Crimes
SYCKO
YANN LEFEBVRE

MANUEL DU CRIMINEL

Nécessaire à la parfaite maîtrise de ***Crimes***, le ***Manuel du Criminel*** dévoile les secrets de Paris ainsi que les arcanes qui vous permettront d'explorer différentes ambiances horrifiques et de créer vos propres scénarios.

Au sommaire de cet ouvrage :

- Les genres horrifiques, au nombre de six, vous donneront les clés d'une ambiance maîtrisée et les codes de l'horreur ;
- La description de Paris, approfondissant les thèmes du ***Manuel de l'Enquêteur*** à travers la part d'ombre de la Ville Lumière, vous fera découvrir les sociétés occultes et factions que pourront croiser les personnages de vos joueurs ;
- Les secrets de ***Crimes*** et de la Déchéance, ainsi que la gestion de la folie donneront une tout autre dimension à vos intrigues ;
- Les conseils au meneur vous dévoileront de nombreuses astuces de mise en scène pour s'approprier les styles de maîtrise, mais également pour créer vos propres scénarios et campagnes ;
- *Les âmes reptiles*, une campagne de trois scénarios fera plonger les personnages de vos joueurs dans les thèmes de la quête de la toute puissance et les délires de la race, pour les confronter à la part la plus sombre de l'humanité.

Vous pouvez compléter votre collection avec le ***Manuel de l'Enquêteur***, 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.

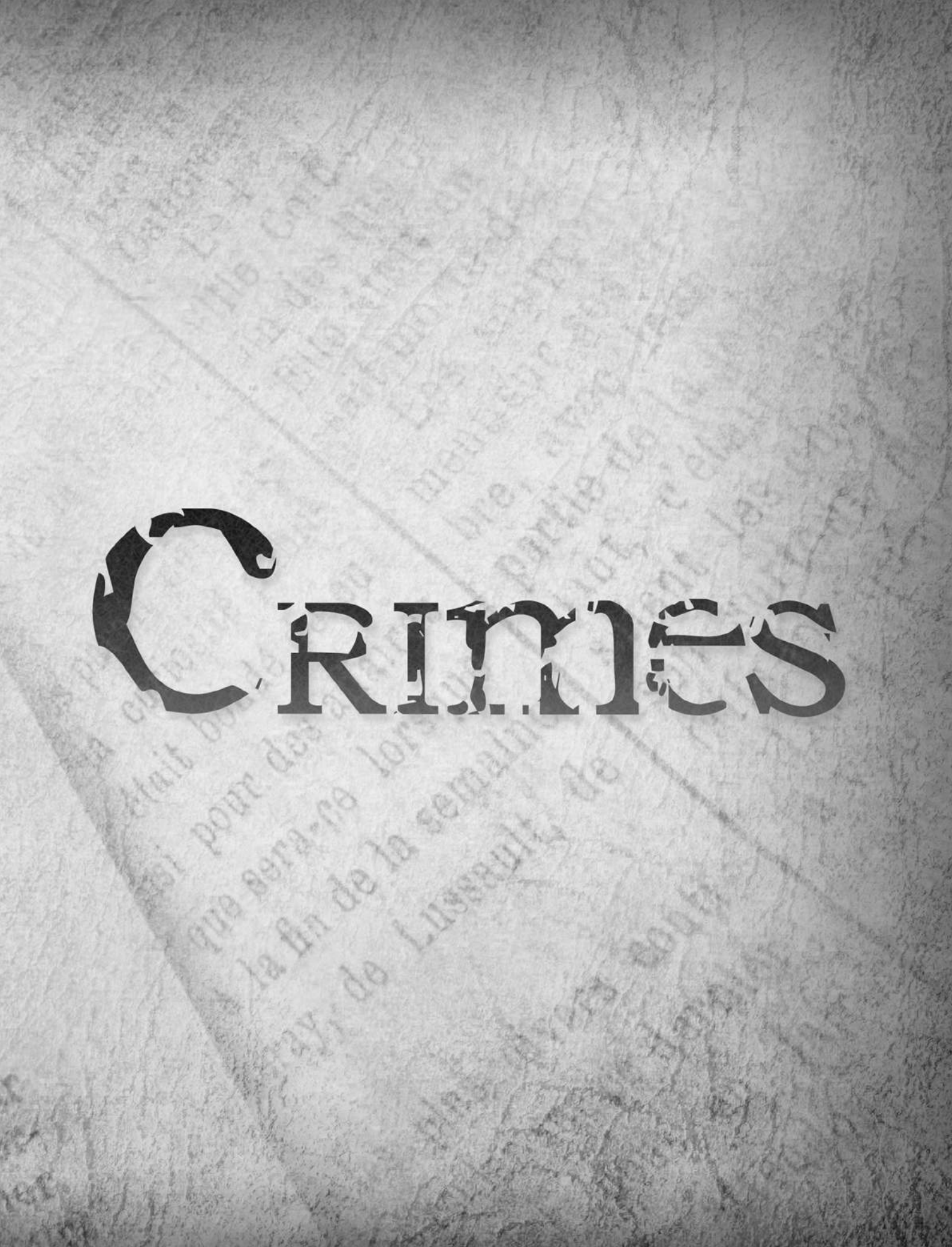
Dans ***Crimes***, cette époque est vécue par ses acteurs comme particulièrement douloureuse, les sirènes d'un univers décadent attirant inexorablement l'humanité vers sa ruine, un univers écartelé entre un optimisme sans limites et une mélancolie aux tonalités apocalyptiques, sans rédemption possible.

