Bras droit	4, 6
Bras gauche	5, 7
Jambe droite	8
Jambe gauche	9
Tête	10

Dans notre exemple, lors du second assaut, notre redresseur de torts souhaite assommer l'adversaire déjà meurtri par la blessure qu'il s'est infligée lui-même par son échec critique.

Les dés indiquent pour lui un 9,8,5,3 et pour son ennemi un 6 et un 3.

Avec ses deux réussites gardées, il gagne l'assaut. Un de ces deux succès est sacrifié puisqu'il visait la tête de sa canne. Sa marge de réussite est de 2 (2 succès contre 0 succès).

Il a donc de grandes chances de parvenir à ses fins.

Options de combat

Nous rappelons à nos enquêteurs que le mot option signifie « possibilité en plus » et qu'une attaque simple, bien portée, vaut toutes les tactiques que vous pourrez inventer, maintenant que vous maîtrisez notre système de règles. Ce qui suit n'est qu'une application de ce que vous avez déjà appris.

Viser

Il est parfois pertinent de viser une partie du corps bien précise pour triompher d'un opposant qui n'aurait par exemple qu'un point faible (un golem dont il faut effacer le glyphe sur le front…), ou pour le mettre hors d'état de nuire par une manœuvre spéciale.
Pour viser, le combattant doit sacrifier une réussite finale afin d'atteindre la localisation souhaitée. Ainsi, deux succès de plus que son adversaire lui sont nécessaires pour le blesser où il le souhaite. En cas de réussite moindre, le coup est quand même porté, mais sur une localisation aléatoire.

Feinter

En mêlée, vous pouvez tenter de déstabiliser l'adversaire en simulant une attaque. Elle n'engendre aucun dégât mais elle peut aggraver les dommages suivants.
Le personnage a le droit de sacrifier autant de points de potentiel physique qu'il le souhaite pour diminuer le potentiel adverse du même nombre de points.
Ce nombre est limité par le degré de maîtrise du combattant (1 pour un novice, 2 pour un pratiquant, 3 pour un maître).

Assommer

En mêlée, vous devez impérativement « viser » et toucher la tête. Si vous gagnez l'assaut et que les circonstances permettent d'assommer votre adversaire, votre marge de réussite est doublée et les blessures infligées seront considérées comme de la fatigue. Cela peut vous permettre de maîtriser un adversaire en réduisant son potentiel physique à 0, sans devoir le tuer.

Immobiliser

Au contact et à mains nues, ajoutez votre nombre de réussites à votre potentiel physique. Ce chiffre doit être supérieur au potentiel physique de votre adversaire. Il ne pourra se défaire de votre emprise qu'en gagnant un assaut suivant.

Intimider

On dit souvent qu'on peut déterminer le vainqueur avant le premier coup, au cours de cet affrontement psychologique où chacun jauge son adversaire et fait montre de son assurance. Intimider l'ennemi est une bonne solution pour amoindrir ses capacités.
L'intimidation se fait avec un test d'opposition : le potentiel et la compétence utilisés peuvent varier en fonction de la nature de l'intimidation (social pour une menace, mental pour convaincre l'adversaire de se rendre, physique quand on montre sa puissance). Les angoisses respectives diminuent les totaux actuels des potentiels utilisés.
Tout succès permettra d'amoindrir les potentiels physique et mental de l'adversaire (la répartition se fera de façon équilibrée) pour la durée du combat. Cette option n'est possible qu'une fois par combat et par personnage ciblé.

Déséquilibrer

Il faut viser les jambes (voir ci-dessus pour Viser) et cumuler autant de succès que la différence de potentiel physique des deux ennemis, si celui de la victime est supérieur. Si celui de la victime est inférieur, il n'y a pas de condition de ce type. Déséquilibrer l'adversaire le rend abasourdi tant qu'il est à terre. Il ne peut se relever qu'en gagnant un assaut suivant. On peut considérer qu'un adversaire touché et blessé aux jambes dans une attaque à distance (arme de jet ou à feu) est automatiquement mis à terre.

Défendre totalement

Ne pas attaquer, se défendre contre tous ses adversaires avant de trouver une porte de sortie. Cette manœuvre fonctionne comme l'option « feinter ».

Battre en retraite
Le personnage bénéficiant de l'initiative peut se retirer du combat sans subir de désagrément particulier. La mêlée est alors rompue.

Fuir
Un personnage n'ayant pas l'initiative doit quant à lui fuir de façon désordonnée : l'attaquant peut le frapper une nouvelle fois avant que la mêlée ne soit rompue. Le fuyard, dans cet ultime test d'opposition, sera considéré comme abasourdi, sauf s'il réussit un test de cirque [acrobatie].

Calcul des dégâts
Une fois le coup porté, on calcule les dégâts subis selon la formule suivante :
Nombre de succès excédentaire de l'attaquant + dégât de l'arme* - potentiel physique de la victime - 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.

* Les armes à feu font des dégâts fixes, les armes de poing dépendent en partie du potentiel physique de l'attaquant (voir les tableaux des armes pour de plus amples explications).

Lors de notre première simulation, le premier tireur – notre héros – faisait mouche avec deux réussites.

C'est avec satisfaction que le joueur correspondant se livre au calcul suivant : 2 succès + 5 (dégât fixe du Clic Clac) - 0 succès du défenseur - 3 pour le potentiel physique de la victime - 0 de protection = 4.

Quatre blessures physiques sont à déplorer sur le malheureux qui coche quatre étoiles dans ce potentiel, passant de 3 à -1.

Il s'écroule aussitôt, grièvement blessé.

De la mortalité des combats dans Crimes
Le combat est un pari qui peut s'avérer fatal aux PJ. Il a toujours de lourdes conséquences (gains de névrose, affaiblissement des potentiels, traumatismes...). En tant que fragiles humains, les PJ n'ont aucun avantage particulier à entrer en confrontation, chose à garder à l'esprit si vous voulez éviter que vos parties ne se transforment en d'inutiles boucheries.



La mort d'un personnage-joueur doit être implacable à -2 en potentiel physique en cas de conduite idiote ou suicidaire, logique en cas de blessure trop lourde, évitée si le joueur avait tenté une action audacieuse et calculée. Pour parer au pire, chaque joueur devrait avoir dans ses contacts un personnage de rechange si le sien succombait ou était réduit à l'incapacité trop longtemps.

Quant à l'interprétation des résultats, le combat est au service de la dramaturgie et de la cohérence de l'univers de jeu. Cette phase est primordiale et doit récompenser les joueurs les plus inventifs. Interpréter ne veut pas dire tricher avec ses résultats mais choisir la règle la mieux adaptée. Par exemple, un groupe de 6 joueurs qui combattent un golem de pierre aux poings pourraient le vaincre à force de le toucher, mais s'ils ne se liguent pas ensemble pour effacer le nom sur son front qui constitue son point faible, le MJ leur refusera le bénéfice du combat de groupe et opposera le résultat de chacun d'entre eux à celui du golem.



Atteintes à la santé physique

Tu me demandes pourquoi je m'obstine à n'offrir que des idées de mort, sache que cette pensée est un levier puissant qui soulève l'homme de la poussière et le redresse sur lui-même.

Carl Gustav Jung

Les règles de santé physique vous permettent de simuler les effets de blessures issues des combats et autres malheurs de la vie courante d'un enquêteur, mais aussi ceux des poisons et des maladies qui jalonnent l'histoire du XIX^{e} siècle. Votre personnage est fragile, ne l'oubliez pas : il serait tellement dommage de le perdre...

Il convient de différencier trois types d'atteinte à votre intégrité physique : la fatigue, l'épuisement et les blessures.



La fatigue

Règle mécanique. Les fatigues sont purement passagères et ne durent qu'une seule scène.
Ces fatigues très temporaires sont notées d'un simple trait oblique.
Elles sont issues de plusieurs situations de jeux comme :

- Une action physique ou mentale intense ;
- Le dépassement par les passions aidant la réalisation des tests avec les dés ;
- Certains états psychotiques provoquant une perte soudaine de facultés.

Les potentiels sont des jauges : ce n'est pas le total de départ qui varie, mais bien leur niveau actuel.

Le joueur doit toujours utiliser le total actuel qui les prend en compte dans les tests ; cela montre à quel point la fatigue peut compromettre ses chances de succès, même si son niveau de compétence reste inchangé.

À la fin d'une scène, on efface tous les points de fatigue acquis durant celle-ci.

L'épuisement

Règle mécanique. La vie d'enquêteur n'est pas de tout repos, loin de là : les personnages sont amenés à réaliser des prouesses épuisantes, des recherches longues et éprouvantes, à passer des nuit blanches ; et le manque de repos se paye souvent cher.

De telles situations entraînent une perte de points dans les potentiels physiques et mentaux appelés « épuisement ». Pour matérialiser ces épuisements, on coche une simple croix en dessous de son potentiel de base. Si on ajoute de l'épuisement alors que l'on est déjà fatigué, l'épuisement prend la place de la fatigue.
Une bonne nuit de repos permet d'effacer une croix dans chacun des potentiels touchés par l'épuisement.

Par exemple, l'enquêteur précédent, devenu la coqueluche des pourfendeurs du nationalisme en France se trouve toujours dans le même lieu. Il profite de son trésor de guerre : plusieurs verres servis dans l'allégresse qu'il met un point d'honneur à vider, les uns après les autres. Ce faisant, il oublie la règle élémentaire du héros frais et dispos : se reposer quand il en a l'occasion. Vaguement éméché, il hèle un cab, rentre chez lui à point d'heure et espère être réveillé le lendemain par les bons soins de l'allumeur de réverbères. Il possédait suite à sa prestation deux coches de fatigue sociale et doit maintenant ajouter une croix d'épuisement. Elle prend la place d'une coche et ne pourra alors être enlevée que lorsque notre héraut de la République daignera dormir longuement. Par contre, à la fin de la scène, il perd ce qui lui reste de coche de fatigue.

Les blessures

Les blessures sont représentées par une étoile dans les cases de la jauge physique (ou mentale dans le cas des combats psychiques). Comme précédemment, les blessures remplacent les croix d'épuisement et les traits de fatigue qui ont été préalablement notés.

Héros en incapacité

Règle narrative. Quelle que soit la raison de cet événement (par la fatigue, l'épuisement ou une blessure), lorsque le potentiel physique arrive à 0, le personnage est hors de combat en raison de son exténuation (il est à bout de souffle) ou d'une douleur intense invalidante. Il est donc à la merci de son vainqueur.

Soigner les traumatismes physiques

Règle mécanique. La récupération d'une blessure n'est pas aussi automatique que celle des fatigues et des épuisements. Le processus de guérison reste complexe et dépend de la combinaison de plusieurs facteurs. C'est pourquoi les PJ ont à éviter les estafilades comme la peste : elles risquent de les handicaper une partie de leur aventure. Les règles sont les suivantes :

- Tout personnage possédant la compétence Sciences du Vivant peut réaliser un jet pour stabiliser une blessure s'il a le matériel adéquat. En cas de réussite, il fait regagner autant de points de potentiel que ce que lui permet sa compétence (novice : 1 point, pratiquant : 2 points, maître : 3 points) et son matériel (de fortune : limité à 1 point, trousse médicale : 2 points, cabinet médical : 3 points…).
- Un médecin (entendons-nous par là, un maître en Sciences du Vivant possédant une spécialisation de médecine) n'aura pas besoin d'effectuer ce test qu'il réussira automatiquement, sauf dans des circonstances difficiles (zone de combat, manque de temps, stress, manque de moyens…).
- Les blessures graves prennent un temps conséquent pour être guéries. Ce temps de récupération est laissé à la discrétion du meneur. À titre d'exemple, une blessure d'un point prendra une heure, de deux points une journée, de trois points une semaine, de quatre points un mois… Pendant lesquels le personnage sera fortement limité au niveau de son potentiel Physique.

Descendre en dessous de -1 dans son potentiel physique traduit une blessure grave sur la localisation déterminée par le coup. Le traumatisme est profond, tant sur le plan mental que physique :

- Le potentiel physique de départ est abaissé d'un point tant qu'un acte chirurgical n'a pas été tenté avec succès. Le joueur devra simuler cette incapacité à retrouver l'usage total de ses capacités. Il suffit de noircir la dernière case de la jauge.
- Le personnage choqué acquiert 1 point de psychose supplémentaire et autant de points de névrose que de points de blessure subis. Il doit en outre réaliser un **test psychotique** pour voir s'il subit l'un des états psychotiques liés aux traumatismes en gardant un seul dé. Vous comprenez maintenant pourquoi les cicatrices de guerre les plus profondes ne sont pas visibles que sur la peau et que la chair garde la mémoire des outrages qu'elle subit, par l'entremise des folies et de l'affadissement de l'humanité du personnage, porte ouverte vers la déchéance…

AUTRES SOURCES D'AFFLICTION

Tout n'est que syphilis, songea des Esseintes, l'œil attiré, rivé sur les horribles tigrures des Caladiums que caressait un rayon de jour. Et il eut la brusque vision d'une humanité sans cesse travaillée par le virus des anciens âges. Depuis le commencement du monde, de pères en fils, toutes les créatures se transmettaient l'inusable héritage, l'éternelle maladie qui a ravagé les ancêtres de l'homme, qui a creusé jusqu'aux os maintenant exhumés des vieux fossiles !

JK Huysmans,
À rebours, 1884

Règle mécanique optionnelle. Pourquoi pensez-vous que l'individu phobique ne limite pas ses peurs aux seules armes ? Sans doute parce que les dangers du monde moderne sont de plus en plus nombreux. Nous pourrions croire que cette société en progrès garantirait la sécurité de tous, mais il semble au contraire qu'elle les ait démultipliés : écrasement par les voitures hippomobiles, chutes d'immeubles, poisons et maladies... Les risques sont légion.

Nous n'allons pourtant pas déroger à notre vœu de simplification du système. Affronter ces dangers se résout de la même façon que toute autre test.

Voici quelques pistes possibles...


Le Petit Journal
ADMINISTRATION
5 CENT. SUPPLÉMENT ILLUSTRÉ 5 CENT.
ABONNEMENTS
29me Année — Numéro 1.150
DIMANCHE 1er DÉCEMBRE 1912

LE CHOLÉRA

Les chutes et les chocs

Le meneur estime combien de blessures encaisse le personnage, en fonction du poids et de la vitesse de l'objet ou de la hauteur de sa chute. La victime peut tenter d'esquiver avec un test de cirque pour amortir les blessures.

Les poisons, alcools, maladies et autres substances

Le choléra en 1832 à Paris

On recommandait aux citoyens de se maintenir dans une grande tranquillité d'âme, d'éviter les émotions fortes et la fatigue, de s'abstenir de tout excès, de favoriser et d'agrandir dans leur demeure l'action bienfaisante de la lumière, de faire usage de bains tempérés et de ceintures de flanelle, de ne manger que des mets d'une digestion facile, de se mettre en garde contre tout refroidissement subit et de ne pas coucher en trop grand nombre dans la même pièce. Prescriptions fort sages mais dérisoires pour cette portion du peuple à laquelle une civilisation inique mesure avec tant d'avarices le pain, le gîte, le vêtement et le repos ! La nuit, des débris de feux allumés, dans le douteux espoir de purifier l'atmosphère, les lanternes brûlant à la porte des bureaux de secours, les cris étouffés qui, partant du fond des maisons, montaient dans le silence des rues solitaires, tout cela était d'un effet terrible.

Louis Blanc,
Histoire de Dix Ans, tome III ,1841

Règle mécanique optionnelle. Que serait un univers parlant de crimes sans la caresse suave d'une dague empoisonnée, du parfum délicieux d'un gaz virulent, de l'effroi que propagent les pandémies qui déciment le troupeau des hommes ? Les alcools, maladies, poisons et autres psychotropes fonctionnent tous de la même manière. Ces agents ont une virulence qui traduit la facilité avec laquelle ils peuvent être inoculés (de 1 à 10 pour une pandémie de peste noire, même si l'époque s'y prête guère). On observera aussi la dose administrée (faible dose : 3D, dose létale à 1D). Le jet est le suivant :

Potentiel physique actuel GARDE dose, le seuil équivaut à la virulence.

Un échec signifie que le personnage subit les effets de la substance en question. Bien entendu, les poisons les plus violents ne nécessitent pas de jet de dé et entraînent une mort assurée. Il est impossible de se dépasser sur un tel test. Pour guérir de ces effets (si cela est possible, voir au cas par cas), ou en cas d'exposition prolongée, le malade devra refaire son jet régulièrement avec une dose et une virulence qui baisseront d'un point à chaque fois. Pour stopper ces tests à répétition, il faut que l'exposition cesse, ou que la dose devienne nulle.

Étudions les effets d'un tord boyaux trop fortement goûté par un pochard.

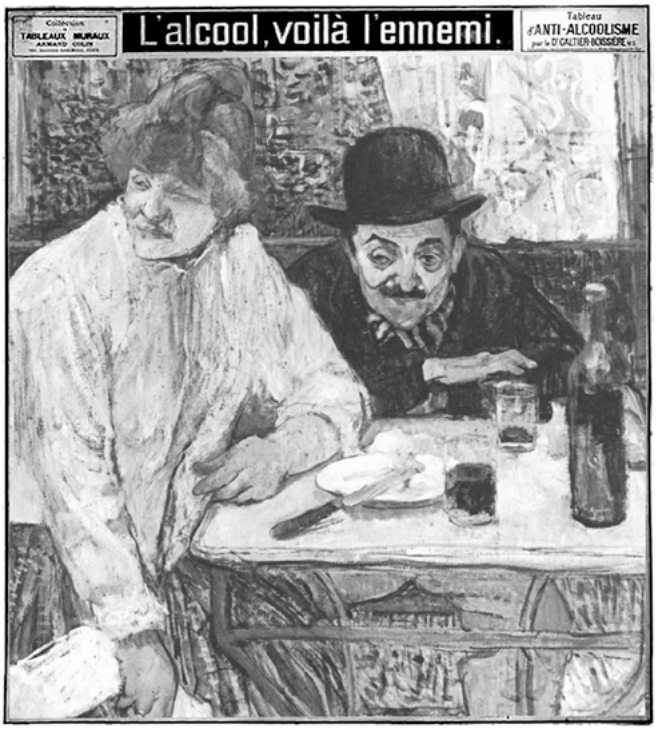
La dose est moyenne (le nombre de verres nous sert de référence pour en décider ainsi) et s'évalue à 2D.

La virulence de l'alcool est de 5, ce qui laisse quand même une chance à notre héros d'infortune de résister un minimum aux effets de torpeur et d'allégresse de l'infamant breuvage.

Pour espérer guérir d'un tel mal, encore faut-il l'identifier puis avoir les moyens médicaux ou thérapeutiques pour le combattre. Un jet de Mental GARDE Sciences du vivant est nécessaire pour déterminer la pathologie à soigner. Le jet de dés se fait caché, derrière le paravent qui masque les affaires du meneur.

- Un échec signifie que le praticien ne parvient pas à déterminer la cause.
- Un échec critique donne une mauvaise interprétation, et le remède sera encore pire que l'infection...

Cependant, affligez ces tares de façon raisonnable, et utilisez-les en remplacement des blessures dans les scénarios peu portés sur les empoignades physiques. Ne les chargez pas de tous les maux de la terre, leur espérance de vie s'en retrouverait vite écourtée...



LISTE DES MALADIES LES PLUS COURANTES

Malgré les grandes avancées médicales (la saga de l'Institut Pasteur), les notions d'hygiène les plus sommaires, les balbutiements de la vaccination rendent encore les épidémies meurtrières. De même, certaines manifestations étranges peuvent générer de tels problèmes. Ce n'est pas pour rien qu'on compte encore, à Paris, des chasseurs de rats de métier... Les doses dépendent de la proximité du personnage avec l'agent infectieux : est-il seulement présent dans une région touchée, ou est-il en contact direct avec lui ?

Dysenterie

- **Nom :** Shigella Dysenteriae
- **Isolé par :** Shiga en 1898
- **Virulence :** 7
- **Symptômes :** maladie infectieuse caractérisée par une inflammation ulcéreuse du gros intestin, et provoquant des évacuations sanguinolentes et de pus accompagnées de coliques violentes. 2 points de fatigue physique, 1 point de fatigue mentale avant guérison. La période d'incubation est de 4 jours en moyenne.
- **Valable :** partout dans le monde, par eau contaminée ou contagion.
- **Traitement :** efficace en 3 jours, vaccin indisponible à l'époque. Médecin initié minimum.
- **Mauvais diagnostic :** choléra.

Choléra

- **Nom :** Vibrio Cholerae
- **Isolé par :** Koch en 1883
- **Virulence :** 8
- **Symptômes :** vomissements puis diarrhées, avec une perte d'environ 20 litres de liquide.
- **Durée :** 5 jours. Les 3 premiers jours : le malade est incapable de réaliser la moindre action (les potentiels tombent à 0). S'ensuit une récupération progressive (+1 dans chaque potentiel par jour).
- **Valable :** partout dans le monde, par eau contaminée ou contagion. Foyer épidémique. Incubation très rapide (quelques heures). Très contagieuse si des mesures de désinfection des mains et de tout objet souillé ne sont pas prises.
- **Traitement :** efficace en 3 jours, vaccin indisponible à l'époque. Médecin initié minimum. Traitement symptomatique par 5 litres/jour de sérum physiologique (solution salée de NaCl à 0,9%). Si le traitement est effectué correctement, le patient guérira sans séquelles.
- Mauvais diagnostic : autres maladies diarrhéiques (dysenterie).

Pneumonie

- **Nom :** Streptococcus Pneumoniae
- **Isolé par :** Fraenkel en 1886
- **Virulence :** 6
- **Symptômes :** en cas d'échec du test, c'est une forme mortelle par septicémie. En cas de réussite, la forme n'est pas mortelle, même en l'absence de traitement, mais elle peut laisser des séquelles. Fièvre, douleur à la poitrine, difficultés respiratoires.
- **Durée :** 15 jours.
- **Valable :** partout dans le monde, par l'air, mais la contagiosité est faible. Favorisée par l'alcoolisme ou d'autres maladies débilitantes.
- **Traitement :** symptomatique. Contraindre au repos et faire tousser.
- **Mauvais diagnostic :** autres atteintes pulmonaires, angine de poitrine.

Gangrène gazeuse

- **Nom :** Clostridium Perfringens
- **Isolé par :** par Welch et Nuttal en 1892
- **Virulence :** 7
- **Symptômes :** inflammation du membre concerné avec douleurs vives, œdème très important, nécrose, fièvre. À l'auscultation, on entend des crépitements liés à la formation de gaz.
- **Durée :** 15 jours.
- **Valable :** incubation rapide (quelques dizaines d'heures). Partout dans le monde : transmission par souillure d'une plaie profonde (balle, explosion) ou par de la terre. Non contagieux sauf exposition volontaire ou accidentelle à une plaie souillée.
- **Traitement :** amputation dans les formes mortelles, ne concerne que les atteintes des membres (bras, jambes). Dans les autres atteintes (abdomen, thorax) la maladie est toujours mortelle. Séquelles possibles dans les formes non mortelles (impotence fonctionnelle d'un membre, perte de « physique »).
- **Mauvais diagnostic :** autres infections des blessures.

Diphtérie

- **Nom :** Corynebacterium Diphteriae
- **Isolé par :** Klebs et Loëffler en 1883
- **Virulence :** 8
- **Symptômes :** en cas d'échec critique du test, c'est une forme mortelle foudroyante par atteinte des organes via une toxine produite. En cas d'échec, apparition du croup. En cas de réussite, forme bénigne guérissant spontanément. Fièvre, angine à fausses membranes pouvant évoluer vers une obstruction des voies aériennes, conduisant à un étouffement et à la mort.
- **Durée :** 10 jours.
- **Valable :** partout dans le monde par l'air, contagiosité forte par voie aérienne.
- **Traitement :** antisérum équin disponible à partir de 1896 (mis au point par Roux en 1894) pour la forme mortelle. Possibilité de réaliser une trachéotomie en cas de croup, geste chirurgical délicat (spécialisation de médecine essentielle).
- **Mauvais diagnostic :** angine.

Blennorragie

- **Nom :** Neisseria Gonorrhoeae
- **Isolé par :** Neisser en 1879
- **Virulence :** 5
- **Incubation :** normale (quelques jours)
- **Symptômes :** maladie bénigne. En cas de réussite du test, porteur sain de la maladie. En cas d'échec critique, évolue vers une septicémie (nouveau test et en cas d'échec : décès). Écoulement purulent et douleur à la miction (chaude pisse), fièvre.
- **Durée :** 15 jours.
- **Valable :** partout dans le monde, par voie sexuelle, contagiosité forte. Plus particulièrement chez les prostituées. La femme peut être porteuse du germe sans avoir de signes de la maladie.
- **Traitement :** symptomatique. Séquelle chez la femme qui devient stérile.
- **Mauvais diagnostic :** infection urinaire, autres maladies sexuellement transmissibles.

Tuberculose (appelée également phtysie)

- **Nom :** Mycobacterium Tuberculosis
- **Isolé par :** Koch en 1882
- **Virulence :** 7
- **Incubation :** normale (quelques jours).
- **Symptômes :** en cas de réussite, pas de signe et l'exposition protège ensuite d'une exposition ultérieure. En cas d'échec, maladie évolutive. En cas d'échec critique, maladie mortelle en quelques semaines. Fièvre prolongée, toux pouvant conduire au décès (très forte contagiosité) : perte de 1 point dans tous les potentiels.
- **Durée :** maladie chronique pouvant évoluer sur des années pour la forme active, rapidement mortelle pour la miliaire.
- **Valable :** partout dans le monde, par voie aérienne, contagiosité nulle chez les non-symptomatiques, forte chez les sujets atteints de la maladie active.
- **Traitement :** symptomatique. Repos et cure sanatoriale. Fumigation ou inhalation de créosote. Séquelles pulmonaires des formes actives (pleurésies), atteintes extra pulmonaires (osseuses provoquant des déformation de la colonne vertébrale, rénales) : perte définitive d'un point de potentiel physique.
- **Mauvais diagnostic :** autres maladies respiratoires.

Syphilis

- **Nom :** Treponema Pallidum
- **Isolé par :** Schaudin et Hoffmann en 1905
- **Virulence :** 7
- **Incubation :** variable selon les stades (quelques semaines à quelques années). Maladie évoluant en 3 stades. En cas de réussite du test, porteur sain : pas d'effet sur lui.
- **Symptômes :** selon les stades, chancre dur au point d'inoculation (premier stade), fièvre et complications.
  - Premier stade : 3 semaines de maux (1 point de fatigue physique ou mentale au choix) guérissant spontanément après 4 à 6 semaines.
  - Second stade : deux mois après le premier stade : lésions (roséole, alopécie, abcès) disparaissant en 1 à 2 ans, perte définitive de 1 point de potentiel social.
  - Troisième stade (2 à 10 ans, dans 30 % des cas) : atteinte cardiaque, (perte définitive de 2 points en potentiel physique, mental et social).
- **Durée :** maladie chronique pouvant évoluer sur des années pour la forme active, rapidement mortelle pour la miliaire.
- **Valable :** partout dans le monde, par voie sexuelle, contagiosité forte. La femme peut être porteuse du germe sans avoir de signes de la maladie. Syphilis congénitale (transmission de la mère à son enfant).
- **Traitement :** sels d'iode et de mercure. Séquelles en phase tertiaire.
- **Mauvais diagnostic :** autres maladies sexuellement transmissibles.

Typhoïde

- **Virulence :** 6
- **Incubation :** de une à trois semaines (1D3). Cette maladie s'attrape par les aliments, la bacille responsable étant proche des salmonelles. La septicémie est inévitable si les germes passent à travers les parois intestinales.
- **Symptômes :** fièvres, frissons et douleurs articulaires (diminuent de 1 les potentiels et les scores de compétences basées sur le physique et le mental), et ce chaque semaine. Sans traitement, il y a une chance sur dix de mourir. Quand un potentiel arrive à zéro, le personnage est en incapacité.
- **Durée :** jusqu'à la guérison complète.
- **Valable :** partout dans le monde.
- **Traitement :** aucun n'est connu, un traitement général des symptômes peut l'atténuer. Le personnage doit refaire son test de virulence chaque semaine avant la guérison.
- **Mauvais diagnostic :** pneumonie, choléra.

Rage

- **Virulence :** 9
- **Incubation :** deux semaines seulement après une morsure par le vecteur (renard, chien, chauve-souris).
- **Symptômes :** élévation de la température (41°C), fourmillements dans la région mordue, crises de sanglots, puis spasmes douloureux, salivation intense et modification de la voix. Cela provoque une fatigue abaissant les potentiels de 1 point tous les deux jours, sans possibilité de récupérer. Au final, les crises tétaniques, une semaine après, provoquent la mort par syncope. Un personnage déjà déchu pourra se voir affublé, s'il survit, de la déchéance appelée « bosse de la criminalité ».
- **Valable :** partout dans le monde au contact des animaux transmetteurs.
- **Traitement :** un vaccin rapide et beaucoup de chance...Aucun remède réel connu mis à part cela. La rémission se fait en l'espace d'une semaine, les succès du médecin amoindrissent les symptômes.
- **Mauvais diagnostic :** maladie mineure comme la grippe, ce qui raccourcira l'espérance de vie de la victime.

Malaria

- **Virulence :** 8
- **Incubation :** très rapide, le parasite mis en cause est un moustique qui pique à la tombée de la nuit. Virulence forte.
- **Symptômes :** maux de tête, courbatures, troubles digestifs qui annoncent le pire. Les crises provoquent la baisse du potentiel physique et mental à 1 point.
- **Durée :** sous certaines formes, elle est perpétuelle (chronique), ce qui est le cas si la victime a fait un échec critique au test de virulence.
- **Valable :** dans les régions soumises à un climat tropical.
- **Traitement :** pas de vaccin possible. L'administration de quinine stoppe les crises sans détruire la maladie.
- **Mauvais diagnostic :** fièvre typhoïde.

Liste des poisons les plus courants

La ciguë

- **Description :** la grande ciguë appartient à la famille des apiaceæ, comme la carotte et le cumin des prés. À maturité, on la différencie facilement par sa hauteur et ses minuscules fleurs blanches en grappes ombellifères au-dessus de tiges lisses et creuses qui portent souvent des points pourpres. Fossés, pâturages et terres humides sont ses terrains de prédilection. On la connaît surtout par la décoction mortelle qui fut le moyen de mise à mort de Socrate. L'ingestion de 3 grammes de racines suffit à tuer le plus robuste des adultes.
- **Virulence :** 7 + 1 point par dose supérieure à « dose faible ».
- **Effets :** une stimulation physique donne 1 point de potentiel physique supplémentaire pour le reste de la scène. Elle est suivie d'une phase de dépression (le potentiel physique actuel baisse de 1 point à chaque scène suivante). Quand cette jauge devient nulle, le sujet est paralysé puis il décède.
- **Échec critique :** la phase de dépression est plus rude et la perte de potentiel est de 2 points par scène.

L'aconit

- **Description :** aconitum napellus, plante de la famille des renonculacées. Commune en Europe (notamment dans les zones montagneuses), cette magnifique plante aux fleurs bleu violet en forme de capuchons est très toxique. Les chasseurs trempaient leurs flèches dans une solution à base d'aconit avant la chasse au loup.
- **Virulence :** 6. On rajoute un point par dose supérieure à « dose faible ».
- **Effets :** des troubles neurologiques et digestifs assaillent le patient qui perd un point par scène dans tous ses potentiels.
- **Échec critique :** c'est la mort rapide par arrêt cardiaque.

La belladone

- **Description :** plante herbacée à baies noires, de la famille des solanacées (atropa belladona).
- **Virulence :** 7. Trois succès du personnage lui font perdre un point de fatigue mentale le cas échéant.
- **Effets :** elle donne des migraines, des visions puis provoque un arrêt cardiaque. Les yeux noirs et la dilatation des pupilles en sont les signes les plus éloquents. Cela se traduit par la perte d'un point de potentiel mental et, pour la durée de la scène, par l'état psychotique nommé « hallucinations ». À faible dose, son alcaloïde, l'atropine, est curative. Tout l'esprit de *Crimes* résumé en une plante : l'excès dévastateur !
- **Échec critique :** c'est la mort par l'arrêt cardiaque.

La strychnine

- **Description :** elle tire son nom du strychnos des régions tropicales, arbustes d'où sont tirés soit la noix vomique, soit le curare. Elle a un goût amer.
- **Virulence :** 8 + 1 par niveau de dose ajouté.
- **Effets :** elle est réputée immuniser contre les venins de serpent. Son ingestion donne des contractions musculaires, retrousse les lèvres, puis provoque un arrêt respiratoire. Seul un jet de science du vivant [médecine] peut sauver la victime s'il est pratiqué juste après l'accident : quatre réussites cumulées sont nécessaires.
- **Échec critique :** c'est la mort par paralysie assurée.

Le thallium

- **Description :** métal blanc soluble dans l'eau, n'a ni goût ni couleur, sa toxicité étant analogue à celle du plomb. On l'utilise dans la mort-aux-rats.
- **Virulence :** 7
- **Effets :** il donne des symptômes de grippe avec en plus la chute des cheveux. Ses dommages sont internes, touchant essentiellement les organes. L'échec abaisse le potentiel physique de base de 1 point, causant des dommages irréparables...
- **Échec critique :** une hémorragie interne survient et ne peut être soignée que par quatre réussites cumulées à un test de sciences du vivant [médecine].

L'antimoine

- **Description :** ce poison minéral argenté tirerait son nom d'un évènement particulier ; il aurait décimé une communauté de moines alors qu'il se trouvait dans le puits où l'on tirait l'eau... On peut le trouver dans l'air sous forme de poussières ou dans les aliments qui le contiennent. Les doses varient donc selon l'état par lequel il est ingéré.
- **Virulence :** 5
- **Effets :** d'abord, on subit une irritation des yeux, de la peau et des poumons. Ensuite, l'exposition prolongée provoque des vomissements, des ulcères et des diarrhées qui affaiblissent progressivement le personnage (perte de 1 point de potentiel physique noté comme épuisement). C'est donc un poison insidieux qui tue lentement.
- **Échec critique :** un arrêt cardiaque survient et ne peut être prévenu que par quatre réussites cumulées à un test de sciences du vivant [médecine].

Les oxydes de carbone

- **Description :** le monoxyde de carbone est extrêmement toxique. Le gaz carbonique est simplement asphyxiant, mais particulièrement traître car incolore, inodore et plus lourd que l'air. On suppose qu'Émile Zola a été victime d'un ramoneur mal intentionné qui aurait délibérément bouché le conduit d'évacuation de sa maison pour que l'écrivain trouve la mort dans son sommeil, sans éveiller les soupçons.
- **Virulence :** 9 pour le monoxyde, 7 pour le dioxyde de carbone. On rajoute un point par dose supérieure à faible.

- **Effets :** provoque la mort par suffocation, sauf si le personnage est secouru et extrait de la zone touchée. Le problème est que ces gaz sont indécelables. Échouer à ce test fait baisser le potentiel physique actuel de 1 point par assaut, jusqu'à la mort souvent rapide. L'inconscience survient à 0, la mort à -1.
- **Échec critique :** la mort est inévitable.

L'arsenic

- **Description :** corps gris à l'aspect métallique, ses effets se confondent avec les symptômes du choléra et de la dysenterie : son pouvoir irritant donne des brûlures à la gorge, des crampes et des vomissements.
- **Virulence :** 9
- **Effets :** peut entraîner un empoisonnement rapide et le décès de la victime. L'intestin, le cœur et le système nerveux sont touchés. Ceux qui survivent à un empoisonnement aigu peuvent développer des taches de pigments sur la peau ou souffrir de dommages au niveau des globules rouges, de la moelle osseuse (où sont produits les globules sanguins), du foie, des nerfs et du cerveau. Ils durent jusqu'à ce que la dose ait été diluée dans le sang ; à chaque échec, le personnage perd 1 point dans tous ses potentiels. Après guérison, il choisit un potentiel où il perdra un point définitif à son score de base.
- **Échec critique :** la mort est alors inévitable.

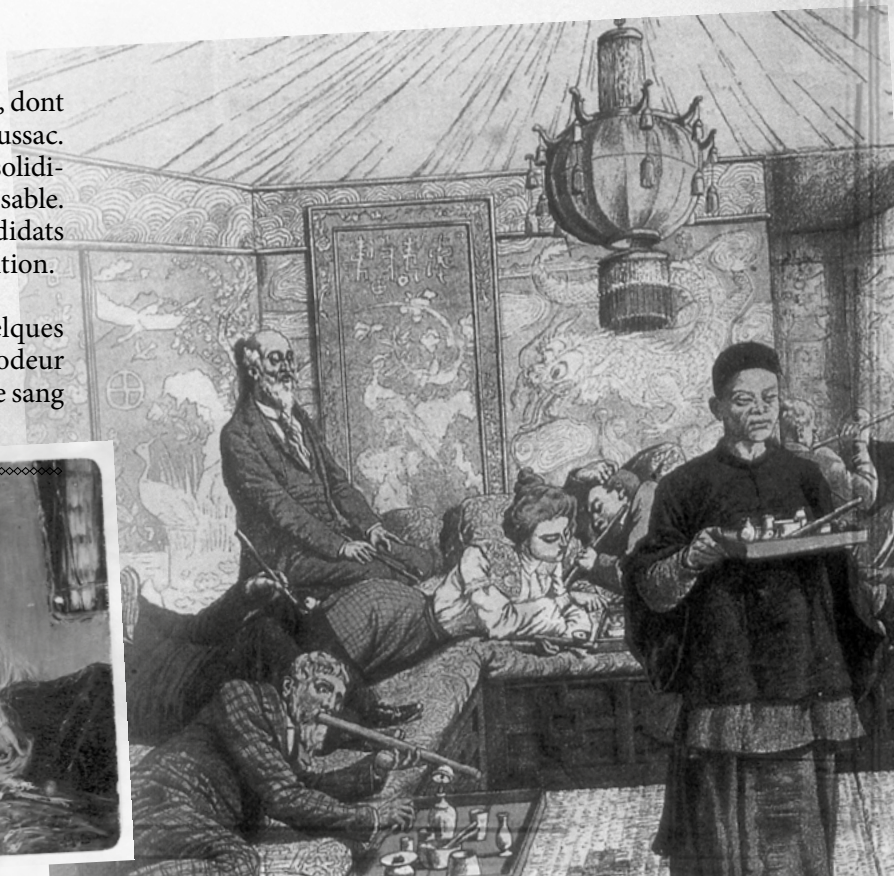
Le cyanure

- **Description :** sel appelé encore bleu de Prusse, dont la composition a été établie en 1815 par Gay-Lussac. C'est un liquide incolore qui bout à 26 °C et se solidifie à -13 °C : il est donc difficilement reconnaissable. C'est en cela un excellent moyen pour les candidats au suicide qui ne souhaitent pas attirer l'attention.
- **Virulence :** 8
- **Effets :** 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. Il n'y a aucun remède possible.



Le vitriol

- **Description :** ce n'est pas un poison à proprement parler, mais un moyen très commode de se débarrasser d'une personne gênante, et très usité par les épouses cocufiées pour leurs crimes passionnels, parfois dans le simple but de défigurer l'époux trop volage. C'est l'autre nom de l'acide sulfurique, d'origine minérale, à l'aspect vitreux. Les alchimistes proposaient comme étymologie l'acronyme mystique *Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem*.
- **Virulence :** 6 + 1 par « dose » supplémentaire.
- **Effets :** le vitriol est le plus souvent projeté vers le visage du personnage ciblé. Sa résistance représente ses tentatives désespérées de se prémunir des effets de l'acide. Le vitriol provoque de graves brûlures pénétrant profondément dans les tissus. Les blessures sont graves et ne peuvent être soulagées par une exposition à l'eau, qui ne fait qu'aggraver les effets. Considérez le vitriol comme une arme dont la force est égale à la virulence. Tant que le personnage n'échappe pas à ses effets, il subit à chaque assaut une attaque de la part de l'acide. De plus, être exposé au vitriol provoque un test psychotique réalisé avec 1D.
- **Échec critique :** le personnage est touché au visage. Il perdra définitivement un point de potentiel social et sera sujet à un état psychotique lié au traumatisme physique.



QUELQUES DROGUES D'USAGE COURANT

Nous abordons ici les toxicomanies, ces étranges impulsions qui commandent la prise d'une drogue définie, procurant plaisir et soulagement, mais aussi une dépendance qui entraîne une préoccupation constante, une incapacité à décrocher et un comportement social perturbé. Le toxicomane cherche dans sa substance un moyen de rétablir l'équilibre, ce qu'il est incapable de faire avec ses ressources internes.

Drogues et psychose : la prise d'une drogue par un toxicomane lui permet d'ignorer le gain d'un point de psychose si la prise suit l'évènement déclencheur. Cela n'est possible qu'une fois par scénario, au titre de la règle sur les soupapes psychotiques. Souvent la dépendance à une drogue devient l'une des passions secondaires du personnage.

La marijuana

- **Description :** herbe de cannabis. Rassemble les feuilles, tiges et sommités fleuries de la plante. On peut le consommer à l'orientale sous forme d'huile ou de haschich. Les anglais et l'armée napoléonienne l'introduisirent en Europe en tant que traitement pour les migraines, l'asthme et l'épilepsie.
- **Virulence :** 6
- **Effets :** le score de névrose du personnage baisse d'un point par dose (faible : 1 point, forte : 3 points) et d'un point d'angoisse au total.
- **Échec critique (overdose) :** pendant un acte, le personnage subit l'effet psychologique « confusion mentale » et subit 1D de moins sur tous ses potentiels.

La cocaïne

- **Description :** distillée à partir des feuilles de cocaïer. Provoque un sentiment de puissance intellectuelle et physique et une indifférence à la douleur et à la fatigue. Administrée dès 1880 aux États-Unis comme tonique. Cependant, un état dépressif apparaît dès que les effets s'estompent.
- **Virulence :** 8. La dose multiplie la durée des effets.
- **Effets :** pendant une heure, le personnage gagne 2D de potentiel physique et mental et peut ignorer un seul point de fatigue. Son angoisse tombe à 0. Ensuite, pour le reste de l'acte, il est sujet à l'effet psychologique « dépression ».
- **Échec critique (overdose) :** le cocaïnomane gagne un point de psychose, accompagné d'un point d'épuisement physique et mental.

L'héroïne

- **Description :** dérivé du pavot qui entre dans la fabrication de l'opium. Elle s'injecte dans le sang après chauffage ou est sniffée. Elle provoque l'apaisement, l'euphorie, une sensation d'extase par des « flashs ». Les états de manque et les « descentes » génèrent angoisse et agitation. En 1898, les laboratoires Bayer la commercialisent comme remède contre la douleur. Médicament « héroïque », on la synthétise pour calmer les toux et les douleurs : on estime à cinq cent mille le nombre de dépendants aux USA en 1914.
- **Virulence :** 8. La dose multiplie la durée des effets.
- **Effets :** le personnage voit son angoisse tomber à 0 pendant une heure et sombre dans un état psychologique d'« onirisme ». Cela dure toute une scène, sauf l'angoisse qui se stabilise à 0.
- **Échec critique (overdose) :** après l'effet précédent, l'héroïnomane voit son angoisse remonter à 5 points et subit, la scène suivante, un épisode d' « hystérie ».

La morphine

- **Description :** extraite de l'opium mais en dix fois plus puissant, le nom venant du dieu des rêves. C'est un antalgique utilisé sous forme de sulfate ou sous forme d'injection par intraveineuse.
- **Virulence :** 9. La dose multiplie la durée des effets.
- **Effets :** un personnage blessé peut ignorer un niveau de blessure physique. Il n'efface pas l'étoile de sa fiche de personnage mais fait ses tests avec un potentiel majoré de un point. Il faut attendre une heure pour en sentir les bénéfices, les effets se prolongent sur la durée d'une scène.
- **Échec critique (overdose) :** le personnage est accoutumé, la morphine devient alors sa passion secondaire. Il subit, l'espace de la scène suivante, l'effet nommé « onirisme ».



L'alcool

- **Description :** produit par fermentation ou distillation, c'est une plaie de la société. Il détend et lève les inhibitions. L'ivresse prolongée peut provoquer les nausées, les vomissements, jusqu'au redouté delirium tremens...
- **Virulence :** entre 3 et 6 selon la qualité du breuvage. La dose multiplie la durée des effets.
- **Effets :** pour perdre un point de psychose, il faut céder à l'escalade : le personnage doit échouer à son test.
  Voici le détail des étapes (le personnage subit ces effets jusqu'à son échec).

1. **Gaieté :** les relations sociales se détendent, pas d'effet,.
2. **Ridicule :** moqueries de l'entourage sobre : -1D en potentiel social.
3. **Grosse fatigue :** l'indolence provoque une fatigue épisodique touchant tous les potentiels.
4. **Ivresse :** un test de potentiel physique contre 2D (3D si le personnage est alcoolique) est nécessaire pour éviter la somnolence. On roule sous la table...
5. **Humeur belliqueuse ou hallucinations :** le personnage irritable a de grandes chances de s'en prendre à d'éventuels ennemis à portée. Un test psychotique est nécessaire, pour éviter au choix du MJ les effets psychologiques suivants : delirium tremens, colère pathologique, coprolalie ou hallucinations.
6. **Échec critique (overdose) :** le coma éthylique. Le personnage tombe en incapacité et sombre dans l'inconscience. Son potentiel physique est ramené à 0, qu'il pourra récupérer au rythme de 1 par scène.



Développement des personnages

Si *Crimes* n'est pas un jeu héroïque, il est néanmoins possible pour vos alter egos de gagner de l'expérience et d'en faire usage en améliorant leurs capacités. Si leur évolution restera dans la norme de ce que peut réaliser un être humain, elle ne tardera pas à être une puissante motivation pour vous, joueurs, cherchant sans cesse à rendre moins fragiles vos pantins de papier.

Gains de points de développement

Cette expérience empochée tout au long de sa carrière se matérialise par le gain de points de développement. Ils s'acquièrent de plusieurs manières différentes :

- L'enquête qui a mobilisé le PJ est une réussite : de 1 à 6 pts en fonction du degré de succès, de sa difficulté, de sa résolution en général en valorisant les moyens originaux qui ont été mis en œuvre pour triompher ;
- Le PJ accomplit un objectif personnel : de 1 à 3 pts ;
- Le PJ met en scène avec brio une conviction, une passion, un concept : 1 pt ;
- Le PJ a évolué entre le début et la fin du scénario, quelque chose a réellement changé dans sa façon d'être et de faire : 1 pt ;
- Un échec retentissant a émaillé la partie et contribué à enrichir l'histoire : 1 pt ;
- Le joueur est parvenu à livrer une interprétation de son PJ toute en finesse : 1 pt.

Dépenser ses points pour améliorer le personnage

Ces points de développement peuvent être utilisés entre les scénarios, en tout ou en partie, le joueur pouvant les réserver à un usage ultérieur (par exemple, pour « acheter » des améliorations plus coûteuses).
Dans tous les cas, il est essentiel de justifier narrativement chaque amélioration : le joueur doit être en mesure de dire comment son personnage parvient à ce gain.

Un entraînement, un événement fondateur, un bouleversement dans sa façon de concevoir le monde, un chamboulement dans sa vie privée sont autant de pistes à explorer. Dans le cas contraire, le meneur refuse simplement les modifications qu'il trouve usurpées parce que trop « mécaniques ».

- **Améliorer les potentiels :** 1 point par niveau (pour passer de 4 à 5, il faut donc 5 points) ;
- **Améliorer les compétences :** 3 points par degré de maîtrise ;
- **Valider un contact gagné en scénario :** 1 point par niveau de fidélité demandé et à condition que les histoires personnelles (les « plots ») aient été validées ;
- **Changer une passion principale ou un tabou :** 4 points ;
- **Changer une passion secondaire :** 2 points ;
- **Changer une conviction :** automatique ;
- **Ajouter des éléments dans la dimension sociale :** 1 point par élément ;
- **Débloquer un style d'enquête supplémentaire :** 2 points par degré de maîtrise de la valeur de base du nouveau style + 2 points par style déjà débloqué.







Interpréter les passions et les convictions

Règle mécanique. Les mécanismes suivants sont davantage narratifs et reposent sur les éléments décrivant les traits des personnages : leur histoire, leur profession, leur famille, leurs caractéristiques morales et mentales…
Ces éléments ne sont pas pour autant du remplissage pour la fiche de l'enquêteur. Ils ont tous un poids sur les mécanismes de jeu et sont aussi les clés qui font varier certains paramètres psychologiques. Ce sont aussi de précieuses indications sur son entourage et sur sa façon de concevoir de monde.

Le XIX[e] siècle est atteint d'une véritable frénésie introspective ; l'histoire de chacun est une base sur laquelle on construit son identité. L'avenir est conditionné par la naissance, l'hérédité, les liens sociaux. Et pourtant, on ne se connaît jamais soi-même. L'historique n'est pas exhaustif : des héros peuvent être privés de leurs origines par leur statut d'orphelin, ou le joueur peut proposer des ajouts qui n'entrent pas dans l'inventaire que nous avons dressé pour lui. L'histoire personnelle est donc utilisée pour le développement du personnage, à travers la quête de son identité. C'est un réservoir à intrigues secondaires pour le MJ.



LES PASSIONS

En dressant l'inventaire des vices et des vertus, en rassemblant les principaux faits des passions, en peignant les caractères, en choisissant les évènements principaux de la société, en comparant des types pour la réunion des traits de plusieurs caractères homogènes, peut-être pourrais-je arriver à écrire l'histoire oubliée par tant d'historiens : celle des mœurs.

Balzac, Avant-propos de la Comédie Humaine, 1842

La création des personnages vous a ouvert à la notion de passion. Elle est essentielle à cette époque balayée par les vents de l'Histoire. L'amour, la haine, la vengeance ou la mélancolie sont des empires dans lesquels se perdent des personnages qui réagissent à la moindre sollicitation du cœur. Les passions vous permettent d'appréhender quels sont les choses qui font chavirer votre personnage, qui forment le point de départ de leurs motivations, qui incarnent leurs idéaux.

Vous pouvez faire des passions du PJ un moteur de dépassement qui lui permet de transcender ses limites. Cela présente le risque d'être submergé par ces émotions trop fortes, ce qui peut le faire basculer dans des tourments psychologiques jusqu'aux affres de la déchéance.

Utilisation des passions dans le système des dés

Règle mécanique. Lors d'un test comportant un jet de dés (qu'il soit simple, en opposition, en groupe ou prolongé), dès lors que l'une de ses passions entre en compte dans la situation résolue par les dés, le personnage peut garder les réussites supplémentaires qu'il avait réalisées mais qu'il n'avait pas pu garder, en raison d'un niveau de compétence trop faible.

Cela représente le dépassement dont il est capable quand l'enjeu devient une affaire personnelle.

Cependant, le recours aux passions est épuisant : le personnage subit en retour une fatigue qui fait baisser de 1 point le potentiel utilisé par réussite supplémentaire gardée, et ce jusqu'à la fin de la scène. **Il n'est pas possible de se dépasser plus d'une fois par scène.**

Un membre d'une société secrète étudie sans relâche un vieux manuscrit qui lui permettrait d'accomplir un rituel complexe. Il s'engage sur un **test prolongé de Mental GARDE Occultisme**, transcrivant les longues nuits qu'il passe à déchiffrer, interpréter, expérimenter. Un des tests aboutit à un échec critique qui le ferait recommencer à 0. Puisant dans ses réserves, il se dépasse au nom de sa passion principale pour l'Absolu, et conserve les succès qu'il n'avait pu garder en étant limité par son niveau de compétence.



Utilisation des passions dans la dramatique du scénario

Règle narrative et dramatique. L'utilisation des passions n'est pas toujours un acte volontaire et planifié. Elle n'est pas réservée aux simples jets de dés. Le personnage subit l'influence de ses passions tout au long de son aventure. Non seulement elles donnent au joueur une base pour l'interpréter, mais elles peuvent aussi déclencher les névroses et les psychoses sans recours au moindre jet, sous le jugement éclairé du MJ.

Par exemple, un gardien de la paix chevronné qui a dédié sa vie à l'ordre (passion principale) s'aperçoit que les conséquences de ses actions, loin d'avoir rétabli l'ordre républicain, a semé le chaos derrière lui et que des innocents ont été molestés par sa faute. Conscient de la portée de ses actes, il gagne un point de psychose.

LES CONVICTIONS

Elles représentent l'idéologie profonde d'un personnage. Ces convictions peuvent évoluer en cours de campagne, si ce changement est motivé par la tournure prise par le personnage. Ces convictions sont d'ordre politique, philosophique ou religieux. Le joueur est libre d'accorder plus ou moins de poids à celles-ci : il peut vouloir incarner un catholique convaincu et pratiquant, ou son PJ est seulement croyant parce qu'il s'agit d'un héritage familial, une identité qu'il possède depuis son plus jeune âge mais qui ne le transporte guère plus que cela. Une conviction aussi tiède n'intervient alors pas dans les systèmes présentés ci-dessous. Dans le premier cas, il convient d'entourer la conviction quand elle est forte, et de laisser en l'état la fiche d'enquêteur quand elle demeure trop « tiède » et n'est qu'une simple opinion.

Utilisation des convictions dans le système des dés

Règle mécanique. Notamment lors de débats avec des protagonistes ayant des convictions différentes. Le héros ayant une conviction forte peut se dépasser dans les mêmes conditions qu'avec une passion (voir le paragraphe précédent) quand son action défend ainsi son point de vue.

Par exemple, un personnage possède une conviction forte de républicain.
Il est au cœur d'une foire d'empoigne opposant des dreyfusards et des militants nationalistes. Fort de son bon droit et très actif dans la défense des droits de l'homme, il prend la parole et offre une prestation d'orateur remarquée, à défaut d'être remarquable.
Réalisant un **test de Social GARDE 2** (il est pratiquant dans la compétence Société), il s'aperçoit qu'il obtient deux réussites qu'il ne peut garder. Il argue du fait que sa conviction a le droit de cité, obtient l'accord du meneur et ajoute ces deux succès à son total final. Ses adversaires sont alors subjugués par la passion qui transpire de sa diatribe ; quant à ceux qui partagent ses opinions, ils ont trouvé en lui le nouveau tribun qu'ils ne tarderont pas à célébrer.
Fatigué mais heureux de sa prestation, notre héros accumule deux points de fatigue sur son potentiel Social.

DR. JEKYLL and MR. HYDE

Utilisation des convictions dans la dramatique du scénario

Règle narrative. Ces convictions sont des guides pour comprendre comment le personnage envisage la politique ou la religion. Non seulement elles orientent les discours de chacun, mais elles conditionnent également leurs réactions face à ce qu'ils entendent. Le meneur peut les gratifier de gains ou de pertes de points de névrose en fonction de leurs réactions.

Dans le cas précédent, notre enquêteur craint d'être lynché par les antidreyfusards. Lâche et honteux, il conserve un silence coupable et se débine. Il gagne un point de névrose, frustré de ne pas avoir défendu son idéal et sa cause.

Résoudre la schizophrénie joueur / personnage

Règle dramatique. Il est souvent difficile de faire la part des choses entre ce que sait le joueur et ce que sait son personnage.

Cette dialectique se conçoit dans les deux sens :

- Le joueur peut solliciter les connaissances de son alter ego en demandant simplement des indications au meneur : on procède alors à un test simple (avec ou sans dé, cela dépend de la difficulté ou de l'accessibilité de ce savoir). Ou alors, le joueur compulse les parties du présent manuel pour apprendre quels sont les protocoles en vigueur dans sa profession, quels sont les procédés pour mener une enquête, ou quelles sont les caractéristiques de son arrondissement… Après tout, l'ambition du jeu est de vous transporter toujours plus loin au cœur de la Belle Époque.
- Le meneur doit cependant réguler les apports d'un joueur auquel le personnage n'aurait manifestement jamais accès. Les aficionados des « Experts » transposés à 1900 ne pourront sortir la batterie de tests et de théories s'ils incarnent un simple chasseur de rats ou autre égoutier de la capitale. Par contre, il faut acquérir le réflexe de solliciter l'aide de véritables experts qu'ils trouveront peut-être dans leurs contacts !

GÉRER LES INTERACTIONS SOCIALES

Règle mécanique et dramatique. Le paragraphe précédent soulève un autre problème auquel le meneur sera confronté : comment résoudre les débats, les pressions, la portée des conversations qui se feront par la bouche des joueurs ? Faut-il recourir à la prestation de ces derniers, ou se contenter des compétences de leurs personnages ?

Il n'y a pas de règle définitive sur le sujet, juste la préconisation suivante. Celle de se baser d'abord sur le potentiel social ou le niveau de la compétence utilisée, ce qui donne une idée de l'aisance du PJ dans de telles circonstances.

Ensuite, un test en opposition peut s'avérer nécessaire si le contexte est difficile, l'enjeu est grand, les forces en présence équilibrées.

Cependant, se limiter à ce procédé de jets de dés s'avère frustrant pour les joueurs inventifs qui se creusent la tête afin de trouver les arguments chocs, les phrasés incisifs, la rhétorique adéquate. Le meneur est alors libre d'octroyer la réussite de l'action si le verbe du joueur est déterminant. Il est aussi de bon ton pour le meneur de refuser ce genre de gratification si le PJ semble tout à fait incapable de l'aisance déployée par le joueur qui l'anime !

Les désordres psychologiques

Vous venez d'ingérer les mécanismes de base et vous rendez peut-être compte qu'il n'est pas si aisé de tout maîtriser dès le début. Cependant, la pratique de ces particules élémentaires a peut-être éveillé votre appétit pour davantage.

Par la psychologie de surface, nous entendons les paramètres régissant l'équilibre mental d'un personnage, sa capacité à régir ses réactions, à dominer ses frustrations, à trouver l'élan et la motivation nécessaires pour se sublimer. Cette psychologie de surface constitue également la porte d'entrée à une série de désordres qui frappe son inconscient de plein fouet.

Dans les balbutiements des théories psychanalytiques de la Belle Époque, on identifiait d'ores et déjà les trois tendances de l'esprit humain : le « ça », le « moi » et le « sur-moi ».

Le « ça » personnifie notre inconscient, cette quantité d'influences peu cohérentes mais primordiales faite de pulsions, d'inné, de refoulé.
Le « sur-moi » exprime ce juge sans partage qui fait naître les sentiments de culpabilité quand l'individu ne parvient pas à se hisser à la hauteur de ses ambitions ou de celles qu'on place en lui.

Le « moi » demeure la partie consciente, immergée de notre conscience ; il se construit sur nos expériences, notre vécu et régente notre identité personnelle, régule notre comportement et notre façon de se confronter au monde qui nous entoure.

Quand le « sur-moi » écrase le « ça », il établit une dictature sur le « moi » qui amène la névrose.

NÉVROSE

En gros, le personnage est frustré de ne pas atteindre ses idéaux. La névrose est consciente, contrôlée par le personnage, jusqu'à ce qu'elle atteigne un certain seuil.

Variation du total

Règle mécanique et narrative.
La névrose augmente dans les cas suivants :

- Quand le personnage échoue à un jet de dés, il gagne 1 point de névrose.
- Lors d'un jet de dés, quand le personnage a des réussites supplémentaires qu'il n'a pas pu garder, il gagne 1 point de névrose.
- Au cours de l'histoire, quand le personnage est frustré, c'est à dire quand il ne parvient pas à satisfaire l'une de ses passions, ou quand il est contraint d'assouvir une passion qui lui est taboue, il gagne 1 point de névrose.
- À chaque point d'angoisse gagné au cours du scénario.

La névrose du personnage baisse dans les cas suivants :

- Au jet de dés, quand le personnage enregistre un succès important (au moins 3 réussites gardées), sa névrose baisse d'un point.
- Quand son angoisse baisse.
- Au cours de l'histoire, quand le personnage accomplit un but important qu'il s'était fixé, ou qu'il s'adonne à une de ses passions (qui peut être une perversion ou une addiction).

Dépassement du seuil de névrose

Règle mécanique. Chaque personnage possède, selon son tempérament, un seuil de névrose noté sur sa feuille d'aventure. C'est le score maximum qu'il peut supporter avant de subir des effets indésirables.

Quand le personnage atteint ou dépasse ce score :

- Ce dernier est ramené à la moitié (arrondi à l'inférieur).
- Le personnage gagne 1 point en psychose, affection plus importante et durable que la névrose qui n'est que passagère.
- Le MJ déclenche un état de folie chez le personnage qui ne durera que jusqu'à la fin de la scène, cet état étant choisi selon son inclinaison psychotique.
- Si le personnage a au moins 6 en psychose, il subira les effets de son état de folie de manière plus aigüe et durable ; le MJ peut choisir de déclencher celui-ci plutôt que l'état de folie choisi au hasard. Cela démontre la permanence de certaines affections mentales.

Ce score ne peut en aucun cas être négatif.

PSYCHOSE

- Je supprime la folie ? ... Enchanté de l'apprendre, encore un rare et nouveau mérite...
- Vous la supprimez, oui et non... Mais enfin vous l'analysez, vous l'expliquez, la déterminez, la localisez, ... Vous la guérissez au besoin, et par quels moyens ! par l'électricité et la thérapeutique. Vous avez tué le Fantastique, monsieur.

Jean Lorrain,
Histoires de Masques, 1900

La psychose est un second niveau d'atteinte psychique. En effet, la névrose induit un état déviant aigu mais limité dans le temps.

La psychose est le début d'authentiques troubles menant vers la folie véritable et les désordres les plus graves de la personnalité.

La psychose représente des états mentaux où le « sur moi » et le « moi » sont décalés par rapport à la réalité.

On parle alors d'états psychotiques.

Le pire est que le personnage reste inconscient de ces troubles. La psychose étant très difficile à soigner, seuls des succès importants dans la vie du personnage, ou des thérapies d'aliénistes peuvent l'amoindrir.

Variation de la psychose

Règle mécanique et narrative.
La psychose augmente dans les cas suivants :

- Quand le seuil névrotique a été atteint, le joueur ajoute un point de psychose à son personnage ;
- Quand le personnage échoue à un test psychotique face à un évènement effrayant ou traumatisant ;
- Quand le personnage subit un échec critique soit sur les jets impliquant une passion, soit dans le cours de l'histoire dramatique (échec d'une mission, mort d'un proche...).

La psychose du personnage baisse dans les cas suivants :

- Quand le personnage suit une thérapie avec un aliéniste compétent (la baisse se fait sur la base d'un point par mois de traitement ; un test de compétence est requis pour l'aliéniste dans les traumatismes les plus profonds, cela se fait bien sûr hors du cadre d'une aventure) ;
- Quand le personnage accumule un succès important dans le jeu : la réussite d'une campagne, la réussite d'un but personnel primordial. La récupération de sa psychose devient alors un but en soi.
- Quand la psychose du personnage arrive à 10, il doit subir une déchéance.

Les tests psychotiques

Règle mécanique. Tout scénario d'horreur possède ses propres climax, des moments d'intensité dramatique qui plongent le lecteur dans le désarroi sous le coup de l'épouvante, d'une révélation, de la perte d'un être cher. Ces moments font vaciller la raison trop fragile, et c'est là qu'intervient la jauge de psychose. De tels moments sont signalés dans le scénario.

Lorsqu'un personnage est confronté à un évènement traumatisant de ce genre, il doit résister à la poussée de ces psychoses inconscientes ou céder aux affres de la folie.

Le MJ lui fait effectuer un test psychotique :
Potentiel mental GARDE X contre un seuil de (psychose + angoisse).

- X est un chiffre compris entre 1 et 3 qui représente l'intensité de la scène : 3 représente les évènements les moins traumatisants (la mort d'un inconnu, un danger encore assez indistinct), 1 représente ceux qui les touchent le plus (la mort d'un proche, une créature surnaturelle les tenant à sa merci).
- Le seuil combine la jauge de psychose et la jauge d'angoisse. Ainsi, les personnages préparés aux horreurs qui les attendent, avec une angoisse faible (voire nulle), résisteront facilement en rendant ces tests moins arbitraires.

Il est impossible d'utiliser **le moteur de dépassement** par les passions. Une seule réussite permet de conserver son calme. En cas d'échec, un état de folie se déclenche, avec de surcroît le gain d'un point de psychose. Cet état est choisi par le MJ selon l'inclinaison psychologique du personnage.

Sa durée varie selon l'état contracté et à la discrétion du MJ. En général, le niveau de psychose indique l'intensité de la crise. À partir d'un niveau de psychose de 6, l'état devient intermittent : c'est à dire que le personnage subit les mêmes effets à chaque fois qu'il atteint son seuil névrotique. En dessous, la crise est aiguë et n'a pas de postérité particulière.

Les psychoses sont donc de formidables épées de Damoclès dans la tête des personnages les plus fragiles. Heureusement, il existe quelques soupapes qui permettent de limiter cette montée (ou descente, devrait-on dire) aux enfers : nous vous les présenterons dans le paragraphe sur la psychologie profonde (p.334).

ANGOISSE

Le courage, c'est de comprendre sa propre vie... Le courage, c'est d'aimer la vie et de regarder la mort d'un regard tranquille... Le courage, c'est d'aller à l'idéal et de comprendre le réel.

Jean Jaurès

L'angoisse, l'anxiété, ces sensations physiques traduisent la peur, cette oppression douloureuse qui envahit le personnage en défiant sa raison et en perturbant sa maîtrise. Elles naissent avant l'événement déstabilisateur ou en sont les conséquences : avoir vécu l'horrible installe une sourde panique à l'idée de le revivre un jour. Une crise d'angoisse ne doit pas être sous-estimée : on perd parfois le sentiment de sa corporéité, on pense qu'on va mourir sur le champ, l'angoisse empêchant véritablement la continuation de ses activités. L'anxiété est toute autre : on accumule certes les soucis, sans que cela ne gêne la poursuite de ses actions : on est juste dans un état de grande confusion, une sensation d'impuissance qui nous rend bien moins efficace.

Qu'elles soient aigües (angoisse) ou chroniques (anxiété), elles témoignent du sentiment de sa propre fragilité, dans l'immédiat ou en pensant à ce que l'avenir peut bien nous réserver.

Pour des raisons de commodité, nous utiliserons le seul vocable d'angoisse, même si vous pouvez considérez qu'au départ, on est dans le champ de l'anxiété et qu'ensuite, on grimpe les échelons vers quelque chose de plus aigu. Son score varie de 0 à 5. L'angoisse de base varie selon le tempérament du personnage et se fixe dès sa création.



Variation de l'angoisse

Règle mécanique et narrative.
Le score d'angoisse évolue de deux façons :

- Il augmente lorsque le personnage est confronté à une ambiance ou à un évènement angoissants. Ces moments sont signalés dans nos scénarios. L'angoisse peut être la conséquence d'une confrontation perdue avec les adversaires des héros, et traduira les appréhensions éprouvées à la suite de ce premier échec.
- Il diminue lorsque le danger est dominé ou mieux connu. C'est la conséquence d'une confrontation réussie avec les sbires de l'ennemi, ou quand ils collectent des indices essentiels qui les prépareront à la confrontation finale. Par l'intellect et le courage, les héros peuvent dépasser leurs peurs pour affronter de grands dangers.

L'évolution de l'angoisse se fait donc dans le cadre de l'histoire, et n'est pas la conséquence d'un jet de dés. **Afin de ne pas déséquilibrer le jeu, ce score varie de 1 point maximum.**

Utilisation de l'angoisse (jauge, tests)

L'angoisse influence la névrose, puisque les deux jauges évoluent au diapason : quand l'une baisse l'autre aussi, et inversement. En effet, l'angoisse est souvent l'une des manifestations de la seconde et concourt à l'aggraver.
L'angoisse joue un rôle important dans le basculement dans la folie, dans le cadre des tests psychotiques présentés plus haut où elle détermine le seuil de réussite quand on l'ajoute à la psychose.

Pour représenter cela, narrons l'histoire de Joseph Gueslin, 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.

Afin d'expliquer ces divers mécanismes, considérons la mésaventure de Rachel Attar qui s'est attardée dans une ruelle à la nuit tombée. C'est tétanisée 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 3, et elle subit de surcroit une décompensation névrotique.



Utilisation de l'angoisse (narration)

À un certain niveau (score supérieur ou égal à 3), le meneur peut exiger d'un personnage qu'il réalise des tests alors qu'il n'aurait jamais eu besoin de le faire dans son état normal. Cela représente la difficulté pour lui de se concentrer, de garder confiance dans un état proche de la panique.

L'angoisse peut servir aussi de facteur limitant pour certains tests demandant une concentration sans faille. Viser avec une arme à feu en est le meilleur exemple ; dans ces cas là, le meneur peut par exemple rendre le seuil de réussite de 9 non modifiable.

Psychologie profonde

Nous avons tour à tour exploré les premiers abords des personnages, à savoir leur tempérament, leurs convictions et leurs passions, des choses qu'il est possible d'appréhender quand on les voit agir un certain temps. Ensuite, notre approfondissement des notions de névrose, de psychose et d'angoisse complétait le panorama que nous pouvions donner de la psychologie de surface.

Cependant, les créations que constituent vos personnages seraient incomplètes sans les autres paramètres qui affectent leur psychologie profonde, des nécessités impérieuses issues de leur inconscient et qui révèlent leur part d'ombre, leur particularité, ou parfois l'état de délabrement psychique dans lequel ils se sont fourvoyés au fur et à mesure de leur odyssée dans *Crimes*.

Nous pourrions leur conseiller un détour vers le cabinet d'aliéniste – mieux encore, sur le prestigieux divan d'un psychanalyste tel que Freud ! – mais c'est sans compter que les sciences de l'esprit sont dans leur prime enfance, et qu'il est vain d'espérer une médication qui les aidera à surmonter leurs troubles.

LES SOUPAPES PSYCHOTIQUES

Il est des jours où l'on aime souffrir et faire souffrir les autres, des heures où la joie plus fine est de se meurtrir soi-même et de se torturer le cœur.

Jean Lorrain,
La dame turque, 1898

Règle narrative optionnelle. Sous le terme générique de soupape psychotique, on regroupe toutes les options offertes aux joueurs pour éviter le gain d'un point de psychose, et ce une fois par séance de jeu. Elles couvrent des formes très différentes mais ont tous en commun d'aider le personnage, par un moyen souvent déviant, de ne pas s'enfoncer davantage dans les tourments de la déraison. Les soupapes psychotiques sont un moyen de fuir la réalité des choses en se reconstruisant son propre monde. Ainsi, la folie engendrée par la psychose est limitée par le personnage qui se construit ses propres codes. Malheureusement, ces procédés particuliers vont à l'encontre de la morale dominante ou menacent la santé des héros. Il s'agit des perversions, des drogues et des sublimations. On ne peut avoir deux soupapes psychotiques à la fois car celles-ci deviennent automatiquement les passions secondaires, supplantant au passage celles que possédait le personnage. Cela démontre à quel point ces impulsions deviennent toute puissantes.

Les perversions

Règle narrative optionnelle. L'emprise de la morale est omniprésente dans *Crimes*. En Angleterre, la société victorienne constituait un véritable carcan où la justice se faisait très répressive pour tout manquement à la morale. Nous sommes à une époque où des embrassades publiques appuyées vous valent les foudres des agents de police.

Comme tout prisonnier trop brimé, l'homme est ivre de liberté. Il s'assujettit à une perversion contraire à l'ordre moral, mais parfaitement acceptée par lui-même.

Son « sur-moi » accepte cette transgression nécessaire pour calmer les ardeurs du « ça ». Le personnage se bâtit ses propres codes de moralité. On dit du pervers qu'il ne s'adonne pas seulement au mal, mais qu'il le désire ardemment. La loi primordiale, pour lui, n'est pas la loi commune mais celle, souveraine, de son désir.

Voici quelques idées à creuser des perversions que peut adopter un personnage, perversions se substituant à sa passion secondaire et donc à noter sur sa feuille de personnage.

- **Les perversions d'ordre alimentaire :** boulimie, anorexie, tout autre désordre lié à la nourriture.
- **Les perversions d'ordre sexuel :** bestialité, nécrophilie, fétichisme, vampirisme sexuel, satyrisme, nymphomanie. Mais la liste s'allonge quand on considère ceux qui désirent être amputés lors de leur relation, ou vus, surpris voire photographiés ; ceux qui désirent les maigres, les meurtriers, les trop jeunes, les trop vieux ; ceux qui veulent se frotter contre les parures des femmes ou qui affectionnent leurs objets personnels ; ceux qui adorent que des animaux se promènent sur leurs parties intimes, et on en passe…
- **Les perversions d'ordre relationnel :** sadisme, masochisme, froideur affective.

Chose étrange, le XIX^e^ siècle ne jetait pas systématiquement l'opprobre sur les pervers. Certains étaient considérés comme fréquentables, « bons » quand ils cachent cette perversion à leur entourage, sont insérés dans la (bonne) société mais que, dans l'intimité du cabinet médical, ils se livrent à un mea culpa les uns sur leur homosexualité les autres sur leur exhibitionnisme. Quant aux autres, cette anomalie faisant penser à la dégénérescence si chère à certains hommes de science, ils devenaient irrécupérables à leurs yeux.

Les conduites addictives

Un souffle d'alcool sortait des restos et des cafés, émasculait les hommes, détraquait les femmes, empoisonnait l'enfant dans l'œuf.

Émile Zola,
Fécondité, 1899

Règle narrative optionnelle. L'importance de l'usage des stupéfiants, à l'aube du siècle nouveau, n'est plus à démontrer. Ce qui aurait pu être une réelle perversion a pourtant pignon sur rue. Quand sonnent les quatre heures de l'après-midi, l'absinthe inonde les verres des terrasses de Montmartre. L'alcoolisme est un fléau bien réel ; les hygiénistes anglais parlent de 50 000 victimes annuelles par le gin.

Au Danemark, on consommerait 65 litres d'eau-de-vie par an et par habitant. Le vin est devenu rare et cher depuis les ravages du phylloxera et il a été remplacé par de dangereux substituts comme les eaux de vie (de grains, de pommes de terre) et leurs ferments putrescibles, des huiles essentielles de fabrication douteuse, des alcools de bois...
La préfecture de police de Paris annonce, sans doute en forçant le trait, le chiffre de 60 000 opiomanes dans la capitale.

Cette toxicomanie allège le poids des tourments psychologiques en obscurcissant le jugement du personnage, mais les effets indésirables en sont les contreparties redoutables.

L'alcool, l'absinthe, l'opium, la marie-jeanne, les hallucinogènes, la morphine sont des terres d'élection pour ceux qui refusent la réalité des faits.

La sublimation

Règle narrative optionnelle. Beaucoup considèrent les psychoses comme des salissures sur le blanc immaculé de leur âme. Certains personnages entreprennent de véritables quêtes de rédemption pour essayer de pallier leur évolution mentale déficiente.
Nous avons rassemblé ici ces démarches sous le vocable de « sublimations ».

Voici un aperçu de sublimations plausibles...

- **L'ascétisme :** posséder une ligne de conduite stricte peut mener à des conduites ascétiques, propres aux mystiques et aux plus rigides de nos puritains. La vie de l'ascète est une longue liste d'interdits, comme un enfermement, une clôture rigide entre l'acceptable et le tabou. C'est la résistance de cette clôture qui leur permet de mieux résister à la psychose. Certains adeptes prétendent qu'à la énième clôture, ils trouvent la liberté absolue. Cette révélation n'engage qu'eux...
- **Le fanatisme :** se fondre dans un idéal politique ou religieux autorise toutes les entorses à la moralité. Le personnage détermine l'objet de son fanatisme et adapte ses convictions en fonction.
- **L'altruisme :** en s'oubliant soi-même, on fait abstraction de ses troubles profonds. Le don de soi devient la passion principale. L'altruisme exige d'être au service des autres en toutes circonstances.
- **Se réfugier dans l'art :** matérialiser ses démons dans une œuvre artistique est un moyen de les exorciser. Le personnage devra faire un test mental de pratique [art] pour perdre sa psychose.

LES TABOUS

L'amour fait de l'homme d'aujourd'hui, dans sa hâte de jouir, un damné effroyable au corps miné par les névroses, aux chairs suppliciées par les luxures, qui halète sans cesse sous la passion qui l'étreint et lui enfonce les griffes dans la peau.

Octave Mirbeau,
Le Calvaire, 1886

Principes

Règle mécanique et narrative optionnelle. Les tabous sont les interdits sociaux, familiaux ancrés dans l'esprit du personnage, et auxquels il ne pourra pas s'adonner sans de graves conséquences.
La société européenne du XIX^e^ siècle est extrêmement codifiée. La rigidité de la séparation entre classes sociales transparaît dans l'éducation des enfants et les codes sociaux qui régissent ce que l'on peut ou ce que l'on ne peut pas faire. Cela génère un ensemble de passions interdites, honteuses, qu'un aliéniste autrichien du nom de Freud dénomma « tabous ».

Certains tabous concernent une bonne partie de l'humanité : l'inceste, le cannibalisme en sont de bons exemples. D'autres sont réservés à des sociétés, des époques ou à des groupes sociaux particuliers.

Cet interdit se conçoit également dans sa dimension religieuse ou mystique : le personnage croit fermement que son dieu le condamnera d'avoir brisé l'un des commandements ou des interdits auxquels il devait se soumettre.

Le tabou doit être choisi avec soin : c'est un acte que le personnage doit absolument éviter s'il ne veut pas entrer en conflit avec lui-même ou avec la société qui l'entoure. Parfois, les circonstances l'y contraignent (comme le fait de devoir tuer quelqu'un), quand ce ne sont pas ses pulsions (tabou sur le sexe).

On le choisit généralement au diapason avec ses autres passions : par exemple, quelqu'un qui cultive le « don de soi » en passion principale aura des difficultés pour blesser quelqu'un volontairement, son tabou. Celui-ci peut quand même entrer en contradiction avec l'une de ses passions, ce qui ne manquera pas d'occasionner des dilemmes cruels pour le PJ.

Les cas les plus fréquents sont la passion pour une addiction ou une perversion généralement condamnées par les codes sociaux (usage de l'héroïne, homosexualité).
Les passions sont alors refoulées quand le personnage possède un tabou lui interdisant de ruiner sa réputation sociale.

Effets dans le jeu

Briser un tabou par choix ou par nécessité entraîne le gain d'un point de psychose. Sur le coup ou juste après l'acte déclencheur, le meneur et le joueur se concertent pour savoir comment interpréter la culpabilité ou la folie temporaire que subit le personnage.

Le principe de contradiction
Il advient parfois que plusieurs éléments de la psychologie d'un PJ entrent en contradiction. Une conviction s'oppose à une passion, un blocage se crée par rapport à un objectif donné… Du coup, le personnage se retrouve prisonnier de ses paradoxes. On dit alors qu'il y a contradiction.

Tant qu'il est soumis à cet état et qu'il ne résout pas cette opposition entre ses principes, il ne peut utiliser le **moteur de dépassement par ses passions ou convictions**.

En contrepartie, afin de ne pas uniquement le pénaliser, le meneur lui octroie des points de développement supplémentaires.

Par exemple, un PJ qui conserve une foi dans le Dieu chrétien et qui cultive une passion pour l'absolu le poussant dans les bras de l'ésotérisme aura un tel cas de conscience. Ou un autre qui serait contraint d'éliminer un ennemi alors qu'il avait pour tabou de ne jamais supprimer une vie…

L'INNOCENCE

Définition

Règle mécanique et narrative optionnelle. L'innocence représente la vision enfantine du personnage par rapport à son environnement. Cette représentation est relative à l'esprit d'un enfant : frontière indécise entre l'imaginaire et la réalité, ignorance des tabous, sensibilité aux figures du merveilleux, priorité des sensations par rapport au raisonnement.

Plus un enfant s'éloigne de cette vision et adopte un point de vue adulte, plus il perdra de cette innocence. Ce score baisse naturellement au fil des années, mais certains événements peuvent brusquer cette évolution, en instaurant des prises de conscience ou des traumatismes.



Plus l'enfant est innocent plus celui-ci peut facilement lutter contre les atteintes psychologiques en se réfugiant dans un monde fantasmagorique (voir le genre Onirique, *Manuel du Criminel*, p.35). De ce fait, il voit la réalité des phénomènes fantastiques, ainsi il verra le véritable visage de tout monstre, même si celui-ci peut dissimuler son apparence. Le problème n'est pas de savoir si ce qu'il voit est la réalité, mais plutôt de connaître sa façon de se représenter le monde.

Attention ! L'innocence ne correspond pas à une vision simpliste de l'enfance. Ce n'est pas un rejet de sujets que nous qualifions de typiquement adultes (sexualité, vol, meurtre), mais plutôt le regard que posent nos héros sur ces questions. Ainsi, un Gavroche qui s'adonne à la prostitution, au vol voire au meurtre peut conserver une partie de son innocence, s'il ne comprend pas la valeur morale de son acte ou s'il ne s'agit pour lui que d'un simple jeu.

Ce n'est donc pas un encouragement à se comporter comme des gamins ou comme des anges, il n'y a pas de notion de moralité derrière ce terme.

L'innocence est une jauge ou une réserve qui va de 0 à 10 et que le joueur – et le MJ – peut faire varier. Celle-ci peut avoir deux valeurs, à l'instar de la névrose : **le seuil et le score**. Tant que le personnage possède un seuil d'innocence positif, il conserve une feuille de personnage spécifique ou celle-ci est indiquée.

Le seuil représente, à l'instar d'un potentiel, le nombre maximum qu'un joueur peut avoir en innocence. Ce **seuil** varie en fonction des choix du joueur et avec la maturité naturelle qui survient au fil des âges. Le **score** est la valeur actuelle de la jauge, quand un joueur dépense des points de sa réserve d'innocence c'est le score qui diminue, et non le seuil.

Exemple : André a un seuil de 7 en Innocence. Il a dépensé 2 point depuis le début de la campagne son score est de 5 (7-2).
Son seuil reste quant à lui à 7.

Évolution

L'enfant voit son seuil évoluer à chaque fois qu'il est confronté à une situation qui remet en cause son innocence enfantine. Pour plus de facilité, ces situations seront signalées dans les scènes pour que le meneur les identifie.

Les joueurs se verront proposer des dilemmes au cours desquels ils se positionneront :

- **Si le personnage agit comme un adulte**, son seuil d'innocence diminue d'un point.
- **Si le personnage agit comme un enfant**, son seuil d'innocence augmente d'un point.

Si le score d'innocence est égal au seuil et que celui-ci diminue alors le score diminue aussi d'un point.
En contrepartie le personnage voit un de ses potentiels augmenter immédiatement d'un point, ou à la fin de la séance, à la discrétion du MJ. Le nouveau score de potentiel ne peut toutefois pas être supérieur à 5.

Exemple : André a un score et un seuil d'innocence de 7, il prend une décision qui fait baisser son seuil d'un point, il se retrouve donc avec un score et un seuil de 6. Le meneur choisit de lui octroyer en contrepartie un point de potentiel physique.
Par contre, quand le score d'innocence est égal au seuil et que le seuil augmente d'un point, le score, lui, n'augmente pas. Le joueur doit diminuer immédiatement un potentiel de son choix d'un point, jusqu'à un minimum de 1.

Exemple : André a un score et un seuil d'innocence de 6, il prend une décision importante qui fait augmenter son seuil d'un point, il se retrouve donc avec un seuil de 7 et un score de 6.

Les exemples suivants vous donneront des pistes pour savoir comment gérer ces situations particulières.

Perte de son innocence

Lorsqu'un personnage atteint un seuil de 0 en innocence, il ouvre les yeux sur le monde des adultes, le poids des épreuves qu'il a traversées a eu raison de ses illusions d'enfant. Il n'est plus possible de faire marche arrière. Ne dit-on pas « notre innocence perdue » ? On change donc de feuille de personnage pour une feuille standard et on complète les manques possibles.

Influence sur la perception

Le meneur doit adapter ses descriptions en fonction des scores d'innocence de ses joueurs. Il peut différencier les visions en fonction des PJ.

Exemple : vous apercevez une vieille dame qui vous tend un quignon de pain.
Pour toi, André, cette dame ressemble davantage à une sorcière ricanante qu'à une aimable grand-mère. Son sourire te glace d'effroi.



Certains éléments du conte dépendent étroitement de cette innocence.
Cette approche est intéressante car elle est source de conflits de perception chez les enfants. Certains prétendront voir des choses qui susciteront des quolibets de la part des « anciens ».

Utilisation de la jauge

Comme nous le disions précédemment, l'innocence est une jauge dans laquelle le joueur peut puiser. L'utilisation de l'innocence représente l'influence de la naïveté et de l'insouciance de l'enfant sur le monde qui l'entoure, n'oublions pas que nous sommes dans un conte ! C'est finalement la « magie » de l'enfance qui est à l'œuvre et qui leur sauve la mise dans des circonstances périlleuses.

Voici les possibilités offertes à un personnage en dépensant un point d'innocence :

- Il peut annuler un 1 par jet (décision à prendre après le jet).
- Il peut jeter et garder un dé de plus sans subir les effets du dépassement (décision à prendre avant le jet).
- Il peut tenter une action désespérée de manière tellement naïve qu'elle pourrait réussir. Par exemple, se cacher sous le lit en espérant ne pas être vu par le monstre qui rôde... Le joueur doit alors décrire ce que son personnage pense faire. Le conteur a quoi qu'il en soit le dernier mot sur la réussite de l'action.
- En dépensant deux points d'innocence, le personnage peut baisser le seuil d'un jet d'un point (décision à prendre après le jet).

Limitations : on ne peut cumuler ces effets dans une même action et on ne peut produire les mêmes effets qu'une seule fois par scène.

Le score augmente de la manière suivante :

- De 0 à 2 points pour chaque instant de grâce narré ou chaque jeu d'enfant pratiqué par le joueur (cf. p.334). Le MJ attribue les points en fonction de la qualité de la scène.
- 1 point à chaque fois que le personnage est témoin d'une scène en rapport avec le monde onirique (fées, fantômes, ogre) et cela même si le joueur n'en a pas conscience (moments indiqués dans la scène).
- 1 point à chaque fois qu'il se comporte comme un enfant, en dehors des péripéties de l'aventure. Cela encourage grandement le jeu des acteurs.

Exemple : lorsqu'il joue, qu'il s'endort en suçant son pouce, ou qu'il raconte des histoires en y croyant dur comme fer.

Ces gains sont soumis aux mêmes limitations que les baisses d'innocence vues plus haut : on ne peut cumuler plusieurs fois le même gain lors de la même scène.

Ce système offre un véritable bonus aux joueurs, contrebalançant ainsi leur faiblesse vis à vis des adultes (potentiels et compétences).

Exemple : jouer avec la mort
Ce soir, quelques PJ enfantins ont décidé de se faire peur. L'un d'eux propose alors de jouer à un de ses jeux favoris : **Le sanctuaire du mal**. Ils vont donc au cimetière où ils s'enferment dans une crypte brumeuse pour toute la nuit.
Au bout d'un moment l'angoisse commence à pointer son nez.
Alors pour rompre le silence pesant de la crypte, l'un d'entre eux commence à jouer avec un crâne. Il le met sur un bâton et entreprend de s'en servir comme d'une marionnette. C'est alors que son comparse se lève et lui demande d'arrêter : c'est mal de jouer avec les morts de cette manière ! Le premier personnage hausse les épaules et glisse le crâne dans sa besace, dans l'idée d'en faire un épouvantail pour faire peur à la bande rivale.

Le MJ après cette scène décide :

- D'augmenter le seuil d'innocence du second PJ qui n'a pas vraiment conscience que le crâne avec lequel il joue est celui d'un homme, préférant y voir un objet de jeu et de moquerie.
- De diminuer le seuil d'innocence du premier PJ car celui-ci a fait preuve de maturité en parlant de la mort comme d'un tabou. Accepter les limites des adultes, c'est aussi perdre d'une certaine manière son innocence.



Exemple : lutter contre les monstres
Une nuit, une jeune héroïne revient en pleurant, les cheveux ébouriffés, couverte de coups et les genoux en sang. Elle se met dans un coin de la pièce, se recroqueville et commence à sangloter.

Son camarade s'approche et la prend dans ses bras, mais elle le rejette violement. Il s'assoit alors devant elle et ne dit mot en respectant son mutisme.

Ce n'est que tard dans l'après-midi qu'elle se confie. Elle explique à ses amis que la veille, un de ses parents l'a maltraitée.

L'un d'entre eux, secrètement amoureux d'elle, reste silencieux, les poings fermés.
Ce n'est pas possible ! C'est toujours la même histoire ! Tes parents ne sont capables que de te battre comme plâtre !

Après sa tirade, le PJ précédent glisse la main dans sa poche à la recherche de sa lame. Il a du mal à se résoudre à la violence. Il fulmine.
Mais t'as vraiment rien compris toi, on peut rien faire contre eux ! La loi ne nous donne rien, comme droits ! Ça va forcément nous retomber dessus ! rétorque le second.

N'écoutant guère les arguments de son compagnon, l'autre s'approche de sa belle et lui murmure à l'oreille :
Je vais m'occuper d'eux, n'aie plus peur.

Il serre si fort son surin qu'il ne remarque même pas qu'il est en train de saigner.

Après cette scène, le MJ décide :

- D'augmenter le seuil d'innocence du second qui est resté dans une posture d'enfant obéissant malgré lui.
- De diminuer le seuil d'innocence du premier qui prend cette histoire comme une gifle de la part de la réalité des adultes. Reste à savoir comment il va gérer cela par la violence !

INCLINAISON PSYCHOTIQUE

Comment les interpréter ?

À chaque fois que son personnage est choqué, le joueur utilise son inclinaison pour interpréter la façon dont il réagit.
Bien entendu, ces inclinaisons ne sont pas à prendre au pied de la lettre : ce ne sont pas des « scripts » à déclencher comme une scène écrite d'avance, mais une tendance générale dont on peut s'inspirer.

Ces inclinaisons sont inopérantes quand le PJ reste calme et maître de lui-même. Pour le considérer choqué, on peut se baser sur :

- Une angoisse trop forte (supérieure ou égale à 4) ;
- Un seuil névrotique atteint ;
- Un total de psychose conséquent ;
- Un tabou venant d'être brisé ou la mort d'un contact important ;
- Un test psychotique raté.

En résumé, la plupart des situations où l'on écope d'un point de psychose !

ÉTATS DE FOLIE

La folie est au cœur du jeu : nombre de situations mènent les personnages à déraper, leur esprit occultant la réalité des faits en se réfugiant dans des comportements hors de la norme. Pour ne pas rendre ce paramètre totalement aléatoire, nous vous proposons des guides vous permettant de bien cadrer la nature et l'intensité d'un état de folie par rapport à l'état de votre personnage.

Cette règle est davantage narrative que dramatique. Ce sont davantage des facteurs limitants que des comportements qu'il faudrait jouer.