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 DU CRIMINEL

BYCKO

Crédits

Idée originale et textes
Yann Lefebvre

Co-conception des scénarios
Mahyar Shakeri

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 : 979-10-94206-02-7
Édition collector : 979-10-94206-04-1
Édition Signature : 979-10-94206-05-8
Édition numérique : 979-10-94206-07-2

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

Chapitre 1 : Préambule 8

Préambule 8
Pourquoi un manuel pour le meneur ? 8
Crimes version 2.0 9
L'identité de Crimes 10

Chapitre 2 : Les genres à l'œuvre 16

Ce qu'apportent les genres 18
Qu'appelons-nous genre ? 18
L'horreur, c'est transgresser les règles... 19
Genre, réalisme, fantastique 19
Comment basculer du réalisme au fantastique ? 20
Quelques conventions essentielles 20

Le genre gothique 23
Présentation du genre 24
Corruption, révolution et subversion 25
L'essence du gothique : les décors 27
Galerie de personnages 28
Conseils pour appliquer les règles 32
Passerelles vers d'autres genres 33

Le genre onirique 35
Présentation du genre 36
Galerie de personnages 41
Conseils pour appliquer les règles 43
Passerelles vers d'autres genres 43

Le genre survival 45
Présentation du genre 46
Galerie de personnages 51
Conseils pour appliquer les règles 52
Passerelles vers d'autres genres 52

Le genre occulte 53
Présentation du genre 54
Galerie de personnages 59
Conseils pour appliquer les règles 60
Passerelles vers d'autres genres 60

Le genre psychologique 61
Présentation du genre 62
Ambiances 64
Conseils pour appliquer les règles 65
Passerelles vers d'autres genres 66

Le genre objectif 67
Présentation du genre 68
Ambiances 70
Conseils pour appliquer les règles 71
Passerelles vers d'autres genres 72

Chapitre 3 : Le contexte Paris 74

Les secrets de la ville lumière 76
De l'autre côté du mirroir 76
Le cas particulier des factions 76
Chronologie pour le meneur 77

La guerre des polices 82
Les dessous des dossiers 82
Événements 82
Factions 83
Personnages 85
Lieux 91

La presse 92
Les dessous des dossiers 92
Factions 92
Personnages 93
Lieux 93

La menace anarchiste 94
Les dessous des dossiers 94
Événements 95
Factions 96
Personnages 99
Lieux 103

La république des scandales 105
Les dessous des dossiers 105
Événements 106
Factions 110
Personnages 115
Lieux 121

La plaie antisémite 125
Les dessous des dossiers 125
Événements 126
Factions 126
Personnages 130

La guerre du crime 137
Les dessous des dossiers 137
Factions 138
Personnages 141
Lieux 147

L'église en péril 155
Les dessous des dossiers 155
Événements 156
Factions 158
Personnages 160
Lieux 164

La boue de l'occultisme 167
Les dessous des dossiers 167
Événements 172
Factions 173
Personnages 175

Les dérives de la médecine 184
Les dessous des dossiers 184
Événements 185
Factions 187
Personnages 189
Lieux 198

Olivier Prieto (Order #10512845)

Sommaire

Chapitre 4 : Conseils généraux au meneur 204

Conseils généraux au meneur 206
Style de maîtrise, style de jeu 206
Entrer dans le fantastique 210
Le surnaturel dans le coin de l'œil 211
Particularités du fantastique fin de siècle 217
Déchéance 220
Conseils de mise en scène 246
Les bases de la création de scénario 246
Mode d'emploi pour le meneur scénariste 247
Créer son scénario d'enquête 253
Gérer la rythmique du scénario 255
Dresser le cadre et l'ambiance 259
Gérer les personnages 267
Collaborer avec les joueurs 272

Chapitre 5 : Campagne : Les âmes reptiles 276

Les âmes reptiles 278
Les thèmes 278
Quête de puissance, délire de la race 278
Faut-il franchir la ligne ? 278
L'âme, le corps, la chaire et leurs massacres 279
Fabula 279
Chemin de traverse 279
1er scénario 279
2e scénario 279
3e scénario 280
Ce pauvre Grayssac 281
Introduction au scénario 281
Bienvenue au club 282
Mais où est Grayssac ? 284
La Veuve Noire 285
Mort d'un mécène 287
L'Osiris démembré 288
Remonter le fil du fantasme 290
Un écrin de corruption 291
L'épilogue ? 292
L'accouchement de la vérité 293

Sommaire

À FEU ET À SANG 295
Introduction au scénario 295
Que faire du club ? 296
Mutation : les homoncules 298
Mutation : Lépine et la préfecture 300
Mutation : Bertillon 304
Intervention : Les hirondelles ne font pas le printemps 305
Intervention : Le Mangeur de peaux 307
Intervention : La manifestation de Déroulède 310
Intervention : Namadie 312
Intervention : Le Reptile 314
Intervention : Grand Guignol ! 317
Intervention : Cachottiers ! 318
Intervention : Guy Fawkes Day 319
Intervention : Le nouveau Grayssac 321
Final : L'apothéose ou le suicide 322

LE PRIX DE LA PAIX 324
Introduction au scénario 324
Du feu aux cendres 325
Véra Gélo 325
Julia Liubov 328
Infiltrer la police fantôme 331
Emprunts russes à intérêt 332
Les taupes 332
Une pincée de mysticisme 333
St Petersbourg et ses piqûres de mystiques 334
Grigori Efimovitch 337
Koba 339
Selivanov 341
Le prix de la paix 342
L'oasis des glaces 344

CHAPITRE 6 : ANNEXES 346

INDEX 348
Mécanismes de règles 348
Contexte historique 348
Type de personnages 348
PNJ 348
Groupes et Factions 350
Lieux 350
Dossiers de police et intrigues 350
Procédés d'enquête 350

INDEX CROISÉ 352
Mécanismes de règles 352
Contexte historique 353
Type de personnages 353
PNJ 353
Groupes et Factions 354
Lieux 355
Dossiers de police et intrigues 356
Procédés d'enquête 356

BULLETIN DE POLICE CRIMINELLE 357

FICHES DE PERSONNAGES 364

Préambule

Pourquoi un manuel pour le meneur ?

Que contient ce livre ?

Ce livre contient tout le matériel nécessaire pour mener des parties de jeu de rôles. Il vous livre les clés d'un univers nommé *Crimes*, un contexte historique perché entre la fin du XIX^e^ et le début du XX^e^ siècle, et des aventures tournant autour d'enquêtes policières sombrant peu à peu dans l'horreur et/ou dans le fantastique.