En effet, nous ne sommes pas des acteurs dans *Vol au-dessus d'un nid de coucou*, simulant des folies dont nous n'avons qu'une idée caricaturale et dont l'interprétation est vaine.

Tout au plus, contentez-vous de signifier les comportements de votre personnage sous l'influence de sa maladie mentale.

Décompensations névrotiques

Quand un personnage atteint son seuil de névrose, il est atteint d'une décompensation névrotique. En clair, ses névroses sont tellement prégnantes que ses ressources psychiques s'avèrent incapables de les juguler, de les réduire, de les assumer. Un épisode de folie – une angoisse, un comportement inadapté, une sidération ou autre – se déclenche et cesse en gravant une affection plus grave dans l'esprit de la victime : la psychose.

À chaque fois que le seuil de névrose est atteint, le personnage gagne un point de psychose. Puis le meneur le contraint à subir une décompensation névrotique qui allie un état de folie passager et le retour de la névrose à 0.

États psychotiques

Quand un personnage subit un événement traumatique qui submerge ses défenses mentales, il subit de plein fouet un état psychotique. En termes de jeu, c'est quand il échoue à un test psychotique et gagne un nouveau point de psychose.

Sans qu'il en ait conscience, le sujet s'enferme dans sa psychose et développe une folie bien plus pernicieuse et aigüe que celles générées par des décompensations névrotiques. La gravité et la durée de cette folie dépend du total de psychose du sujet.

Pour refléter cette absence totale de contrôle, le meneur peut déclencher à sa guise les effets de ces états psychotiques, voir même prendre le contrôle du PJ, contraignant le joueur à s'accommoder de leurs conséquences.

Interpréter les folies

Le joueur ne doit pas être grandiloquent et prendre au pied de la lettre la description d'une folie. Il doit juste se conformer à ses caractéristiques pour que son comportement soit conforme à celles-ci.

Il n'est pas obligatoire de jouer une folie tout de suite après l'événement déclencheur, sauf si le meneur en décide autrement. Le joueur garde l'initiative de quand il jouera une décompensation névrotique.

Ces états de folie ne sont pas des punitions mais des éléments qui rendent le jeu intéressant. S'ils sont mal mis en œuvre, le meneur peut répercuter cela en abaissant les points de développement gagnés par le joueur.

Si ce dernier a pu rendre une folie intéressante en cours de partie, il devrait à l'inverse bénéficier de points de développement supplémentaires.

CHOIX DES FOLIES EN FONCTION DES INCLINAISONS

Les folies sont ces états mentaux anormaux qui jalonnent la vie des héros de *Crimes*.
Ce sont des éléments à la fois mécaniques (elles limitent grandement les capacités des personnages) et narratifs (elles induisent des façons de se comporter, des obligations ou des interdictions qu'il convient de prendre en compte).

Inclinaison paranoïaque

- **Décompensations névrotiques :** colère pathologique ; hystérie ; mythomanie ; hallucinations.
- **États psychotiques :** colère pathologique ; confusion mentale ; culpabilité ; délire de persécution ; délire de grandeur ; délire d'empoisonnement ; délire d'influence ; érotomanie ; folie homicide ; idéalisme ; mythomanie ; revendication (délire de).

Inclinaison schizoïde

- **Décompensations névrotiques :** cataplexie ; coprolalie ; dépression ; hystérie ; mythomanie ; obsession idéative.
- **États psychotiques :** cataplexie ; catatonie ; coprolalie ; dépression ; folie homicide ; indifférence ; mégalomanie ; mythomanie ; cauchemars.

Inclinaison schizophrénique

- **Décompensations névrotiques :** apragmatisme ; colère pathologique ; mutilation ; somnambulisme ; hallucinations.
- **États psychotiques :** agoraphobie ; catatonie ; claustrophobie ; colère pathologique ; culpabilité ; délire de persécution ; délire de grandeur ; délire d'empoisonnement ; délire d'influence ; dépersonnalisation ; indifférence ; mutilation ; mysticisme ; négation (délire de) ; onirisme.

Inclinaison obsessionnelle-compulsive

- **Décompensations névrotiques :** asthénie ; cataplexie ; coprolalie ; hypocondrie ; mutilation ; obsession idéative ; somnambulisme ; vol pathologique.
- **États psychotiques :** asthénie ; cataplexie ; coprolalie ; culpabilité ; érotomanie ; hypocondrie ; idéalisme ; sentiment d'infériorité ; insomnie ; maniaque (épisode) ; mutilation ; mysticisme ; vol pathologique.

Inclinaison anxieuse

- **Décompensations névrotiques :** cataplexie ; dépression ; hypocondrie ; phobie ; hallucinations.
- **États psychotiques :** agoraphobie ; cataplexie ; claustrophobie ; confusion mentale ; dépression ; hypocondrie ; sentiment d'infériorité ; insomnie ; mélancolie ; obsession phobique ; cauchemars.

Inclinaison dépendante

- **Décompensations névrotiques :** asthénie ; dépression ; hypocondrie ; hystérie ; mythomanie ; phobie ; syndrome d'échec.
- **États psychotiques :** apragmatisme ; asthénie ; confusion mentale ; culpabilité ; dépression ; érotomanie ; hypocondrie ; insomnie ; mélancolie ; mythomanie ; obsession phobique.

Inclinaison maniaque dépressive

- **Décompensations névrotiques :** asthénie ; colère pathologique ; dépression ; hystérie ; mutilation ; somnambulisme ; syndrome d'échec.
- **États psychotiques :** apragmatisme ; asthénie ; catatonie ; colère pathologique ; confusion mentale ; dépression ; idéalisme ; indifférence ; sentiment d'infériorité ; insomnie ; maniaque (épisode) ; mélancolie ; mutilation ; négation (délire de) ; onirisme.

Personnalité limite

- **Décompensations névrotiques :** colère pathologique ; coprolalie ; vol pathologique.
- **États psychotiques :** colère pathologique ; dépersonnalisation ; érotomanie ; folie homicide ; indifférence ; onirisme ; mégalomanie ; vol pathologique.

- **États liés à un traumatisme physique :** aphasie ; asthénie ; dépression ; onirisme.

INVENTAIRE ALPHABÉTIQUE DES FOLIES

- **Agoraphobie :** la peur irrépressible des espaces extérieurs et des lieux inconnus. Particulièrement handicapant quand il s'agit de simplement sortir dans la rue... Cet affaiblissement de la volonté se fait par paliers successifs, jusqu'à l'enfermement total chez soi. Elle se conjugue de la même manière que son contraire, la claustrophobie. Cette inhibition limite le nombre de dés pouvant être conservés à 1, ce qui multiplie les possibilités d'échec critique à chaque fois qu'un personnage se trouve dans un espace ouvert peu connu.

- **Aphasie :** perte partielle ou totale de sa capacité à communiquer, au-delà de la simple déficience du langage. Souvent la conséquence fâcheuse d'un traumatisme crânien, ou de tout autre accident cérébral. Perte de la moitié des dés de potentiel social (arrondir par défaut). Incapacitant pour certaines compétences basées sur la parole.

- **Apragmatisme :** une affection des plus énervantes, dans le sens où le temps de réaction est amoindri. Les gestes les plus simples du quotidien deviennent de véritables épreuves. La pensée se bloque parfois, sans qu'il n'y ait la moindre altération des facultés intellectuelles. Il s'agit d'une immobilisation progressive de la mise en application des idées. Il en résulte l'amoindrissement des potentiels réduits chacun à 1D.

- **Asthénie :** elle se traduit par une diminution effective des forces du sujet. Cette faiblesse concerne aussi bien son physique que sa volonté : ses potentiels baissent, et les obstacles de la vie semblent se complexifier. Le sujet, prisonnier d'un monde brumeux et irréel, paraît distrait et rêveur (quoique lucide sur son état). Baisse du potentiel physique et mental de 1D, jusqu'à un minimum de 1. Le seuil de difficulté de 9 ne varie jamais, quel que soit le niveau de compétence.

- **Cataplexie :** cette diminution soudaine du tonus musculaire, sans perte de connaissance, survient en réaction à des émotions trop fortes. Variant de quelques secondes à plusieurs minutes, elle peut s'accompagner de brusques accès de sommeil. Cette hypersomnie peut avoir des conséquences fâcheuses quand elle se manifeste dans des situations périlleuses. Le personnage est incapable de réaliser une action quelconque pendant D10 assauts.

- **Catatonie :** voici l'héritière de la catalepsie antique, de la *congelatio* médiévale, de la *melancholia attonita* du XVIII^{e} siècle. Le sujet est aussi inerte qu'une statue, conscient mais sourd aux stimulations, parfois figé dans les positions les plus inconfortables. Semblable à une statue de cire, il peut toutefois subir des crises d'agitation. Il peut également exécuter des ordres, comme il peut rester sourd à toute suggestion... Les autres personnages du groupe doivent réussir un test de société pour le persuader d'agir, avec un minimum de deux réussites. Sinon, la victime est totalement inerte et ne peut entreprendre aucune action pendant D10 minutes.

- **Cauchemars :** voici une curieuse affection, dont les effets agissent à retardement. Une fois endormi, le personnage est assailli de cauchemars récurrents en prise directe avec l'évènement déclencheur. Ils se répètent à intervalles réguliers, agissant sur la faculté de récupération du sujet. La récupération de la fatigue physique ou mentale est impossible lors d'une nuit de cauchemar. Ces cauchemars lui causent l'acquisition d'un nouveau point d'angoisse, et donc de névrose.

- **Claustrophobie :** cette peur irrépressible de se retrouver dans un endroit clos se traduit par la crainte d'étouffer, ou le désir de fuir. On pensa longtemps qu'il s'agissait du réflexe primal de l'animal coincé dans une cage ; on l'associe désormais à une inadaptation de la conscience vis-à-vis de l'extérieur, en reflet à une angoisse intérieure. Elle est étroitement liée à son corollaire : l'agoraphobie. Cette inhibition limite le nombre de dés pouvant être conservés à 1, ce qui multiplie les possibilités d'échec critique à chaque fois qu'un personnage se trouve dans un endroit où il n'a pas d'échappatoire.

- **Colère pathologique :** nous pourrions évoquer les colères homériques des personnages de L'Iliade pour présenter ce trouble curieux. Cette agitation destructrice marque l'impuissance du sujet à maîtriser son environnement. La fureur, l'acte de colère classique (comme de casser la vaisselle...) en sont les symptômes les plus notoires. Le déclenchement de telles colères, outre leurs conséquences sociales, multiplie par deux les gains de névrose acquis lors de la scène (mais les gains d'angoisse restent les mêmes).

- **Confusion mentale :** le sujet est égaré, abruti, stupide, quasi amnésique. Cet état est causé par sa désorientation spatiale et temporelle. Il vit un véritable cauchemar onirique, accompagné de fièvre et de déshydratation. Cet état confusionnel est un réflexe défensif du cerveau face à une agression extérieure. Le sujet est incapable d'entreprendre la moindre action et reste dans son état de sidération. De plus, cet état cause l'acquisition d'un nouveau point d'angoisse et donc de névrose.

- **Coprolalie :** une affection gênante dans cette société policée où l'on a vite fait de condamner le moindre mot de travers... La coprolalie est l'émission involontaire de mots obscènes et vulgaires. Le joueur doit alors composer avec le langage ordurier de son personnage, et subir d'éventuelles représailles sociales... Le potentiel social, si le personnage parle, est ramené à 1D. Toute compétence liée au langage est inopérante.

- **Culpabilité :** elle porte d'abord sur une faute imaginaire pour devenir pathologique. Le sujet s'accuse d'un méfait qu'il n'a pas commis. L'auto-accusation devient le leitmotiv du sujet. Cette culpabilité – qu'il faut préciser – devient une passion secondaire, jusqu'à ce que le sujet puisse établir le non-fondé de son sentiment. Pendant ce temps, son angoisse et sa névrose gagnent 1 point.

- **Délire de persécution :** la conviction d'être poursuivi, observé, écouté ou menacé dans ses biens ou dans sa survie. Ces délires sont bien entendu sans rapport avec la réalité des faits. Des hallucinations peuvent renforcer ces interprétations douteuses. Le personnage doit jouer cet état, sous peine de perdre des points de développement.

- **Délire d'empoisonnement :** le patient est certain d'avoir été empoisonné ou de l'être actuellement. Cette suspicion permanente implique la vérification intempestive de l'origine de ses aliments, voire la cessation de toute alimentation et une paranoïa accrue vis à vis du comportement de son entourage. Le personnage doit jouer cet état, sous peine de perdre des points de développement.

- **Délire d'influence :** cette forme d'aliénation mineure fut longtemps confinée aux alcôves des exorcistes. Le sujet est persuadé d'être possédé par une entité externe, d'être manipulé (par les journaux, son entourage), d'être le cobaye de quelque hypnotiseur ou sorcier. S'ensuivent une paranoïa accrue et une perte de sa personnalité au profit de l'entité imaginaire. Le personnage doit jouer cet état, sous peine de perdre des points de développement.

- **Delirium Tremens :** complication grave liée à l'alcoolisme ou à son sevrage. La vie du patient est en jeu, et l'enfermement est souvent nécessaire. La confusion mentale, les hallucinations intenses mettent en effet un terme aux dernières bribes d'équilibre de la personnalité du sujet. Le personnage est à la fois victime de confusion mentale et d'hallucinations. Sans aide extérieure, son inclinaison devient schizophrène.

- **Dépersonnalisation :** des sentiments ineffables d'étrangeté, d'irréalité, de transformation, un doute sur sa propre identité et celle de son corps envahit le sujet. Il s'agit d'une porte d'entrée vers une dissolution complète de la personnalité. Il n'y a plus de connexion entre le monde et l'identité. Ces basculements de tempérament peuvent être rattachés au syndrome « Jekyll et Hyde ». Le personnage gagne un état psychotique lié à la tendance schizophrénique. La gravité de son état dépend de son total de psychose.

- **Dépression :** une humeur douloureuse que nous associons à la mélancolie. Ces idées noires menant parfois au suicide peuvent découler d'un chantage affectif... Le sujet n'arrive pas à comprendre quelle est la source de son mal de vivre. Les dépressions psychotiques s'accompagnent parfois d'hallucinations, et d'une baisse importante des capacités du patient. La dépression dure au moins un acte du scénario, et pas seulement une scène. Le personnage perd 1D dans tous ses potentiels et ne peut plus recourir au dépassement de réussite par l'intermédiaire de ses passions.

- **Syndrome d'échec :** ce syndrome est une forme d'autopunition, d'expiation du personnage qui accumule les oublis et les maladresses inconscientes. Le personnage est incapable de recourir au dépassement de réussite par les passions.

- **Érotomanie :** ce délire passionnel est centré sur l'illusion d'être aimé d'une personne inaccessible. Il comporte une phase d'espoir où l'on pense que l'autre va se déclarer ouvertement, puis une phase de dépit entraînant la dépression, et enfin une phase de rancune envers l'objet de ses désirs qui peut dégénérer en un crime passionnel... L'érotomanie remplace la passion secondaire du personnage. Chaque phase doit être jouée successivement, au cours de l'évolution des relations entre le personnage et l'être désiré. Cette folie obéit essentiellement à des règles dramatiques : le MJ l'intègre en tant qu'intrigue secondaire.

- **Hallucinations :** la perception d'un objet sans réalité propre. On peut adhérer à cette vision, ou bien rester bloqué devant elle. Elle affecte les cinq sens, et prend de ce fait une consistance bien plus conséquente que celle laissée par de simples cauchemars. Le personnage halluciné doit réussir un test psychotique ou être bloqué par ses visions. S'il échoue, il perd 1D à tous ses potentiels.

- **Folie homicide :** la folie meurtrière est un mal endémique souvent décrit comme un legs héréditaire, bien que d'autres prétextent un brusque retour à l'animalité... Pourtant, les animaux ne tuent jamais sous l'effet d'un accès de fureur. L'homme, si. Il lui suffit parfois de perdre tout sens du jugement, tout ancrage dans la réalité. Une « possession » s'empare alors de lui, et le pousse à l'irréparable : c'est le syndrome de Caïn. Le personnage entre dans une rage folle et engage le combat avec un ennemi, une personne neutre, ou par défaut avec l'un de ses camarades. Pour calmer cette folie, il faut mettre le malade hors d'état de nuire.

- **Hypocondrie :** le syndrome du malade imaginaire ; le sujet pâtit d'une sensibilité corporelle accrue. Sa peur se cristallise sur des symptômes fantaisistes qui accentuent son angoisse. Le héros perd 1D de potentiel physique pour toute la durée de la scène. Dans sa version psychotique, l'hypocondrie est plus grave car elle s'accompagne de délires du schéma corporel (sensations d'amputations d'organes, impression de possession par des animaux ou des diables). Le personnage gagne en plus 1 point d'angoisse et de névrose pour le reste du scénario. Il évite le combat quand cela est possible.

- **Hystérie :** une affection que les plus cyniques interprètent comme un besoin d'attirer la sollicitude de son entourage. L'égocentrisme et le besoin de reconnaissance semblent guider ces manifestations théâtrales et corporelles spectaculaires qui se traduisent par une agitation extrême, des contorsions et des convulsions, des spasmes ou de simples crises de nerfs (pleurs, gémissements, syncopes). Un mal féminin par essence ? Pas tant que cela : un patient sur dix s'avère être un homme en mal de virilité. Le personnage entre en crise pendant le reste de la scène et essaye, par son agitation, d'attirer l'attention sur lui. Une hystérie mal interprétée se traduira par une perte de points de développement.

- **Idéalisme :** il n'est pas ici question des envols passionnés des grands romantiques ayant façonné notre histoire ; il s'agit de la tendance pathologique qui procède du délire, de la paranoïa. L'idéaliste poursuit une chimère et se mue en réformateur acharné, habité par un rêve de paix et de justice. Cependant, son absence totale d'objectivité entraîne sa dangerosité : c'est une voie royale vers le fanatisme. L'idéalisme devient la passion secondaire du personnage. Il doit avoir un objet précis (politique, social ou mystique).

- **Sentiment d'infériorité :** une infériorité organique réelle, une déficience éducative ou une frustration sociale peuvent conduire à un tel sentiment où le sujet est convaincu d'une conspiration du destin contre lui. Le personnage gardera un dé de moins que ce que ses compétences lui permettraient en temps normal.

- **Insomnie :** il ne s'agit pas d'avoir passé une simple nuit blanche, mais d'un état constant dépassant la centaine d'heures de veille. Au-delà de cette limite s'installent hallucinations, confusions et mélancolies. L'anxiété, un rythme de vie effréné ou la toxicomanie en sont les origines les plus communes. Le personnage insomniaque ne peut récupérer ses points de potentiel par le repos. Il subit de surcroît un des 3 états suscités (hallucination, confusion, mélancolie) dès qu'il surpasse son seuil de névrose.

- **Maniaque (épisode) :** nous abordons ici une psychose aiguë. Le personnage s'impose des règles et des rites des plus rigides qui entraînent un comportement extravagant, une aptitude au tapage et au scandale. Ce comportement s'avère souvent inefficace en raison de la fuite des idées et de l'hyperactivité qui caractérisent le maniaque. Un échec, un succès, un deuil, un conflit ou le surmenage sont les causes possibles d'un épisode maniaque. Le joueur doit interpréter cette folie pendant toute la durée de la scène. Une perte de points de développement peut sanctionner tout manquement. Si sa psychose est chronique, elle se déclenchera à chaque échec sur un jet de passion.

- **Mégalomanie :** une surestimation orgueilleuse de sa propre valeur, une identification à des modèles héroïques, une mythomanie renforcée par des hallucinations visuelles et auditives. La dichotomie entre le mégalomane et le simple vaniteux est donc abyssale. Le héros recourra systématiquement au dépassement de ses réussites par les passions, quitte à s'épuiser totalement. Son potentiel social est, en outre, baissé de 1D.

- **Mélancolie :** le spleen a changé de nature. De plaintive, la mélancolie est devenue froide et raisonnée. D'abord sentimentale, elle verse désormais dans la métaphysique. De passive, elle s'octroie des relents d'agressivité. De grise, elle est devenue... noire. Elle trouve un écho au creux des orages déchaînés, des tempêtes effroyables, au bord des précipices, au milieu des déserts. C'est un égarement qui aboutit à une vision déchiquetée du monde. Cet état hautement dépressif suspend les activités intellectuelles, créatives et motrices. Le patient peut être prostré, le faciès douloureux, le regard morne, la parole pénible, l'esprit vide, avec la conviction de sa propre déchéance. Des images funèbres l'envahissent, des terreurs sans nom l'assaillent. Le personnage perd la moitié de ses potentiels physique, mental et social (arrondir par excès) et ne peut garder qu'un dé de compétence. La durée d'une mélancolie s'étend d'une scène à un scénario entier selon la gravité de la psychose.

- **Métamorphosie :** les mystiques la considèrent comme une bénédiction quand elle propose une vision épurée de la réalité de notre monde éclaté. Nous ne partageons pas cet avis, vu le handicap subi. Ce trouble oculaire déforme la vision du monde qui entoure le patient. Les lignes droites apparaissent ondulées, incurvées ou brisées, la taille est disproportionnée, ces troubles compromettent une bonne appréciation des signes et des visages qui constituent les repères du personnage. Celui-ci perd 1D de mental. Il ne discerne plus les visages et tout ce qui est écrit.

- **Misanthropie :** cette haine du genre humain est la dernière turpitude que peut embrasser un être asocial. Le misanthrope ne peut garder que 1D sur ses compétences sociales. Il ne peut avoir de passion basée sur le don de soi ou l'amour. La misanthropie devient sa passion secondaire.

- **Mutilation volontaire :** un acte visant à supprimer une partie de son propre corps, aussi étrange que puisse paraître cette pulsion. Elle est rarement consciente et volontaire, et fait généralement suite à une perte du sens des réalités ou à une absence de contrôle de soi. Seules des personnalités perverses et masochistes peuvent le perpétrer froidement. Le personnage se blesse lui-même (avec une arme s'il en est doté), la partie du corps visée étant déterminée aléatoirement.

- **Mysticisme :** ce siècle est décrit comme une époque impie percluse dans son incroyance, mais la présence des mystiques dément cette idée courante. Le mystique donne à ses intuitions et à ses croyances une valeur bien supérieure à celle de sa raison. Cette façon de voir les choses aboutit généralement à un fanatisme religieux donnant lieu à des extases hallucinatoires, des transes et des délires de possessions. La passion principale pour l'Absolu devient son trait dominant. Le mysticisme est une affection chronique qui se poursuit tout au long du scénario.

- **Mythomanie :** le mythomane n'est pas un simple menteur compulsif. Sa fabulation est permanente : la base de son mensonge est volontaire mais, par la suite, il adhère à ses boniments et à sa propre déformation de la réalité. Cela est d'autant plus facile qu'il est souvent bon acteur, par conviction. Sa perversion est telle qu'il peut faire croire au viol, à la conspiration par besoin de nuire à autrui, ou se confine à une simple exaltation de lui même. Le personnage invente un mensonge qu'il défendra bec et ongles. Ce mensonge remplace sa passion secondaire. Son potentiel social est augmenté de 1 et il peut garder 1D supplémentaire quand il doit défendre son point de vue. Par contre, quand il est confondu, il subit un état de « dépression » qui s'étend sur toute la scène suivante.

- **Négation (délire de) :** le personnage nie les réalités les plus évidentes, en contradiction avec la logique la plus élémentaire. Croire en l'absence de ses organes, en l'inexistence du monde, à sa mort ou à son immortalité ne pose pas de problème pour lui. Le joueur doit choisir le sujet de son délire de négation et l'interpréter comme il se doit. Par exemple, un personnage ayant acquis ce délire après une agression physique pourra prétendre à l'immortalité, ce qui modifiera singulièrement son approche des dangers à venir... Tout manquement se traduira par une perte de points de développement.

- **Obsession phobique :** cette idée parasitaire que l'on tente désespérément de refouler assiège la raison sans lui donner le moindre répit. L'obsession phobique porte sur un objet, sur un animal ou une situation particulière et les symptômes apparaissent même en l'absence de stimulus ! La phobie se déclenche une fois le seuil névrotique atteint. Voir les règles sur la phobie.

- **Obsession idéative :** l'obsession porte sur un doute intellectuel, métaphysique, des vérifications de données et d'informations intempestives qui accaparent l'esprit. Le potentiel mental du personnage obsédé baisse de 2D, jusqu'à un minimum de 1.

- **Onirisme :** l'onirisme commence par une baisse de vigilance, un état de confusion mentale aboutissant à un véritable rêve éveillé fascinant, souvent peuplé de cauchemars affreux. L'onirisme se manifeste en état de veille, contrairement aux simples cauchemars. Le personnage ne peut rien faire pendant cet état, et gagne un point d'angoisse et de névrose.

- **Phobie :** cette crainte dépasse la simple angoisse puisqu'elle présente les mêmes symptômes qu'elle, mais cette fois en présence d'un objet inoffensif. Il est préoccupant, pour un défenseur de la loi impétueux, d'être tenu en respect par la plus misérable des bestioles. Freud les distingue des obsessions et les associe à un désir inconscient d'échouer. La phobie procède...
  D'une situation : les lieux clos, les espaces ouverts.
  D'un objet : les animaux, les objets tranchants.
  D'une impulsion : la peur de commettre un acte tel que se défenestrer.
  Le personnage phobique perd la moitié de ses potentiels en présence de l'objet de sa peur. Il ne peut garder q'un seul dé, quel que soit le niveau de sa compétence. Son angoisse et sa névrose augmentent de 1 point.

- **Pyromanie :** une impulsion irrépressible conduit le sujet à mettre le feu quelque part pour y créer un incendie conséquent, avant de rester en état de sidération. Peu lui importe que cet acte soit dangereux ou contraire à la morale. Le personnage tente par tous les moyens de provoquer un incendie, quelles qu'en soient les conséquences morales ou pénales.



- **Railway Spine :** décrite par Freud, cette affection typique des temps modernes provoque une peur inhérente aux voyages en train et aux accidents qu'ils provoquent. Le personnage affecté gagnera un point de névrose par heure de trajet. De plus, s'il subit un accident, sa peur sera renforcée et le gain futur sera doublé, ce qui peut déclencher une avalanche de points de névrose et donc de psychose.

Le passage trop rapide d'un climat à un autre produira sur les voies respiratoires un effet mortel. Le mouvement de trépidation suscitera des maladies nerveuses, tandis que la rapide succession des images entraînera des inflammations de la rétine. La poussière et la fumée occasionneront des bronchites. Enfin, l'anxiété des périls tiendra les voyageurs dans une perpétuelle alerte et sera le début d'affections cérébrales. Pour une femme enceinte, tout voyage en chemin de fer entraînera une fausse couche.

Déclaration des membres de l'Académie de Médecine de Lyon (1835).

- **Revendication (délire de) :** ce type de délire concerne une exigence de justice basée sur un postulat faux, mais érigé en conviction absolue. Les arguments du sujet sont flous et incohérents, mais partagés ils peuvent aboutir à des psychoses collectives. Cette affection semble être l'apanage des paranoïaques. Le personnage choisit le sujet de sa revendication, qui devient sa passion secondaire. Il gagne 1D de potentiel social quand il la défend, et ne peut en aucun cas être convaincu du contraire.

- **Somnambulisme :** le personnage est capable d'accomplir des activités mécaniques simples pendant son sommeil, tel que marcher, s'alimenter, gesticuler sans en avoir le moindre souvenir au réveil. On accuse maints hypnotiseurs de manipuler leurs patients à l'aide de cette affection. La loi n'a toujours pas statué sur la question. Le personnage se « promène » pendant son sommeil, au gré des fantaisies du MJ.

- **Vol pathologique :** la version névrotique de ce mal relève de la simple cleptomanie, un désir irrépressible de voler sans en avoir la nécessité, le besoin matériel. Le sujet doit voler un objet présent dans la scène, si possible le plus convoité, en étant conscient des éventuelles conséquences pénales. Dans sa version psychotique, le vol peut s'appliquer aux propres alliés du PJ, même si le joueur doit pour cela mettre en péril son personnage et le succès de la mission.

Exemple : dans les mécanismes de base, nous avions évoqué la mésaventure de Rachel Attar agressée dans une ruelle obscure, attaque qui aboutissait à une décompensation névrotique. De par son tempérament de sentimentale, Rachel avait le choix entre l'inclinaison maniaco-dépressive ou la dépendance. Elle avait choisi la seconde. Le meneur choisit en concertation avec le joueur l'une des décompensations suivantes : asthénie ; dépression ; hypocondrie ; hystérie ; mythomanie ; phobie ; syndrome d'échec. L'hystérie semble le challenge le plus intéressant à jouer. Effondrée, Rachel crie, court dans tous les sens en tentant vainement d'attirer l'attention sur elle avant de s'effondrer tétanisée entre deux poubelles. Alerté, un sergent de ville lui vient en aide.



Autre scénario, Rachel est contrainte de réaliser un test psychotique : elle vient d'assister impuissante au meurtre d'une pauvre prostituée dans la même ruelle obscure. Avec son potentiel Mental (4) et la somme de sa psychose et de son angoisse (2+4), elle jette les dés : 1, 2, 3, 5 et n'a le droit que de garder deux dés. C'est donc un échec.
Le meneur choisit une folie conformément à son inclinaison dépendante : apragmatisme ; asthénie ; confusion mentale ; culpabilité ; dépression ; érotomanie ; hypocondrie ; insomnie ; mélancolie ; mythomanie ; obsession phobique. Il note une dépression qu'il imposera plus tard au joueur incarnant Rachel. Celle-ci perdra un point dans tous ses potentiels et ne pourra plus se dépasser pendant un acte entier du scénario !

Gestion des contacts

Philosophie du système

Cet ajout va beaucoup plus loin que ce qui avait été conçu dans la première édition. L'objectif est de conceptualiser les relations entre les PJ et les PNJ avec lesquels ils créeront des liens durables. C'est aussi de contextualiser les PJ, de les inscrire dans la micro société qui les entoure de façon dynamique.
Désormais, il est possible pour les joueurs de suivre et de gérer ce réseau qui amène de nombreux avantages mais aussi – *Crimes* oblige – de multiples soucis pour le conserver.
Le contact est généralement un personnage avec lequel le PJ entretient des relations suivies. Leur nature varie (intime, professionnelle, pécuniaire, respect, haine…).
Le fonctionnement des contacts peut s'étendre à des groupes, des factions, voire des lieux entiers. Par exemple, on conçoit la librairie de la place Saint-Blaise comme un contact, ce qui revient à la même chose que d'avoir comme contact la faction du Club Saint-Blaise, ou encore entretenir des liens avec son dirigeant Octave Petit.

Acquisition des contacts

Les contacts s'acquièrent de plusieurs façons :

- **Lors de la création de personnage**, chaque joueur a une certaine marge de manœuvre pour sélectionner des contacts en rapport avec la profession du PJ, son milieu familial et social ;
- À la fin des scénarios, **l'acquisition d'un contact** constitue l'une des récompenses possibles et demeure du ressort du seul meneur, sur des critères purement narratifs et sans intervention de points ou de scores ;
- À la fin des scénarios, **avec les points de développement**, il est tout aussi possible de gagner de nouveaux contacts ou d'améliorer ses relations avec un contact préexistant.



GESTION DES CONTACTS

Accessibilité

Dans la description des contacts possibles, on indique la plupart du temps des lieux et des adresses fixes où l'on a la possibilité de les croiser. Posséder ces adresses n'est pas gage d'avoir le sésame pour voir qui l'on veut, c'est juste une indication pour savoir où trouver la personne recherchée. Rien n'empêche ensuite de jouer la scène de prise de contact, ou de réaliser des tests de Social pour attirer l'attention dudit contact.

À l'inverse, des contacts ne possédant pas de lieux ou d'adresses sont théoriquement inaccessibles, sauf si le PJ a appris au fil de leurs relations comment l'aborder. Le meneur est juge pour savoir quelles raisons pourraient autoriser les PJ à accoster tel ou tel contact.

Par exemple, vouloir accoster Édouard Drumont, ce célèbre éditorialiste antisémite, bretteur émérite souvent bardé de gardes du corps, et deviser avec lui sur les méfaits des idées antidreyfusardes, n'est pas l'idée du siècle. Le meneur signifiera aux joueurs que les PJ se feront probablement jeter sans autre forme de procès, qu'ils n'approcheront jamais d'un homme politique aussi virulent, avec autant d'adversaires, sauf en forçant la chance. Idem : faire une perquisition dans les locaux de son journal, *la Libre Parole*, ne sera jamais autorisé par les services de police compétents, qui redoutent trop les répercussions politiques de ce genre de coup d'éclat…

La loyauté du contact

Cette valeur représente la force du lien qui s'est créé entre le PJ et le PNJ ou la faction. En gros, ce n'est pas parce qu'on est entré en contact avec Drumont dans notre exemple précédent qu'on va être invité dans son fumoir à regarder des photos de jeunes femmes dénudées. Tout au plus, lors de la première approche, il daignera les écouter. Mais tout restera à faire pour sceller une amitié, ou à minima un respect. La loyauté du contact prend alors le relais une fois qu'on a approché et acquis un contact.

C'est un chiffre qui s'entretient au gré des événements qui émaillent la relation. Il varie de 1 à 4 où :

- **1** est un simple contact occasionnel, on se salue, on se vouvoie poliment, on s'échange encore beaucoup de banalités.
- **2** et l'on entre davantage dans le cénacle du personnage : on est invité aux grands moments de sa vie, il se livre parfois à certaines confidences sur son travail.
- **3 :** on est déjà un peu de la famille ; on est reconnu comme un proche, on se côtoie régulièrement, on s'apprécie au point de se tutoyer parfois, de plaisanter parfois avec vulgarité.
- **4** et l'on est l'homme ou la femme de confiance, un lien soit féodal, soit marital s'est installé, on est adoubé parmi les rares personnes dignes de confiance ; le contact risquerait beaucoup pour vous aider, vous sauver, il en faudrait aussi beaucoup pour le décevoir.

Cette loyauté du contact est importante pour savoir comment jouer la relation PJ / PNJ. C'est aussi l'indicateur qui permet de savoir jusqu'où est prêt à aller le PNJ (ou la faction) pour répondre à l'appel du PJ.

La règle est donc la suivante : un contact ne déploie jamais un moyen d'action supérieur à la valeur de contact qu'il représente pour aider un PJ. Cette règle est détaillée dans les paragraphes qui suivent.

De la même manière, un contact peut avoir une évaluation négative : il devient de ce fait hostile aux PJ, et aura les utilités inverses (qu'il mettra au service des ennemis des PJ, il interdira les accès des lieux qu'il connait, il soutiendra les ennemis des PJ). Arrivé à -4, le contact devient même leur véritable Némésis… Il incombe au Meneur de gérer aussi les pertes de niveau auprès d'un contact (relations pas entretenues, médisances…).

L'influence

Les contacts ne sont pas des lieux où l'on ne fait que boire un coup, ou des personnages avec lesquels on passera ses prochaines vacances. Le but de ce jeu n'est pas non plus d'afficher le plus d'amis sur sa feuille de personnage. Le joueur est forcément intéressé quand il acquiert un nouveau contact, parce que ce dernier lui apporte quelque chose d'un point de vue personnel ou professionnel. Ne soyons pas ingénus, il y a une certaine vénalité dans toutes ces relations. Pour savoir l'intérêt que représentait un personnage, nous avons envisagé plusieurs directions pour exprimer son influence dans le monde de *Crimes*, même s'ils ne sont pas cantonnés à une utilité particulière mais peuvent combiner plusieurs intérêts :

- **Les experts** qui proposent leur aide sous la forme de leur niveau de compétences, aidant à la réalisation des tests mécaniques des PJ ;
- **Les contacts clés** donnent accès à d'autres PNJ, des lieux ou des factions difficiles d'accès ;
- **Les soutiens** engagent leurs capacités d'action auprès des PJ (combat, ressources) ;

- **Les contacts intimes** sont la base des relations sociales du PJ et sont ses alliés les plus sentimentaux, les plus précieux pour l'aider à préserver sa psychologie.

Dans la fiche du contact, on note donc sur quel critère il possède une influence, et quel est son niveau dans ce domaine. Attention ! Les niveaux écrits dans le Manuel de l'Enquêteur sont parfois mensongers, dans le sens où la puissance réelle du contact ne figure que dans le Manuel du Criminel… Privilège de coquin !

Par exemple, pour avoir un peu d'aide financière, il vaut mieux connaître le potentat Kahn (ayant une fortune telle qu'il peut aller jusqu'à une influence de niveau 4) que Marcellin-Berthelot. Mais si Kahn vous dédaigne (valeur de contact de 1), vous recevrez plus une aumône qu'autre chose…

Les secrets

Dans le *Manuel du Meneur* figurent un certain nombre de secrets que le contact a la possibilité de dévoiler à tout PJ qui possède le niveau de loyauté suffisant pour s'en montrer digne.

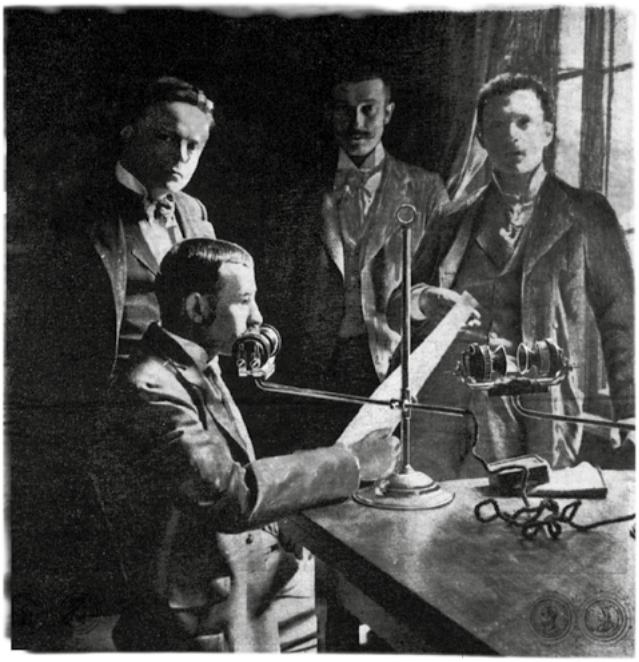
Par exemple, si vous vous êtes introduit dans l'intimité de Drumont, il vous faudra au moins parvenir au niveau 4 pour qu'il vous parle enfin d'un certain Mathieu Golovinsky, maillon essentiel dans la traque du cercle sabbatique. Les esprits chagrins diront qu'à ce niveau là, il vaut mieux être un PJ qui est une femme splendide, spécialiste de l'arrachage des confidences sur l'oreiller. Vous voyez, vous vous prêtez déjà au jeu et imaginez des stratagèmes pour utiliser ce système…

Amis et ennemis de vos contacts

Les contacts possèdent des amis et des ennemis décrits dans ce présent livre et parfois dans le *Manuel du Criminel*, qu'ils soient des lieux, des personnages non joueurs ou des factions. Posséder sur sa fiche un ami facilite l'accessibilité du contact visé. Parfois, posséder un tel contact est la condition sine qua non pour espérer « débloquer » un tel accès. Vous imaginerez aisément l'effet inverse pour un « ennemi ». Par exemple, en cas de test simple, connaître un membre de la Ligue antisémite abaissera le seuil requis pour approcher Drumont. Lors de l'entrevue entre ce dernier et les PJ, on peut imaginer qu'il les reconnaîtra, qu'il baissera la garde et qu'il acceptera de parler avec eux.

La réciproque est de mise. Le contact permet aussi de créer un lien vers d'autres contacts signalés en tant qu'« amis », et compliquer celui envers ses « ennemis ». Par exemple, être dans les petits papiers de Drumont, c'est avoir accès aux archives internes de son journal La Libre Parole, c'est avoir accès à ses informateurs sur la redoutable faction qu'est le Cercle Sabbatique, et donc acquérir un avantage décisif dans la résolution de cette enquête. Donc, si avoir des contacts au sein de la Ligue antisémite mène tout droit vers Drumont, l'inverse est aussi vrai : posséder des contacts reconnus dans les milieux juifs ou dreyfusards augmentera ce niveau d'accès. Ainsi, par méfiance ou par défiance, le niveau d'accès de Drumont sera alors quasi inaccessible !

Voici comment fonctionne l'utilisation de contacts clés. La règle globale est la suivante : quand on appelle quelqu'un par le biais d'un de ses contacts, il agit avec une loyauté égale à l'attachement du contact -1.
Par exemple, connaître une personne avec une loyauté de 3, c'est pouvoir solliciter par son biais un de ses amis ou un membre de son groupe (ou faction) avec une loyauté de 2.
Cela paraît sensationnel, mais attention ! Cette aide n'est que ponctuelle. En aucun cas, le PJ ne peut se targuer de garder ce recours comme contact permanent, qu'il noterait dans sa feuille de personnage !
De plus, avec une loyauté moindre, l'aide en question n'est pas prête à agir, sans qu'il y ait un minimum de contrepartie.



Voici un exemple pour mieux comprendre comment fonctionne cette règle du contact clé.



Vos PJ font connaissance et lient amitié avec Bertillon, le père de l'anthropométrie (valeur d'influence : 3). Ils lui ont sauvé la mise et ce dernier leur est largement redevable : sa loyauté aux PJ est de 3.

Les enquêteurs utiliseront certainement son expertise en matière de criminologie. Mais cela ne s'arrête pas là, Bertillon étant un contact clé de choix.

Par exemple, il fait partie du groupe de la Préfecture de Police. Ce qui signifie que tous les membres de ce groupe d'influence 3 ou moins pourront être sollicités par les PJ. En gros, presque tout le monde, sauf l'intouchable Lépine (influence 4). Bertillon y est le chef du service d'anthropométrie, et laissera les PJ y avoir accès, probablement sans contrepartie.



De plus, parmi ses amis, il y a Louis Lépine, le juge Adolphe Guillot, et le criminologue Prudent Boutroux. Au vu de leur loyauté réciproque, Bertillon pourra organiser une rencontre entre les PJ et l'un de ces PNJ, selon la règle des « amis de mes amis sont mes amis ». Bien entendu, comme ils viennent de se rencontrer, la valeur de loyauté entre les PJ et ces derniers ne sera que de 2.

Par contre, parmi les ennemis de Bertillon, il y a Quesnay de Beaurepaire. Il y a également les membres de la Sûreté Générale, qui sont les adversaires de son groupe, la Préfecture de Police. Si les PJ entretiennent des relations avec ces individus et que Bertillon l'apprend, la loyauté baissera et sera probablement descendue à 2.

Enfin, si le Meneur y trouve un quelconque intérêt, les PJ pourront apprendre à partir de 3 en loyauté que Bertillon fait partie d'une des factions secrètes de Paris. Nous ne vous en disons pas plus, mais vous voyez désormais à quel point il est intéressant d'entretenir ce type de relations…

Cas particulier : groupes et factions

Avoir un groupe ou une faction en contact est plus difficile que pour un PNJ esseulé. Avoir une loyauté envers un tel regroupement signifie avoir un attachement à tous les membres qui le composent, à la valeur immédiatement inférieure à la loyauté au groupe. Par exemple, si votre loyauté au groupe de la ligue des droits de l'homme est de 3, vous serez directement attachés à une valeur de 2 à tous ses membres.

Faites bien la différence entre le fait d'avoir comme contact un groupe, ou comme contact un simple membre du groupe, auquel cas vous ferez appel à la règle « les amis de mes amis ».

Cependant, des évolutions particulières vous conduisent à chérir certains de ces membres (et avoir une loyauté plus forte envers eux), ou à divorcer d'eux (et avoir une loyauté plus basse que cette valeur de base).

Quand votre loyauté à un groupe varie, la loyauté à chaque membre varie de la même façon et de la même ampleur.

Exemple : vous étiez dans les petits papiers de la Préfecture de Police (attachement : 3).

Du coup, tous les membres qui la composent sont liés à vous avec une loyauté de 2, mention spéciale à Lépine et Bertillon, avec lesquels vous avez fait davantage fructifier vos relations (attachement de 3).

Cependant, vous vous êtes acoquinés avec Ferdinand de Grayssac, chef de la Sûreté, ennemi de la Préfecture de Police.

Comme cela s'est su (vous croyiez quoi ? que votre double jeu allait passer inaperçu ?), la loyauté avec la Préfecture seule, et avec tous ses membres baisse de 1.

Vous vous retrouvez avec une loyauté de 1 avec la plupart d'entre eux, et de 2 avec Lépine et Bertillon.

Attendez-vous à des remontrances de leur part, et à la soupe à la grimace de la part de tous les autres…

Menus services

Rassurez toutefois vos joueurs, il ne suffit pas de figurer dans le Bottin Mondain pour avoir des tas d'amis (ou d'ennemis) dans *Crimes*. On peut très bien gagner un contact en abaissant son niveau d'accès autrement. Certains profils de lieux ou de personnages font état de besoins qui, s'ils sont comblés, ouvrent grand les portes à vos PJ. Pour reprendre notre exemple filé, nul besoin d'entrer dans une logorrhée stigmatisant les Sages de Sion et dénonçant le complot juif planétaire pour séduire notre bon vieux Drumont. Il suffit simplement d'espionner, au moyen d'une planque astucieuse, un de ses adversaires pour gagner en partie son estime, qu'on soit antijuif ou pas. Ce sont ces petites intrigues qui rendent l'usage des contacts moins « mécanique » qu'il n'y parait.

Exemples de contreparties envisageables :

- Le contact souhaite que les PJ œuvrent pour qu'il retrouve une certaine virginité auprès de la justice.
- Un intime du contact a disparu ou est en danger. Ce dernier ne bougera pas le petit doigt tant qu'il subira un tel stress.
- Le contact veut acquérir lui-même un nouvel allié, et se sert des PJ comme contacts-clés. À eux d'organiser une entrevue.
- Le contact a un gros besoin d'argent, qui surpasse la fortune de nos PJ. Comment le satisfaire sans verser dans l'illégalité ?
- Le contact exige que les PJ abandonnent un autre contact pour lequel il entretient une forte inimité. Comment nos personnages résoudront-ils ce dilemme ?
- Il faudrait se débarrasser des ennemis du contact sollicité. Par un moyen légal (interpellation) ou pas (règlement de compte).

La force de l'expérience

Les jeunes PJ commencent donc avec un bagage si mince, une renommée si confidentielle qu'ils ne peuvent solliciter que des contacts très accessibles. Les autres garderont soit la porte close à leur approche, soit les ignoreront superbement, soit singeront un quelconque intérêt, échangeront une adresse pour un rendez-vous sans lendemain.

Bien entendu, les PJ gagnent des contacts au cours de leurs aventures, et il ne faut pas attendre des lustres pour être dans les petits papiers d'un Louis Lépine si on lui sauve la vie ou la mise, ou les deux à la fois.

Mais au fil de leur carrière probablement parisienne, les PJ gagnent des automatismes, multiplient les rencontres et ont plus de facilité à entrer dans tel ou tel monde. Pour simuler cet avantage indéniable, si vous recourrez aux règles alternatives pour mener les enquêtes (voir p.436), vous pouvez utiliser les correspondances suivantes :

- **Condé :** accède aux contacts de type « enquêteurs » d'un niveau inférieur ou égal au sien
- **Limier :** accède aux contacts de type « spécialistes » d'un niveau inférieur ou égal au sien
- **Mentaliste :** accède aux contacts de type « guérisseurs » d'un niveau inférieur ou égal au sien
- **Illuminé :** accède aux contacts de type « occultistes » d'un niveau inférieur ou égal au sien
- **Fouineur :** accède aux contacts de type « criminels » d'un niveau inférieur ou égal au sien

Ces gains peuvent se faire quand le meneur l'estime mérité : la fin de plusieurs scénarios, la reconnaissance unanime des PJ dans leur milieu professionnel…

Vous remarquerez alors l'intérêt d'avoir une équipe éclectique, qui pourra compter sur chacun de ses éléments pour investiguer dans un des « mondes » composant l'univers de la Belle Époque. C'est un avantage, mais pas forcément une panacée avec les risques d'éparpillement sous-jacents.

La tentation serait aussi grande pour vos joueurs de vouloir multiplier les contacts tout azimut. Ils se rendront rapidement compte que certaines accointances deviennent rapidement incompatibles quand elles sont connues, et que vouloir jouer double jeu est le meilleur moyen de s'aliéner et l'un et l'autre des camps opposés ! Gérer ses contacts est donc une stratégie à part entière, à la fois personnelle pour le joueur, et collective pour l'équipe de joueurs.

Appel à un contact

Le meneur doit estimer si la demande du PJ est réalisable en fonction du niveau de loyauté du PNJ envers lui.
Si la demande semble inférieure à cette limite, le contact s'exécute et le PJ perd un point de loyauté.

Si la demande est estimée supérieure à ce que le contact devrait donner en fonction de son niveau, il faut soit trouver une contrepartie, soit faire un test de « loyauté » avec **Social GARDE XD** (X étant le niveau du contact). De toute façon, il y aura une perte de un point de loyauté pour la durée du scénario en cours.

Pour illustrer notre propos, avoir comme contact Marcellin-Berthelot (un chimiste de renom, exalté en sciences du vivant, avec de nombreuses spécialisations) avec une valeur de 2, c'est pouvoir lui demander un coup de pouce sur une réaction chimique (par exemple, à la suite d'un attentat) mais sans qu'il vous accorde beaucoup de temps : lors de son test, il n'aura donc pas la jouissance de ses spécialisations sauf si vous trouvez une contrepartie qui le satisfasse.

ÉVOLUTION DES CONTACTS EXISTANTS

Variation de leur loyauté

Ce point relève de la gestion du meneur pour que les PJ n'en soient pas conscients.

La loyauté des contacts baisse quand :

- Les joueurs les sollicitent : une perte d'un point à chaque appel, mais le niveau de base est restauré dès la fin du scénario ;
- Les PJ accomplissent une action qui leur déplait, allant à l'encontre de leurs intérêts, trahissant leur parole ou s'acoquinant avec leurs ennemis.

La loyauté des contacts augmente quand :

- Les joueurs bouclent certaines intrigues secondaires qui aident directement leurs contacts. Pour cela, il suffit d'avoir grisé les deux cercles attenants à la valeur de loyauté du PNJ.

Rappelons enfin que si un contact ayant une loyauté d'au moins 3 points disparaît, le PJ écope d'un point de psychose. L'entretien des contacts devrait se faire à chaque fin d'un scénario.

Perdre des contacts

Il est possible de perdre des contacts de la même façon qu'on les gagne. 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, ou que l'attachement du contact soit réduit au néant (en termes de jeu, qu'il est égal à 0) ;
- Le fait que le contact sait que le PJ joue un double-jeu en restant contact avec un de ses ennemis ;
- Le remboursement de la dette si c'était la base de l'engagement du contact auprès du PJ.

Gestion de la fortune

Les personnages-joueurs sont profondément ancrés dans leur contexte. Une fois la journée de travail terminée, ils se rendent à leur domicile prendre un repos bien mérité, ils jouissent de leurs possessions, en acquièrent d'autres, ils s'adonnent aux loisirs si le temps disponible le leur permet. En cours de partie, il leur faut parfois casser leur tirelire pour acheter des équipements, corrompre des informateurs récalcitrants, soulager leurs bourses face à des malfrats trop patibulaires pour être bravés.

C'est dans ces nombreux cas qu'intervient la gestion de la fortune qui leur a été attribuée lors de leur création.



NIVEAU DE FORTUNE

Ces niveaux de fortune s'échelonnent sur quatre niveaux. Pour les évaluer au mieux, basez-vous sur la description suivante :

Niveau 1 : c'est un état proche de la mendicité, le personnage dispose de peu de monnaie, est hébergé où il peut, s'accommode de moyens de fortune ;

Niveau 2 : grâce à un travail régulier et un métier honorable, le personnage s'en sort correctement, loge dans un appartement indigent qu'il possède en bien propre, même s'il n'est jamais à l'abri d'une pauvreté passagère si le chômage venait à menacer ;

Niveau 3 : un salaire confortable et une certaine aisance matérielle récompense ce niveau de classe moyenne (commerçants, fonctionnaires, artisans reconnus), pouvant jouir des bienfaits de la révolution industrielle et d'une sécurité financière qui fait bien des jaloux ;

Niveau 4 : de par sa naissance, un héritage heureux, l'oisiveté procurée par une rente ou un métier très rémunérateur, le personnage s'est hissé dans les classes les plus aisées et dispose de moyens conséquents, probablement très utiles pour sortir l'équipe d'une bérézina pécuniaire.

Les niveaux de richesse peuvent exceptionnellement changer quand par exemple son détenteur ne peut accéder à sa fortune (un banquier perdu dans la jungle rhodésienne…).

Ces changements sont temporaires, mais peuvent aussi devenir définitifs si le meneur décide d'un événement narratif qui change la trajectoire dudit personnage. Il est si facile d'imaginer un coup financier, ou une crise économique, le naufrage d'une banque, un changement dans la répartition d'un héritage, la découverte d'un trésor dans le sous-sol de sa nouvelle maison…

Ce niveau de richesse reste une indication narrative pour appréhender ce que peut s'offrir ou offrir un personnage (argent de poche, épargne, possessions, attelage, immobilier, train de vie…). Mais parfois, ces niveaux ont leur utilité dans la mécanique des jets de dés.

PRINCIPE DE LA JAUGE DE FORTUNE

Cette jauge de fortune fonctionne de la même façon que la jauge de névrose qui s'articule avec la psychose.

- À chaque achat conséquent qui peut la faire varier, on enlève un point à cette jauge.
- Quand le personnage obtient une rétribution en nature ou en argent, il ajoute un point à cette jauge.
- Quand la jauge atteint son seuil, le niveau de fortune augmente d'un point.
- Quand la jauge tombe à zéro, le niveau de fortune est rétrogradé d'un niveau.

Bien entendu, il est inutile de faire varier la jauge d'un personnage doté d'une fortune de niveau 3 quand il offre une tournée générale dans un bar. Par contre, une telle prodigalité sera sanctionnée pour un niveau de fortune de 2. Quant à un niveau de fortune de 1, cette profusion serait tout bonnement impossible, à moins que…

DÉPASSER SES LIMITES FINANCIÈRES

À moins que le personnage n'entreprenne une action destinée à lui procurer l'argent dont il a cruellement besoin. Il est théoriquement possible de demander une chose qui excède son niveau de fortune, mais il faut recourir au test simple adéquat (Mental pour un montage ou une arnaque financiers, Social pour convaincre un généreux donateur ou prêteur). Quel que soit le résultat du test, le personnage perd un point dans sa jauge actuelle de fortune.

Souvenez-vous aussi que certains contacts ont des moyens financiers bien supérieurs à ceux que vous pourriez espérer et qu'avec le niveau de loyauté adéquat, il pourrait consentir à vous aider…

Interpréter son personnage

Nous parlions de règles dramatiques, comme si nous avions besoin d'arts dramatiques pour réussir nos parties de jeux de rôles. À vous de voir… Mais un scénario où tout le monde emploie le style indirect pour dire ce que fait son PJ peut être des plus roboratifs.

Quelques interrogations, dilemmes jaillissent en cours de jeu quand on conçoit le paradoxe de tout jeu de rôles : le joueur et le personnage-joueur sont des êtres distincts qui n'ont pas la même culture, les mêmes conventions sociales, les mêmes facilités oratoires, les mêmes connaissances et anticipation de l'histoire.

Voici quelques pistes pour trouver votre propre voie.

Fondation

Vous êtes jeune, et vous débutez dans la vie, dit-il. Votre cœur, neuf au monde, et plein de chaleur et de sensibilité, reçoit avidement ses premières impressions. Sans artifice vous-même, vous ne soupçonnez pas les autres d'imposture et, voyant le monde à travers le prisme de votre innocence et de votre sincérité, vous vous imaginez que tout ce qui vous entoure mérite votre confiance et votre estime. Quel malheur que de si riantes visions doivent bientôt se dissiper ! Quel malheur qu'il vous faille bientôt découvrir la bassesse du genre humain, et vous garder de vos semblables comme d'autant d'ennemis !

Lewis,
Le moine, 1796

Commencer par une lecture attentive de votre fiche de personnage est un impératif. Il convient de traduire tous les paramètres de jeu en mots-clés solubles dans une vraie dramaturgie. Expliquons-nous :

- Le personnage est maître en société. De quelle façon cela se manifeste-t-il ? Une beauté diaphane, un magnétisme étrange, une prestance hors du commun, un talent de tribun sans commune mesure ? Ses talents se doivent d'être manifestes.
- Le personnage a une conviction profonde : il est viscéralement antidreyfusard. Après avoir consulté le dossier sur la Plaie de l'Antisémitisme, quels éléments son joueur pourra-t-il extraire pour expliquer cette opposition ? Voici les prémisses d'une histoire personnelle qu'il pourra ressortir au moment opportun.
- Le personnage a un tempérament sanguin avec une inclinaison "personnalité limite". Concrètement, est-ce que cela se voit quand on le côtoie ? Dans quelle mesure le joueur est prêt à en faire un trait essentiel ? Préfère-t-il le ramener à l'arrière-plan et attendre que cela se manifeste quand il est sous stress ?

Bâtir ce qu'on appelle le background et aller au-delà de la fiche de personnage, c'est relier les éléments disparates de son profil pour en faire un tout cohérent, c'est trouver des liants pour que l'on comprenne ses motivations et donc ses actions et ses réactions.

Toujours dans cette optique de s'affranchir du carcan de la fiche, posez-vous quelques questions à son sujet :

- Le PJ assiste à une scène violente. Comment réagirait-il face à cette situation de stress ?
- Le PJ a-t-il déjà été amoureux ? De quelle façon : éperdument, avec tiédeur ? Comment cela s'est-il terminé ?
- Au point de vue alimentaire, quels sont les mets et breuvages qu'il affectionne ?
- À quel point est-il accroché à la réalité de son monde ? Fantasme-t-il des univers lointains ?
- Quelle serait sa devise ? Quelle serait la question ultime qu'il aimerait poser à Dieu, s'il existe ?
- Pour quelle cause ou quel but serait-il capable de s'affranchir et de repousser ses limites ?
- Quelles sont les petites habitudes qui lui sont agréables, ses petits plaisirs de la vie ?
- Préfère-t-il être aimé et aimable, ou détestable et craint ? Quelles expériences l'ont mené à cette conclusion ?

Composition

- Non, que savons-nous vraiment ?
- Vraiment ? Qu'entendez-vous par vraiment, Harker ?
- Je veux dire : de quoi sommes-nous certains ?
- Mais de rien ! De rien mon jeune ami, nous ne sommes certains de rien. C'est bien là le miracle de la foi !

Bram Stocker,
Dracula, 1897

C'est la façon dont vous allez incarner ce personnage. Autrement dit, ce qu'on appelle le roleplay.
C'est tout d'abord se mettre d'accord avec les autres participants sur le mode de communication : allez-vous employer le « je », parler au nom de vos PJ, ou adopter une attitude plus lointaine avec un style indirect ?

Adoptez aussi les mêmes conventions : si vous parlez en cours de jeu, est-ce vous ou votre personnage qui le fait ? Remarque importante quand des joueurs discutent entre eux de la meilleure des stratégies alors qu'ils ont maille à partir avec les crapules de l'histoire. Si le meneur instaure cette règle qui est "ce qui est dit est écouté par les PNJ", on a une partie plus stressante et probablement plus amusante.

Autre convention qu'il faudrait débattre avec le meneur : respecterez-vous les conventions sociales homme / femme, pauvre / riche, jeune / personnes âgées ?
Jouerez-vous à la lettre les convictions de vos PJ, même si ce sont des pourritures d'antisémites ? Bref, quelles concessions ferez-vous pour que le jeu vous soit toujours plaisant ?

Est-ce que vous allez révéler les épanchements de l'âme de votre PJ ou jouer sur ses non-dits, cultiver ses secrets, taire ses pensées ? Le culte du secret fait partie de l'âme de *Crimes* puisque les membres d'une équipe ne vont pas candidement sacrifier toutes leurs priorités sur l'autel du groupe. Par contre, révéler les contradictions et les dilemmes que se pose un PJ est un moment intéressant où l'on étale de savoureux éléments de dramaturgie. C'est bien le but de notre Comédie Humaine !

De quelle façon allez-vous interagir avec les autres PJ ? Aurez-vous des automatismes de vieux couples de héros, digne de ceux de *l'Arme Fatale* ou des *X-Files* ? Aurez-vous des chouchous et des têtes de turcs parmi eux ? Comment ferez-vous évoluer vos relations mutuelles ?

Évolution

La belle endormie gisait à côté de trois cadavres en putréfaction. Un rouge vif, précurseur de la vie renaissante, avait déjà envahi ses joues ; enveloppée dans un linceul, couchée sur sa bière, elle semblait sourire aux objets funestes qui l'entouraient. En regardant ces ossements rongés et ces corps répugnants, qui jadis sans doute avaient été pleins de charme et de beauté, Ambrosino pensa à Elvira, réduite par lui au même état. Au moment où le souvenir de cet acte effroyable lui revint, il fut pris d'une sombre horreur : mais cela ne servit qu'à le conforter dans sa résolution de détruire l'honneur d'Antonia.

Lewis,
Le moine, 1796

L'évolution repose sur le fait qu'un PJ change au cours du temps parce que des éléments de sa fiche ont eux aussi été chambardés, parce que son équilibre mental s'est rompu, parce que des états de folie sont devenus peu à peu permanents.

Il est donc intéressant de considérer entre deux scénarios ce qui a changé pour réajuster le comportement du personnage.

De quelle façon manifestera-t-il ses désordres psychologiques ? La tentation est grande de réagir en roleplay en singeant un maniaque-dépressif mais ces vaines tentatives aboutissent souvent à une caricature de folie. Mieux vaut peut-être raconter quelles sont les réactions, les pensées de son PJ pour signaler aux autres protagonistes à quel point il est en train de craquer.

Une technique intéressante est celle du journal intime. La Belle Époque fut gagnée par une frénésie introspective où chacun couchait ses pensées sur papier. Ce journal pourrait servir de débriefing pour les joueurs, afin qu'ils perçoivent mieux comment leurs personnages ont réagi à tel ou tel événement déterminant.

Révolution

Plus loin que l'évolution, il y a la révolution.
Quand le personnage a subi des troubles suffisamment importants, des événements assez perturbants pour qu'il fasse plaine rase de ce qu'il était avant. Le gain de psychose peut y aider, la perte d'êtres chers (des contacts proches ?) également.

Il est alors possible de prendre le contrepied de certains éléments précédents en ayant changé ses passions, certaines convictions, en envoyant balancer une partie de ses contacts pour en privilégier d'autres.

L'interprétation du personnage change également. Le PJ pourra devenir de plus en plus mauvais, sa part d'ombre prenant lentement le dessus. Mais ce n'est pas un prétexte pour faire n'importe quoi. Le fair play prime et la composition des personnages ne doit pas entraver le plaisir du jeu. Par expérience, si le PJ prend une pente glissante, il est de bon ton de prendre ses distances avec lui et de révéler ses actes ou ses attitudes de façon plus indirecte.




SEINE
Galignani
VII
VIII
VI

Comment mener une enquête

Chapitre 6



Gestion alternative des enquêtes

En résumé le lointain homme primitif : besoin de tuer sans nécessité ni pour se défendre ni pour se venger ni pour voler. J'ai le mari brutal et jaloux que le sang étourdit et qui tue ; j'ai le meurtre par atavisme chez Étienne le meurtre des nerfs, du détraquement nerveux, sans nécessité ni explication possible ; j'ai chez Misard le meurtre bas et sournois pour voler, rôdeur lâche et doux. Enfin, j'ai Cabuche, le meurtre par violence. Le crime sournois de Misard en face de la civilisation qui passe.

Émile Zola,
notes sur la Bête Humaine



Raison d'être de cet ajout

L'une des principales innovations de la deuxième édition est de prendre en compte les moyens utilisés par des enquêteurs pour parvenir à leurs fins.
La première édition encourageait surtout les enquêteurs avant-gardistes, qui avaient pris fait et cause pour les méthodes nouvelles d'investigation : collecte d'échantillons, expertises légistes, bertillonnage et dactyloscopie, ce qui ne reflétait pas les routines habituelles de l'époque, sans pour autant être totalement anachroniques.

Autre problème, ces méthodes étaient le plus souvent rationnelles, ne prenant pas en compte la dimension intuitive, quasi surnaturelle qu'emploient certains enquêteurs très illuminés. Sur le même registre, ces méthodes étaient souvent légales et dédaignaient un aspect essentiel des techniques de l'époque : le recours à la pègre, aux indics, à des façons dont il vaut mieux ne pas parler dans son rapport d'enquête. Enfin, le profilage (terme francisé que nous emploierons à la place de *profiling*) qui servait à brosser un portrait du criminel en fonction des indices récoltés n'apparaissait pas non plus en tant que tel.

Du coup, ce faisceau d'habitudes que nous ouvrons aujourd'hui permet de glaner davantage d'indices, d'élaborer des théories plus diversifiées pour dissiper le voile. Des trouvailles supplémentaires enrichiront le prestige de nos Sherlock Holmes en herbe et les aideront à briller quand il leur faudra rendre leur rapport hiérarchique.

Cette nouvelle règle révolutionne la façon dont sont construites les aventures : elles sont moins dirigistes, empruntent un cheminement moins linéaire, s'articulent davantage autour des indices et des déductions. Du coup, les initiatives, la liberté et la débrouillardise des joueurs sont encouragées.

Les styles d'enquêteur sont là pour combler toutes ces brèches et permettent aux joueurs de mieux appréhender les différentes méthodes pour conclure une enquête.

Les points d'enquête représentent donc la connaissance de l'enquête qu'acquiert un personnage et qu'il améliore à chaque fois qu'il utilise une de ses routines d'enquêteur. Ils ne font pas double emploi avec les compétences propres à l'enquête qui ne sont là que pour résoudre les tests.

Gains et pertes de points d'enquête

Lors des tests

À chaque fois que l'enquêteur se livre à une routine correspondant à l'un de ses styles, il récupère un ou plusieurs points en fonction de la réussite de son action. Généralement, c'est la norme suivante qui prévaut :

- 1 point pour un succès ;
- 2 points pour un succès impliquant deux réussites ou pour une action particulièrement difficile ;
- Perte de un point par échec critique à l'épreuve ;
- Un indice peut donner des points d'enquête dans un ou plusieurs styles différents.

Les jets de dés ne sont jamais nécessaires ; n'oubliez pas qu'un test simple est réussi d'office quand un personnage se montre compétent et exerce son art sans pression et avec le temps qui s'impose. On n'encourage pas les succès exceptionnels, juste le fait de réaliser la bonne chose au bon moment.

Par exemple, Gueslin se charge de retrouver les coquins qui ont terrorisé sa collègue Rachel Attar. Lors de la conception de ce personnage, le joueur l'avait dédié au style de Condé, avant de se raviser pour en faire un Fouineur.

Effectivement, Joseph Gueslin compte désormais plus sur ses contacts dans le milieu criminel que sur les bonnes vieilles méthodes musclées pour faire régner la loi… Pratiquant en traque, il possède à la base deux points dans ce style d'enquête (voir la création des personnages, p.352).

Une première descente dans le milieu pour une entrevue avec un de ses indics lui permet d'acquérir rapidement un troisième point de Fouineur. Ce point n'est gagné que parce que cette action fait avancer réellement l'enquête.



Rivalités pour l'acquisition des points

Par contre, lors de certaines scènes clés, il ne peut y avoir qu'un seul style d'enquêteur qui puisse prévaloir. Par exemple, pour un interrogatoire, il faudra déterminer si cela se fera « à l'ancienne » avec un éventuel passage à tabac, pour contenter le Condé. Ce sera incompatible avec l'approche du Fouineur qui tente de se concilier la confiance de l'interrogé ; ces deux méthodes ne pouvant qu'empêcher le Mentaliste à dresser son portrait du présumé criminel… Dans ces cas, le groupe doit déterminer qui effectuera sa routine, ce qui peut causer des gains de névrose chez les enquêteurs frustrés qui doivent abandonner leur protocole au profit de celui du collègue ! Il ne pourra gagner un point dans le style d'enquête qu'il possède.

Lors des scènes de mise au point entre les PJ au cours desquelles ils discutent des indices qu'ils ont trouvés et des théories qu'ils ont élaborées, on retrouve le même type de confrontation. Chacun donne son point de vue. En fonction des réactions des collègues qui se confirmeront ses indices ou pas, qui se rangeront contre son argumentaire ou pas, le PJ gagne ou perd quelques points de névrose. En effet, ces confrontations de points de vue sur l'enquête en cours se gèrent comme des passions qui amènent à des variations de névrose. Mais comme il n'y a pas de test, il ne peut y avoir de gain de psychose à cause de cela. Si un point de vue parvient à s'imposer, le gain dans le style d'enquête est à envisager (une interprétation surnaturelle donne un point pour l'Illuminé, la déduction venant de l'expertise d'un indice donne 1 point au Limier, etc.).

Dans l'exemple précédent, le débat fait rage dans l'équipe. Gueslin souhaite qu'on lui laisse les coudées franches pour opérer à sa manière sans alerter la préfecture de police. Ses partenaires sont indignés, voulant résoudre le problème à la façon de Condés en mobilisant les forces de Lépine sur les lieux du crime. Gueslin redoute que ce déploiement lui porte préjudice et il a raison : les cerbères du préfet de police auront tôt fait de rendre timorés ses précieux contacts… Il tente d'imposer son point de vue pour éviter de gagner de la névrose.

USAGE DES POINTS D'ENQUÊTE

Ces points permettent au PJ de glaner des indices clés de la scène et en les cumulant, d'aboutir à des preuves qui permettent de conclure l'enquête en apportant un éclairage suffisamment décisif pour que le commanditaire ou les autorités soient convaincues de sa version.

Ces points donnent un accès à certains indices supplémentaires (témoins PNJ, objets, pistes) qu'ils n'auraient eu autrement et qui les aideront grandement.

Enfin, grâce à eux, on gagne certains contacts parmi les PNJ, selon le style d'enquête promu (PNJ criminels, de la police pour les Condés, etc.)…



Par exemple, Gueslin – encore lui – multiplie les auditions de témoins, quadrille la ruelle où Rachel se fit agresser, tel un chien de chasse ruminant les pistes du gibier dans une forêt… Cela amène son total de Fouineur à 4 points : le meneur provoque alors sa rencontre avec un alcoolique qui était là le soir du méfait. Ce témoin est l'indice supplémentaire tant attendu. Cet indice était soit prévu dans le scénario, soit improvisé par le meneur. Gueslin pourra peut-être l'ajouter en fin de scénario à ses contacts.

Pour l'instant, l'infortuné se perd en élucubrations. Les partenaires de Joseph devront se concerter pour savoir comment lui tirer les vers du nez : la méthode forte (Condé ?), analytique (Mentaliste ?) ou jouant sur la connivence de Gueslin avec les marginaux (Fouineur ?). Le témoignage de cet alcoolique pourrait en effet ajouter un point d'enquête dans chacun de ces styles…

QUÊTE D'INDICES

Pour quel intérêt ?

Rien ne change véritablement dans la structure habituelle des scénarios de *Crimes*. Il y a toujours des indices dont la confrontation amène les joueurs / PJ à faire les déductions nécessaires pour résoudre l'enquête. Si un indice est raté par l'équipe, il y a généralement une autre voie qui mène à la résolution de l'affaire.

La seule innovation vient du fait que les indices sont répertoriés et qu'on leur joint une valeur pour jauger des efforts nécessaires pour les découvrir. Bien sûr, le meneur est encouragé à tricher avec ce système autant de fois qu'il le souhaite. Cela permet juste de savoir quelle persévérance est attendue des joueurs pour trouver telle ou telle chose et quels sont les styles d'enquêteurs adéquats pour y parvenir.

Les scénarios deviennent moins linéaires car les joueurs sont amenés à revenir sur leurs pas pour mieux fouiller un endroit, réinterroger un témoin à la lumière d'une nouvelle information. Le meneur peut aussi mieux coordonner les efforts des enquêteurs en fonction de leurs styles. Ainsi, certaines déductions ne pourront aboutir qu'en mettant les indices du Mentaliste, de l'Illuminé et du Condé bout à bout.

Par exemple, si Rachel avait été violentée par un esprit frappeur, il aurait fallu la collusion de l'Illuminé avec un Fouineur ou un Limier pour comprendre quelle force inhumaine aurait été capable d'enfoncer le mur non loin de l'agression.

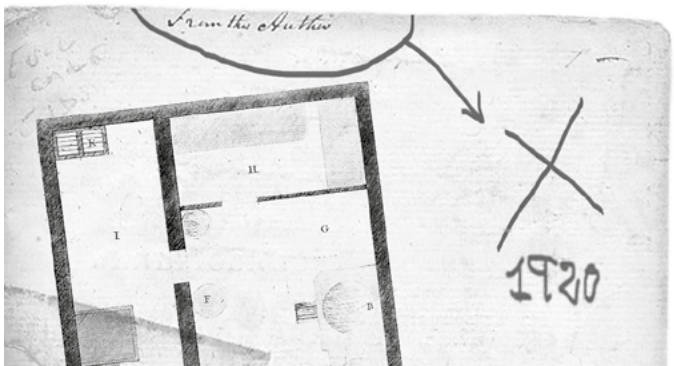
Définitions et principes

À chaque scène, les indices et les déductions sont mis en exergue. Un indice est une trace matérielle (objet, document…), scientifique (prélèvement, empreintes digitales…), un témoignage, un événement qui donne un nouveau sens à l'enquête.
Une déduction est la confrontation de plusieurs indices, une mise en lien qui aboutit à une théorie.

Lors de chacune de ces scènes, le meneur distribue des points d'enquête dans les différents styles des PJ en fonction de leurs actions et des réussites de celles-ci. Les indices sont gagnés à partir d'un certain total.
Les indices bien camouflés demanderont plusieurs points, donc plusieurs tests de suite ou de groupe, et resteront invisibles à un expert qui se contente d'une fouille superficielle. Si le score est insuffisant, les joueurs passent à côté de l'indice.
Peut-être qu'un futur indice ou une future déduction leur mettra la puce à l'oreille et qu'ils reviendront alors terminer le travail.

Bien entendu, certains indices évidents échappent à ce système qui n'a pas vocation à alourdir le système de jeu. Ils sont directement portés à la connaissance des joueurs. Mais au moins, les joueurs auront conscience qu'il ne suffit pas d'être très bon pour exhumer tout ce qu'il y a à découvrir, qu'il faut parfois se donner plus de temps, coopérer et confronter les différents styles d'enquêteur car certains indices ne pourront être récupérés que par un style particulier. Notez que les contacts des PJ ont leur propre style d'enquête.

À la fin du scénario, comme nous l'avons stipulé dans la partie précédente, le cumul des points d'enquête permet de voir si l'affaire est bien résolue, si elle semble suffisamment plausible pour que toute la lumière soit faite.



Par exemple, soutirer un témoignage éloquent de notre alcoolique aidera grandement à avancer dans cette enquête.

En effet, ce dernier révèle que le meneur de la bande a jeté son arme dans la poubelle à côté de laquelle gisait Rachel. Ce témoignage est un indice donnant deux points en Limier : en effet, retrouver l'arme aidera à confondre son propriétaire par ses caractéristiques ou les empreintes qu'il y aura laissées.

S'ensuivent des jets de Traque ou de Larcin pour retrouver cette arme avant de bénéficier des points d'enquête récompensant ce trophée…

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

Exemple d'indice

Indice : la larve de bombyx

- **Limier (3)** et **Fouineur (4)** pour la découvrir dans la gorge.
- **Limier (4)** pour savoir que ce papillon ne pond pas dans les cadavres.
- **Illuminé (5)** pour connaître certains cultes qui utiliseraient la symbolique du bombyx.

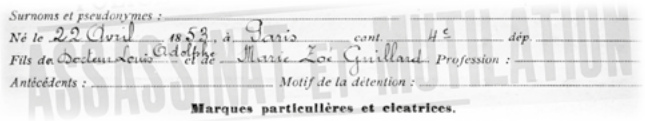
Que faire en cas d'échec ?

Pas de panique !
Plusieurs solutions sont à envisager.
D'abord, trouver un autre biais pour augmenter ses points d'enquête. Si vous devez vous aussi disséquer un noyé sans avoir de médecin dans l'équipe, un de vos contacts pourra s'en acquitter à votre place. Sa compétence donnera le nombre de points d'enquête avec lequel il pourra opérer. Son succès contribuera à l'amélioration de votre score d'enquête.

Ensuite, revenir en arrière sur des lieux, des scènes où vous n'avez pas trouvé grand-chose. Avec un meilleur score, des indices inaccessibles vous permettront de progresser, et de prétendre ainsi réussir ce que vous aviez échoué. Parce que quelque part, vous n'étiez pas « prêt » pour trouver cet indice.
Vous trouvez cela régressif ? Ne pensez-vous pas qu'un policier n'a de cesse de revenir sur la scène de crime pour la regarder sous un jour nouveau, à mesure qu'il s'imprègne de son affaire ?

LES SCÈNES EMBLÉMATIQUES

Crimes a beau être un jeu d'horreur, c'est aussi un jeu d'enquête. Toute histoire de ce type est parsemée de scènes emblématiques qui donnent à l'ensemble une cohérence et un entrain. Afin d'utiliser au mieux les règles complémentaires sur les styles d'enquêteur et la quête d'indices nous avons voulu identifier, décortiquer et vous aider à les mettre en œuvre.


Surnoms et pseudonymes :
Né le 22 Avril 1852, à Paris cant. 4e dép.
Fils de Declercq Louis Adolphe et de Marie Zoé Guillard Profession :
Antécédents : Motif de la détention :
Marques particulières et cicatrices.

La scène de crime

C'est l'endroit même où le crime a été commis. Dans le meilleur des cas, les PJ sont les premiers arrivés. Dans le cas contraire, ils devront espérer que les visiteurs n'ont pas modifié la configuration des lieux. Ce passage du scénario d'enquête est essentiel : il est inséminateur dans le sens où il livre les premiers indices, les premières déductions, il met en place nombre d'éléments du puzzle qu'il faudra assembler par la suite. Certains cinéastes voyaient en elle la « scène originelle » dans laquelle on trouvait, de façon dissimulée, tous les éléments de l'affaire criminelle. Mais chacun n'a pas la même façon d'appréhender ce moment solennel et parfois, déjà, déterminant. Voyez plutôt.

Compétence généralement utilisée : méthodes policières.

- **Le Condé** a tendance à parcourir la scène du crime sans trop fouiller. Il tente de comparer ce qu'il voit avec des affaires connues, en dresse un bilan qu'il pourra communiquer à ses collègues plus anciens pour faire d'éventuels rapprochements. Si on le laisse faire, il dérange le Limier et le Mentaliste en changeant la disposition de certains éléments.
- **Le Limier** adopte une attitude bien différente. Pour lui, c'est la scène totale à partir de laquelle on trouve tous les éléments qui condamnent le coupable. Rien que cela. Il lui faut protéger la scène pour préserver sa mine d'or. Prélèvements des empreintes sur le sol, des débris et des objets éventuels, de sang, d'empreintes digitales, une expertise balistique, de l'entomologie… Rien ne doit lui échapper !
- **Le Mentaliste** voudra prendre des notes sur la disposition des lieux, sur le moment de la journée où s'est déroulé le meurtre ; en faisant un minimum de victimologie, il tentera de comprendre ce qui a pu attirer le criminel, déterminer son mobile apparent. Tout pour faire la première esquisse du coupable idéal.

- **L'Illuminé** se promènera en « sentant » cet environnement morbide ; en réalité, en se livrant à une expertise psychique du terrain. Les moyens peuvent être très variés : transe, pendule, cartes, méditation, prise de stupéfiants… Il compilera les indices qui feraient du crime un acte religieux ou occulte par rapport à la date, au lieu, au mode opératoire, aux symboles présents, à la disposition du corps.
- **Le Fouineur** fouillera la scène en cercles centrifuges, prendra si possible de la hauteur, cherchera des témoins, prendra des photos ou réalisera des croquis. Si on le laisse faire, il dérange le Limier et le Mentaliste en changeant la disposition de certains éléments.

Expertise légale

Nous voici dans une salle d'autopsie ; seuls les PJ les plus courageux assisteront à cette grand messe de la médecine, cet étalage de viande, ces épanchements de sang et de liquides corporels variés, cette auscultation du cadavre qui s'apparente davantage à un viol pour faire l'inventaire de tous les indices in situ.



Compétence généralement utilisée : sciences du vivant.

Certes, seul l'œil expert du légiste permet d'aboutir à des conclusions intéressantes mais tout PJ présent peut lui aussi comprendre certaines choses en regardant de quelle façon la victime a été traitée.

Si toute l'équipe attend le rapport d'autopsie et son verbiage peu compréhensible, elle risque de rater certains éléments importants.

Tout personnage qui regarde l'autopsie gagne 1 point dans le style d'enquêteur de son choix mais en revanche, s'il n'est pas médecin, il gagne 1 point de névrose par demi-heure, ce qui risque de lui faire arriver rapidement à son seuil névrotique. Et il lui faudra rester un nombre de tours minimum laissé à la discrétion du meneur pour gagner le précieux point…

- **Le Condé** est inutile dans cette scène.
- **Le Limier** tentera de guider le médecin légiste pour trouver des plantes, des traces de poison, des insectes qui le renseignerait de façon plus précise sur les lieux, heures précises, circonstances du drame.
- **Le Mentaliste** peut autopsier s'il a la spécialisation médicale adéquate ; en reconstituant la façon dont le meurtre s'est passé, il pourra tirer quelques conclusions sur le profil du tueur.
- **L'Illuminé** aura sans doute un moment de trouble dans ce temple de la mort qu'est la morgue ou l'amphithéâtre d'anatomie ; c'est peut-être un moment où l'âme quittera définitivement le corps et toute dissection troublera le contact avec cette dernière. Ainsi, si le Mentaliste réalise son autopsie, il gène l'Illuminé.
- **Le Fouineur** s'intéressera probablement aux objets possédés par le défunt, et tentera de déterminer s'il lui manque quelque chose qui aurait été pris par le tueur et expliquerait en partie son mobile, génant aussi le Limier ou l'Illuminé.

Recueil de témoignages

La difficulté pour les joueurs est de savoir dans quelle mesure ils peuvent accorder un crédit à des témoins subjectifs, parfois choqués, rarement neutres et qui sont le jouet d'une imagination débridée.

Compétence généralement utilisée :
méthodes policières et/ou société.

- **Le Condé** recueille les témoignages des personnes interpellées sur les lieux du drame, en notant de façon objective leurs dires dans des fiches prévues à cet effet. Sa présence en tant que représentant des forces de l'ordre suffit à calmer le témoin.
- **Le Limier** demande de nombreux détails, quitte à harceler le témoin. Cependant, le témoin est tributaire de ses passions, de ses priorités ; il aura noté certaines choses sans intérêt et loupé des indices essentiels.
- **Le Mentaliste** aura toutes les peines du monde à calmer les ardeurs du Limier et du Condé pour apaiser la victime, conscient du choc traumatique qu'elle a éventuellement vécu. Son expertise sur la personnalité du témoin aidera à savoir dans quelle mesure on peut lui faire confiance. S'il possède la spécialisation, il pourra recourir à l'hypnose pour clarifier les doutes quant à la véracité de ses dires. Le Mentaliste entrera en concurrence avec le Limier et le Fouineur qui modifient le comportement du quidam.

- **L'Illuminé** est peu utile pour cette scène.
- **Le Fouineur** peut tenter de faire l'homme du cru pour duper le témoin sur son appartenance à la police. Il peut donc se rapprocher de celui-ci, calmer ses craintes, se lier à lui pour avoir davantage de confidences. Mais si le Condé est déjà intervenu, cela risque de ne pas fonctionner (perte d'une réussite sur ses jets).

Descendre dans le milieu criminel

Il faut savoir descendre parmi les hyènes pour avoir de précieux renseignements restés hors de portée des indicateurs et autres agents infiltrés. Il est des murs qui n'ont pas d'oreilles surtout dans le milieu du crime. Aussi, les PJ sont parfois contraints de se mouiller et de patauger dans la fange, pour se renseigner ou pour procéder à une interpellation dans le curieux écosystème des délinquants.

Pour des PJ qui ne sont ni du milieu criminel, ni des enquêteurs chevronnés comme le Condé ou le Fouineur, évoluer dans un environnement où la peur et la suspicion sont reines confère un gain d'un point d'angoisse et de névrose. De plus, ne pas posséder les codes sociaux de ces endroits anxiogènes est un handicap : **tout test basé sur les compétences Société ou Traque se voit pénalisé d'un ou plusieurs dés de Potentiel.**

Compétence généralement utilisée : traque ou société.

- **Le Condé** ne connaît que la descente de police, une patrouille fortement armée arrivant dans les bas-fonds par inadvertance, avertie par une quelconque balance qui œuvre rapidement, qui repart tout aussi vite, faisant un usage proportionné de la force, même si la tentation est toujours grande de remplir le fourgon hippomobile dépêché sur les lieux plus que de raison.
- **Le Limier** est très souvent à côté de la plaque dans ce genre d'opérations. Le fait de ne plus posséder un environnement dans lequel il peut s'exprimer sans crainte, sans inquiétude, lui pose problème. Pour refléter cela, le Limier gagne un point d'angoisse et de névrose.
- **Le Mentaliste** aura parfois l'impression malsaine de se retrouver dans la cour de son hôpital, tant les affections nerveuses sont communes dans ces milieux. Mais à l'instar du Limier, le fait de ne pouvoir être en sécurité lui mine le moral, avec pour conséquence le gain d'un point d'angoisse et de névrose.
- **L'Illuminé** peut servir à guider le groupe s'il a un quelconque talent pour repérer intuitivement quelqu'un ou quelque chose. Par contre, il ne subit pas le malus lié à la Société et à la Traque.
- **Le Fouineur** retrouvera sans doute au mieux un environnement qui était ou demeure le sien, au pire des endroits dans lesquels il a déjà évolué à maintes reprises. Il ignore les problèmes psychologiques ou de compétences décrits ci-dessus. Sa méthode : le mimétisme, le travestissement afin de faire « couleur locale ». Sa maîtrise de l'argot, des rites et de la gestuelle propre au milieu criminel sera d'un grand secours. Mais il est gêné par l'intervention de tous les autres styles.

Interrogatoire de suspect

L'interrogatoire devrait vous fournir des scènes d'anthologie. Ce sont des points d'orgue où le complice donne des indices essentiels, où le coupable avoue et prépare son chemin de croix vers l'échafaud. Ce sont des moments d'intenses révélations gagnées de haute lutte à la pointe de la plume, de la langue ou de l'épée. La justice de la Belle Époque sanctifie encore l'aveu arraché sur les lieux de l'interpellation ou dans les recoins d'ombre des commissariats.

Or, les choses ne sont pas si simples. Rien ne serait aussi perturbant que d'arracher de faux aveux de la part d'un suspect fragile, impressionnable, qui se rétracterait à raison par la suite. Mais l'interrogatoire ne sert pas qu'à l'aveu mais aussi au renseignement. La question cruciale qui se pose est : dans quelle mesure puis-je accorder une valeur aux dires de l'accusé ? Et surtout, quel moyen employer pour atteindre mon objectif : la douce ou la forte ?

Chaque style d'enquêteur aura sa part de réponse pour parvenir au meilleur compromis. Sauf que le compromis est rarement possible, au vu des styles très opposés qui les séparent. Voyons plutôt.

Compétence généralement utilisée :
société ou méthodes policières.

- **Le Condé** pose souvent des questions directes, répétitives, dans une mise en scène basée sur une pression croissante, un chantage, voire parfois, si l'intime conviction est trop grande (ou si le suspect présente un quelconque « vice » qui le trahirait) le passage à tabac, qui acquiert ses lettres de noblesse dans cette « Belle Époque » peu regardante des droits de l'homme. Sa manœuvre empêche toutes celles des autres styles d'enquêteur, sauf le Limier.
- **Le Limier** est pragmatique. Pas de verbiage inutile, l'interrogatoire suit le même sens du protocole que ses autres investigations. Il utilise souvent des photos de la scène de crime, des pièces à conviction, tentant soit d'amener le suspect à l'évidence de sa culpabilité et donc à l'aveu,

soit de lui faire reconstituer les pièces manquantes de son puzzle meurtrier. Sa méthode peut coexister avec celle d'un Condé : s'ils réussissent tous deux, ils gagnent chacun des points dans leurs styles d'enquête.

- **Le Mentaliste** regarde davantage ses collègues procéder, scrutant le langage corporel, analysant le champ lexical du prévenu, cherchant à comparer le « patient » qu'il a en face de lui par rapport au profil qu'il a minutieusement constitué. Son but est souvent davantage de comparer, rapprocher ou éloigner l'interrogé et le criminel tel qu'il l'imaginait. Mais dans la phase préparatoire de l'interrogatoire, le Mentaliste aidera à déterminer la meilleure méthode pour faire craquer le suspect (pression, chantage, rapprochement, cordialité). Ses observations seront aussi utiles pour appréhender la vérité ou le mensonge, notamment le recours à l'hypnose même s'il n'a aucune valeur formelle ou juridique. Ses observations sont compliquées par l'intervention d'un Condé (il ne peut alors gagner de point dans son style d'enquête).
- **L'Illuminé** dispose parfois de l'hypnose ou d'une ribambelle de procédés plus ou moins abracadabrantesques pour traquer la part de vérité ou de mensonge. Parfois, son côté éventuel de charlatan peut aider à déterminer quel sera le meilleur baratin pour amener l'interlocuteur dans la direction qu'on veut qu'il prenne. Même remarque sur son impossibilité à œuvrer en même temps qu'un Condé.
- **Le Fouineur** reste fidèle à sa proximité avec le criminel. Il manipule le suspect en lui faisant miroiter des remises de peine, des aides illusoires de la part du « milieu », lui assure du fait que lui aussi s'est retrouvé dans la même galère mais qu'en acceptant de coopérer, il a sauvé la mise… Quitte à le respecter, le louer, le flatter, pourvu qu'il parle ! Même remarque sur son impossibilité à œuvrer en même temps qu'un Condé.

Planque

C'est en fait la surveillance exercée par des enquêteurs sur un lieu en espérant un flagrant délit, en consignant les faits et gestes d'un suspect, en tentant de l'interpeller à la sortie de chez lui. Pas de mystère, tout le monde est capable d'attendre patiemment, quel que soit le style d'enquêteur.

Quelques « trucs » peuvent aider.

Pour surveiller si une porte est utilisée, dans le canon de la serrure, on installe une feuille sèche. Au relevé, si elle est détruite, c'est qu'on a usité ladite serrure. Pour les grilles de fer, nouer un cheveu de femme – presque invisible – autour des barreaux qui se rejoignent est un procédé fort courant.