Vous êtes dans la partie réservée au meneur des parties. Vous ne trouverez donc pas les conseils pour créer et développer des personnages joueurs, ni même les règles de base qui permettent de simuler les résultats de leurs actions. Toute une partie du contexte général n'y est pas non plus.

Par contre, en tant que meneur, vous aurez droit à une présentation détaillée des particularités de cet univers Criminel. Vous aurez l'insigne honneur de lire tous les secrets, les mystères qui le régissent, de connaître l'envers du décor, les parts sombres des personnages développés dans le *Manuel de l'Enquêteur*.

Surtout, en tant que scénariste et metteur en scène, vous aurez droit à de nombreux conseils sur les genres que vous pourrez appliquer à vos parties.

De même, de nombreux conseils pour gérer vos parties, pour créer vos scénarios vous sont livrés.

Quel sera le rôle du meneur dans les parties ?

Vous avez choisi de pénétrer dans le monde nébuleux de *Crimes* par la grande porte en faisant l'acquisition de cet ouvrage baptisé le *Manuel du Criminel*. Vous avez choisi un rôle de démiurge, orchestrant les parties d'une main de maître, créant ou menant les divers scénarios qui mettent aux prises vos joueurs.

En tant que meneur, on attend de vous :

- **Que vous dirigiez l'histoire comme un juge instruirait une affaire** : description des faits, distribution de la parole parmi les joueurs, résolution de leurs actions et déclaration de leurs conséquences. Un rôle d'arbitre en somme…
- **Mais aussi un rôle de metteur en scène** : votre narration du scénario ne sera pas plate. On attend de vous des descriptions qui mettent dans l'ambiance. Suffisamment de connaissances pour répondre aux interrogations de vos joueurs. La capacité à tirer partie des décors, des personnages, votre capacité à assembler toutes les pièces d'un puzzle qui fera de vos parties des soirées inoubliables.
- **Et enfin un rôle de scénariste** : si vous concevez le scénario, ou si vous l'arrangez à votre sauce. Créer des histoires prenantes, haletantes. Utiliser des personnages hauts en couleur, contrastés, attachants. Proposer des rebondissements, des retournements de situations, des moments d'action ou épiques, des sentiments, des dilemmes.

Bref, c'est peut-être placer la barre bien haut. Mais vous serez désormais aidé dans cette nouvelle édition de *Crimes* : le *Manuel de l'Enquêteur* vous déleste de nombreuses attributions.

Les joueurs ont désormais accès aux mécanismes de règles simples, et sont donc autonomes dans la résolution des actions. Cela soulagera grandement votre mémoire.

Une grande partie de l'univers, ou tout du moins sa façade palpable, leur est dévoilée. Le contexte, les enjeux, l'univers matériel n'auront que peu de secrets pour ceux qui auront lu l'autre Manuel.

D'où une indépendance plus forte quand il s'agit de se repérer, de savoir si telle ou telle chose est possible ou pas. Même si c'est votre arbitrage qui fera toujours jurisprudence.
L'évolution des personnages-joueurs y est aussi largement déflorée. La gestion de l'expérience, la création de contacts, tout est plus limpide et ne demande plus de passer par votre intermédiaire.

En tant que meneur, ai-je aussi besoin du Manuel de l'Enquêteur ?

À notre sens et logiquement, oui. Et au-delà de toute considération mercantile. Mais vous pouvez tout à fait vous arranger avec un joueur de votre cercle de jeu qui pourra vous prêter son *Manuel*.
En effet, vous détenez avec ce *Manuel du Criminel* l'envers du décor, qui vous servira peu si vous ne détenez pas l'endroit. L'intérêt de votre position est de partir des bases du *Manuel de l'Enquêteur* pour aller plus loin dans la compréhension des lieux, des thèmes et des personnages que nous décrivons.
Enfin, le *Manuel de l'Enquêteur* reste la référence pour les mécanismes de résolution des actions, pour les contacts, pour le contexte général. Il serait bien étrange que les Joueurs en sachent davantage que vous, Meneur, qui incarnez la Vérité, le Démiurge, la Référence dans *Crimes*, cet univers si plein de faux-semblants que l'on a besoin de votre clairvoyance pour mieux l'appréhender…