Si les personnages joueurs se trouvent dans un lieu où se commet un délit caché, comme un tire-laine qui dérobe une bourse, ils le repéreront de la façon suivante.
Il s'agit d'un simple test en opposition entre la compétence physique de traque et la compétence physique de larcin [discrétion] pour le délinquant.

Compétence généralement utilisée : larcin pour se cacher, traque pour ne pas perdre la trace de la cible.



Filature

La filature consiste à prendre en chasse un suspect de façon furtive. Si l'on brise cette furtivité, on est repéré : on risque alors le combat ou la poursuite. Le but est soit de s'approcher pour interpeller l'individu, soit de s'enquérir de sa destination ou de ses habitudes.

Débusquer un suspect en cavale peut se faire grâce aux fichiers d'état civil, de l'armée, de la Poste, des hôpitaux... Cela se fait par un test mental de sciences de l'homme [administration]. Perquisitionner au domicile devient la suite logique de ces recherches, avec tous les dangers que cela comporte. À moins qu'un personnage ne dispose d'une taupe ou d'un indicateur fiable, qu'il pourra appeler en tant que contact.

Il se peut qu'une filature soit nécessaire dans le cadre de la recherche et de l'identification du criminel, premier pas dans la présomption de culpabilité. On recherche la preuve d'une cachette, d'une liaison, d'un domicile, d'une connivence, voire d'une innocence.

On résout ce cas en faisant un test en opposition entre la compétence physique de traque [pistage] et la compétence physique de larcin [camouflage, déguisement...]. Tout dépend si ce sont les enquêteurs qui sont dans le rôle actif (traque) ou dans le rôle passif (surveillance, filature).
Un échec de la part des poursuivants signifie la perte de la trace de l'individu traqué. L'utilisation de chiens tels le doberman ou le golden retriever permet au propriétaire de devenir maître dans la compétence traque.

Des séances d'identification peuvent être organisées pour rafler quelques suspects possibles, à confronter avec des témoins ou des indices pertinents. On peut également demander à un artiste de fabriquer un portrait-robot conformément à la déposition des témoins éventuels. Les trombinoscopes, qui bénéficient des progrès de la photographie, sont des outils perfectionnés par la police londonienne, mais aussi par la préfecture de Paris puisque ces portraits font partie des fiches anthropométriques de Bertillon.

Compétence généralement utilisée : traque et larcin.

- **Le Condé** n'apporte rien de particulier. On espérera juste qu'il opère sa filature sans montrer son uniforme.
- **Le Limier** n'apporte rien de particulier.
- **Le Mentaliste** note le comportement du suspect, tente d'apercevoir ses traits. S'il veut gagner son point de style d'enquête, il prendra davantage de risque, et aura besoin de deux succès pour préserver sa furtivité.
- **L'Illuminé** pourra retrouver le prévenu si on perd sa trace. Il pourra aussi profiter de sa proximité pour avoir des flashes, des hallucinations qui corroboreraient le lien entre l'individu et le meurtre.
- **Le Fouineur** peut s'infiltrer, se grimer, se cacher et tenir une filature très longtemps. Son haut niveau de traque devrait lui permettre de mettre en exergue ce genre de talents.

Poursuite

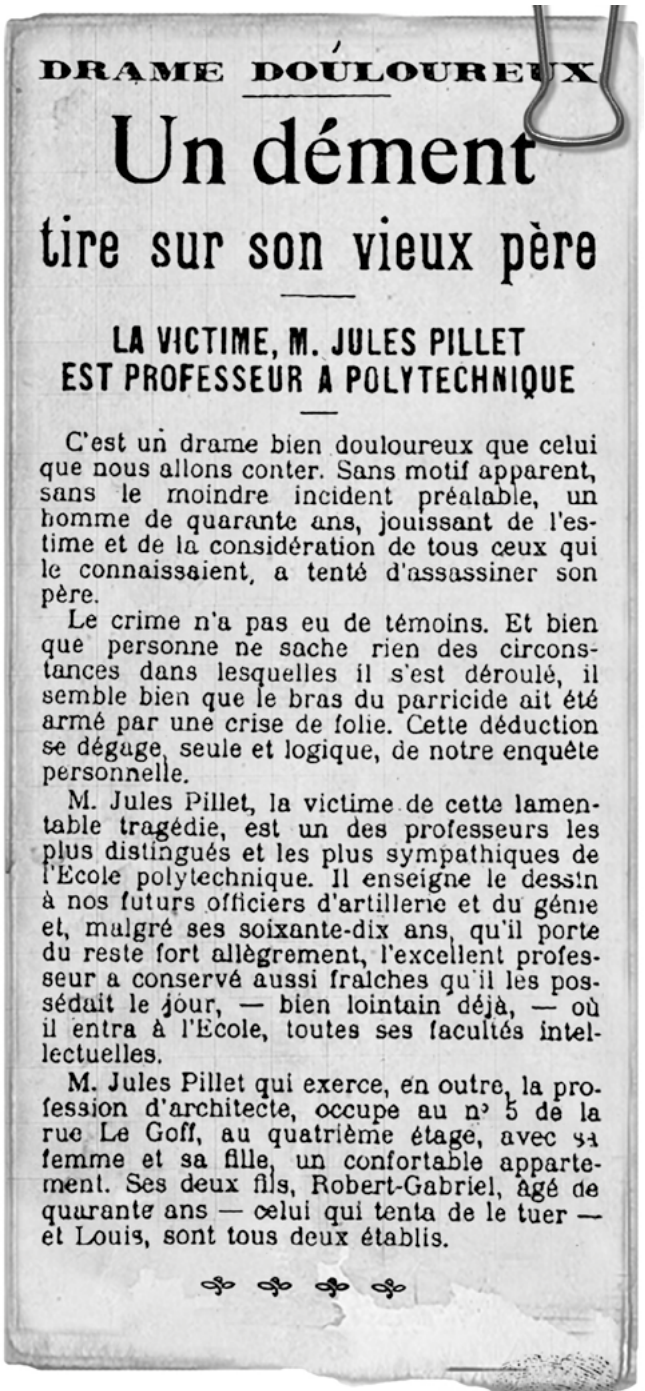
Une scène traditionnelle car les suspects aiment peu se rendre sans tenter de prendre la poudre d'escampette. Mais simuler une poursuite par de banals jets de physique [sport] en opposition, c'est ne pas prendre en compte la richesse de la mise en scène qu'on peut alors mettre en place. La poursuite se doit d'être attrayante et distrayante, mais aussi tendue. Le décor et les aléas ont donc toute leur place pour pimenter l'action.

Compétence généralement utilisée : sport.

Gunfight

Sous ce terme un peu tapageur, on parle des échanges nourris de tirs à armes à feu, dans un décor propice aux cachettes, aux courses folles, aux morceaux de bravoure. Le temps des Westerns est révolu et pourtant, le gunfight est tout à fait envisageable dans notre Belle Époque pas si policée qu'il n'y parait. Rappelez-vous de l'apothéose de l'affaire de la Bande à Bonnot, un Far West en pleine banlieue parisienne…

Compétence généralement utilisée : combat.



DRAME DOULOUREUX

Un dément tire sur son vieux père

LA VICTIME, M. JULES PILLET EST PROFESSEUR A POLYTECHNIQUE

C'est un drame bien douloureux que celui que nous allons conter. Sans motif apparent, sans le moindre incident préalable, un homme de quarante ans, jouissant de l'estime et de la considération de tous ceux qui le connaissaient, a tenté d'assassiner son père.

Le crime n'a pas eu de témoins. Et bien que personne ne sache rien des circonstances dans lesquelles il s'est déroulé, il semble bien que le bras du parricide ait été armé par une crise de folie. Cette déduction se dégage, seule et logique, de notre enquête personnelle.

M. Jules Pillet, la victime de cette lamentable tragédie, est un des professeurs les plus distingués et les plus sympathiques de l'École polytechnique. Il enseigne le dessin à nos futurs officiers d'artillerie et du génie et, malgré ses soixante-dix ans, qu'il porte du reste fort allègrement, l'excellent professeur a conservé aussi fraîches qu'il les possédait le jour, — bien lointain déjà, — où il entra à l'École, toutes ses facultés intellectuelles.

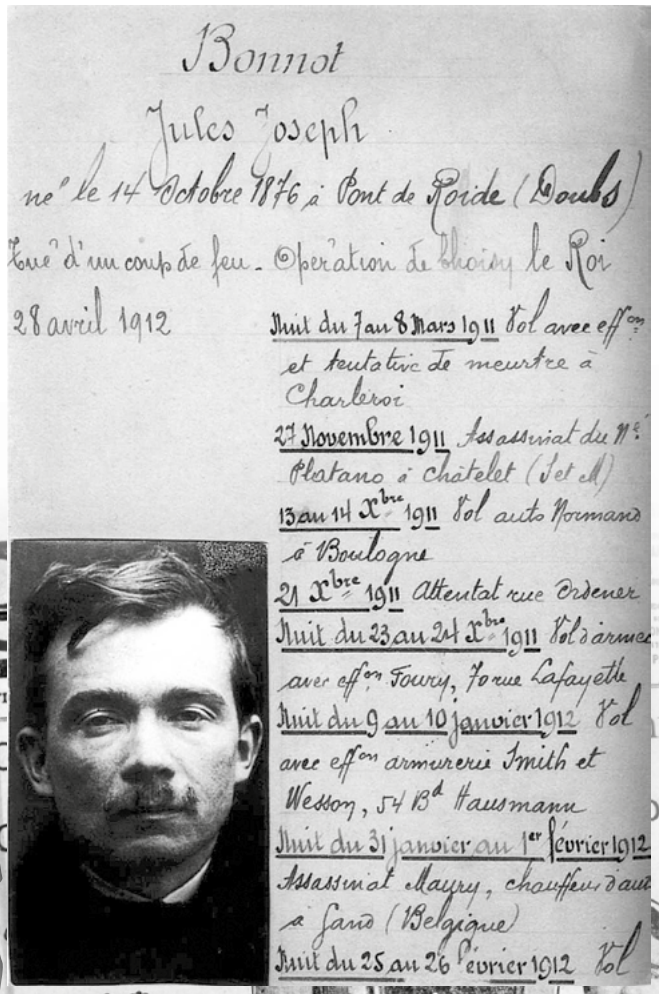
M. Jules Pillet qui exerce, en outre, la profession d'architecte, occupe au n° 5 de la rue Le Goff, au quatrième étage, avec sa femme et sa fille, un confortable appartement. Ses deux fils, Robert-Gabriel, âgé de quarante ans — celui qui tenta de le tuer — et Louis, sont tous deux établis.

Procès

Voilà mon crime, messieurs, et il sera puni avec d'autant plus de sévérité que dans le fait, je ne suis point jugé par mes pairs. Je ne vois point sur les bancs des jurés quelque paysan enrichi, mais uniquement des bourgeois indignés.

Julien Sorel devant les Assises Stendhal,
Le Rouge et le Noir, 1830

La scène du procès est popularisée par bon nombre de films et possède sa dramaturgie propre.
Est-ce que les suspects arrêtés par les enquêteurs sont bien les coupables, est ce qu'ils se soustrairont au bras armé du tribunal ? Le procès est aussi une indication sur la réussite de ladite enquête. C'est dans ces directions que nous partons.


Bonnot
Jules Joseph
né le 14 Octobre 1876 à Pont de Roide (Doubs)
Tué d'un coup de feu - Opération de Choisy le Roi
28 avril 1912
Nuit du 7 au 8 Mars 1911 Vol avec effon et tentative de meurtre à Charleroi
27 Novembre 1911 Assassinat du Mc Platano à Châtelet (Set et M)
13 au 14 Xbre 1911 Vol auto Normand à Boulogne
21 Xbre 1911 Attentat rue Ordener
Nuit du 23 au 24 Xbre 1911 Vol à armée avec effon Fourny, 7 rue Lafayette
Nuit du 9 au 10 janvier 1912 Vol avec effon armurerie Smith et Wesson, 54 Bd Haussmann
Nuit du 31 janvier au 1er février 1912 Assassinat Mayry, chauffeur d'auto à Jard (Belgique)
Nuit du 25 au 26 février 1912 Vol

Raymond Callemin, dit « la Science », aurait pris part aux affaires de la rue Ordener, de Montgeron et de Chantilly.

Avec lui ont été arrêtés ceux qui lui donnaient asile rue de la Tour-d'Auvergne, Pierre Jourdan et sa maîtresse la femme Clément.



LA COUR DU N° 48 DE LA RUE DE LA TOUR-D'AUVERGNE
1. Couloir de la maison, où fut arrêté Raymond Callemin. — 2. Bicyclettes de Jourdan, dit Clément, et de Raymond Callemin. — Dans les médaillons : en haut, Raymond Callemin ; en bas, Jourdan, dit Clément.

- **Le Condé** fera le tri des informations entre celles qui peuvent être révélées au public, et celles qu'il faudra taire.
- **Le Fouineur** risque de révéler certaines scènes qui sont en marge de l'acceptable, du moins par la loi. Attention à cela, sinon son témoignage pourrait se voir minorer d'une ou de plusieurs réussites en fonction de la bourde.
- **L'Illuminé** n'est pas non plus très populaire et le meneur déterminera si le tribunal est réceptif à ses élucubrations.
- **Le Mentaliste** subira le même sort.
- Finalement, **le Limier** est le seul à facilement tirer son épingle du jeu en rajoutant du crédit aux indices et déductions formulées.

Quelle que soit la sévérité du tribunal choisi, il faudra que des experts puissent se prononcer sur la responsabilité du coupable au moment du délit. En reprenant nos exemples précédents, nous constatons que la tâche est ardue :

- Un homme habité par un instinct carnassier fort, décelé par la phrénologie, est-il pleinement responsable ?
- Un somnambule ou un homme sous l'emprise de l'hypnose peut-il être condamné à mort ?
- Une épouse irréprochable, cédant à la folie meurtrière contre son mari infidèle, est-elle excusable ?
- En bref, est-ce que le libre arbitre est possible dans un monde aussi tortueux que celui de *Crimes* ?

La réponse apportée par le verdict dépend de la nature du crime et de la personnalité, de la responsabilité du criminel. Voici quelques pistes pour les sanctions infligées par les tribunaux :

- Le traitement moral passant par le travail, l'éducation et la discipline dans les maisons de force, d'arrêt ou de correction. Des libérations conditionnelles sont envisageables en cas de bonne conduite.
- Le traitement physique par lequel le corps médical tente d'éliminer les pathologies du crime : internement avec sédatifs, mutilations pour les violeurs (pratiques cependant rarissimes).
- L'élimination pure et simple des individus dangereux par la peine de mort ou le bagne, pour éviter tout risque de récidive.

En France, la peine de mort sanctionne les délits suivants : le meurtre homicide (spontané), l'assassinat (prémédité), le parricide, l'infanticide, l'empoisonnement, l'avortement. Elle s'accomplit généralement par la guillotine.















Méthodes policières

Pourquoi un manuel de police scientifique ?

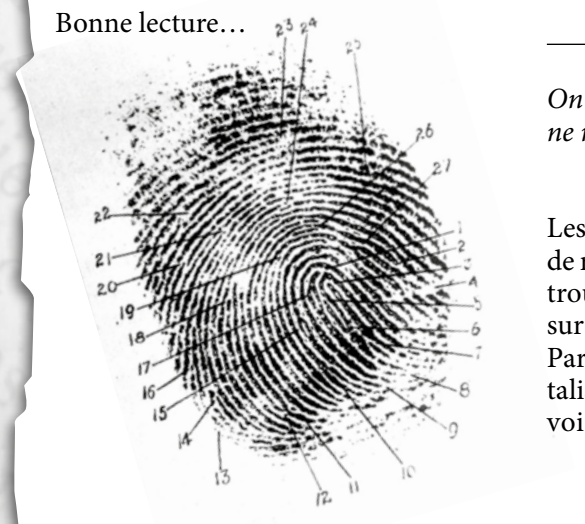
Notre intention n'est pas de vous transformer en Experts à la Belle Époque. Ce manuel répond déjà à votre saine curiosité, celle de savoir ce qui se faisait ou pas en matière d'enquête dans les années 1900. Ainsi, vous chassez les anachronismes gênants, de ceux qui font retomber le soufflet de l'ambiance.

Ensuite, parce que pour nous immerger dans l'ambiance, nous avons besoin de savoir-faire précis, de gestes à reproduire. Nous incarnons mieux nos PJ, dans un délice de simulationniste. En effet, pour le plaisir de tous, une description enlevée d'une autopsie ou d'un relevé d'indices avec aide de jeu permet d'asseoir l'ambiance souveraine que nous souhaitons partager dans *Crimes*.

Enfin, le meneur s'inspirera de ces connaissances pour détailler les indices qu'il laisse en cours de scénario. Les joueurs s'approprieront cette lecture pour tirer eux-mêmes les conclusions qui s'imposent.

Le manuel s'articule autour de grands moments de l'investigation criminelle, avec des encadrés détaillant les procédés en vigueur.

Bonne lecture…



Mener l'enquête

Les enquêtes de *Crimes* ne sont pas purement procédurières. On peut s'écarter des sentiers battus. Cependant, certaines intrigues retorses peuvent bénéficier de la démarche suivante héritée des manuels de criminologie.

- 1. **Collecter** les données du problème : témoignages, relevé d'indices, auscultation de la scène du crime.
- 2. **Construire** une hypothèse : qui ? Quelle est la nature de l'acte ? Où a-t-il été commis ? Y a-t-il des complices ? Quel peut être le mobile ? Comment a-t-il été réalisé ? À quel moment ?
- 3. **Vérifier** l'hypothèse : résumer les témoignages et mettre à jour leurs contradictions, vérifier les emplois du temps des suspects, chercher les renseignements auprès des experts.

Il est indispensable que les joueurs prennent des notes au cours de leur aventure.

À la fin, ils devront opter pour l'explication la plus crédible en espérant que celle-ci retranscrive la vérité, à moins qu'ils ne soient prêts à subir leur premier fiasco judiciaire...

Les lieux du crime

On ne voit que ce que l'on regarde et on ne regarde que ce que l'on a dans l'esprit.
Alphonse Bertillon

Les PJ n'ont pas toujours la possibilité de retourner sur les lieux du crime pour trouver les indices qui les conduiront sur la piste du criminel.
Par conséquent, il importe d'immortaliser cette scène, dans le but de pouvoir l'étudier à volonté par la suite.

Pour ce faire, vous pourrez recourir à la photographie ou, faute de mieux, au dessin (qui requiert plus de temps). À cette fin, nous vous délivrons un protocole type des tâches à exécuter pour garder trace des lieux.

Garder trace du lieu du crime

Tracer le plan

Gain dans tous les styles d'enquête sauf pour l'Illuminé.
Pour commencer, vous pouvez relever le plan des lieux environnant, c'est-à-dire l'emplacement de la maison, immeuble, rue dans le quartier : localisation des cours, murs, jardins, squares, maisons ou immeubles voisins, ce plan vous permettra de connaître les possibilités d'arrivée et de fuite du criminel.

Après ça, vous pourrez dessiner le plan d'ensemble de la scène de crime. Si le lieu du crime est la pièce d'un appartement ou d'une maison, il sera utile de relever l'emplacement des portes, fenêtres, mais aussi la situation des meubles. En cas de meurtre commis dans la rue, pensez à situer l'entrée ou la fenêtre des logements les plus proches, voire des commerces. Cela pourra vous aider ensuite. Pensez à noter les dimensions du lieu, les distances entre les meubles…

Enfin, n'oubliez pas de situer le corps et les objets les plus proches du corps dans leur environnement. Relever les distances par rapport aux éléments les plus proches (portes, fenêtres, meubles…) : cela pourra vous apporter des informations utiles par la suite.

La photo métrique selon Alphonse Bertillon

Un des pionniers français de la police scientifique, Alphonse Bertillon, développa la photographie comme moyen de relevé les indices.

Afin de relever rapidement les plans de la scène de crime, il créa une technique nécessitant un appareil photo constitué d'une chambre de forme carrée, montée sur un trépied de hauteur ajustable.

Une fois prises, les épreuves devaient être juxtaposées à des cadres préformatés munis d'échelles graduées.

Les policiers recouraient aussi à des abaques redresseurs qui permettaient de tracer un croquis planimétrique. En effet, grâce à ce procédé, ils pouvaient dessiner un plan d'architecte (de la scène de crime) à partir des photos prises.

Dessin ou photo des lieux

Gain dans tous les styles d'enquête.
L'investigateur pourra ensuite photographier ou à défaut dessiner (ce qui requiert plus de temps) les lieux : ça vous apportera un complément d'informations par rapport aux plans.

Environnement, scène de crime, corps et objets pourront être photographiés, si possible sous différents angles, afin de pouvoir visualiser et étudier le mieux possible la scène une fois que vous l'aurez quittée.

Vous pourrez aussi porter votre attention sur les indices eux-mêmes. À l'extérieur, il pourrait être judicieux de prendre des photos ou de dessiner les traces de pas, les fenêtres ou portes fracturées, les objets ayant servi à entrer, l'arme supposée du crime… À l'intérieur, vous pourriez photographier les traces de sang sur le sol ou les murs, les traces de mains quand elles sont très visibles…

Dessin ou photo du cadavre

Gain dans tous les styles d'enquête.

La photo judiciaire selon Alphonse Bertillon

Alphonse Bertillon, toujours lui, développa la photographie comme moyen de relever les indices. Ces images donnaient à voir les éléments matériels du crime : posture du cadavre, état général du corps, emplacement des objets et éventuellement des armes.

Il mit au point une méthode. Il préconisait de prendre le corps en hauteur, afin d'avoir une vue d'ensemble du cadavre et des objets les plus proches. Pour cela, il fallait utiliser un appareil placé en position renversée, à 1m65 du sol.

Ensuite, il fallait photographier le cadavre à hauteur du sol, en vue latérale pour prendre le profil droit, puis le profil gauche du corps. Ces plans livrent des détails sur l'état du corps : coupures, ecchymoses, plaies par balles…

Il est recommandé de photographier d'abord le cadavre tout entier afin de fixer la posture.
Ensuite, vous pourrez photographier les détails: état des vêtements, meurtrissures (coups, traces de strangulation…).

Protéger une scène de crime

En cas de délit grave, les forces de l'ordre veillent spécialement à ce que l'état des lieux soit maintenu sans changement et à ce que personne ne touche au corps, pièces à conviction, locaux, traces, etc., jusqu'à l'arrivée de la justice.

Si le crime a été commis dans une chambre, tous les accès, portes, ouvertures de cette chambre seront fermés et, si possible à surveiller.

Si les locaux ne peuvent être fermés à clef, ils seront, en tout cas, gardés par un planton.

Si le crime a été commis dans une maison isolée ou en plein champ, l'accès des lieux sera interdit au public sur un rayon d'au moins 50 m alentour. L'accès des lieux sera défendu à toutes les personnes qui n'ont rien à faire avec l'enquête (journalistes !). Les agents de police ou gendarmes découvrant le crime ou appelés à le constater, s'abstiendront de toucher ou de remuer les meubles, ustensiles, et, surtout, les objets à surface polie se trouvant sur les lieux.

Ils veilleront à ce que rien ne soit dérangé, touché, enlevé ou effacé avant l'arrivée du juge. Défense absolue de toucher aux cadavres. Éviter le plus possible de marcher dans le rayon gardé. Indiquer dans les rapports les noms des personnes qui sont venues sur le lieu du crime avant le juge. Le maire fera savoir à la population, en cas de crime, de laisser toutes choses dans l'état où elles étaient lors de la découverte, placera un garde et fera aviser le juge de paix le plus rapidement possible.

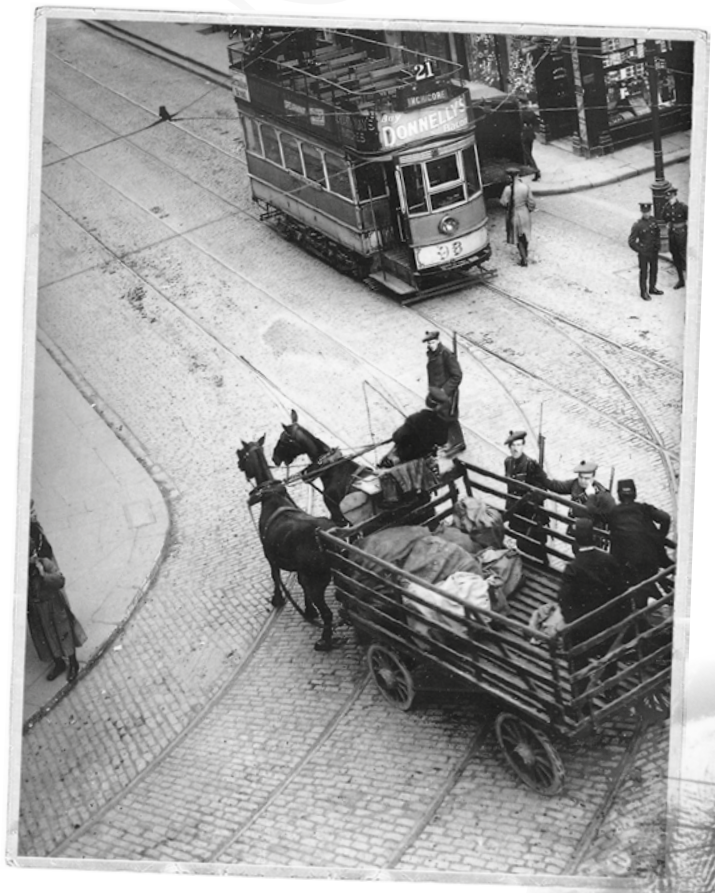
Récolte d'échantillons

Gain dans les styles Limier et Illuminé.

D'après le principe d'échange de Locard, tout auteur d'un délit laisse des traces et emmène avec lui des éléments de son environnement. Il faut donc passer la scène du crime au peigne fin pour trouver les premières pistes.

Le relevé d'indices se fait avec le potentiel mental combiné aux compétences d'intrigues (méthodes policières). Les indices les plus voyants sont automatiquement repérés ; il est d'usage de décrire aux joueurs le mobilier, l'environnement général et de leur livrer les indices selon les endroits fouillés. La récolte des indices doit être méthodique, avec un examen méticuleux décrivant des cercles concentriques à partir du centre de la pièce.

L'enquêteur minutieux devra se munir d'une pince à prélèvement et d'un matériel adéquat pour conserver ces précieux échantillons.



Les empreintes

Une fois les plans reproduits et les premiers échantillons prélevés, l'investigateur porte son attention sur les traces de pas, de mains, de sang… qui sont autant d'indices qui l'aideront à confondre l'auteur du crime.

Les empreintes de pieds nus ou de pieds chaussés

Vous pouvez tout d'abord mesurer les distances entre les empreintes : en cas d'étude de celles-ci, il faudra penser à relever celles de la victime pour les différencier de celles du ou des criminels. La mesure des empreintes pourra vous donner des indications sur l'allure du suspect, mais aussi sur son sexe, sur les particularités de ses pieds.

En effet, plus rapide est l'allure, plus l'écart entre les pas est important. Des distances plus courtes, associées à des empreintes plus petites, peuvent être ceux d'une femme ou d'un enfant.

Par la suite, il peut être instructif d'étudier les empreintes elles-mêmes qui peuvent livrer des informations sur le criminel. Ainsi, des empreintes d'orteils fines et longues sont plus souvent produites en marchant. Des empreintes élargies peuvent indiquer le port d'un fardeau par le criminel.

De plus, en étudiant les empreintes des pieds nus vous pourrez connaître leurs particularités : pieds plats, pieds cambrés, verrues…

Il en va de même pour l'étude des empreintes de pieds chaussés, grâce à laquelle vous connaîtrez peut être les particularités de la chaussure : usure ou déchirure de la semelle, nombre et dispositions des clous.

Techniques de mesure des empreintes de pied

Si le tueur a laissé des empreintes de pieds dans le sang, enduire les pieds du suspect d'encre rouge et lui demander de marcher sur une feuille blanche.

Si le tueur a laissé des empreintes de pieds dans la poussière ou la suie, saupoudrer les pieds nus avec de la poussière de mine de plomb, puis lui demander de marcher sur une feuille blanche.

Penser à demander à la personne de marcher et de courir sur des feuilles.

Comparer aussi les écarts entre les empreintes.

Les techniques de reproduction des empreintes

Photographier les empreintes avec du verre dépoli parallèle aux empreintes.

Poser une vitre verticalement à côté de l'empreinte, coller du papier au verre et reproduire ainsi l'empreinte à partir du reflet.

Poser une ceinture de carton ou de planchette autour de l'empreinte ; puis appliquer une toile à décalquer sur verre surélevé ; il est possible de fabriquer du papier calque en frottant légèrement du papier blanc avec un corps gras.
Suivre, avec une plume d'encre noire, le contour de l'empreinte, directement sur le verre posé sur le support de bois ou de carton.

Pour les empreintes de pieds chaussés, recouvrir d'une toile très chaude après l'avoir huilée avec un pinceau, puis verser de l'acide stéarique (l'acide stéarique est un corps gras présent à l'état naturel dans plusieurs huiles et beurres) ; une fois solidifié vous pourrez démouler.

Pour les empreintes dans la boue, mélanger du plâtre gâché avec de l'eau froide et remuer par un mouvement circulaire ; quand le mélange a la consistance du lait, verser doucement et sans s'arrêter sur l'empreinte.

Les empreintes de doigts

Les empreintes digitales sont uniques pour chaque individu : elles diffèrent d'une personne à l'autre. Même les jumeaux ne partagent pas les mêmes empreintes. Par conséquent le relevé des empreintes, en vue d'une comparaison avec celles d'un suspect, représente un excellent moyen d'identifier un criminel.

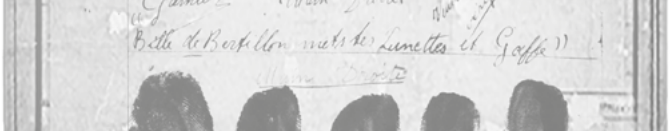
Dans le meilleur des cas, les traces sont bien visibles : le criminel a posé ses doigts, enduits de suie, de matières grasses, de sang… sur une surface où les empreintes apparaissent nettement. Alors il est possible de les fixer en les photographiant pour une étude et une comparaison ultérieures.

Certains malfrats sont capables de déjouer les empreintes digitales en se badigeonnant les doigts avec du collodion, on obtient une pellicule graisseuse laissant peu de traces, surtout si cet enduit est appliqué sur de l'alcool. On obtient le même résultat quand on fait fondre de la stéarine.



Les techniques de révélation et conservation des empreintes digitales

Pour conserver, en vue d'une comparaison, des empreintes visibles, il est possible d'utiliser la photographie ; l'emploi de différentes plaques selon la couleur du fonds est alors nécessaire (voir techniques de révélation des taches).
Si vous supposez que l'individu a laissé des traces sur une feuille, passer un pinceau enduit d'encre noir sur la feuille sur la partie supérieure de la feuille ; puis faire de même sur la partie inférieure.
Vous pouvez utiliser également une solution d'eau et de nitrate d'argent pour badigeonner la feuille ou une planche de bois : en enlevant le surplus avec de l'eau vaporisée et exposant ensuite l'objet à lumière du jour, vous verrez apparaître les empreintes de couleur noirâtre.
Une autre technique consiste à saupoudrer le papier avec de la mine de plomb qui permet de faire ressortir les empreintes avec leurs détails les plus délicats ; pour fixer ceci il faut ensuite recourir à un vaporisateur rempli de vernis fixatif (utilisé par les artistes pour fixer leurs dessins au fusain).
Si la surface à traiter est une vitre, vous avez la possibilité de l'exposer, sous cloche, à des vapeurs d'acide fluorhydrique qui attaqueront le verre, sauf aux points couverts de l'enduit graisseux laissé par la sueur de la main.
Les colorants peuvent aussi servir de révélateur : appliquer une solution alcoolique de fuchsine sur un verre chauffé, enlever le surplus de colorant avec de l'eau et révéler ainsi l'empreinte en rouge violet.
Les empreintes digitales grasses peuvent être révélées par l'application de certaines poudres fines, telles que la poudre de graphite (sur tout objet de couleur à la surface polie), poudre de craie, magnésie (qui donne les meilleurs résultats sur les fonds sombres).
Parmi les matières révélatrices, il y a aussi la céruse (pigment blanc à base de plomb) qui se fixe très fortement sur empreintes et donne une grande finesse) ; il faut appliquer la céruse puis nettoyer avec un pinceau doux qui accroît la finesse et la netteté.
Pour mettre en évidence et conserver les empreintes, la photographie peut aussi être utile : en glissant, par exemple, du papier noir dans un verre à boire vous ferez ressortir les empreintes et le photographierez.



Les taches révélatrices

L'étude des taches concerne les matières dont la présence peut être décelée sur le corps de la victime, sur les vêtements, sur les instruments, objets ou lieux (parquets, tapis, murs, meubles…).

Pour les étudier minutieusement, il est conseillé de scruter, à la lumière artificielle plutôt qu'à la lumière naturelle, au moyen d'une loupe-plancher, tapisserie, cheminées, serrures…
Parfois les taches seront à peine visibles : il faudra donc vous employer à les révéler.
Il est préférable de penser à photographier (quand elles sont visibles) ou dessiner les taches, ou à défaut noter leur description : leur situation, leur aspect, leur couleur, leurs dimensions…

La position et la direction des taches constituent des indices sur les conditions de la mort. Quand le corps reste à l'endroit de la mort, le sang se trouve uniquement près du corps (seules des gouttelettes de jet artériel peuvent tacher des surfaces éloignées. Quand, en revanche, on trouve des traces de sang larges et nombreuses, en divers endroits, on peut supposer que la victime s'est déplacée après avoir été mortellement blessée ou que le meurtrier a déplacé le corps.



Les techniques de révélation des taches

Pour révéler des traces de sang sur vêtements, humecter l'étoffe, la comprimer fortement sur du papier blanc plusieurs fois ; puis ensuite déposer sur les taches de la teinture de gaïec et ensuite de la térébenthine ; les taches apparaîtront alors avec netteté.

Pour révéler les taches sur des épreuves photographiques, il faut utiliser différentes plaques selon la couleur de la surface ; une plaque ordinaire suffit pour les fonds jaune clair, bleu pâle, gris clair ou vert clair ; pour une surface jaune foncé, vert foncé ou rouge, il faut plutôt utiliser une plaque orthochromathique avec un filtre jaune ; enfin pour le bleu foncé, le gris foncé ou le noir vous pourrez employer une plaque ordinaire avec un filtre bleu.

Pour déterminer si vous vous trouvez devant une tache de sang, vous pouvez placer sur un éclat de verre ou sur un débris de porcelaine un petit morceau de verre ; vous chauffez le tout et ajoutez ensuite une goutte de sang ; s'il se dégage une odeur de corne brûlée, vous savez alors que c'est du sang.

Pour reproduire les taches de sang d'une chemise vous pouvez utiliser une technique plus difficile à employer ; elle consiste à dessiner avec de l'encre les taches sur une autre chemise ; mais reproduire exactement forme, dimensions et localisation sur la chemise n'est pas chose aisée.

EXAMEN RAPIDE DU CORPS

L'examen du corps de la victime pourrait être source d'informations précieuses.

Datation de la mort

Pour déterminer la date approximative de la mort, il importe d'abord de connaître les signes de la mort de la personne qui sont les suivants : cessation de la circulation et de la respiration pendant 5 minutes ; relâchement total des muscles immédiatement après la mort ; refroidissement du corps dans les 15 à 20 minutes qui suivent le décès.

Après un délai de 5 à 6 heures apparaît ensuite la rigidité cadavérique : les muscles du corps deviennent durs et contractés.

Enfin se manifeste la putréfaction à partir du troisième jour : les membres deviennent flexibles et souples et le corps dégage une forte odeur.

Datation de la mort grâce à l'entomologie médico-légale

Grâce à la connaissance des insectes, il est possible de dater (approximativement) la mort d'une personne, quand il n'y pas d'autre moyen pour le déterminer. Voici les différentes périodes de colonisation du cadavre par les insectes :

Période sarcophagique (environ 3 mois) pendant laquelle le corps est envahi par des larves diphtériques ; les curtoveneres et autres calliphores, qui aiment la chair fraîche, arrivent en premier et pondent des larves dans le cadavre immédiatement après la mort ; les lucillies et les sarcophages arrivent après, quand la fermentation putride est en pleine activité et dégage une odeur caractéristique.

Période dermestienne (environ 3 à 4 mois) durant laquelle arrivent les insectes qui consomment les acides gras, c'est-à-dire des coléoptères (du genre dermestes ou corynetes).

Période sylphienne (4 à 8 mois) pendant laquelle les parties molles, qui se transforment en déliquium noir à l'odeur de fromage pourri, sont colonisées de larves de petits diptères (phora et anthomia) et d'autres coléoptères.

Période acarienne (6 à 12 mois) durant laquelle s'établissent des colonies d'acariens, sur les parties réduites en poudre et partiellement séchées, et des anthrènes, sur les légumentaires (peau, cheveux, ongles, muqueuse, tube digestif).

Grâce à ces informations, vous pourrez essayer de déterminer, pour commencer, l'heure de la mort de la victime, grâce à la connaissance des différents stades de changement du cadavre. Après, vous serez en mesure de vous concentrer sur l'attitude, la position et l'état général du corps.

L'état des vêtements peut faire aussi l'objet de votre attention : désordre, déchirures, absence d'un vêtement...

Examen des objets proches du corps

Il pourra être instructif d'étudier les objets environnants, mais aussi les matières vomies ou défléquées par la victime, s'il y en a – un recueil d'échantillon pour une analyse ultérieure pourrait vous donner des informations sur la cause de la mort.

Si l'arme supposée du crime est trouvée sur les lieux, vous pourrez aussi observer et noter sa position par rapport au corps, le sang qui est dessus – quand il y en a, ce qui n'est pas si fréquent. Vous pourrez aussi observer les poils sur l'arme. Ensuite vous étudierez le sang trouvé sur les vêtements ou sur les meubles.

La présence d'une grande quantité de sang est une preuve : la personne était vivante quand la blessure lui a été infligée. Après la mort, une blessure n'entraîne pas d'épanchement de sang aussi important.

Pour les blessures par armes blanches et autres armes tranchantes : ce sont des armes ou instruments qui divisent le tissu d'une manière rectiligne, faisant des plaies plus longues que larges, à bords plus ou moins nets. Les armes ou instruments employés sont très variés : couteau, rasoir, ciseaux, sabre, hache, hachette, pelle…

Ces armes peuvent agir :

- **D'estoc** quand elles frappent perpendiculairement les tissus et les divisent par pression (hache, gros sabres…).
- **De taille** quand elles divisent les tissus sans les contondre, en les taillant (rasoir, épée…).

La situation, la forme, le siège, le nombre, la longueur, la profondeur et la direction des plaies pourra faire l'objet de votre attention.

En cas de blessure par incision, le tranchant pourra être déduit de la netteté de la plaie.

L'écartement des lèvres est à noter, car il peut vous donner une indication sur l'arme employée. Mais il faut savoir que l'écartement de la plaie ne dépend pas de l'épaisseur de l'instrument : les armes ou instruments non polis ou mal émoulus, ceux qui font surtout des contusions, créent un grand écartement.
Il faut donc tenir compte de l'état de la lame. Si elle est ébréchée, elle donne un aspect dentelé à la plaie.

En cas de blessures par contusion, examiner la plaie pourra vous permettre de déterminer la mort par chute ou la mort par agression avec un objet contondant : la présence de résidus (échardes, gravier, sable…) dans la plaie est un indicateur de mort par chute.

Vient maintenant l'étude des armes perforantes ou piquantes.
Les armes perforantes, qui écartent et perforent les tissus, sont tous aussi variées : une aiguille, un stylet, poinçon, compas, fourche… Les plaies produites par ces armes sont de petits orifices, prolongés par des canaux profonds et étroits. Ces blessures, donnent souvent lieu à une hémorragie interne se déroulant lentement. La gravité des plaies dépend bien sûr des parties atteintes (vaisseaux, nerfs, organes…) et du volume de l'arme.

Il existe quatre classes d'instruments piquants ou perforants : instruments cylindrique, lames pointues et tranchantes, instruments piquant à arrêtes, instruments perforants irréguliers.

- **Les instruments cylindriques** provoquent de petites plaies allongées, à bords égaux et rapprochés.
- **Les lames pointues et tranchantes** (telles que couteaux ou poignards…) entraînent des plaies plus grandes que l'instrument lui-même.
- **Les instruments piquants à arrêtes**, laissent les empreintes les plus irrégulières, surtout si les bords sont tranchants ou les arrêtes émoussées.
- **Les instruments perforants irréguliers** (cornes ou becs d'animaux, bâtons pointus…) forment des plaies diverses, aux bords contus.

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.
L'égorgement montre une réduction à l'impuissance de la victime, cela étant impossible à réaliser dans une lutte classique.

Dégâts par armes à feu

La balistique est une science nouvelle datant de 1897, généralisée à partir de 1910.
On constate en effet que la balle tirée est déformée par les stries du canon (les lignes en spirale de l'intérieur du canon font tourner la balle) et par les cloisons (espace entre ces stries).
On peut ainsi définir 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. De même, sans ces indices, l'expertise des blessures fournit de précieux renseignements : par exemple, avec un fusil de chasse, à cause de la dispersion des plombs, on peut déterminer à quelle distance on a tiré.

À bout portant, on retrouve une brûlure causée par les gaz échappés du canon. L'anneau formé par cette marque donne l'angle de tir ! Toutefois, ces preuves ne sont pas suffisantes pour déterminer l'issue d'un procès.

L'expertise se fait au moyen du potentiel mental avec la compétence investigation pour des renseignements généraux, et la compétence spécialisée balistique pour trouver l'origine de la balle.

Indices

Les armes à feu laissent des plaies contuses à un très haut degré.

Les armes ordinairement employées dans les cas d'homicide sont le fusil, le pistolet, le revolver avec des cartouches spéciales.

Pour les cas de suicide, les armes le plus souvent utilisées sont le pistolet, le revolver et (dans l'armée) le fusil.
Les effets de la poudre sont différents si elle prend feu à l'air libre ou dans un espace restreint. Un coup de pistolet tiré dans la bouche, peut faire exploser cette cavité même sans projectile. Les nouveaux projectiles se comportent comme des armes piquantes. Et les plaies sont moins contuses, moins ébranlées que celles causées par les balles sphériques.

Pour savoir si une plaie a été produite par une arme à feu, il faut d'abord rechercher les caractères : traces de poudres, présence du projectile, présence de deux ouvertures.

Il est possible de connaître le type de projectile utilisé, à partir de la forme de la plaie. Avec les balles cylindro-coniques, le projectile fait souvent une plaie plus petite que lui-même. Avec les balles sphériques, l'ouverture est assez circulaire et d'un diamètre supérieur au projectile.
Quand le coup est tiré à distance, la plaie d'entrée a souvent des bords renversés en dehors.
Ordinairement, mais pas toujours, l'orifice de sortie est plus grand que celui de l'entrée.
Des traces de poudre peuvent également être trouvées.

La calorique dégagé par un coup de feu est énorme : elle s'accompagne donc de brûlures (des cheveux, des poils, des habits, de la peau, de la corne…). La brûlure occasionnée indique l'orifice d'entrée de la balle. Si le coup a été tiré à une distance rapprochée on constate autour de la plaie un tatouage par grains de poudre, surtout si c'est une poudre d'arme ancienne (poudre de chasse noire). Toutefois, si le canon de l'arme est long et strié, le tatouage ne se produit pas.

Si le coup a été tiré de près, vous pourrez aussi observer un dépôt noirâtre de fumée autour de la plaie. Un décollement ou éclatement de la peau en forme de croix peuvent aussi être des indices d'un tir à très courte portée, voire à bout portant.

Un coup tiré à courte distance laisse sur l'étoffe des vêtements des signes caractéristiques : enduit et tatouage de grains de poudre s'y déposent comme sur le corps nu. Toutefois ce dernier tombe plus vite car les grains sont moins retenus par les fibres.
Les extrémités des fibres sont coupées et brûlées par les balles, ce qui se constate au microscope.
L'examen du trou fait par un projectile peut indiquer la direction car les fibres sont toujours renversées dans le sens du tir.

Balles, douilles et plombs

Malgré leur déformation, balles et douilles gardent souvent des traces pouvant servir à l'identification de l'arme (ou du genre d'arme) : les traces de rayures de l'âme du canon sont souvent propres à un genre d'arme.

Le percuteur de l'arme peut aussi produire une marque particulière sur la balle.

Une balle en plomb peut garder sur sa surface l'empreinte du premier tissu qu'elle a traversé ; par conséquent, si la balle est sortie du corps et n'est trouvée que plus tard, l'empreinte du tissu peut démontrer que la balle a servi à l'attaque de la victime.

Avec les plombs, il est plus facile de connaître (approximativement) la distance de tir. En effet, les coups de fusil chargé avec de la grenaille font balle à courte distance : ils provoquent alors une ouverture unique avec des bords plus ou moins réguliers. Avec l'augmentation de la distance, l'ouverture centrale persiste mais les bords de la plaie sont plus irréguliers. À une certaine distance (qui varie avec le genre d'arme, numéro du plomb et charge de poudre), il n'y a plus de plaie centrale mais de multiples petites plaies provoquées par les plombs.

Mort par strangulation

Définition : acte de violence dans lequel une constriction est exercée, surtout pour la partie (antérieure) du cou ; dans un cas, un lien enserrant perpendiculairement l'axe du cou, arrête la circulation cérébrale, la respiration et la vie ; dans le second cas, une main comprime vaisseaux et nerfs, il y a un choc larynxien, un phénomène inhibitoire et un syncope mortelle.
Les signes de la strangulation sont connus : face tuméfiée, violacée, rougeâtre ou pâle (si la mort a été rapide).

Il faut noter la présence de piqueté hémorragique sur la face, aux conjonctives, au cou et au-devant de la poitrine. La langue présente un gonflement et une saillie entre les dents.
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.

La strangulation a pu occasionner une fracture de la trachée, voire de l'os hyoïde (os lingual situé au-dessus du larynx (mais c'est moins fréquent).
En cas de strangulation par les mains : lésions du cou superficielles, impressions laissées par les mains, coups d'ongles.
Des ecchymoses aux jambes et aux bras peuvent être des signes de convulsions et peuvent indiquer une strangulation.

En cas de strangulation par un lien : tenir compte de la variété des liens et de la manière dont ils sont attachés. S'il y a un sillon : décrire sa largeur, sa profondeur.

L'étude de l'environnement d'une pendaison est précieux 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. 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.

Enfin, l'étouffement peut être causé par du monoxyde de carbone, du cyanure, la noyade, des gaz de chauffage, ou par une brusque compression traumatique de la poitrine. Ces astuces font partie du répertoire de tout individu possédant la compétence intrigue ; il n'y a nul besoin de faire de test pour cela.

Les taches spermatiques

Dans les affaires de viol ou d'attentat à la pudeur, la recherche des taches de sperme est absolument nécessaire pour prouver la nature du crime. Ces taches peuvent se trouver sur les caleçons, les pantalons, sur le bas de la chemise, sur la robe, les bas… du violeur ou de la victime. Elles ont souvent une teinte légèrement grisâtre, elles sont un peu brillantes, sous la lumière tombant obliquement, et au toucher, le linge qui les porte est empesé (un peu rigide).
Cependant, pour que les caractères soient bien nets, il faut une couche relativement épaisse de liquide désséché. L'enquêteur devra donc conserver les vêtements, draps de lit… qui peuvent être souillés de sperme. Les taches peuvent aussi se trouver sur le corps même de la victime ou de l'agresseur. En couche épaisse, elles se trahissent encore par leur brillant sous une lumière forte et oblique. Si la couche est faible, on arrivera à les déceler sur le corps nu de la victime, ou de l'agresseur, dans l'obscurité complète, en se servant d'une bougie que l'on promène le long du corps.
Le changement de place de la source lumineuse aide à faire briller les taches. Si l'on trouve des taches suspectes, on raclera à cet endroit la surface de la peau, en vue d'un examen ultérieur.
Une des méthodes conseillées pour déceler le sperme est d'obtenir une réaction en ajoutant à une trace de sperme humain, sur le porte objet, une goutte de tribromure d'or et après avoir appliqué le couvre objet, en exposant la préparation à la flamme, jusqu'à ébullition ; le refroidissement révèle des cristaux de sperme.

LIEUX D'INCENDIE ET D'EXPLOSIONS



Les enquêtes sur les incendies sont parmi les plus difficiles : les indices de présence d'un incendie volontaire ou d'un incendie accidentel sont souvent brûlés. Par conséquent la recherche de moralité a, dans ces enquêtes, son importance. Les interrogatoires de témoins, les investigations, sur la moralité du lésé et de son entourage recquièrent une connaissance du pays, surtout dans un district rural. En effet, l'enquêteur peut se heurter à la réticence des paysans témoins, à la variation des dépositions ou à des tentatives d'induire en erreur la justice.

Les mobiles des incendiaires

Pyromanie
Dans ce cas, l'incendiaire est un malade poussé par un instinct anormal. La pyromanie peut être simulée, cependant, par un criminel. Le suspect doit donc être interrogé par un médecin aliéniste et un policier sérieux et habile, qui connaît bien les habitudes, modes et coutumes des criminels.

Vengeance
Qui peut être exercée par un employé domestique renvoyé, par un amant éconduit…

Recherche du gain
Dans ce cas l'incendiaire est une personne qui brûle ses biens pour toucher l'assurance.

Volonté de détruire les preuves
Qui peut être le mobile d'un assassin essayant de maquiller la mort de ses victimes en mort accidentelle.
Mais ça peut être également le mobile d'un cambrioleur qui met le feu pour tenter de dissimuler le vol, par la destruction complète de la maison.

Les techniques des incendiaires volontaires

Allumage direct
Rapprochement d'une flamme et de matières inflammables (foin, papier, copeaux...).
L'incendiaire amasse souvent, pour que le feu prenne plus rapidement, des matières au point qu'il juge meilleur pour la propagation du feu ; d'autres utilisent des combustibles volatiles pour que les restes du foyer ne les trahissent pas.

Allumage indirect par allumage à temps
Le dispositif peut être constitué d'une bougie placée au milieu d'une matière très inflammable (telle que du foin, du papier froissé, des copeaux…) ; tant que la bougie émerge de la matière, elle ne la brûle pas ; mais au moment où la flamme arrive au niveau de la matière, celle-ci prend feu.
Il est possible de cacher la bougie en la couvrant avec une caisse, des planches, des couvertures suspendues…

Allumage chimique
Le feu peut être déclenché par un paquet d'allumettes suédoises attaché au poids d'une pendule. Au-dessus du poids (à une distance qui varie selon le délai d'allumage souhaité), est posé un petit récipient contenant de l'acide sulfurique. La tête des allumettes s'allume en entrant en contact avec l'acide ; le feu est alors communiqué aux matières combustibles placées à proximité.

Bombes incendiaires
Pour fabriquer une bombe de ce type, il faut dissoudre 12 parties de phosphore blanc dans une partie de sulfure de carbone. On verse la solution obtenue dans un récipient aux parois minces ou dans un récipient en terre cuite fragile. La bombe est jetée sur des matières combustibles de manière à ce qu'elle se brise ; après le bris du récipient, le sulfure de carbone s'évapore rapidement et le phosphore s'allume instantanément.

Utilisation du gaz d'éclairage de ville
Pour ce faire, le criminel peut allumer une flamme dans une pièce et ouvrir, dans une autre pièce contiguë, un robinet de gaz ; il se forme, à un moment, un mélange explosif.

Constatation sur les lieux
En arrivant sur les lieux de l'incendie l'enquêteur tâchera, si tout n'a pas brûlé, de repérer le foyer initial. Une fois le foyer trouvé, il faudra l'"examiner en portant attention aux formes et aux odeurs.
Dans un foyer en forme de panier, les matériaux (foin, copeaux…) peuvent être reconnus à leurs formes et leurs aspects.
Si du pétrole a été utilisé, l'investigateur pourra reconnaître son odeur caractéristique.
Il faut prendre soin d'examiner, aussi, le périmètre autour du foyer : la constatation de la présence de matériaux combustibles à une place inhabituelle, ou l'impossibilité d'expliquer l'allumage d'objets à leur place habituelle, sont des indices d'un incendie criminel. Les fenêtres ou portes ouvertes par un incendiaire, voulant prévenir le manque d'air, peuvent être d'autres indices, si elles sont ordinairement fermées.

Déceler la présence de pétrole

Pour corroborer la présence de pétrole, il faut effectuer des analyses chimiques :

- On fera arriver des vapeurs d'eau sur un objet pouvant contenir du pétrole ;
- On recueillera ensuite les vapeurs dans un tube réfrigérant à direction descendante ;
- Les vapeurs d'eau entrainent les composants à bas point d'ébullition du pétrole ;
- On le recueille avec de l'eau dans un récipient, après condensation dans un réfrigérateur;
- L'odeur caractéristique indique la présence de pétrole.

Foyers, objets, flammes

Les foyers multiples, que les incendiaires allument souvent pour augmenter leurs chances de succès (moins de risque d'extinction de l'un des foyers), constituent aussi des indices de la nature criminelle de l'incendie.
L'enquêteur devra aussi porter son attention sur les objets que l'incendiaire a pu éventuellement perdre lors d'une fuite précipitée : des papiers, utilisés pour allumer le feu, peuvent être des papiers personnels.

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

- **Le bois** donne une couleur jaune rougeâtre, une fumée brune et grise.
- **L'essence** donne une flamme blanche-jaune et une fumée noire.
- **L'huile de cuisine** donne une flamme jaune et une fumée brune.

Il faut bien sûr chercher des traces d'effraction dans le bâtiment, des mises en inactivité du système de prévention des feux. Quels sont les objets brûlés ? Le légiste peut-il déterminer si le cadavre est mort avant ou après l'incendie ?
En cas d'explosion, la détermination de l'épicentre peut conduire à une mèche ou à un détonateur. Les engins artisanaux sont les plus couramment utilisés. Dans le cas d'un dispositif professionnel, un soldat renégat ou retraité sera un suspect tout désigné.

Reconstitution d'un papier brûlé

- Commencer par déplier le papier avec beaucoup de précautions ;
- L'aplanir ensuite au moyen d'un fixatif (employé pour les dessins) à l'aide d'un pulvérisateur ; le papier devient ainsi moins cassant et peut être étendu ;
- Le poser sur une plaque de verre et fixer le tout avec un châssis presse, avec ressorts permettant une forte pression ;
- Prendre en photo le papier complètement aplani ;

Pose photographique

- Exécuter la photo avec une lumière directe du soleil ou celle d'une forte lampe à arc, qu'on fera arriver en plein sur l'objet à reproduire ;
- Choisir pour la pose des plaques ordinaires ;
- Les exposer mais ne pas les surexposer.

INTERROGATOIRES

Les témoignages

Une autre source d'information pourra être le recueil des témoignages des personnes ayant pu voir ou entendre le meurtre, ou apercevoir une personne suspecte avant ou après le crime.
Alphonse Bertillon a classé les différents types de description en trois catégories : le signalement anthropométrique, le signalement par description générale et le signalement par description des particularités.
Le premier signalement repose sur la mesure du corps humains et sert surtout à identifier précisément la personne après son arrestation. Toutefois la mesure des traces de pieds effectuée sur la scène de crime pourrait vous aider à confondre le criminel par identification anthropométrique.
Le signalement descriptif, dit portrait parlé, fournit un schéma de la description morphologique du visage.

Le portrait parlé d'Alphonse Bertillon

Pour créer ce type de portrait, Alphonse Bertillon dégagea des traits distinctifs comparables.

Pour ça, il étudia analytiquement chaque partie du visage :

- Pour le nez, il étudia la profondeur de la racine, la forme de la ligne dorsale, la position de la base, les dimensions en saillie
- Pour l'œil, il étudia la couleur, l'aspect du blanc, l'iris…

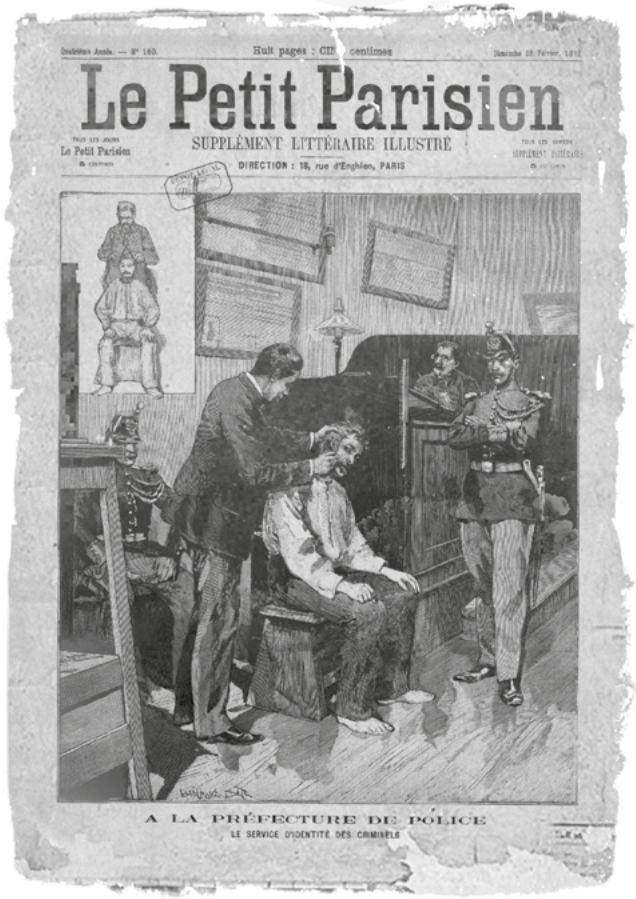
Ce type de portrait est ainsi composé d'une vingtaine de rubriques. Pour confondre ce portrait avec les dossiers des criminels récidivistes répertoriés, consulter le fichier de la préfecture.

Interrogatoire et mesure du suspect

Certaines mesures peuvent être comparées à celles relevées sur la scène du crime : empreintes de pieds, écarts des pas. Il faut donc mesurer l'empreinte du suspect. Un individu appréhendé peut être identifié grâce aux dimensions de son corps.

En effet, à cette époque, il a été constaté :

- La fixité quasi absolue de l'ossature humaine à partir de la vingtième année ;
- La diversité extrême du squelette humain comparé d'un individu à l'autre ;
- La facilité et la précision relative avec laquelle les dimensions du squelette peuvent être mesurées.


Huit pages : CIN centimes

Le Petit Parisien

SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE ILLUSTRÉ

DIRECTION : 18, rue d'Enghien, PARIS

A LA PRÉFECTURE DE POLICE

LE SERVICE D'IDENTITÉ DES CRIMINELS

Mobilier et instruments d'une salle de mesure anthropométrique (Préfecture de Paris)

- Deux planches de mesure pour la taille
- Deux tabourets pour les mesures des pieds et du buste
- Un escabeau, de formes exiguës, fixé au mur
- Une table tréteau, qui sert à la fois de point d'appui pendant les mesures, de support et de rangement pour les instruments
- Une feuille de papier quadrillée et graduée (de 1 à 2 m)
- Un mètre rigide en bois de 3 m de long, gradué en millimètres, pour mesurer la taille du suspect
- Un demi mètre en bois, gradué pour mesurer la largeur du buste
- Un double décimètre gradué pour mesurer les marques particulières et cicatrices
- Un petit compas coulissant pour mesurer les oreilles
- Un grand compas à coulisse pour mesurer le pied
- Un compas avec arc de cercle pour la mesure des dimensions du crâne

Mais les mesures peuvent surtout être comparées à celles des fiches anthropométriques de délinquants ou criminels. En effet, sous l'influence de Bertillon, un fichier anthropométrique fut constitué : les délinquants et criminels faisaient l'objet de mesures systématiques, qui était consignées sur des fiches individuelles. L'objectif était de pouvoir confondre les récidivistes.
Le mode de classement des fiches reposait sur une répartition selon une dizaine de mesures du corps, successivement divisée en 3 parties : petit, moyen, et grand. Les fiches, sont divisées ensuite en 3 parties, selon leur taille, chacune étant divisée selon l'envergure des bras, puis selon la taille du buste, et enfin la longueur de la tête.

LA CONTREFAÇON

Contrefaçon de documents

La graphologie, au XIX^{e} siècle, peut être employée par un de ses passionnés. La détermination ne se fait pas au niveau du langage employé 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 ligne, ces raccords des faussaires trop concentrés sur la forme des lettres. La chromatographie se fonde quant à elle sur la comparaison des encres utilisées.

Cependant, le caractère aléatoire de cette science ne la rend pas recevable devant un tribunal. Elle sera utilisée pour expertiser les lettres du dossier Dreyfus, avec un verdict complètement faussé. De même, les célèbres lettres de l'éventreur de Whitechapel ont, pour l'instant, résisté à une cohorte de graphologues aguerris. Même Bertillon se casse singulièrement les dents en comparant les écritures de Dreyfus et la lettre qui l'incrimine !

Contrefaçon d'objets et escroquerie

On n'est jamais assez instruit... L'instruction s'acquiert tout au long d'une série de leçons ; et la dernière leçon est la plus grande.

Sherlock Holmes, Le Cercle Rouge

L'essor de la collection d'art, et de l'égyptomanie en particulier, suscite la convoitise des trafiquants et des faussaires en tout genre. Nous ne parlerons pas ici de la saignée de pièces archéologiques qui arrivent par bateaux entiers en Europe, de façon plus ou moins légale,

mais de l'industrie florissante de la copie d'objets, aisément reconnaissables par leur matériau non noble, ou par le trait grossier du hiéroglyphe recopié.

Tester son potentiel mental avec les sciences humaines ou la pratique aidera le PJ à démêler le vrai du faux.

On pourrait étendre cette catégorie aux usages de faux noms, de fausses qualités (se prétendre médecin), aux faux écrits (sollicitant des bonnes œuvres, la philanthropie). Le flair de l'inspecteur permet de coincer des personnages masqués sous une fausse identité. Un test mental en intrigue ou un test physique en larcin peut éclaircir le problème.

EXPERTISES LÉGISTES

Pourquoi l'investigation criminelle n'userait point, pour atteindre à la vérité, du même procédé de recherche que suivent le biologiste, le chimiste ou le statisticien ?

Niceforo,
Police et Enquête Judiciaire Scientifique, Paris, 1907

Retrouver l'identité de la victime

Pour l'assassin, la tentation est grande de faire disparaître la victime pour détruire les indices. En effet, la médecine légale aide à reconstituer l'identité de la victime : la pionnière en la matière reste l'université d'Édimbourg, fondée en 1801. On recherche dans les dossiers des indices comme les taches de naissance ou les tatouages, encore visibles même quand le corps est broyé.

Les ossements démontrent 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, et les autres races ont leurs propres particularités. Le squelette permet de déterminer l'âge et le sexe du propriétaire de façon formelle. En France, les mensurations du crâne, recoupées avec les fiches anthropométriques de la police de Paris, permettent d'identifier un individu de manière satisfaisante. La reconstitution faciale est inventée vers 1900 par un anatomiste suisse, Wilhelm His. Dans tous les cas de figure, l'expérience d'un légiste sera garante de l'authenticité du résultat final.

Pour relever tous les indices intéressants, un jet mental de sciences du vivant (médecine) ou d'intrigues (méthodes policières) sera utilisé. La spécialisation criminologie permet de poursuivre l'expertise en guidant l'enquêteur vers les fichiers adéquats pour retrouver les signalements des criminels déjà fichés.

Établir l'heure de la mort

Elle se détermine 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 maximale après 12 heures puis se relâche progressivement du visage aux jambes. Des spasmes cadavériques peuvent aussi être décelés pendant la même période.
La *livor mortis* donne un aspect de contusion à cause de la descente des globules vers le sol, sous l'effet de la pesanteur quand la circulation sanguine est suspendue.

Parfois, la mort remonte à plusieurs jours, ce qui rend inopérantes les méthodes susnommées. Le meilleur recours revient alors aux bactéries qui, décomposant le sang, donnent des traces vertes sur les flancs au bout de deux jours. Les insectes pondent aussi selon les saisons dans le cadavre (les œufs de mouche éclosent en 8-14 heures dans la chair fraîche).

Un jet mental en sciences du vivant [médecine] est essentiel pour mener à bien ce genre d'expertise.

Causes du décès : empoisonnement

Pour diagnostiquer un empoisonnement d'après les symptômes post mortem, il faut réussir un test mental de sciences du vivant [botanique, pharmacie, médecine].

Pour prouver l'action d'un poison en l'isolant à partir d'un échantillon, il faut un second test et quelques jours d'expertise en laboratoire.

On peut également déceler certaines formes d'addictions pour mieux cerner le personnage et l'identifier.

Autres causes de décès

La noyade donne son flot de macchabées qui sont péchés chaque jour par la Brigade Fluviale. 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.

En cas d'incendie, il est important de déterminer le taux de monoxyde de carbone inhalé par la victime 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.

Toutes ces techniques sont connues de ceux qui possèdent la compétence intrigue ou la spécialisation médecine en sciences du vivant.

Les auxiliaires de l'enquêteur

Voilà la méthode qu'il faut suivre : instruction centralisée des crimes impunis présentant des caractères de similitude, des investigations effectuées par les juges et des policiers dont les actes ne seraient pas limités territorialement avec un droit de suite et d'enquête dans tout le pays.

Lacassagne,
célèbre criminologue lyonnais

Des brigades d'un genre nouveau apparaissent. Une affaire célèbre de l'époque, celle du criminel Vacher, arrêté en 1895 après avoir mutilé onze bergères, marqua la nécessité de réformer les métiers de la sécurité et de décloisonner leurs zones d'investigation. Ainsi, la préfecture de police de Paris créa des brigades d'un genre nouveau, comme les célèbres Brigades du Tigre de Clemenceau en 1907.

Dans *Crimes*, ces Brigades font appel à des citoyens spécialisés dans certains domaines utiles et faisant défaut à la police : les PJ. Certaines seront vouées à des enquêtes obscures teintées d'une forte connotation surnaturelle. Bien sûr, pour protéger ses membres et l'image de la préfecture, ces brigades n'ont aucune existence officielle.

La police n'est pas seule à œuvrer à cette époque, surtout dans les pays anglo-saxons : des enquêteurs privés, travaillant ou non dans des agences, sont appelés à intervenir sur les lieux du crime, parfois en concurrence avec les autorités locales. L'agence de ce type la plus connue reste celle de l'américain Allan Pinkerton, fondée en 1850.

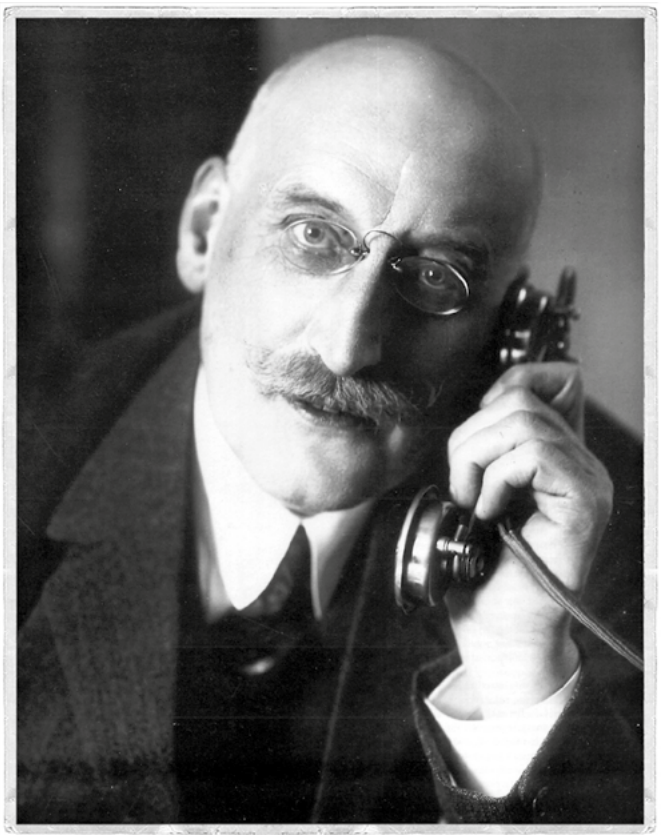
De même et surtout dans le Far West américain, la loi favorisait la capture de bandits par la remise de fortes récompenses, ce qui donnait naissance à des groupes de chasseurs de prime ou de têtes, parfois d'anciens délinquants recherchant leur absolution par les autorités. Certains shérifs se muaient en chasseurs de tête, comme Pat Garrett qui pista Billy le Kid avant de l'abattre par un beau jour de 1881.

Les brigades de sûreté, mises au point par le préfet de police Vidocq, disparu en 1857, étaient composées de forçats libérés qui mettaient à profit leur expérience d'anciens criminels.

Les PJ de *Crimes* ont parfois un statut bâtard : ils ne sont que des enquêteurs souvent officieux bénéficiant de l'accréditation de la préfecture de police. L'organisation internationale de la police criminelle, encore nommée Interpol, n'existe qu'à partir de 1923.

Communiquer

Comment utiliser le téléphone ?



Si vous n'en disposez pas personnellement, vous en trouverez dans tous les bureaux du téléphone, de poste et télégraphe, ainsi que dans la grande majorité des cafés des boulevards. Sinon chez les commissaires de police, les postes de police, les mairies et les casernes de pompiers. Pour l'avoir à domicile, l'abonnement annuel revient à 400 francs à Paris. On peut multiplier les postes pour un surcoût de 50 francs. Même en 1900, le téléphone reste un privilège !

Des options permettent d'envoyer ses télégrammes via le téléphone, ou de transmettre des messages téléphonés pré-enregistrés.

Trois exemples de tarifs :

- **Vers la banlieue :** 25 centimes les 3 minutes ;
- **Vers les villes de province :** 50 centimes les 5 minutes ;
- **Vers Londres :** 10 francs les 3 minutes.

Comment et où utiliser le télégraphe ?

Le tarif est de l'ordre de 5 centimes le mot, le double si l'on souhaite le service prioritaire. On peut assortir son télégramme (surnommé « petit bleu » en raison de la couleur de l'enveloppe-lettre) d'un accusé de réception. Bien entendu, il est tout à fait possible de coder le message avant de l'envoyer, problème qui se posera à plus d'un enquêteur qui se pense proche de son but en surveillant la correspondance d'un suspect…

La plupart des bureaux sont ouverts de 7 h à 21 h et se trouvent près des gares ou des grands hôtels. Deux bureaux sont ouverts toute la nuit :

- 1. le bureau de la rue de Grenelle ;
- 2. le bureau du palais de la Bourse.

Les principales villes françaises peuvent être jointes à toute heure, y compris Alger. Des réseaux privés de banques ou de grandes sociétés existent en parallèle de celui qui, dans Paris intra-muros, repose sur un système de pompes pneumatiques propulsant les papiers via des tubes.
Ce maillage passe par les égouts, rendant son sabotage on ne peut plus élémentaire pour les connaisseurs…La plupart de ces « petits bleus » sont codés pour éviter la surenchère de caractères. Les PJ seraient bien inspirés de se procurer les livrets qui expliquent comment décrypter et utiliser de telles abréviations…

Rechercher des renseignements à Paris

Comment pister un voyageur ?

Par les tenanciers d'hôtels et de meublés. Leur « livre des logeurs » est vu régulièrement par un des 130 inspecteurs des garnis ou par un commissaire.
Il renseigne les rubriques suivantes : nom, prénoms, qualité (âge, profession), domicile habituel, date d'arrivée, date de départ.

Comment gérer les colis et les trafics ?

Les livraisons de colis peuvent se faire à partir des gares ou des bureaux de poste. Si l'on est peu pressé, la petite vitesse offre ses services à partir de 3 francs tous les 10 kilos et garantit un délai de deux jours dans Paris. On peut revendiquer une indemnité en cas de retard ou de problèmes avec le colis.
Les délais sont corrects, mais ils peuvent rapidement augmenter dans de grandes proportions si le destinataire est en province et éloigné des gares. Arriver en retard après la fermeture d'un bureau de poste vous coûte déjà un jour.
Un colis défectueux ou perdu peut être à l'origine d'une mini-enquête dans l'aventure principale, histoire de montrer aux joueurs que les anicroches les plus insignifiantes sont souvent les plus redoutables.

Outre les adresses des destinataires, les bureaux de poste tiennent des registres de perception de taxes sur des objets variés, tels que les denrées alimentaires, les bicyclettes, les chiens ou les objets d'art. Le poids de la marchandise, dont dépend la taxation, est souvent mentionné. Un paramètre idéal pour savoir la quantité d'objets frauduleux convoyés par ce moyen ! L'adresse de l'expéditeur ne peut être connue que s'il a contracté une assurance pour ledit colis. Des commissionnaires accrédités stationnent sur les grandes artères pour transporter les colis ou les paquets, et s'occupent même de l'entretien des chaussures (20 centimes).

Il existe un service fort peu connu de transport de marchandises par les canaux ou les fleuves. Ce fret est à surveiller par les PJ : les trafiquants affectionnent ce genre de transaction discrète, transitant par les quais à l'insu des autorités. Quelques adresses pour les fureteurs :

- 3. La Compagnie des bateaux-omnibus de Rouen, rue Michel-Ange (XVI^{e} arr.).
- 4. MM. Poivot frères, 28 à 38 quai de la Seine (XIX^{e} arr.).
- 5. Les Porteurs de la Marne, rue des Lions-Saint-Paul (IV^{e} arr.).

Comment peut-on se servir du cadastre ?

On le consulte à la Direction des contributions directes et du cadastre du département de la Seine, 9 rue Poulletier, sur l'île Saint-Louis. Cette administration est ouverte les mercredis et vendredis de 14 h à 16 h, les autres jours de la semaine de 9 h à 16 h.
Le cadastre est un inventaire des propriétés foncières et immobilières établi par un organisme qui dépend de la Direction générale des impôts. Son échelle est précise (1/500^{e}) et concerne les 12 premiers arrondissements.

Un cadastre parcellaire est établi pour 9 des 11 communes annexées à Paris en 1860 : Bercy (actuel XII^e arr.), Auteuil et Passy (actuel XVI^e arr.), Les Batignolles (actuel XVII^e arr.), La Chapelle et Montmartre (actuel XVIII^e arr.), La Villette, Belleville et Charonne (actuels XIX^e et XX^e arr.).

Comment peut-on connaître les avis de recherche et autres renseignements édités par la police ?

Les avis les plus importants sont affichés dans les postes de police, les commissariats, à la préfecture de police et sur les panneaux des mairies d'arrondissement. Certains journaux ne sont pas en reste s'ils pensent pouvoir tirer profit d'un fait-divers. Ces signalements comprennent des photos, si l'on en dispose…

Comment utiliser les archives ou les papiers d'identité ?

N'importe quel papier avec la description physique et l'adresse du domicile suffit à un agent de police. En cas de doute, on effectue une vérification de la validité du coup de tampon donné par un commissaire de police à la suite du témoignage de deux personnes confirmant le lieu d'habitation. Ces papiers (comme le passeport) sont précieux dans certains commerces, à la poste ou dans les banques.
Quelques pistes supplémentaires : les ouvriers disposent en outre d'un livret de travail nécessaire à leur embauche et validé par leur employeur. Un certificat de capacité à la conduite automobile est obligatoire à partir de 1899.

Les étrangers font-ils l'objet d'une surveillance particulière ?

L'étranger lors d'un séjour en France doit, dans les quinze premiers jours, faire une déclaration en prouvant son identité à la préfecture de police. Le guichet est ouvert de 10 h à 13 h. La police des chemins de fer peut exercer une surveillance sur certains d'entre eux. Et, comme dit précédemment, les hôteliers et autres marchands de sommeil sont tenus de tenir à jour un « livre des logeurs » récapitulant la liste des gens dormant chez eux.
Toute anomalie constatée entraîne de lourdes sanctions !

Peut-on accéder facilement aux archives des journaux ?

Pour consulter ces dédales de papiers, il faut faire une demande auprès de l'archiviste du journal, et le convaincre de se consacrer un temps à cette recherche. L'autre solution est d'utiliser ses contacts journalistes ou patrons de presse. Il existe par ailleurs de nombreux « cabinets de lecture » à Paris ou il est possible de consulter les journaux. La Bibliothèque nationale possède également une salle de lecture pour les périodiques. Autres idées, plus saugrenues : trouver les invendus destinés au recyclage, ouvrir les papiers gras qui ont emballé les déjeuners. Ce sont des mines d'archives journalistiques…

Pour les plus fortunés, l'*Argus de la Presse* est une entreprise qui opère un tri en fonction des sujets. Elle restitue des résumés ou des textes intégraux chaque jour ou chaque semaine, pour les envoyer à ses abonnés.

Comment se renseigner sur telle ou telle personne ?

Le Gotha peut y aider : on y trouve le nom de beaucoup de responsables politiques ou économiques. Mais ce n'est pas une mine d'or pour avoir des renseignements détaillés sur un quidam. L'*Annuaire de la République française* est assurément aussi utile. Ce sont surtout les annuaires des clubs ou des professions qui fournissent les meilleurs renseignements ; encore faut-il savoir lequel consulter !

Y a-t-il un registre des clients des transports en commun ?

Non. On ne peut s'appuyer que sur la mémoire et les qualités de physionomiste des employés. De plus, leur règle professionnelle leur impose normalement le secret au sujet des personnes transportées.

La recherche est plus facile pour les véhicules personnels. Il existe dans la plupart des arrondissements des dépôts pour les transports en commun où l'on tient un registre des locations et des ventes. Adresses utiles pour les enquêteurs cherchant à identifier un adversaire qui disposerait d'un véhicule (surtout que ces voitures sont identifiées par des numéros), à rechercher d'éventuels témoins qui auraient pris la fuite ou désirant remonter la piste d'un cocher indélicat… Le numéro identifiant le véhicule est d'ailleurs censé être remis au voyageur : on en retrouve pas mal dans les poches des victimes, ce qui permet de retracer leur dernier voyage…

De même, les plaques d'immatriculation sont rendues obligatoires par la préfecture de police dès 1893. Elles doivent rester visibles sous peine d'amende. En 1901, le système de rattachement à des villes-repères qui est mis en place sera une aide supplémentaire pour coincer les criminels venus de province.



Quelques éléments de criminologie

LES GRANDES THÉORIES SUR LA CRIMINALITÉ

La criminologie vous mettra plus au fait de l'origine des faits criminels. Nous exposerons diverses théories, souvent discutables, jamais démontrées, mais qui regorgent d'indices sur le développement inquiétant du désordre qui accable la société contemporaine.

L'anthropométrie

Science dressant les mensurations des suspects, perfectionnée par Bertillon, directeur des services d'identité judiciaire de Paris depuis 1883. Son enfance fut marquée par les instruments de mesure de son père médecin. Cette manie de ficher ses semblables en font un parfait produit de son siècle. Compas et règles à glissière rejoignirent le nécessaire du policier modèle, qui pouvait comparer ses résultats avec les fiches anthropométriques de la préfecture de police. La confiance en cette technique explique l'apparition des relevés d'empreintes digitales en France. Chaque organe du visage doit être scrupuleusement décomposé en caractères élémentaires à classer : taille, buste, largeur de crâne, dimensions du nez, des oreilles, de tous les doigts, couleur des yeux, barbe et moustache, cicatrice, etc.).

L'anthropologie criminelle

Vous désirez voir le crâne typique d'un assassin ? Eh bien ! Regardez le mien !

Du très sceptique professeur Aschaffenburg, en ouverture de ses cours de criminologie

Elle repose sur les travaux de Cesare Lombroso, qui étudia 7 000 délinquants pour aboutir à une classification des criminels selon leurs caractères physiques. Ses théories ridicules scandaliseraient vos enquêteurs si l'on oubliait que, dans *Crimes*, nombre de tueurs subissent de douloureuses mutations anatomiques à la suite de leur lente déchéance. Selon cette « science », un père peut transmettre des prédispositions criminelles à ses enfants. Elle établit un lien statistique entre les gauchers, les ambidextres et les criminels. Toute déviation devient suspecte !

De même, la déchéance du cerveau peut l'amener à une régression quasi animale, digne d'un sauvage préhistorique. Une inversion de l'évolution de Darwin, en quelque sorte. Le criminel serait alors l'épave du monde ancien, un débris de races inférieures primitives reproduisant les caractères ancestraux des lointains primates. Le crime serait donc un atavisme : une sorte d'hérédité à rebours.

Livres de chevet : *L'Homme Criminel* de Cesare Lombroso (1876) *; le Traité Philosophique et Physiologique de l'Hérédité Naturelle* de Prosper Lucas (1847).

La phrénologie

Elle se base sur le même ordre d'idées : selon le médecin autrichien Franz Gall, à la fin du XVII^{e} siècle, le cerveau se compose de zones vouées à des tempéraments ou à des fonctions précises. Étudier les bosses du crâne humain détermine les penchants d'un sujet ; ce qui, dans l'optique de la dégénérescence physique, devient pertinent dans *Crimes*.

Ainsi, l'homme partage avec d'autres animaux l'instinct de défense aboutissant aux rixes, l'instinct carnassier menant au meurtre et la convoitise incitant au vol. Certains phrénologues ont identifié formellement la région responsable de l'instinct carnassier sous le

conduit auditif externe, chez de nombreux crânes de guillotinés. L'arcade sourcilière détermine le penchant pour la convoitise.

L'homme garde cependant les traits particuliers à son espèce que sont le talent poétique, le sens moral, la dévotion ou la fermeté. Un bon phrénologue sait palper les zones du crâne et déterminer les penchants de l'individu ainsi ausculté. Sachez néanmoins que les partisans de cette technique sont la risée des tribunaux et qu'une preuve de ce type est irrecevable.

Livre de chevet : *Anatomie et Physiologie du Système Nerveux en Général et du Cerveau en Particulier* de F.J. Gall (1810-1819), 4 volumes.



La sociologie de la dégénérescence

C'est dans la nature de la société même qu'il faut aller chercher l'explication de la vie sociale.

Durckheim

Selon cette discipline, le criminel ne serait pas né comme tel, il ne s'agit pas d'une évolution à rebours. C'est en fait le milieu de vie qui explique cette évolution : alcool, pauvreté, éducation et alimentation sont les facteurs de ce déterminisme. De même, la décadence des mœurs, de la religiosité et de l'éducation aggrave la situation. La société devient barbare et on ne compte plus les anciens soldats devenus assassins dans le civil. Ce n'est plus le criminel qui est considéré comme un être anormal, mais le crime qui est vu comme un fait social normal, voire inévitable.

Comme disait Victor Hugo : « *Ouvrir une école, c'est fermer une prison* ». Condamner les faux loisirs (les bars) et les mauvaises influences (presse à sensation et cinéma) pourrait éviter le règne du meurtre, de la rapine et de la duplicité !

Des anecdotes plaident en sa faveur : la famille Nathan de Paris, qui rassemblait 14 personnes sous le même toit, cumulait 209 années de prison ! Le recrutement familial a de beaux jours devant lui !

Livre de chevet : *Les Règles de la Méthode Sociologique* de Durkheim.

La contagion criminelle

Tous les actes importants de la vie sociale sont exécutés sous l'empire de l'exemple. On engendre ou on n'engendre pas par imitation (...) On tue ou ne tue pas par imitation.

Gabriel Tarde

Tout phénomène social est basé sur l'imitation, la reproduction des actes entre les générations. Le crime organisé ne vient pas du néant : il est une fidèle reproduction d'autres activités comme le commerce ou la recherche scientifique, dont il est une version moralement dévoyée. Cette organisation du crime est d'autant plus facile avec des foules se comportant en masses irrationnelles et irresponsables, qui se rabaissent au niveau des individus les plus vils qui la composent.

Ce n'est plus une influence biologique, ni même du milieu fréquenté, mais bien psychologique, sur la base de la suggestion. Suggestion non pas subie mais admise par le délinquant, ce qui légitimise sa sanction et réclame l'exemplarité de la peine, fût-elle la peine de mort, pour éviter d'autres contagions. La contagion se fait aussi du haut vers le bas : l'ivrognerie, le droit de cuissage ou le viol, anciens privilèges seigneuriaux, sont tombés dans les couches sociales les plus basses.



Éléments d'étude sur les criminels

Le crime est une hydre qui possède de nombreux visages souvent indistincts. Il n'est pas possible de « lire » la criminalité dans les traits ou dans l'histoire d'un homme; cependant, l'expérience policière établit des profils-type qui permettent de suspecter, d'appréhender les habitués de la délinquance.
Avec cette partie, l'enquêteur que vous êtes cerne mieux les profils des criminels et les motivations qui les ont conduits à franchir les frontières de la légalité.

Mais qui sont les criminels ?

Les criminels ont généralement leurs habitudes géographiques et opèrent dans leur milieu. Les urbains ou *villiers* descendent rarement en campagne, et vice versa.

Même les plus vagabonds obéissent à cette discrimination. Parfois, la grande ville fascine et son pouvoir d'attraction opère, mais les citadins récents sont aisément identifiables : ils combinent dans un premier temps leurs parlers et leurs coutumes locales avec ceux de la ville qui les accueille. Dans certains cas, ceux qui sont devenus *persona non grata* dans une métropole se réfugient à l'étranger, ou dans une ville de moindre importance.

Les *villiers* se décomposent en haute et basse pègre. La haute pour les fils de bonne famille dévoyés ou pour ceux qui ont eu coutume de fréquenter le beau monde, et qui se perdent en escroqueries ou en cambriolages de haut vol. Ce sont des criminels mondains, avec une éducation de façade. La basse pègre regroupe en son sein les criminels plus crapuleux, qui n'élèvent pas leurs forfaits en art,et dont la rusticité et la brutalité se marie mal avec les coutumes de la haute pègre.

Autre règle : plus la ville est populeuse, plus la délinquance porte sur des individus jeunes. D'autant plus que si le service militaire évacue une partie de cette population, elle revient en force après la démobilisation, surtout quand les malfrats recrutent dans les bataillons de futurs acolytes. Les souteneurs par exemple, sont de moins en moins représentés dans les âges avancés, quand ils ne peuvent plus rivaliser avec la force de plus jeunes collègues.

L'âge peut dramatiquement s'abaisser : ces dernières années, des assassins extrêmement jeunes ont fait sensation : Troppman à 20 ans, Jacquiart et Vienny, tueurs de cinq personnes, affichaient 17 et 15 ans. La désorganisation des foyers familiaux et le vagabondage scolaire en sont en partie les causes.

Les criminels temporaires agissent souvent l'hiver, quand les dépenses augmentent avec le chauffage, quand le chômage règne dans les métiers du bâtiment, quand les vagabonds tentent de se mettre au chaud. Sans compter les excès lors des fêtes de Noël et de Nouvel An...

Leurs mobiles

De nombreux mentalistes le prétendent, le criminel est avant tout plus jouisseur que pauvre, surtout dans la basse pègre. Les autres mettent de côté. La police aime traquer les rumeurs sur un tel qui subitement, paye toutes ses tournées.

Les vengeances sont aussi de puissants mobiles. Une tromperie, un maquereau délaissé par sa marmite, et les duels improvisés éclatent, en présence des *aminches* (amis) des deux camps. Le mot vengeance est parfois tatoué sur les corps, forgé dans les armes. Rares sont celles qui portent sur les agents de police qui les ont coincés (mentionnons quand même le forcené Liaboeuf célèbre pour ses brassards cloutés, qui dessouda son cogne en 1910 avant d'être décapité et vengé encore par des admirateurs opportunistes). Par contre, les rancunes sont impitoyables entre criminels, gare aux indics qui sont « brûlés ». En Italie, le traître se reconnaît par le couteau qui l'a défiguré en lui traversant la joue : c'est le *sfreggio*.

La vanité et la gloire font partie de ces motivations, le fait de procéder au « coup du siècle » mène certains malfrats à des extrémités meurtrières, qui se terminent par le spectacle de leur supplice sur l'échafaud, faîte de leur carrière.

Ainsi notait Lacassagne sur Caserio, le meurtrier du président Sadi Carnot : « *S'imaginer qu'un mitron de vingt ans, étranger à la France, peut tout à coup faire trembler la France sur ses bases et attenter à la vitalité d'un grand peuple ! Cette perspective entrevue n'est-elle pas capable de troubler une tête avide de renommée et de bruit ?* ». Beaucoup de crimes commis au nom des révolutionnaires russes étaient en fait animés de mobiles tout à fait communs, et donc crapuleux.

Parfois, la folie amplifie le phénomène, comme dans le cas de Reidal, 18 ans, meurtrier d'un camarade : « *La tête coupée, je la saisis, fou de fureur, et je l'élevai en l'air triomphalement ; j'écartai légèrement les lèvres, je crois que les dents étaient serrées ; je gardai la tête dans les mains une dizaine de secondes. En voyant le regard fixe des yeux, cette pensée, je crois, me vint : comme il sait bien jouer le mort et garder son sérieux, à sa place je ne pourrais m'empêcher de rire. Alors me vint cette idée : maintenant je puis mutiler son corps et sa figure, je suis le maître.* »
Il n'est pas rare que l'assassin se targue de ses exploits en collectionnant les coupures de presse qui les rapportent.

Caractéristiques typiques

Les criminels entretiennent des rapports paradoxaux avec la douleur. D'un côté, ils la supportent volontiers en exhibant leurs blessures de guerre, en encaissant les coups devant la foule, avec une endurance qui force l'admiration. Autant, nombre d'entre eux ont fondu quand la foule réclamait le lynchage, ou quand on leur promettait un bon passage à tabac. Les hooligans anglais en firent les frais, et leurs rangs fondirent comme neige au soleil. Ils sont aussi solidaires les uns envers les autres, quand il s'agit de résister aux interrogatoires ou aux interventions policières. La reconnaissance ne leur fait pas toujours défaut, et ils partagent leurs informations avec les représentants de l'ordre qui ont eu le tact nécessaire pour attirer leur amitié.

Pour la basse pègre, l'imprévoyance demeure la règle. On prépare rarement son forfait et on est trahi bêtement par un indice des plus visibles. En Allemagne, Demeter Redek, récemment libéré de la prison de Lemberg, se soulage dans la cave de la maison Tabakar à Czernowitz, qu'il vient de cambrioler, et utilise, pour se nettoyer, son bulletin de sortie de la prison. Mais les assassins de haut vol, comme le célèbre éventreur de Whitechapel, n'ont jamais commis d'impair.

S'il fait partie de la haute pègre, il utilisera un artifice coutumier envers les policiers venus le héler : faire un scandale, nier même l'évidence, et compter sur la peur de l'agent de commettre une arrestation arbitraire qui lui coûterait sa notoriété.