CRIMES, VERSION 2.0

Je pense que tous les hommes de lettres sont comme moi, que jamais ils ne relisent leurs œuvres lorsqu'elles ont paru. Rien n'est, en effet, plus désenchantant, plus pénible, que de regarder, après des années, ses phrases. Elles se sont en quelque sorte décantées et déposent au fond du livre ; et, la plupart du temps, les volumes ne sont pas ainsi que les vins qui s'améliorent en vieillissant ; une fois dépouillés par l'âge, les chapitres s'éventent et leur bouquet s'étiole.

JK Huysmans sur À rebours
- Préface écrite vingt ans après le roman -

Évolution

Qu'est ce qui pouvait motiver une seconde édition de *Crimes* ? Outre le fait que la 1ère commençait à s'épuiser, un désir d'accomplir ce qui n'avait pu se faire alors, par manque d'expérience ou de maturité dans le jeu. La version 1 s'est enrichie d'un écran, du supplément de contexte sur Paris et d'une multitude de campagnes et de scénarios. Au-delà de ces ajouts narratifs se sont posés les jalons de multiples ajouts de règles, de concepts qu'il fallait regrouper en une seule et même version. Nous ne pouvions alors procéder à une simple réimpression. De plus, il était impossible de lancer un second souffle dans l'aventure éditoriale de la gamme, l'une des plus riches de la création francophone actuelle, sans qu'un livre de base évolutif ne serve de héraut pour l'aventure.

Lecteurs modèles

La question était de déterminer à qui se destinaient ces ouvrages. Dans la 1ère édition, nous avions délibérément choisi de modeler notre lectorat en fonction de notre propre volonté. En effet, la forme de roman-jeu était bien déroutante pour des amateurs de jeux de rôles, accoutumés à des formes plus simples, plus traditionnelles.
Ici, nous avons abandonné le concept. Non pas que nous le révoquions, mais le propos n'est plus le même. Au cours de la lente maturation, l'univers de *Crimes* a démontré son aspect protéiforme, ne cessant de muter et de se tordre aux lois de genres bien différents. Les essais de plusieurs auteurs en matière de scénarios démontraient que chacun s'était approprié le matériau d'origine et qu'il livrait à chaque fois une partition bien originale.
Ironie du sort, alors que nous avions voulu créer un lecteur à notre image, l'univers du jeu débordait de ce cadre et se pliait aux visions complémentaires de dizaines de meneurs aux envies bien différentes !
Il fallait donc une seconde édition qui soit le reflet de la communauté, explorant quantité de genres et se nourrissant de nombreuses sources, respectant les styles de jeu et les attentes de chacun.
Mais alors me direz-vous, *Crimes* n'a-t-il pas perdu son identité en cours de route ? Disons que nous avons plutôt libéré la Créature. Elle se met au service de chaque maître, mais reste suffisamment mutine pour lui procurer des sensations fortes et inattendues, des caresses aussi subtiles que provocantes.
C'est à vous maintenant de l'asservir ou de vous laisser conquérir par ses charmes, d'en tirer la substantifique moelle pour animer vos tables de jeu. Fidèle à nos dernières productions, alors que nous vous avions servi un plat unique la première fois, nous vous livrons désormais une carte qui vous invite à l'ultime banquet : celui de la version 2 de *Crimes*.

Deux livres au lieu d'un

Autre nouveauté : l'apparition de deux *livres de base* au lieu d'un seul.
Il y a bien sûr une raison pratique : un seul volume de plusieurs centaines de pages présenterait de grosses fragilités à la longue, surtout qu'un tel codex est amené à être parcouru à de nombreuses reprises en cours de partie.