Enfin, le criminel adore copier les crimes qu'il lit dans la presse, véritable instigatrice involontaire de multiples forfaits. Nombre d'imitateurs ont emboîté le pas d'anarchistes et de tueurs sadiques, en songeant à atteindre la même gloire.

Le coin des armes

Les armes favorites restent le couteau et le revolver. Le premier est à cran d'arrêt ; plus rarement il comporte une lame ondulée délivrant de terribles blessures. Le rasoir se généralise, puisque le cran d'arrêt est prohibé en France. Les tuyaux remplis de grenaille ou de sable, les coups de poing américains, voire même les os de mouton complètent cette panoplie d'armes blanches.

Les revolvers sont de mauvaise facture, sauf pour les criminels russes disposant de Browning, Mauser et Websley. On a interpellé quelques malfrats cuirassés, aux membres ou à l'abdomen et au thorax protégés par des tôles confectionnées maison, ayant arrêté de nombreux coups de couteau inopportuns.

L'habit fait le moine

Les habits, coupes de cheveux, accessoires de mode changent en fonction des saisons, mais un enquêteur aguerri n'aura aucun mal à débusquer les criminels, rien que par des détails au niveau de leur allure.

Le tatouage est un autre des signes distinctifs. Certes l'apache n'est pas le seul à y recourir et de nombreux métiers physiques ont leurs propres motifs. Les joyeux, anciens soldats des légions d'Afrique, arborent d'une panoplie de marques qui feraient pâlir les plus adeptes de cette lubie. Cependant, par désir d'imitation de ses modèles ou par désir de distinction, le criminel aime à se couvrir de motifs originaux.

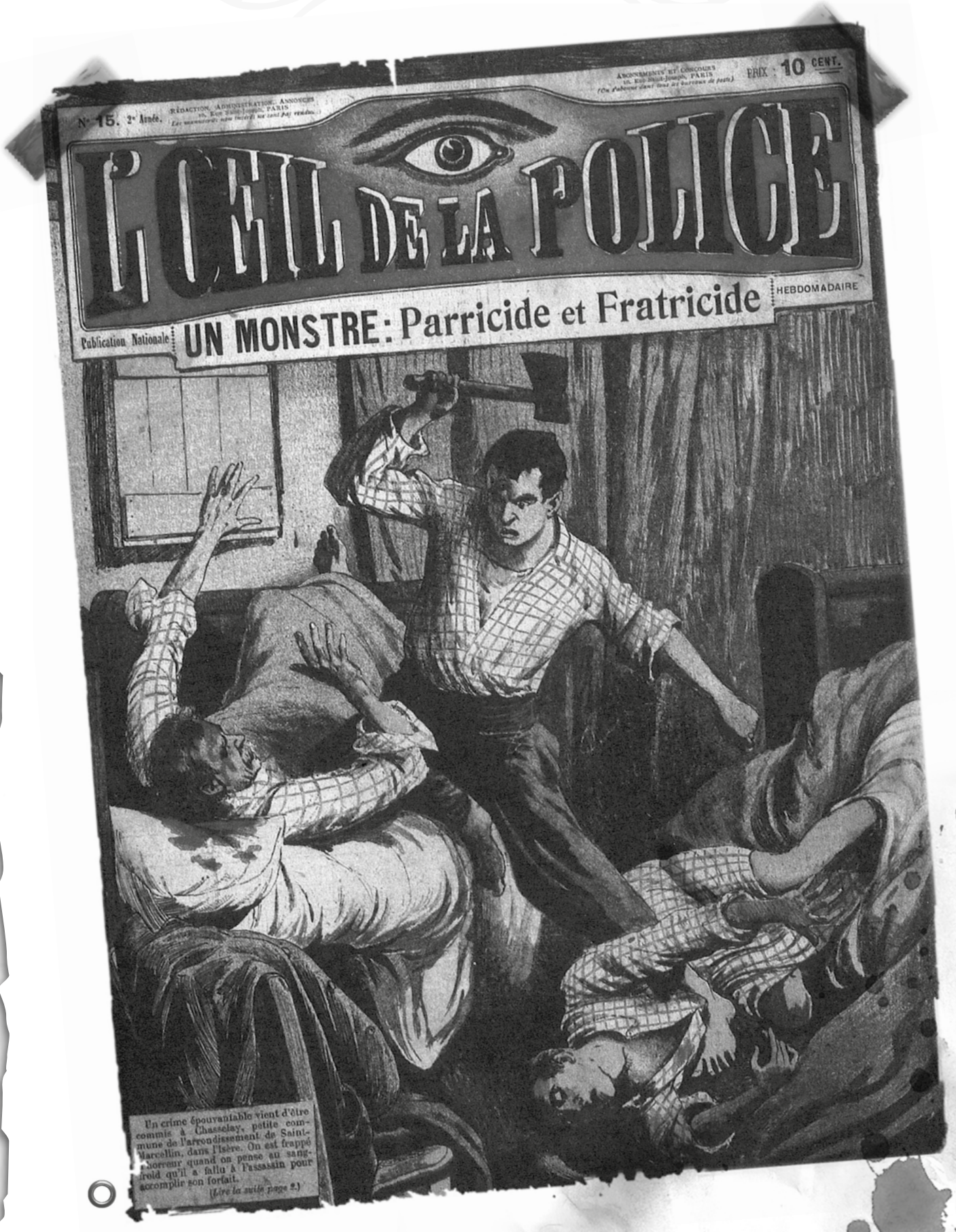
Le tatouage par piqûre se pratique par des professionnels écumant les bouges pour proposer leurs modèles à base de calque, offrant cette marque distinctive contre 1 à 3 francs. Pour éviter un fichage des plus rapides sur les bases de la police, on peut tenter un détatouage, qui laisse cependant toujours une cicatrice aussi durable que le tatouage démis. L'excision est pratiquée par ceux qui ne connaîtraient pas de médecin pour cette opération, avec un résultat toujours aussi éloquent et visible. Attention cependant, tout tatouage est susceptible de pâlir ou de disparaître de façon naturelle !

Les tatouages criminels comportent des inscriptions bravades comme « *ma tête est à Deibler* », « *je ne marche pas* », « *mort aux vaches* », « *vendetta* », « *au plaisir des dames* ». Parfois, les institutions carcérales ou de correction procèdent au marquage de leur « bétail », ce qui permet de retracer leurs aventures judiciaires, même si le législateur aime fort peu ce genre de procédé peu respectueux de la liberté individuelle…

La langue du vice

L'utilisation de l'argot de la pègre est fort utile pour déterminer le milieu criminel dans lequel évolue le prévenu. Certains l'hybrident avec l'argot de leur métier, comme le *louchebaime* des bouchers très en vogue à la Villette et incompréhensible pour le non initié ; le javanais qui incorpore les syllabes « di » un peu partout dans la phrase ce qui embrouille considérablement celui qui n'en a pas encore l'oreille.

Imaginez que deux prévenus soient capables d'échanger une phrase lors d'une confrontation sans que les enquêteurs ne soient en mesure de la comprendre… Et vous comprendrez la nécessité absolue de s'initier à ces langages hermétiques !


N° 15. 2e Année.
RÉDACTION, ADMINISTRATION, ANNONCES
ABONNEMENTS ET CONCOURS
PRIX : 10 CENT.
L'ŒIL DE LA POLICE
Publication Nationale
UN MONSTRE: Parricide et Fratricide
HEBDOMADAIRE
Un crime épouvantable vient d'être commis à Chasselay, petite commune de l'arrondissement de Saint-Marcellin, dans l'Isère. On est frappé d'horreur quand on pense au sang-froid qu'il a fallu à l'assassin pour accomplir son forfait.
(Lire la suite page 2.)

Des signes sont utilisables par les voleurs et les escrocs de tous poils, pour montrer une maison où l'on peut faire le coup, par les mafieux qui souhaitent marquer une prochaine cible, et des indics spécialistes ou d'éminents criminologues les décryptent pour peu qu'on fasse appel à eux.

Parfois, la haute pègre aime à recourir aux encres sympathiques, encore faut-il s'y connaître un peu en chimie. L'écriture à la salive, à l'urine et au lait donne également des résultats probants pour peu que les gardes ne soient pas très alertes dans la vérification de la correspondance des inculpés.

Une solution à base de gomme arabique concentrée, d'acide chlorhydrique dilué et de nigrosine met au jour ce genre d'écrits. Le graphite se dépose aussi naturellement dans les endroits de la lettre ainsi modifiés par le malfrat. Des écrits secrets sont également produits à partir de clés chiffrées, notamment dans les milieux anarchistes. Il faut alors disposer de la « Pierre de Rosette » pour traduire, à moins qu'un cryptographe zélé ne s'en empare.

Des mots tout à fait normaux peuvent signifier des vérités cachées : il n'est pas rare que quand dans une bande, on annonce la « mort » d'un membre, c'est de son arrestation dont on parlait. Pour cela, dans les interrogatoires et les confrontations, des sténographes notent tous les mots afin de pouvoir les « traduire » au besoin à tête reposée.

Les tatouages professionnels

- **Ébéniste :** varlope, établi, équerre et compas.
- **Lutteur :** poids, haltères, deux lutteurs, boulet de canon.
- **Maçon :** truelle, équerre, fil à plomb, marteau, pic, ciseau.
- **Serrurier :** vis, marteau, lime, étau, tenailles.
- **Peintre en bâtiment :** pinceau, échelle et brosse.
- **Tailleur :** tailleur assis et cousant, ciseaux et fer à repasser.
- **Musicien :** violon, piston, tambour.
- **Boucher :** tête de bœuf et couteau, ouvrier assommant un bœuf.
- **Marin :** ancre câblée, bateau, sabre et hache d'abordage.
- **Mineur :** massette, barre à mine, pioche.

Les tatouages professionnels

- **Boulanger :** balance, coupe-pâte, tire-braise, pelle, pétrin.
- **Maître d'armes :** fleurets, masque, plastron, gant.
- **Maréchal-ferrant :** fer à cheval, enclume, pinces, marteau.
- **Terrassier :** pelle, pioche et brouette.

Regroupements crapuleux

Dans la basse pègre, on rechigne à agir en solo. Les bandes se forment en apaches à Paris, nervis à Marseille ou hooligans à Londres. Signe distinctif mais qui tend à disparaître : un point tatoué sous l'œil gauche. C'est une communauté d'intérêt entre apaches, qui les poussent à s'entraider face à la police ou face à un citoyen trop opiniâtre. Beaucoup d'apaches soutiennent des prostituées de bas étage (les « pierreuses ») place de la Bastille, sur les boulevards extérieurs, rues de la Villette, rues de Montmartre.

Ce grand groupe de malfaiteurs se subdivise en factions de quartiers possédant leurs tatouages spécifiques. Par exemple, trois points désignent les résidents de Belleville et Charonne (XX^{e}), et du Temple (III^{e}). Deux points tatoués pour ceux de la gare (XIII^{e}). Le « z » à Vaugirard et à l'Observatoire (croisée des IV et XV^{e}). Les bandes s'affrontent parfois pour des filles (voir l'affaire de la célèbre Casque d'Or). Les vendettas ne sont pas rares.

Les bandes sont tantôt dirigées d'une main de fer par un maître, ou gérées par plusieurs opportunistes qui sortent du lot. Les *triquarts*, frappés de l'interdiction de séjourner dans la capitale, ont souvent une aura qui leur permet d'accéder à ce leadership.

Des criminels étrangers viennent brouiller les pistes. Un important contingent nous vient d'Italie. La Camorra napolitaine envoie ses *piccioto di sgarra* – aspirants ayant déjà fait leurs preuves – à la recherche de bons coups. Les chefs (*masto* ou *maestro*) se déplacent rarement hors de leurs bases, mais des comptables (*containotos*) ou des secrétaires (*capocarusiello*) ont déjà été arrêtés en France. Tout le monde craint les tribunaux de la Camorra qui scellent les destins de ceux qui l'importunent ou pire, la trahissent. Les intrusions de la *Mano Nera*, organisations italiennes formées aux Amérique, sont bien plus anecdotiques.

Les groupes criminels aiment à se fixer des règlements, des codes d'honneur dévoyés, qui forment la base de leur organisation et de leur complicité interne.

RÈGLEMENT DE LA BANDE ABADIE, GILLE ET CONSORTS, DE PARIS

01. La Société ne devra admettre que quatorze sociétaires ; 12 hommes et 2 femmes.

02. Les hommes ne devront porter aucune arme n'ayant pas été reconnue par les chefs.

03. Les armes comporteront le revolver à six coups, le couteau de chasse, la canne plombée, le coup-de-poing à crans (américain probablement !).

04. Tout sociétaire qui porterait une autre arme serait puni de 10 fr. d'amende.

05. Il est expressément défendu de commettre aucun délit en particulier et sans ordre des chefs, sous peine de mort.

06. Aucun sociétaire n'aura de maîtresse attitrée ; il n'aura que des maîs d'un jour, avec lesquelles aucune parole ne devra être échangée, sous peine de mort.

07. Tout individu de la bande ne devra jamais avoir un domicile en son nom ; sous aucun prétexte il logera à l'hôtel.

08. Il est défendu, dans les délits commis, de garder sur soi aucun titre ou papier : actions, obligations, etc.

09. Tout sociétaire aura plusieurs vêtements propres de rechange, plus une tenue de travail.

10. On devra travailler et ne jamais fréquenter les marchands de vin ; tout membre pris en état d'ivresse sera puni de 6 fr. d'amende.

11. Les sociétaires, travaillant ou ne travaillant pas, seront payés à raison de 6 fr, par jour, plus 10 fr. par 1000 fr. sur les vols commis.

12. Tout vêtement taché de sang devra être brûlé et les cendres dispersées.

13. Les chefs sont au nombre de quatre : Abadie, Gille, Claude, Degrindelle, dont deux seulement sont supérieurs, les autres conduisant la bande sur les lieux des vols.

14. Après un délit, chacun devra fuir de son côté et ne sortir de chez lui qu'après la visite d'un chef qui ira recueillir les objets volés.

15. Tous les sociétaires, et principalement les chefs, devront être munis de faux papiers.

16. Tout homme se rendra exactement aux réunions fixées, sous peine d'amende de 3 francs.

17. Chaque réunion aura pour but l'indication d'un vol à faire ou la punition d'un homme coupable.

18. Les chefs supérieurs auront pour femmes les deux femmes comprises dans la bande, qui sont en même temps les bonnes de l'endroit où elles habiteront.

19. Les femmes ne laissent jamais pénétrer personne auprès des chefs sans savoir le but du visiteur.

20. Elles ne sortiront pas sans un chef.

21. Tout sociétaire arrêté ne devra pas résister, s'il est seul, mais attendre le secours des autres.

22. Tout sociétaire arrêté n'avouera rien et cherchera à prouver un alibi.

23. Les sociétaires devront travailler pour employer leur temps, sans chercher de gros bénéfices. Ils ne commettront aucune soustraction où ils travaillent et où ils logent.

24. On devra être bien vêtu, ne fréquenter que des endroits raisonnables et ne pas trop dépenser, pour ne pas éveiller les soupçons.

25. Même recommandation pour les chefs.

26. Il n'y aura jamais plus de 14 sociétaires. Chaque vacance donnera lieu à une nouvelle admission.

27. Il est défendu de se retirer de la bande, sous peine de mort, à moins de dislocation, et même en ce cas, les chefs conserveront la même autorité, pour éviter les révélations.

28. Tout individu qui sera en prison aura droit à 2 fr. par jour, plus l'assistance, y compris les vivres deux fois par semaine.

29. Il ne sera assisté que par les femmes, auxquelles il donnera le nom de sœur, et n'écrira des lettres qu'aux chefs de la bande.

30. Tout blessé ou malade recevra 3 fr. par jour, plus ce que les associés lui apporteront.

31. Les bijoux pris dans les vols devront être remis aux chefs. Personne ne devra les porter, ni chercher à les vendre. Ils seront fondus et vendus à l'étranger.

32. Tout sociétaire sera muni d'un passe-montagne et d'un loup pour se cacher la figure.

33. Défense expresse, sous peine de mort, de se servir des armes, à moins de nécessité.
34. Employer alors le coup-de-poing ou la canne plombée, pour étourdir, sans donner la mort, si c'est possible.
35. Dans le cas où on serait pris, le couteau et le revolver seraient permis, afin de se sauver.
36. On se sauvera séparément, mais pas moins de deux ensemble, afin de se prêter main forte.
37. Si l'un des deux étant attaqué succombait et que l'autre pût s'échapper, ce dernier tâchera de ramener les autres au secours du premier.
38. Si celui qui est pris voit toute résistance inutile, il tâchera de se débarrasser de ses armes et de les repasser à ses camarades.
39. Les armes seront marquées pour chaque homme d'un signe conventionnel.
40. Les sociétaires ne seront pourvus d'aucun papier indiquant leur identité.
41. Tout sociétaire fera serment, sur un couteau déposé chez le chef, de rester rigoureusement muet sur tous les articles du règlement.

Où les dénicher ?

La plupart logent dans des hôtels de bas étage loués à la semaine. Ce qui les rend difficile à trouver si l'on n'est guère véloce dans l'enquête. Ou alors, près des barrières d'octroi, ou dans les baraques qui jalonnent la périphérie de la banlieue, aux côtés des biffins (chiffonniers). Oubliez les asiles de nuit qui réclament des papiers et empêchent d'y loger plus de trois nuits de suite.

Sauf peut-être quelques asiles privés qui nécessitent normalement une inscription de chaque coucheur auprès d'un registre de police. La maison Fradin, rue Saint-Denis près des Halles en fait partie. Certains bars forts modestes proposent le couchage, assis contre le mur et la tête dans les mains, pour ceux qui couchent à la cloche (les clochards).

Il semblerait normal que d'y exercer une surveillance policière accrue, mais ce serait vexer un propriétaire qui compte parmi les meilleurs indics de Paris.
Au bas de l'échelle du logement, les arches des ponts, les canalisations, les carrières, les fours à chaux et autres salles d'attente fournissent un abri pour les désargentés.
Le jour, les fêtes les attirent comme le miel des abeilles ; ils adorent y provoquer rixes et brimades. Quelques bals aux environs de la Bastille sont organisés par des souteneurs qui y exposent leurs « marmites ». Des cafés-chantés, des théâtres sont aussi sur les programmes des apaches. Plus curieux, certaines bandes fondent leurs sociétés, associations, comme des clubs athlétiques ou haltérophiles.

Spécialisations criminelles

Les spécialisations criminelles sont grandement influencées par les compétences de celui qui franchit les limites de la loi, avant de le faire. L'ouvrier spécialisé maniera aisément les outils du cambrioleur. De même, le niveau social influe : les membres de la haute pègre préfèrent faire les rats d'hôtels, les grecs (escroquerie dans les cercles de jeux), les bijouteries… Les autres se cantonnent aux vols à la tire, au radin, à l'esbroufe… Nous allons détailler plus loin quelques unes de ces « spécialités ».
Ces spécialisations s'acquièrent en allant au tribunal comprendre de quelle façon se font coincer leurs comparses. Certains lieux attitrés – généralement des cafés – servent aussi d'endroits de rendez-vous, à des dimensions internationales (des étrangers viennent également y trouver des compères).

Les souteneurs

Le maquereau veille sur sa marmite quand elle descend sur le ruban. Comprenez, le souteneur surveille sa prostituée quand elle tapine dans la rue. Dans la haute prostitution, le souteneur joue parfois au mari trompé qui fait chanter le client. Les relations entre ce couple douteux sont houleuses : des séparations donnent souvent lieu à des vengeances sanglantes, ou des rixes entre bandes rivales (comme les *Manda* et les *Lecca* à Paris).
Certaines prostituées de luxe entretiennent un gigolot qui les change agréablement de leurs clients journaliers, quand elles ne cèdent pas à la tentation de l'homosexualité. N'oublions pas non plus que les catins étrangères ont besoin d'un mari souteneur pour ne pas risquer l'expulsion du territoire. Mariage de raison…
Ces criminels sont difficiles à coincer car on nécessite la preuve que le mari vit du tapinage de sa « femme », ce qui n'est pas facile à établir pour de sûr. Beaucoup de ces pauvres hères s'achètent une prébende de camelot, un excellent alibi pour celui qui vit dans la rue. Le flagrant délit ne fonctionne pas, si la femme prétend rendre de l'argent que l'homme lui a prêté.

La prostitution est souvent la porte d'entrée à des crimes plus affreux : extorsion, chantage, guet-apens. La haute prostitution se nourrit aussi d'espionnage et autres confidences sur l'oreiller, ou d'intermédiaires dans des transactions financières interlopes. De même, les rixes mortelles entre rivales du pavé ne sont pas rares. La catin est aussi victime de crapules, de sadiques, et portent souvent les stigmates de coups de surin.

Les prostitués mâles

La prostitution masculine recrute dans les rangs des apprentis qui partagent les dortoirs. Ces éphèbes ont aussi leurs souteneurs, parmi lesquels les dangereux *serreurs de gosse* qui prélèvent leurs dîmes sur tous les homosexuels qui vivent de leurs corps. Les plus courus deviennent des maîtresses, se donnant à un seul client, chez lui ou dans des hôtels spéciaux. Les clients connaissent d'ailleurs les signes distinctifs de ces éphèbes (une fleur à la boutonnière, un bandeau rouge, etc.).
Les plus mal lotis des prostitués mâles chercheront leurs bienfaiteurs près des vespasiennes qu'ils nomment vulgairement les théières. Parfois, des séances de cinématographie en plein air sont des signes de rassemblement, ou bien on cherche la clientèle dans certaines dépêches (les « séances de presse »).
Le chantage est souvent de mise dans ce milieu, quand le client tient à sa notoriété. Ou le cambriolage quand ce dernier s'est assoupi. Les plaintes sont alors bien rares…

Les indicateurs

Ce sont les donneurs, les coqueurs ou les vaches, en argot. Pour de l'argent ou tout autre avantage, l'indic donne des renseignements sur un délit ou sur un criminel qu'il connaît. La contrepartie varie selon ses intérêts : gain monétaire, vengeance, remise de peine, réhabilitation après une interdiction de séjour… Une rétribution souvent décriée par les journaux, mais assez juste quand on songe aux dangers que court le « *triquart* » s'il est découvert par ses pairs…

Une variation vient des lettres anonymes dénonciatrices, qu'il est toujours difficile d'authentifier, et de séparer des fausses dénonciations. Beaucoup d'escrocs aux jeux, nommés « grecs », y recourent.

Il convient de ne pas confondre l'indic et le provocateur, payé par l'État pour jeter le trouble et agiter la populace, ou commanditer en son nom des délits pour mieux faire tomber certains individus mal vus par le pouvoir. Ce procédé est très mal venu dans une démocratie qui se respecte.

Enfin, le bruit court que des indics reconnus par des agents de la Sûreté seraient d'anciens forçats. Rien ne permet d'attester de cela, sans doute le cas de Vidocq, vers 1830, serait à l'origine de ces billevesées.

Les vols directs

Le vol à l'étalage

Apanage des étalagistes, qui opèrent souvent en groupe. La gaffe surveille les vendeurs, alors que la main (l'opérateur) fait disparaître le menu fretin dans sa manche ou son pantalon, ou des poches spéciales nommées valades. Ces dernières désignent à coup sûr un étalagiste dès lors qu'il est interpellé. Ce type de vol est souvent la première épreuve d'un pégriot, jeune apprenti de la pègre. À la fin de la chaîne crapuleuse, un *fourgueur* fait office de receleur. La seule parade reste la surveillance policière via un agent en civil, qui tentera une prise en flagrant délit.

Le vol à la tire

C'est un membre de la haute pègre qui n'aime pas être considéré comme un vulgaire pickpocket. Il est davantage sédentaire, et opère aux sorties de théâtres, églises, omnibus, fêtes populaires.

En bande, il devient un floueur, souvent débusqué car il ne cesse de bouger dans la foule. Le *tiraillon* est l'apprenti qui se replie sur les proies a priori faciles. Certains tireurs entretiennent d'ailleurs des enfants pour remplir cette sinistre besogne, comme dans les histoires du romancier Dickens. Un autre moyen de les appréhender que le flagrant délit consiste à examiner leurs mains, souvent entretenues, longues et fines, et portant des traces de glycérine ou de vaseline.

Les pickpockets se révèlent plus audacieux et font usage d'outils pour leur faciliter la tâche : du faucheur (ciseaux courts et tranchants) au *sacail* (couteau arrondi), et même des bagues à chaton recélant des lames. Mieux encore, certains utilisent de fausses mains pour que celle qui travaille soit plus aisément inaperçue !

Là encore, le flagrant délit doit être la règle, et compulser les portraits de ces criminels forts connus est utile pour les prendre… la main dans le sac !

Le vol à la détourne est pratiqué dans les magasins, il présuppose qu'un acolyte détourne l'attention du vendeur pour que l'autre puisse commettre son forfait. L'objet subtilisé est caché dans la valade (une grande poche dissimulée) ou dans un double-fond d'un panier. Des bandes très organisées, travaillant parfois pour le même receleur, sont régulièrement épinglées par la Sûreté. La plupart sont richement vêtus pour ne pas éveiller les soupçons et descendent parfois avec un attelage loué, qu'on peut ensuite retrouver via les sociétés de location de véhicules et les plaques d'immatriculation.

La bande des détourneurs

Cette aide de jeu reprend une véritable coterie de voleurs coincée en 1906 à Paris.

Sa composition très originale sera d'un grand secours au meneur en panne d'inspiration.

P.L., sans profession (25 ans) dit le Séminariste et sa maîtresse M.R., 25 ans, modiste ; accompagnés de G.L., instituteur libre de 27 ans et sa femme légitime J.L. de 25 ans ; A.D. qui se dit impresario, chef de bande dit Le Notaire et sa compagne artiste, L.D., 30 ans, dite La Sardine ; L.L., 28 ans, lutteur, surnommé Le Tombeur Bordelais et C.D., 25 ans, dite La Passoire ; E.V., négociant en vins s'occupait de l'expédition des fourrures en province en compagnie de sa maîtresse de 42 ans, A.D., alias La Grosse Alice, ex-institutrice.

Le vol à l'esbroufe

Avec le vol à l'esbroufe, on tombe dans davantage de violence quand le voleur arrache les réticules, montres, bijoux et autres portefeuilles après avoir fait trébucher sa victime. Ensuite, c'est une course éperdue qui se déclenche. L'appât du gain peut aboutir à des extrêmes comme l'arrachage des lobes d'oreilles quand les boucles sont récalcitrantes ; le fait est avéré à Marseille. Le coupable est souvent un homme jeune en pleine condition physique.

Parfois, le malfrat aveugle préalablement sa proie avec du poivre ou du tabac à priser. Nous n'avons pas encore de cas extrême réalisé avec de la soude ou de l'acide.

Le vol au rendez-moi est plus anecdotique mais pas moins impressionnant, il s'agit d'un vol en remplaçant une pièce de monnaie à rendre par une autre sans valeur. De véritables prestidigitateurs de bas étage s'en font une spécialité, on les appelle *emplâtreurs*. Ils opèrent souvent en bande, quand les uns pressent le marchand ou le client, qui ne sait plus quelle somme exacte il a déjà touchée. Une variante est de faire sortir à un numismate sa collection de pièces, et quand il recherche la perle rare requise par le client, il ne s'est pas rendu compte qu'une partie de celles qu'il avait sorties a déjà été fauchée.

Le vol au radin se fait dans la rade, c'est-à-dire le tiroir-caisse. Souvent, de petits chapardeurs s'organisent, l'un pour se faufiler, l'autre pour surveiller, afin de retirer le fruit du labeur du vendeur.

Le vol à la carre concerne les bijoutiers, et reste le fait de la haute pègre, comme le célèbre Manoulescu, un roumain de 19 ans proclamé prince des voleurs, qui put mener la grande vie à Paris grâce à ses rapines jusqu'à son arrestation de 1909. Ce dernier s'était entraîné des jours entiers à coincer les pierres précieuses dans la bouche, alors que d'autres moins scrupuleux les avalaient et les récupéraient dans leurs fèces.

Les variantes sont innombrables, entre les batteurs de *diguedigue* qui simulent les attaques d'épilepsie pour détourner l'attention, et ceux qui opèrent à la broquille en substituant au véritable bijou une vulgaire copie. Un ancien avocat de 60 ans, J.A. qui avait aussi condamné le célèbre Blanqui quand il fut procureur, avait déchu. Si bien qu'en 1909, il avait fondé une coterie de voleurs à la carre, en se présentant dans les magasins avec toute sa superbe et sa faconde d'avocat pendant que ses complices dépouillaient l'échoppe du bijoutier.

Cependant, les vols au radin ne sont pas toujours placides et parfois, on assomme le commerçant, ou pire, on le tue accidentellement. Les carreurs tentent souvent de replacer les bijoux soit chez un autre bijoutier qui devient alors receleur, soit au Mont-de-Piété mais à ce moment-là, il risque d'être identifié par sa signature et les renseignements personnels qu'il aura fournis.

On connait des cas de voleurs à la carre qui ont maille à partir avec de dangereux apaches, ou qui financent des opérations de terrorisme ou d'anarchisme à vocation internationale.

Vols plus complexes

Le roulottier est un voleur qui vise les attelages et les voitures, ou leurs marchandises. L'objet du vol est ensuite maquillé puis revendu. Des aides détournent parfois l'attention du livreur par des « coupures », c'est-à-dire tout procédé – comme un verre au bar – destiné à le détourner de son bien. Cela leur demande une longue observation des habitudes de ce dernier. Encore une fois, connaître les receleurs est nécessaire pour coincer ce genre de malfrats.

Les chapardeurs de bicyclettes travaillent « à la flan », c'est-à-dire en se promenant dans la rue et en guettant les opportunités. Le véhicule est démonté et vendu en pièces détachées au receleur. Nombre de loueurs de vélos en ont eu à souffrir.

Les *bonjouriers* sont des individus qui ne craignent rien et s'introduisent directement dans les chambres d'hôtel pour y dérober tout ce qui serait monnayable. Les monte-en-l'air se vêtissent comme des professionnels (bouchers, coiffeurs) et s'introduisent par n'importe quelle ouverture. Ils travaillent sans outil, ce qui les distinguent du cambrioleur.

Ce « chevalier grimpant » a toujours une excuse s'il est surpris là où il ne devrait être. Il commence souvent son œuvre au dernier étage pour s'enfuir dans la descente. Il connait le nom des locataires en ayant préalablement compulsé le Bottin.

L.H. faisait partie de la bande des métreurs en 1906. Il prétextait que l'architecte l'envoyait faire une menue réparation. Reçu par le domestique, il faisait sonner le téléphone et profitait de cette occasion pour chaparder des bijoux qu'il revendait à des prix sacrifiés aux brocanteurs de la rue Jacob. Un autre « voleur à la fausse qualité » de 29 ans vendait une poudre nommée Dwright-Dwroght censée assainir les caves, alors que ce n'était que de l'amidon pulvérisé.

Certains se sont fait une spécialité : prétendre connaître le maître des lieux qu'ils ont vu partir, et demander au domestique de pouvoir lui écrire un mot. Il a alors accès au bureau du premier, qui recèle souvent bien des trésors.

Enfin, les *locandiers* se font une spécialité des appartements à louer : en étudiant les horaires des locataires, ils prennent rendez-vous avec le concierge pour visiter le bien, et n'ont plus qu'à berner ce dernier pour faire main basse sur les trésors qui s'y trouvent. Parfois, leurs opérations tournent au drame, comme l'égorgement de la veuve Tusseau à Bois-Colombes en 1903.

Les poivriers prennent le soin de détrousser ceux qui ont abusé de l'alcool et qui cuvent sur un banc ou un trottoir. Ce n'est pas la même affaire que ceux qui perpètrent l'attaque nocturne.
L'individu compte sur sa force pour pratiquer le collier de force ou le coup du Père François : il applique une ceinture ou un foulard sur le cou de l'infortuné, le soulève en arquant son torse, ou en se retournant pour le soulever sur son dos. Dans les deux cas, il est impossible à la victime de crier. Parfois, certains s'adonnent à donner des coups de tête dans l'estomac, ou des atemi (du nom de certaines pratiques martiales asiatiques) sur la base du cou. Les blessures peuvent parfois être graves. Des souteneurs pratiquent ce genre d'agressions, quand les revenus de leurs marmites ne conviennent plus.

Les endormeurs comptent sur leurs prostituées pour verser des narcotiques et détrousser facilement ceux qui ont eu la faiblesse de leur céder. Le laudanum ont leur faveur car il ne nécessite aucune prescription médicale.
Attention cependant aux fatigués du cœur qui risquent la paralysie cardiaque, notamment avec le chloroforme. Et on obtient alors un meurtre…
On parle aussi de cigare préparé à l'opium, capables d'abuser les fumeurs occasionnels. Des pédérastes allemands auraient utilisé ce procédé contre de jeunes conscrits, peu habitués à goûter un tel tabac.

Chloroforme
Les agents sont à même de reconnaître l'action du chloroforme. D'abord, une douce chaleur se répand dans le corps. Puis une conjonctivite, une envie de tousser, s'accompagnent d'extrémités gourdes, et de légères hallucinations. La seconde phase est celle de l'excitation : fureur, tremblements, convulsions. La troisième augure d'insensibilité et de mouvements incontrôlés, puis de la narcose qui ne vient donc pas si rapidement qu'on ne le croit.

Les *entôleuses* sont des prostituées agissant en tandem : tandis que l'une fait son œuvre, l'autre, cachée dans la chambre, fait les poches de l'amant du jour. Les prostitués mâles le font régulièrement car ils craignent moins les plaintes de leurs clients. Les femmes se font parfois légèrement tatouer les parties intimes, pour les faire disparaître par des astringents et éviter d'être confondues par leurs clients éplorés.

Sous le vocable de la cambriole, nous trouverons tous les voleurs utilisant des instruments pour l'effraction. Ces outils sont divers et nous allons quelque peu les détailler.

Le vol au fric-frac se fait avec des pesées, ou avec le découpage de la serrure de la porte. Le professionnel étudie d'abord les locaux, grâce parfois à des informateurs. Il ne porte jamais de vêtements marqués, car il pourrait facilement en perdre un dans sa fuite. C'est un saisonnier et opportuniste, qui aime travailler les dimanches, jours de fêtes, ou l'été. Il possède toute une panoplie de pinces nommées Monseigneur, clarinettes, ou sucre de pomme. Beaucoup de ces outils sont abandonnés sur place pour ne pas être retrouvés au domicile du prévenu, sauf quand c'est une véritable mallette de spécialiste que ce dernier s'est concoctée amoureusement. Les traces de doigts peuvent ainsi remonter la piste jusqu'à leurs propriétaires.
On les reconnait dans la rue car ils se vêtissent et ont les mallettes d'un ouvrier spécialisé. Le fric-frac se commet avec des complicités chez les marchands ambulants, pseudo-courtiers qui détournent l'attention du voisinage ou du concierge. Pour les confondre, un examen

méthodique des lieux du délit amène souvent des restes de bougies, allumettes, d'autres objets perdus faciles à reconnaître. Un relevé, un moulage et une photographie en bonne et due forme partiront alors à l'analyse en laboratoire. Alphonse Bertillon a récemment inventé le dynamomètre d'effraction, mesurant la force déployée pour faire céder tel ou tel élément d'une porte et renseignant sur la puissance du criminel.

À noter la coutume du *grumus merdae*, les matières fécales que le cambrioleur laisse in situ, soit par trop grande angoisse (apanage des débutants ?), soit par désir de se moquer ou provoquer, soit par superstition (laisser une partie de soi pour ne pas être découvert). Grave erreur, quand on sait tout ce qu'on peut retrouver dans cette salissure, sur le cadre de vie de son dépositaire !

Les cousins des voleurs au fric-frac sont les caroubleurs qui se servent de fausses clés pour ouvrir les portes. Non loin dans la famille, les *mansardiers* font de même avec les locations, mais demeurent des opportunistes à mille lieux de leurs congénères qui fomentent leurs coups. Les clés sont conçues à partir d'une empreinte à la cire, qui donne le profil de la serrure à recomposer. Les crochets sont abondamment utilisés par d'anciens serruriers, à des fins moins honnêtes.

Les caroubleurs de haute volée se trouvent dans la haute pègre et se nomment les rats d'hôtels, ou rates puisque certaines femmes s'en font une spécialité. Imaginez les tels Arsène Lupin, bien habillés, séducteurs et d'une rapidité confondante. Ils possèdent des ouistitis et des bastringues démontables, parfois logés dans l'anus. À cet effet, celui qui interroge donne un coup à l'estomac pour que le gaz déloge l'hôte incongru.

Le rat d'hôtel attire l'attention par son caractère très matinal quand il tente de quitter les lieux alors qu'il a pris lui-même une chambre. Les surveillants se font remettre un plan de l'hôtel avec toutes les planques nocturnes possibles et imaginables. On interroge le personnel de l'hôtel, souvent complice, et on surveille les issues pendant la nuit pour traquer les complices venus cueillir la marchandise. La police essaie d'associer au maximum les tenanciers en publiant leurs prises dans les journaux des professionnels de tourisme.

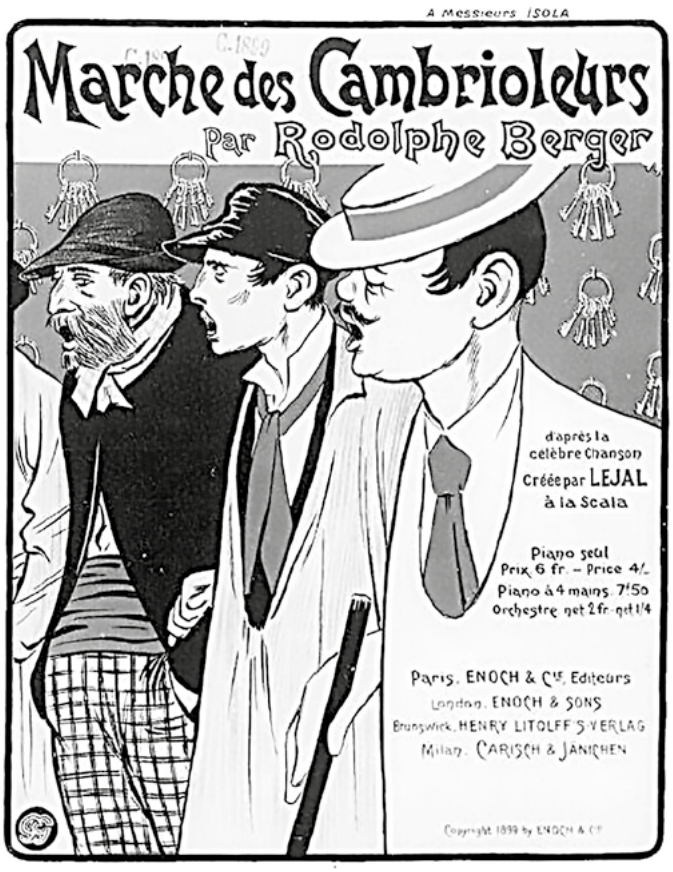
Les *venterniers* sont ceux qui s'introduisent par les fenêtres ou les cheminées. D'anciens zingueurs, couvreurs, bref, tous les métiers nécessitant un équilibre et une souplesse de gymnaste fournissent le gros de leur contingent. Des cordes leur donnent accès aux fenêtres et aux balcons mal refermés. Certains aiment s'attaquer aux métaux lourds (zinc, laiton, cuivre), comme ceux qui subtilisèrent la toiture métallique du théâtre des Batignolles en 1902.



Les Cambrioleurs
"CAMBRIOLEUR ESPAGNOL"

D'autres se sont spécialisés dans le vol dans les musées et des églises. Ils opèrent souvent pieds nus, détail utile pour les confondre lors d'une filature. On peut retrouver du sang ou des empreintes digitales laissés sur le verre, découpé parfois avec le diamant d'un vitrier et décollé avec une ventouse. Les empreintes de pas, même sans chaussure, sont un élément à ne pas négliger, de même que les traces laissées par les outils utilisés pour l'effraction, qu'on peut déterminer.

Les plus organisés se permettent d'enlever les coffres-forts qu'ils chargent ensuite dans une voiture. L'ouverture de la caisse se fera alors à l'abri des regards. La plupart de ces ouvrages ne résistent pas aux pinces, marteaux et ciseaux. Le chalumeau est généralement insuffisant pour faire fondre de grosses épaisseurs de métal. De nouveaux outils performants, utilisés dans l'industrie, sont capables d'éventrer ce genre de paroi; il faut alors vérifier dans quelle usine on a pu avoir et dérober ce matériel.



Enfin, la fin justifiant les moyens, on utilise en Amérique la dynamite et la nitro-glycérine, mais en Europe, on n'en est pas encore venu à ce genre d'extrémité... Le bruit reste faible si l'explosif reste dans la serrure et est étouffé, et les vibrations presque négligeables.

Le bruit court que trois sociétés internationales de *boucarniers* existent aujourd'hui (surnommées en allemand *Geldschrankknacker*) : une anglo-américaine siégeant à Londres, une autre, italo-française, sise à Paris, une dernière enfin soit à Constantinople, soit au Caire. Il serait intéressant un jour de pister leurs membres qui se sont tous connus dans de grandes prisons.

Des voleurs originaux entreprennent de percer les murs et les planchers, les attaquant au vilebrequin et en découpant ensuite le bois avec une scie de type queue de renard. Les plus astucieux forent déjà un trou dans lequel ils passent un parapluie qui recueille les morceaux de plâtre qui causeraient du bruit dans leurs chutes.

Les vols indirects

Les placiers sont les pendants criminels des indics de police. Ils « font la place », c'est à dire qu'ils fournissent tous les renseignements pour un futur délit. Certains tiennent simplement une liste des « bons coups à faire » qu'ils monnayent, d'autres deviennent les commanditaires d'exécutants plus courageux qu'eux (surtout si le placier a déjà un casier judiciaire).

Les plus talentueux lient amitié avec le personnel de maison pour les abuser, d'autres se nouent directement avec les propriétaires et visitent la villa qui se fera dévaliser. Les prostituées font d'excellentes placières. D'autres envoient des télégrammes prétextant une maladie grave dans la famille pour que le cambrioleur ait le champ libre lors de l'absence du propriétaire.

Les placiers astucieux se contentent de la presse. La bande des croque-morts de Marseille dirigée par Jean-Baptiste Bain (35 ans) visitait les appartements des personnes récemment décédées, dans les années 1910. Tout simplement.

Les placiers nourrisseurs sont les commanditaires des tels délits : ils recrutent dans la basse-pègre ou chez des récidivistes et leur enseignent le *vade mecum* pour voler sans rien risquer. Puis ils changent de larbins, histoire d'éviter de multiples accusations qui provoqueraient leur perte.

Le nourrisseur peut être une nourrisseuse de la haute bourgeoisie, qui tient des fiches sur ses connaissances, fiches qui aideront les voleurs dans leurs pérégrinations. Les receleurs sont aussi nommés fourgues ou fourgats. Une autre catégorie de commanditaires de crimes et de délits. Ils sont tout aussi spécialisés que les voleurs et les placiers. La mode est au recel de papiers de valeur, qui sont envoyés à Londres où la législation défaillante rend leur revente possible. Plus simple encore, on fait chanter le propriétaire spolié qui rachète ses papiers à 50% de leur valeur. On avait parlé du cas des bijoux, où l'on pouvait à risque revendre au Mont de Piété ou à un autre joaillier.

Les bandes noires sont des groupements de louches individus qui achètent en gros et à crédit de la marchandise revendue rapidement à bas prix, pour détaler avec la recette sans songer à rembourser leurs prêts. Une brigade complète de police est dédiée à leur recherche. Plus fort encore, les escrocs aux pharmacies. En mettant en vente une lotion peu efficace et en finançant sa publicité, et quelques clients qui démarchent les pharmacies pour la trouver, on peut écouler un placebo en un rien de temps.

Du côté des charlatans, on trouve de tout dans cette caverne d'Ali Baba : onguents et pilules miraculeuses, statuettes aux vertus divines, cordes de pendus porte-bonheur… Tout est bon pour leurrer le faible d'esprit qui se laisse embrigader par la gouaille de ces escrocs qui prêtent à sourire, si on ne s'attardait sur les bénéfices qu'ils en retiraient.

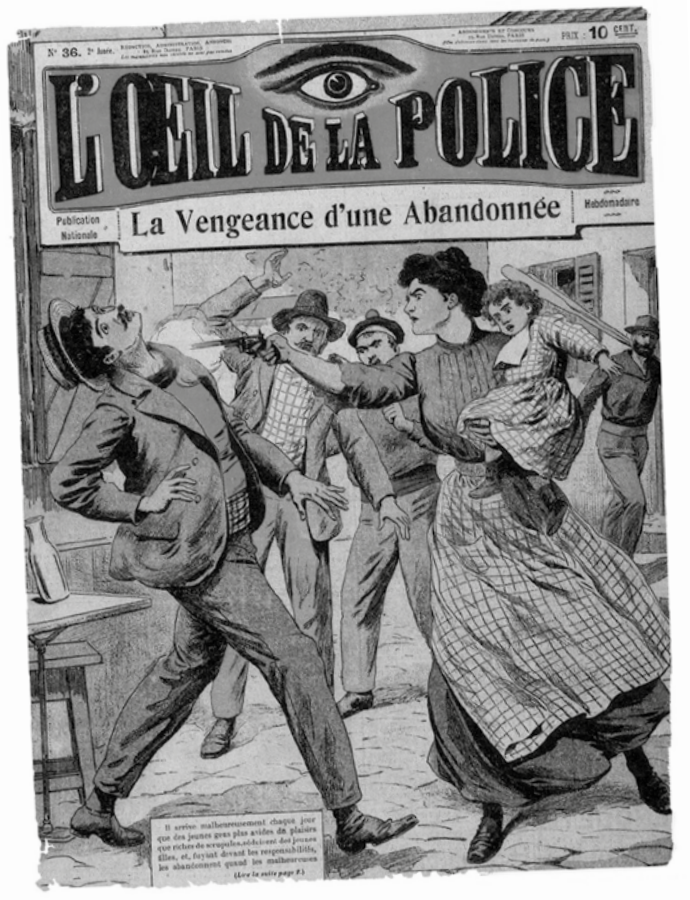
Les homicides

Généralités

Des ouvrages complets ont été noircis sur le sujet sans pour autant en épuiser la veine. Les homicides, chienlit du genre humain, répondent à des motivations fort dissemblables. Pêle-mêle, on y retrouve la cupidité, la perversité morale ou sexuelle, le mobile passionnel, la motivation politique ou l'homicide par imprudence.
Ces catégories divergent selon le degré de préméditation du forfait : prémédité, nous le qualifions d'assassinat ; s'il est commis de façon opportune, c'est un meurtre ; sinon, il n'est qu'un homicide involontaire.

La nature du coupable varie : de l'assassin professionnel, nous louvoyons vers l'assassin occasionnel, qui peut pourtant être un criminel professionnel poussé dans ses derniers retranchements. Parmi les premiers, nous retrouvons les escarpes à la cambriole, ces monte-en-l'air qui aiment conjuguer le vol, le viol à l'assassinat crapuleux. Des individus sans scrupule qui n'ont eu de vie que violente, baignée dans le raisiné – c'est-à-dire le sang.

La plupart de nos meurtriers sont dans l'enfance de l'art : nombre de ceux qui font la Une des faits-divers sont à peine majeurs. Un tiers des meurtriers sont mineurs au moment des faits. Un indice de l'abâtardissement de la race humaine ?



Un nouveau défi : les tueurs en série

Il importe que le médecin légiste soit préparé à tout et qu'il sache une fois de plus que, dans sa profession, il est exposé à tout voir, à tout entendre, à tout constater, et qu'il doit souvent enfouir plus d'une particularité choquante, insolite ou criminelle.

Legrand de Souille,
traité de médecine légale, 1886

Ces tueurs atypiques sont des nouveaux venus dans la galaxie des étoiles criminelles. Leurs profils les rendent difficilement détectables par les enquêteurs de cette époque, et aucune science spéciale ne peut les épauler dans cette traque d'un genre nouveau.

En effet, la criminologie apparaît en 1885 grâce aux efforts de Lacassagne et de Paul Brouardel, mais elle n'en est encore qu'à ses balbutiements.

Quelques références utiles pourront aider votre enquêteur dans sa formation, et ce afin d'appréhender ces êtres insaisissables, manipulateurs, bien au-delà du sens commun.

- **1877 :** Charles Lasègue, psychiatre spécialisé dans les hystéries, travaille sur les exhibitionnistes. Il impose la notion de perversion comme déviance par rapport à la norme, une dépravation, une exagération de l'instinct génital, tout en posant la question cruciale de leur responsabilité dans ces actes délictueux.
- **1887 :** directeur du laboratoire de psychologie physiologiste, Alfred Binet réalise un travail remarqué sur les fétichistes, ces « amants de la chaussure », vouant une obsession renouvelée pour un objet particulier. Il s'appuie d'ailleurs sur des maris de cantatrices célèbres qui avaient avoué leurs penchants pour les quolifichets et les brodequins de leurs femmes. De quoi faire un joli scandale…
- **1887 toujours :** le professeur Ball livre une leçon sur la folie érotique distinguant les sanguinaires, les nécrophiles, les pédérastes à la « dépravation librement acceptée », les invertis qui sont les homosexuels constitutionnels incurables. Il ne laisse pas de place à un éventuel « salut » pour ces cas qu'il juge souvent désespérés.
- **1897 :** von Krafft-Ebing créé la classe des « petits sadiques » qui aiment faire souffrir, et des « grands sadiques » qui donnent la mort. Dans la première catégorie, il range des individus aussi divers que les piqueurs (utilisant des épingles, des canifs, des poinçons), les *tacheurs* (avec de l'encre, des peintures), les brûleurs mettant le feu aux vêtements de leurs victimes.



Annexes

Chapitre 7



Index

Plutôt que de recenser toutes les occurences des différents termes et notions, nous avons préféré les regrouper par thèmes d'une part, et nous n'avons indiqué que les pages les plus importantes d'autre part.
En tant que joueur, si vous avez besoin de cet index en cours de partie, ce sont ces informations principales qui vous seront les plus utiles.

MÉCANISMES DE RÈGLES

Abréviations 17
Accessoires 14
Angoisse 334, 410
Armes 344, 389, 446
Blessures 395
Campagne de scénarios 102
Combat 388, 392
Compétences 323, 405
Compétences hermétiques 324
Concept 298
Contacts 349, 405, 425
Contradiction (principe de) 414
Convictions 331, 405, 406
Création de personnages 292
Création de scénario 339
Déchéances 338, 459
Dépassement 385
Dossier de police 103, 120
Drogues 397, 413, 470
Epuisement 395
Equipement 339
Equipes de PJ 296
Fatigue 395
Folies 418
Fortune 430
Groupes et factions 105, 428
Incapacité 395
Inclinaison psychotique 337, 418
Indice 438
Influence 426
Initiative 388
Innocence 414
Intrigues 297
Jauge 416, 431
Jeux d'enfants 334, 417
Joueur 11
Localisation des dégâts 391
Loyauté 426
Maladies 398
Meneur 10
Nature du groupe 296
Névrose 334, 409
Passions 329, 405, 406
Personnage enfantin 305, 324, 338, 373
PNJ 104
Points de développement 404
Points d'enquête 436
Poisons 397
Potentiels 323, 405
Prix 343
Profession 312
Psychose 334, 409
Réputation 296
Santé 395
Secrets 427
Sociétés occultes 260
Soupapes psychotiques 334, 412
Spécialisations 324
Statut social 297
Styles d'enquête 352
Sublimation 413
Tabous 336, 405, 414
Tempérament 328
Tests 384
Transports 119

CONTEXTE HISTORIQUE

Affaire Dreyfus 26, 28, 196
Anarchisme 47
Antisémitisme 28, 197
Apocalypse 55, 97, 74, 97
Belle époque 20
Classes sociales 43, 250
Colonialisme 71, 80, 89
Condition féminine 40, 302, 360, 92
Exposition universelle 96, 110
Franc-maçonnerie 191
Industrie 32, 36, 188, 241, 315, 320
Journaux 156
Laïcité 29, 51, 103, 189, 248, 280, 158, 190
Loisirs 34
Nationalisme 70, 86, 95, 103, 179, 181, 191, 277
Occultisme 57, 76, 256, 365

Mouvements ouvriers 43, 102, 147, 165, 170, 186, 227, 228
Monarchie 183, 189
Papauté 29, 52, 256
Partis politiques 27
Présidents 26
Racisme 79, 92
République 26
Santé 33, 154, 395, 398
Scandales 156, 180, 187
Scandale de Panama 26, 188
Sexualité et prostitution 41, 65 133, 141, 211,336, 349, 359, 374, 465
Transports 33, 115, 235, 238

TYPE DE PERSONNAGES

Clergé 108, 109, 319, 341, 369
Criminels 22, 46, 112, 130, 210, 230, 152, 181, 460
Indics 315, 453
Journalistes 313
Juges 313
Médecins 268, 316, 342, 366
Militaires 109, 191
Pauvreté 108, 111, 236, 306, 320, 341
Paysans 112, 306, 322
Policiers 23, 313, 314, 341
La Haute société 39, 54, 83, 108, 113, 306, 318, 336

PNJ

Andrews, Lucile 266
Affener, Peter 276
Arloing, Saturnin 282
Atlas 217
Barlet, Joseph 152
Barrès, Maurice 191, 201
Belgrand, Anthelme 223
Bérillon, Edgar 277
Bertillon, Alphonse 135, 146
Bierhoff, Gerard 281
Binet-Sanglé, Charles 276
Bismarck 69
Blanc, Hervé 201
Blanquart, Adeline 173
Blavatsky, Eva Petrovna 263
Boutroux, Prudent 147
Cavaignac, Godefroy de 191
Charcot, Jean-Martin 275
Clemenceau, Georges 103, 185
Cocher 153
Combes, Emile 103, 185
Corsilly, Yves 222
Courrière, Berthe de 264
Deibler, Anatole 152
Déroulède, Paul 190
Doyen, Eugène 279
Droxler, Joseph Nicolas 264
Drumont, Edouard 200
Dupuy, Jean 165
Eiffel, Gustave 188
Emile 188
Faure Félix 26, 103, 180
Freud, Sigmund 280
Gentil, Armand 103
Gorgias 175
Goron, Marie-François 152
Guérin, Jules 194
Grayssac, Ferdinand de 138, 151
Grison, George 186
Gruberg, Maximilien 174
Guasco, Marcel 151
Gueslin, Joseph 148
Guillaume, Félicien 166
Guillot, Adolphe 149
Halphen, Marianne 187
Herzl, Théodore 204
Huysmans, Joris-Karl 151
Jaurès, Jean 103, 186, 240
Joanovici, Ekatarina 224
Kann, Maurice-Edouard 103, 184
Kosky, Igor 173
Lacassagne, Alexandre 278
Lasies, Joseph 191
Lautrec, Henri Toulouse 175
Lemoine, Charles 218
Lenestour, Toussaint 249
Léon XIII 52
Lépine, Louis 130, 145
Lerne, Wolfgang 194
Lombroso, Cesare 279
Lopez, Jacques 266
Louis II de Bavière 55
Mackau, Armand de 189
Marcilly, Nicolas-Antoine de 103, 181
Marenko, Jésus 282
Méténier, Oscar 147
Michel, Louise 172
Montfort, Louis de 264
Mortuis, Abbé Jacques 248
Mortuis, Frère Xavier 249
Morville, André 166
Northborne, William 265
Octobre 219
Ogresse 173
Papus 256, 263
Péguy, Jeanne 249
Petit, Octave 264

Petitcolin, Eugène 281
Picquart, Marie-Georges 205
Pie X 53
Richard, Mgr François-Marie-Benjamin 246, 250
Royer, Michel 103, 184
Saint-Yves, capitaine 192
Sissi 54
Schreber, Daniel 202
Soeur Marie-Vincent 247
Soubière, Rosalie 176
Souffrice, Paul 219
Steinheil, Marguerite 187
Stoppes, Martin 275
Stranozy, Martin 282
Tailhade, Laurent 203
Turini, comte de 174
Vaillant, Maurice 222
Valneuse, Jannolle de 188
Vérole 218
Viau, Raphaël 201
Wanloo, Auguste 221
Winship 220
Zola, Emile 203

GROUPES ET FACTIONS

Agence Goron 143
Agence Havas 103
Anticléricaux 246
Bande de Winship 216, 224
Communauté de Babylone 171
Chiffonniers 212
Cirque des freaks 274
Club Saint Blaise 261
Coeurs d'Acier de Saint-Ouen 215
Détectives de Pinkerton 144
Filles en carte 212
Forts des Halles 214, 222
Gavroches 213
Intransigeants 245
Ligue antisémite 199
Ligue des droits de l'homme 199
Maison du peuple 172
Modernistes 145
Monarchistes 103, 183
Nationalistes 103, 183
Ordre Hermétique de l'Aube Dorée 261
Petit Parisien 162
Police des chemins de fer 142
Polices militaires 143
Préfecture de police 130
Républicains 103
Romanis 218
Section des quinze-vingt 219
Société Gobineau 274
Sûreté générale 140
Surineurs 220
Syndicat des mendiants 216
Théosophes 265

LIEUX

Abbaye de Saint-Denis 257
Académie de médecine 285
Afrique 90, 310
Allemagne 69, 309
Ambassade d'Allemagne 197
Ambassade de Russie 197
Ambassade du Saint-Siège 257
Amphithéâtre d'anatomie 290
Angleterre 57, 90, 232, 276, 309
Archives de la Seine 169
Archives nationales 168
Asile de Bicêtre 286
Asile de La Salpêtrière 286
Autriche-Hongrie 310
Bibliothèque de l'Arsenal 168
Bibliothèque Sainte-Geneviève 170
Le Bodéga 232
Bourse 197
Brasserie Lipp 197
Clinique vétérinaire Fragonard 286
Commission du Vieux Paris 170
Église russe 258
Église Saint-Philippe-du-Roule 257
Église Saint-Julien-le-Pauvre 258
Église Saint-Séverin 258
Église Sainte-Clotilde 258
Etats-Unis 78
Fumerie d'opium de Saint-Ouen 232
Havas, agence 168
Halles 229
Hôtel Carnavalet 169
Hôtel Continental 197
Hôtel-Dieu 284
Italie 81, 309, 371
Irlande 66, 309
Japon 85, 311
Liberty's bar 178
Librairie d'Isaac Lanquedom 210
Londres 61
Maison Philibert 178, 237
Morgue 284
Moulin Rouge 233
Musée Dupuytren 289
New York 81

Olivier Prieto (Order #10512825)

Notre-Dame de Paris 257
Océanie 88
Opéra 198
Paris (quartiers) 107
Prague 75
Quartier juif de Paris 210
Quartier Saint Merri 231
Quartier des quinze-vingt 231
Quartier La Folie Méricourt 231
Quartier Montmartre 236
Restaurant le Maxim's 196
Restaurant Le Bofinger 197
Restaurant le Prunier 197
Route de la Révolte 232
Russie 310, 362
Sacré Cœur 254
Sénat 197
Souterrains 227, 238
Temple protestant 258
Théâtre du Grand-Guignol 155
Tivoli-Vauxhall 210
Usine Souffrice 237
Val de Bièvre 241

DOSSIERS DE POLICE ET INTRIGUES

Affaire Lucille Andrews 263
Boue de l'occultisme 104, 185
Dégénérescence 273
Dérives de la médecine 104
Dieu est parmi nous 248, 276
Duels à la médiévale 103, 183
Eglise en péril 104, 243
Guerre des polices 121, 130
Guerre du crime 104, 208
Menace anarchiste 103, 171
Menace nationaliste 103, 181
Momies imports 213, 262
Mort de Félix Faure 103, 182
Nettoyage dans la pègre 212
Octobre 173, 223
Peau du tsar 172
Perversions 214
Plaie antisémite 104
Pourfendeurs du Christ 248
Presse 103, 158
Programmes Prométhéens 277
République des scandales 103
Revanche contre l'Allemagne 103, 183
Risques épidémiques 277
Syndicat au Cercle Sabbatique 201
Trafic des morts 275
Triple meurtre de la rue Chaptal 163

PROCÉDÉS D'ENQUÊTE

Agences de voyages 123
Anthropométrie 456
Barrières d'octroi 122
Boire et manger 124
Contrefaçon 451
Dessins et photographie 447
Dormir 128
Echantillons 448
Empreintes 448
Expertise légiste 452
Filature 442
Fusillade 443
Homicide 473
Identité judiciaire 136
Incendie et explosion 448
Infiltration 441
Interrogatoire 441, 450
Mœurs 135, 143
Morgue 136
Objets perdus dans les transports 122
Navigation sur la Seine 123
Planque 442
Poursuite 443
Procès 444
Renseignements 454
Renseignements généraux 135
Scène de crime 439
Surveillance (espions, anarchistes) 143, 144
Tâches 450
Tatouages 463
Téléphone et télégraphe 453
Témoins 441
Transports 455
Vols 466

Index croisé

Joueur attention, cet index croisé contient des occurences issues du *Manuel du Criminel*, il est destiné à être une aide pour le Meneur, mais peut dévoiler quelques indices et secrets qu'il vous serait dommage de découvrir autrement que par le jeu. Soyez prévenu !
Aussi, les pages indiquées en gris et italique font référence au *Manuel du Criminel*.

MÉCANISMES DE RÈGLES

Abréviations 17
Accessoires 14
Ambiguïté *214*
Angoisse 334, 410
Armes 344, 389, 446
Blessures 395
Cadres des scénarios *252*
Campagne de scénarios 102, *251*
Combat 388, 392
Compétences 323, 405
Compétences hermétiques 324
Concept 298, *28*
Contacts 349, 405, 425
Contradiction (principe de) 414
Conventions *18*
Convictions 331, 405, 406
Création de personnages 292
Création de scénario 339, *280*, *295*
Déchéances 338, 459, *212*, *216*, *221*
Décors et ambiances *28*, *40*, *48*, *64*, *256*, *259*
Dépassement 385
Dossier de police 103, 120
Drogues 397, 413, 470
Epuisement 395
Equipement 339
Equipes de PJ 296
Evolution des personnages *210*
Fatigue 395
Folies 418, *63*
Fortune 430
Genre *16*
Groupes et factions 105, 428, *21*, *65*
Incapacité 395
Inclinaison psychotique 337, 418
Indice 438
Influence 426
Initiative 388
Innocence 414, *42*
Interrogatoires *259*
Intrigues 297
Jauge 416, 431, *48*, *49*, *325*
Jeux d'enfants 334, 417
Joueur 11
Localisation des dégâts 391
Loyauté 426
Maladies 398
Meneur 10, *8*
Mort des PJ *268*
Nature du groupe 296
Névrose 334, 409
Occultisme *57*, *169*, *172*
Passions 329, 405, 406
Personnage enfantin 305, 324, 338, 373, *41*
PNJ 104, *269*
Points de développement 404
Points d'enquête 436
Points de compression *270*
Poisons 397
Potentiels 323, 405
Prix 343
Profession 312
Psychose 334, 409
Réputation 296
Rythme du scénario *253*
Santé 395
Scènes clés *254*, *257*
Secrets 427
Sociétés occultes 260
Soupapes psychotiques 334, 412
Spécialisations 324
Statut social 297
Styles d'enquête 352
Sublimation 413
Tabous 336, 405, 414
Tempérament 328
Tests 384
Transports 119

CONTEXTE HISTORIQUE

Affaire Dreyfus 26, 28, 196, *122*
Anarchisme 47
Antisémitisme 28, 197, *117*, *125*
Apocalypse 55, 97, 74, 97, *70*, *150*, *157*, *176*
Belle époque 20
Classes sociales 43, 250
Colonialisme 71, 80, 89, *278*
Condition féminine 40, 302, 360, 92
Exposition universelle 96, 110
Franc-maçonnerie 191
Industrie 32, 36, 188, 241, 315, 320
Journaux 156, *102*
Laïcité 29, 51, 103, 189, 248, 280, *158*, *190*
Loisirs 34
Nationalisme 70, 86, 95, 103, 179, 181, 191, 277
Occultisme 57, 76, 256, 365, *28*, *54*, *151*, *157*, *167*, *288*, *334*
Mouvements ouvriers 43, 102, 147, 165, 170, 186, 227, 228, *152*, *263*
Monarchie 183, 189
Papauté 29, 52, 256
Partis politiques 27
Présidents 26
Racisme 79, 92
République 26
Santé 33, 154, 395, 398, *152*, *197*
Scandales 156, 180, 187, *116*, *122*
Scandale de Panama 26, 188, *122*
Sexualité et prostitution 41, 65 133, 141, 211,336, 349, 359, 374, 465
Transports 33, 115, 235, 238, *228*, *263*, *341*

TYPE DE PERSONNAGES

Clergé 108, 109, 319, 341, 369, *30*
Criminels 22, 46, 112, 130, 210, 230, 152, 181, 460, *22*, *228*
Etre déchu *33*
Indics 315, 453
Journalistes 313
Juges 313
Médecins 268, 316, 342, 366
Militaires 109, 191
Pauvreté 108, 111, 236, 306, 320, 341
Paysans 112, 306, 322
Policiers 23, 313, 314, 341
La Haute société 39, 54, 83, 108, 113, 306, 318, 336, *266*

PNJ

Andrews, Lucile 266, *179*
Affener, Peter 276, *189*
Arloing, Saturnin 282
Atlas 217, *140*
Barlet, Joseph 152, *89*, *282*
Barrès, Maurice 191, 201, *191*
Beaurepaire, Quesnay de *88*
Belgrand, Anthelme 223,*141*
Bérillon, Edgar 277, *191*
Bertillon, Alphonse 135, 146, *86*, *312*
Bête *197*
Bierhoff, Gerard 281, *193*
Binet-Sanglé, Charles 276, *190*
Bismarck 69
Blanc, Hervé 201, *190*
Blanquart, Adeline 173, *98*
Blavatsky, Eva Petrovna 263, *176*
Bossu *144*
Boutroux, Prudent 147, *86*
Capitans *100*
Cavaignac, Godefroy de 191, *120*
Charcot, Jean-Martin 275
Clemenceau, Georges 103, 185, *116*
Cocher 153, *90*
Combes, Emile 103, 185, *116*
Corsilly, Yves 222, *141*
Courrière, Berthe de 264, *178*
Dame blanche *100*
Danzas, Wadleck *144*
Deibler, Anatole 152, *90*
Delarche, Alexandre *198*
Déroulède, Paul 190, *120*, *283*, *310*
Doyen, Eugène 279, *191*
Droxler, Joseph Nicolas 264, *177*
Drumont, Edouard 200, *130*
Dupuy, Jean 165, *103*
Égrégore communarde *101*
Eiffel, Gustave 188, *119*
Emile 188, *118*
Faure Félix 26, 103, 180
François, Louis-Marie *121*
Freud, Sigmund 280, *192*
Gardien du Pletzl (golem) *126*, *133*
Gélo, Véra *325*
Gentil, Armand 103, *116*
Golovinski, Mathieu *192*
Gorgias 175, *95*
Goron, Marie-François 152, *90*, *283*
Guérin, Jules 194, *120*

Grayssac, Ferdinand de 138, 151, *88*, *278*
Grison, George 186, *117*
Gruberg, Maximilien 174, *89*, *98*
Guasco, Marcel 151, *88*
Gueslin, Joseph 148, *87*
Guillaume, Félicien 166, *103*
Guillot, Adolphe 149, *83*
Halphen, Marianne 187, *110*, *117*
Hatshepsout-Menetre *181*
Herzl, Théodore 204, *132*
Homoncules *293*, *298*
Huysmans, Joris-Karl 151, *88*, *89*, *174*
Jaurès, Jean 103, 186, 240, *117*
Joanovici, Ekatarina 224, *141*
Juif errant *134*
Kann, Maurice-Edouard 103, 184, *116*
Klein, Eleazar *133*
Kosky, Igor 173, *97*
Lacassagne, Alexandre 278, *87*, *191*
Lasies, Joseph 191, *120*
Lautrec, Henri Toulouse 175, *99*, *142*
Lemoine, Charles 218, *139*
Lenestour, Toussaint 249, *162*
Lenoir, Valentine *285*
Léon XIII 52
Lépine, Louis 130, 145, *85*, *96*
Lerne, Wolfgang 194
Liubov, Julia *328*
Lombroso, Cesare 279, *191*
Lopez, Jacques 266, *180*
Louis II de Bavière 55
Mackau, Armand de 189, *119*
Marcilly, Nicolas-Antoine de 103, 181, *145*
Marenko, Jésus 282, *193*
Meister, Joseph *197*
Méténier, Oscar 147, *86*
Michel, Louise 172, *97*
Moine bourru *146*
Montfort, Louis de 264, *177*
Morbus, Nicolas *146*, *195*
Mortuis, Abbé Jacques 248, *161*
Mortuis, Frère Xavier 249, *161*
Morville, André 166, *103*
Namadie, Juliette *312*
Noir animal *145*
Northborne, William 265, *178*, *283*
Octobre 219, *142*
Ogresse 173, *98*
Papus 256, 263, *176*
Péguy, Jeanne 249, *155*, *162*, *190*
Petit, Octave 264, *177*
Petitcolin, Eugène 281, *193*
Picquart, Marie-Georges 205
Pie X 53
Plzen, Janos *182*
Prostituées de Carter *87*, *196*
Raspoutine *337*
Richard, Mgr François-Marie-Benjamin 246, 250, *160*
Royer, Michel 103, 184, *116*
Saint-Yves, capitaine 192, *120*
Sissi 54
Schreber, Daniel 202, *130*
Soeur Marie-Vincent 247, *161*
Soubière, Rosalie 176, *99*, *120*
Souffrice, Paul 219, *141*
Staline, Joseph *135*
Steinheil, Marguerite 187, *119*
Stoppes, Martin 275, *189*
Stranozy, Martin 282, *194*
Tailhade, Laurent 203, *131*
Tourmenteur *163*
Turini, comte de 174, *98*
Vaillant, Maurice 222, *141*
Valneuse, Jannolle de 188, *118*
Vérole 218, *141*
Viau, Raphaël 201, *130*
Wanloo, Auguste 221, *141*
Winship 220, *144*
Zola, Emile 203, *131*

GROUPES ET FACTIONS

Agence Goron 143, *84*
Agence Havas 103
Anticléricaux 246, *159*
Bande de Winship 216, 224, *139*
Bazarov *95*, *99*, *109*, *149*
Cercle sabbatique *120*, *125*, *128*, *130*, *132*, *166*
Communauté de Babylone 171, *94*
Chevaliers de la Hotte *139*
Chiffonniers 212, *139*
Cirque des freaks 274, *188*
Club Saint Blaise 261, *161*, *174*
Club fin de siècle *94*, *98*
Coeurs d'Acier de Saint-Ouen 215, *139*
Comité des Sept *112*, *120*
Détectives de Pinkerton 144, *85*
Filles en carte 212
Forts des Halles 214, 222, *139*
Gavroches 213
Hydre *119*, *140*, *178*
Intransigeants 245, *158*
Ligue antisémite 199, *126*
Ligue des droits de l'homme 199, *128*

Maison du peuple 172
Modernistes 145, *158*
Monarchistes 103, 183, *110*
Nationalistes 103, 183
Observateurs *103*, *161*
Ordre de St Michel *106*, *113*, *120*, *121*
Okhrana *89*, *90*, *109*, *127*, *166*, *327*
Ordre Hermétique de l'Aube Dorée 261, *174*
Petit Parisien 162, *103*
Police des chemins de fer 142, *85*
Polices militaires 143
Préfecture de police 130, *83*
Républicains 103, *110*
Romanis 218, *139*
Saint-Office *160*
Salon de mme Halphen *109*, *110*
Sang du Prince *114*, *121*
Section des quinze-vingt 219
Sicaires juifs *129*
Société Gobineau 274, *187*
Soldats du Christ *159*
Sûreté générale 140, *83*, *144*, *305*
Surineurs 220, *139*
Syndicat des mendiants 216, *138*, *143*
Théosophes 265, *173*
Théurgistes Ré-Optimates *145*, *173*

LIEUX

Abbaye de Saint-Denis 257, *165*
Académie de médecine 285, *201*
Afrique 90, 310
Allemagne 69, 309
Ambassade d'Allemagne 197, *122*
Ambassade de Russie 197, *121*
Ambassade du Saint-Siège 257
Amphithéâtre d'anatomie 290
Angleterre 57, 90, 232, 276, 309
Archives de la Seine 169
Archives nationales 168
Asile de Bicêtre 286, *202*
Asile de La Salpêtrière 286, *202*
Autriche-Hongrie 310
Bibliothèque de l'Arsenal 168
Bibliothèque Sainte-Geneviève 170
Le Bodéga 232
Bourse 197
Brasserie Lipp 197, *122*
Cathédrale Notre Dame de Paris *165*
Clinique vétérinaire Fragonard 286, *202*
Commission du Vieux Paris 170
Conciergerie *91*
Église russe 258, *166*
Église Saint-Philippe-du-Roule 257, *164*
Église Saint-Julien-le-Pauvre 258, *166*
Église Saint-Séverin 258, *166*
Église Sainte-Clotilde 258, *165*
Egypte *167*
Etats-Unis 78
Fort-Chabrol *124*, *209*
Fumerie d'opium de Saint-Ouen 232, *147*
Havas, agence 168
Halles 229,*147*, *262*
Hôtel Carnavalet 169
Hôtel Continental 197
Hôtel-Dieu 284, *198*
Italie 81, 309, 371
Irlande 66, 309
Japon 85, 311
Liberty's bar 178
Librairie d'Isaac Lanquedom 210
Londres 61
Maison Philibert 178, 237, *101*, *147*
Maxim's *121*
Morgue 284, *200*
Moulin Rouge 233
Musée Dupuytren 289
New York 81
Notre-Dame de Paris 257
Océanie 88
Opéra 198, *118*, *122*
Paris (quartiers) 107
Prague 75
Prison *91*
Quartier juif de Paris 210
Quartier Saint Merri 231, *147*
Quartier des quinze-vingt 231, *139*, *147*
Quartier La Folie Méricourt 231, *147*
Quartier Montmartre 236
Restaurant le Maxim's 196
Restaurant Le Bofinger 197
Restaurant le Prunier 197
Route de la Révolte 232, *147*
Russie 310, 362, *324*, *334*
Sacré Cœur 254, *164*
Sénat 197
Synagogue Notre-Dame-de-Nazareth *170*
Souterrains 227, 238, *147*
Temple protestant 258
Théâtre du Grand-Guignol 155, *91*
Tivoli-Vauxhall 210
Usine Souffrice 237
Val de Bièvre 241, *147*

DOSSIERS DE POLICE ET INTRIGUES

Affaire Dreyfus	*125*, *284*
Affaire Lucille Andrews	263, *98*, *171*, *174*, *179*
Boue de l'occultisme	104, 185, *298*
Dégénérescence	273, *184*, *221*
Dérives de la médecine	104
Dieu est parmi nous	248, 276, *155*, *185*
Duels à la médiévale	103, 183, *106*
Eglise en péril	104, 243, *155*
Guerre des polices	121, 130, *82*, *153*, *278*, *226*
Guerre du crime	104, 208, *103*, *117*, *137*, *141*, *145*
Menace anarchiste	103, 171, *98*, *305*
Menace nationaliste	103, 181
Momies imports	213, 262, *137*, *167*, *181*
Mort de Félix Faure	103, 182, *103*, *105*, *117*, *119*
Nettoyage dans la pègre	212
Octobre	173, 223, *87*, *88*, *92*, *98*, *103*
Peau du tsar	172, *92*, *117*, *122*
Perversions	214, *138*, *140*, *149*
Plaie antisémite	104
Pourfendeurs du Christ	248
Presse	103, 158
Programmes Prométhéens	277, *182*
République des scandales	103
Revanche contre l'Allemagne	103, 183
Risques épidémiques	277, *186*
Syndicat au Cercle Sabbatique	201
Trafic des morts	275
Triple meurtre de la rue Chaptal	163, *102*

PROCÉDÉS D'ENQUÊTE

Agences de voyages	123
Anthropométrie	456
Barrières d'octroi	122
Boire et manger	124
Contrefaçon	451
Dessins et photographie	447
Dormir	128
Echantillons	448
Empreintes	448
Expertise légiste	452
Filature	442
Fusillade	443
Homicide	473
Identité judiciaire	136
Incendie et explosion	448
Infiltration	441
Interrogatoire	441, 450
Mœurs	135, 143
Morgue	136
Objets perdus dans les transports	122
Navigation sur la Seine	123
Planque	442
Poursuite	443
Procès	444, *289*
Renseignements	454
Renseignements généraux	135
Scène de crime	439
Surveillance (espions, anarchistes)	143, 144
Tâches	450
Tatouages	463
Téléphone et télégraphe	453
Témoins	441
Transports	455
Vols	466

Bulletin de police criminelle

Cette nouvelle édition de Crimes n'a pu voir le jour que grâce au soutien des nombreux souscripteurs ayant cru en nous et en notre travail. Qu'ils en soient remerciés, et puissent leurs noms rester gravés dans l'histoire criminelle...

ADELET Damien
Alban Montbilliard
Alban Quadrat
Alexandre «Magnamagister» Joly
Alexandre Delannoy
Alexandre Dobly
Alexandrine Faure
Aline Morgand
Ambrosios
Andy
Angel Garcia
Anne «Nobuo»
Anne Castambre Chauvat
Anne Vétillard
Anne-Laure Velluz
Anthony Closa
Antoine Boegli
Arkhane Asylum
Arnaud «Nitro» PICHON
Arnaud Celard
Arnaud Falcon
Arnaud VASSELIN
AssoLaCultimatheque973
Audibert Sébastien
Aurélien Labruère
Aymeric Besset
Azenor Til'llian
Aziyadé Koudrine
Barbagallo Christophe
Bastien CHEZE
BECKER Vincent
Bénétruy Laurent
Benjamin «Isley» DIEBLING
Benjamin «Meuh» Jimenez
Benjamon RATIER
Benoît Castello dit NeuNeu±
Benoît Serin
Bralic
BRAVO
Brice Longuet
Buggle Anamani
Carl Corey
Caroline Schoenholzer
Cédric MALECOT
Cédric MONIN
cedrick lemonnier
Charles Desruelles
Chelnar Pomum
Chevalier Gribouille
Christophe Hébert
Christophe Van Rossom
Claude Féry
Clément «0n3Up» VERGNE
CLEMENT Christophe
Côme Feugereux
Coralie Bomal
Cyril Grousson
Cyril Mimouni
Damien Reimert
David B. Capricorne
Denis Huneau
Denis LAGRANGE
Desmarest Hugues
DIEU
Diodor Le Forgeron
Doc Alban
Docteur Fox
Docteur Yoshi
Dr Stapelton
Druideria & Chernobyl
DUFOURG Thomas
EDIER BERTRAND
Edouard Contesse
Elandhyr
Elssen
Eric CABANNE
Eric Dedalus
Etienne Guerry
F.H.
Fabien Henry
Fabien Lewandowski
Fabien Plassier
Fabrice Beaucier
Fagh
Fanny Lamarzelle
Federico
FERRANDEZ
Flore Jade
Florent «Jarly» Cholet
Florent Crayssac
Florent Moragas
Francis «Golgotha» Wiederkehr



Franck Andrieu
Franck Tarendeau
François Mercadier
Fred 'Garall' Ghesquière
Fred Joly
Fred le Farfelin
Freddy «Murt» Martinez
Frédéri POCHARD
Frédéric Marais
Freuh
Genseric Delpâture
Geoffrey laramee
Gilles B
Giovannoli bruno
GIRARDI Kelly
Grayfoxliquid
Griff Silverblade
Grofyst
Guillaume Ries
HallerCamille
Hautin Jean-François
Hector Mouton
Iris
JB Clarenson
Jean-François Pasquier
Jean-Luc Badoux
Jean-marie Carré
Jean-Paul Gourdant
Jean-Philippe «Vignemesle» PALANCHINI
Jemrys J. Rueff
Jeremy Aveline
Jeremy Guerineau
Jeremy Laforet
Jérôme «Elkoran» SINTES
Jérôme «Stone» Piller
Jérôme Gautheron
Joachim Treimmer
Joffrey Michaud
Jolivet Simon
Josépha Carton
Julia Hubert
Julien Guérard
Julien HPL Perrier
kaillou
Kevin Roubin
Koubi
Laétitia André
lafaille33
Lanlan le Panda
Laurent «Paragon» Jospin
Laurent BEARD
Laurent Ehrhardt
Laurent LE HUITOUZE
Laurent Mata
Laurent Oger
Laurent Travert-Berthet / Silverstaff / Foubarde
Lazare Brezinsky
Liliana Ritzmann
Liseul Amnésia
Loïc BOCQUET
Loïc Girault
Loïc Leprince
Lord VDK
Louis Le Goff
Ludi Tery
Ludovic Drigeard
Maïlys «Mandragonne» Le Calvez
Maïwenn
Mannik
Manuela Pugliese (Zahytan)
Marc Rivault
Marc Sautriot
Marco76
Marie-Christine CODARINI
Marina RAMO
Marine «Kyria» Toro
Martine Finot
Maxence Delsaut
maxime mougeot
meje.yayant
Melarno Anskhein
Memento Finis
Méquignon Benjamin
MEY-CLOUTIER Sébastien
Mickaël CHEYNET
Mickaël Pinvin
Miroir Rudy
Mlle Broggi Cécile
moxou
Najai / Céline Moro
Nathalie Elfyr Zema
Nazet Eddy
Nélis
Nico du dème de Naxos
Nicolas Benloulou
Nicolas BOCQUEHO
Nicolas Burgnard
Nicolas DOBIN
Nicolas Janaud
Nicolas Ruffel
Nicolas Tauzin
Olivier «Jack» Jacquemin
olivier «maitre hibou» robineau
Olivier «Pô» Prieto
Olivier BABARIT
Olivier BIRAS
Olivier Hannicotte
Olivier Lefebvre
Olivier SIMPERE
Olivier Vaudelet

Ollivier Boguais
ORP & Dragon Mouche
Palpacwel
Pascal Nicolette
Patrice Hédé
Patrice Mermoud
Patrick Galenor Meyere
Patrick THUET
Paul-Henri «pitche» Verheve
Peyron David
Philippe «Fufur» LE FUR
Philippe «Marcü» Léger
Philippe Klein
Pierre Rosenthal
Pierre-Yves Hainaux
Plaisir d'histoire
POUYATOS Jérôme
Quentaro
Ralph Bürgi
RedJericho
Relm Brenhart
Rémi Desfarges
Rémy de La Morinerie
Renaud «Aghenatak» Moisson
Renaud Guerin
René PINSON
Richard Delaplace
Richard Poitras
Riou Morgane / Bertin Pierre
ROGER
Romain POTIER
Romeo Vingtrois
Samuel Moullé
Sandrine Vaudroz
Sandy Julien
Sanne Stijve
SAYEDE Sébastien
scorfus
Sébastien «Nihilist» Kralik
Sébastien CRAPART
Sebastien Hauguel
Sébastien Jeanne-Brou
Sébastien VICARD
Serge Billarant
Séverin Schaefer
SEYS Samuel
Sheiraa
Sienne Carmin
Sir Haelvori
Slawick CHARLIER
Sokhef
Solene Bouillon
Steeven Zaïdi
Stéphane «Cosak» BERNARD
Stéphane Lebonnois
Supacrum
Tanith
Thanos 11
Theo Vorzanger
Thérésius S. Lanteri
Thibaut «Peabee» Mermet
Thibaut BLEGER
Thierry «Mister Ti» Doisneau
Thierry D.
Thierry Muscat
Thierry Nouza
Thomas Laurain
Thomas Rogeau
Timothy Story
Tito
Tripier Aurélie
Vincent «Tekfirus» Granier
Vincent Rigollet
virag thierry
Wahl Caroline
Warbest Franky
Xavier Brinon
Yannick Recht
Zuzul

PARTENAIRES DE CRIMES

Nous tenons également à remercier tout particulièrement les boutiques qui ont soutenu notre démarche et notre jeu :

Le bazar du bizarre (14)
Helvetia Games (Suisse)
L'antre du dragon (62)
Le manoir du crime (34)
Philibert (67)
Rocambole (59)



Expertise psychologique

NOMENCLATURE DE JUNG

Émotivité : ☐ Oui ☐ Non
Activité : ☐ Oui ☐ Non
Réactivité : ☐ Primaire ☐ Secondaire

Tempérament :

Inclinaison psychotique :

Angoisse ○○○○○
Névrose - Seuil : ○○○○○○○○○○
Psychose - Base : ○○○○○○○○○○

Passions
Primaire :
Secondaire :

Tabou :

Convictions
Politique :
Religieuse :

Folies constatées

Déchéances

POTENTIELS

Physique	Mental	Social
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

COMPÉTENCES

Combat ○○○○
- À mains nues ☐
- Armes blanches ☐
- Armes à feu ☐

Sport ○○○○
- Équitation ☐
- Escalade ☐
- Natation ☐

Cirque ○○○○
- Acrobatie ☐
- Jonglage ☐
- Funambulisme ☐
- Évasion ☐

Traque ○○○○
- Chasse ☐
- Survie ☐
- Pistage ☐
- *Piégage* ☐

Larcin ○○○○
- Camouflage ☐
- Crochetage ☐
- Discrétion ☐
- *Mimétisme* ☐

Sciences abstraites ○○○○
- *Mathématiques* ☐
- *Cryptographie* ☐
- *Astronomie* ☐

Sciences du vivant ○○○○
- Sciences naturelles ☐
- *Médecine* ☐
- *Pharmacie* ☐
- *Aliénisme* ☐

Sciences de l'homme ○○○○
- Administration ☐
- *Anthropologie* ☐
- Histoire ☐
- *Théologie* ☐

Occultisme ○○○○
- *Magnétisme* ☐
- *Spiritisme* ☐
- *Bonne aventure* ☐
- *Langues hermétiques* ☐

Pratique ○○○○
- Art ☐
- Conduite ☐
- *Photographie* ☐
- Contrefaçon ☐

Intrigues ○○○○
- Connaissance du milieu ☐
- Journalisme ☐
- Criminologie ☐
- Méthodes policières ☐

Société ○○○○
- Diplomatie ☐
- Politique ☐
- Rhétorique ☐
- Séduction ☐

STYLES D'ENQUÊTE

Condé ○○○○
Limier ○○○○
Illuminé ○○○○
Mentaliste ○○○○
Fouineur ○○○○



Profil



Fortune ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Niveau ☐☐☐☐

Concept :

Identité

Nom :
Prénom :
Sexe et âge :
Profession :

Dimension sociale

Origine géographique :
Origine sociale :
État matrimonial :
Famille :

Adresse :

Description :

Équipement :

CONTACTS

☐☐☐☐	☐☐☐☐
☐☐☐☐	☐☐☐☐
☐☐☐☐	☐☐☐☐
☐☐☐☐	☐☐☐☐

INDICES ET POINTS D'ENQUÊTE

Condé / Limier / Illuminé / Mentaliste / Fouineur

/ / / / /	/ / / / /
/ / / / /	/ / / / /
/ / / / /	/ / / / /
/ / / / /	/ / / / /

ÉQUIPE

Nom de l'équipe : ☐☐☐☐☐
Objectifs :

Contact de groupe : ☐☐☐☐

Réputation :

Plots engagés :

Cthulhu

Expertise psychologique

NOMENCLATURE DE JUNG

Émotivité : ⌗ Oui ⌗ Non
Activité : ⌗ Oui ⌗ Non
Réactivité : ⌗ Primaire ⌗ Secondaire

Tempérament :

Inclinaison psychotique :

Angoisse ☐☐☐☐☐
Névrose - Seuil : ○○○○○○○○○○
Psychose - Base : ●●●●●●●●●●
Innocence - Seuil : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Passions

Primaire :
Secondaire :

Tabou :

Nécessités

Première :
Secondaire :
Interne :

Folies constatées

Déchéances

POTENTIELS

Physique

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Mental

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Social

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

COMPÉTENCES

Combat ○○○ ●
- À mains nues ☐
- Armes blanches ☐
- Armes à feu ☐
- Bravade ☐

Sport ○○○ ●
- Équitation ☐
- Escalade ☐
- Natation ☐
- Se faufiler dans la foule ☐

Cirque ○○○ ●
- Acrobatie ☐
- Jonglage ☐
- Funambulisme ☐
- Évasion ☐
- Simuler pour mendier ☐

Traque ○○○ ●
- Chasse ☐
- Survie ☐
- Pistage ☐
- *Piégage* ☐
- Récupération d'objets ☐
- Chasse aux petits animaux ☐

Larcin ○○○ ●
- Camouflage ☐
- Crochetage ☐
- Discrétion ☐
- *Mimétisme* ☐
- Monte en l'air ☐

Sciences abstraites ○○○ ●
- *Mathématiques* ☐
- *Cryptographie* ☐
- *Astronomie* ☐

Sciences du vivant ○○○ ●
- Sciences naturelles ☐
- *Médecine* ☐
- *Pharmacie* ☐
- *Aliénisme* ☐

Sciences de l'homme ○○○ ●
- Administration ☐
- *Anthropologie* ☐
- Histoire ☐
- *Théologie* ☐

Occultisme ○○○ ●
- *Magnétisme* ☐
- *Spiritisme* ☐
- *Bonne aventure* ☐
- *Langues hermétiques* ☐

Pratique ○○○ ●
- Art ☐
- Conduite ☐
- *Photographie* ☐
- Contrefaçon ☐

Intrigues ○○○ ●
- Connaissance du milieu ☐
- Journalisme ☐
- Criminologie ☐
- Méthodes policières ☐
- Connaissance du quartier ☐

Société ○○○ ●
- Diplomatie ☐
- Politique ☐
- Rhétorique ☐
- Séduction ☐
- Marché noir ☐
- Simuler pour mendier ☐
- Art du conte ☐

STYLES D'ENQUÊTE

Condé ○○○ ●
Limier ○○○ ●
Illuminé ○○○ ●
Mentaliste ○○○ ●
Fouineur ○○○ ●





Fortune ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Niveau ☐☐☐☐

Profil

Concept :

Identité

Nom :
Prénom :
Sexe et âge :
Rôle :

Dimension sociale

Origine géographique :
Origine sociale :
Bande :

Refuge :

Description :

Équipement :

CONTACTS

☐☐☐☐	☐☐☐☐
☐☐☐☐	☐☐☐☐
☐☐☐☐	☐☐☐☐
☐☐☐☐	☐☐☐☐

INDICES ET POINTS D'ENQUÊTE

Condé / Limier / Illuminé / Mentaliste / Fouineur

/ / / / /	/ / / / /
/ / / / /	/ / / / /
/ / / / /	/ / / / /
/ / / / /	/ / / / /

ÉQUIPE

Nom de l'équipe : ☐☐☐☐☐

Contact de groupe : ☐☐☐☐

Objectifs :

Réputation :

Plots engagés :