Mais la cause première est ailleurs : elle tient au fait que cette nouvelle version a deux lecteurs cibles : le meneur et le joueur.
Il est apparu que *Crimes* explorait un univers exigeant, surtout pour les meneurs à cheval sur le respect de la réalité historique. Hélas, la structure du 1er *livre de base* ne permettait pas une lecture en fonction du statut du lecteur : joueur ou meneur. Les informations emmêlées risquaient de révéler des secrets sur l'univers à ceux qui ne devaient les connaître. De même, il aurait fallu une lecture soutenue, peut-être fastidieuse pour les joueurs voulant prendre en main rapidement le contexte, sans se plier aux exigences d'un roman-jeu.

Le meneur restait alors le seul médiateur qui puisse transmettre l'ambiance d'une époque pour des joueurs ne la connaissant pas forcément. Une lourde charge quand elle est conjuguée à la gestion du système qui régit le jeu et les personnages : idéalement, le meneur devait connaître parfaitement les PJ pour leur proposer des intrigues, des épreuves qui titilleraient leurs profils psychologiques. Apprendre aux joueurs à maîtriser les règles de base et les paramètres de leur fiche de jeu, c'est leur donner les clés nécessaires pour faire évoluer au mieux leur alter ego. C'est aussi lui donner la possibilité de jouer avec le jeu lui-même, de le rendre autonome sur les aspects mécaniques qu'il n'est plus destiné à subir.

L'approche est donc radicalement différente, puisqu'une partie repose davantage sur un contrat entre joueurs et meneur, plus que sur un chèque en blanc signé à la faveur de ce dernier. La construction des personnages et des intrigues est une œuvre collégiale, moins à la charge du seul meneur qui souvent devait sacrifier un aspect de sa maîtrise pour faire ressortir les autres (description du contexte, évolution des personnages, gestion des mécanismes de règles, mise en scène du scénario). Le meneur peut ainsi se cantonner à son rôle de metteur en scène, menant l'aventure à la baguette, mais avec des musiciens à même de comprendre les concepts de l'harmonie, fut-elle aussi discordante, macabre et dantesque qu'une partie de *Crimes* puisse être !

Ai-je besoin de cette version 2 si j'ai déjà la 1 ?

- Parvenez-vous à compiler tous les ajouts de règles de la gamme sans vous égarer ou faire tomber vos précieux ouvrages de votre table ?
- Disposez-vous de joueurs autonomes qui n'ont plus besoin de vous pour réaliser des tests simples, comprendre les mécanismes qui régissent leurs personnages, connaître leur contexte immédiat et les fondements de la Belle Époque, de l'enquête, des procédures en vigueur en ces temps reculés ?
- Est-ce que vous vous contentez des archétypes d'enquêteurs, de criminels, de monstres et de PNJ de la v1 en pensant avoir fait le tour des personnages dignes d'intérêt pour *Crimes* ?
- Pensez-vous qu'il n'y a qu'une seule façon de jouer à ce jeu ?
- Pensez-vous que le système actuel de *Crimes* soit capable de gérer des environnements gothique, expressionniste, réaliste et simuler tout type de situations dans lesquelles vos joueurs se trouvent ?
- Quelques « non » à ces questions suffisent à justifier notre démarche : la version 2 n'est pas une version actualisée de la 1, mais une véritable révolution dans votre manière de pratiquer *Crimes* !

L'IDENTITÉ DE CRIMES

Qu'est ce que Crimes ?

Nous avons voulu présenter le jeu sous forme de FAQ, afin que ceux qui n'en n'ont jamais entendu parler puissent le cerner le plus rapidement possible.

• De quoi parle le jeu ?
Crimes parle de fait-divers sordides de la Belle Époque (1870-1914), d'enquêtes sur des affaires empreintes d'horreur.

• Que font les personnages ?
Les personnages joueurs sont les enquêteurs qui tentent de résoudre des affaires en hésitant sans cesse sur leur véritable cause : réaliste ou fantastique ?

• Que font les joueurs ?
Les joueurs constituent une équipe lancée sur l'affaire au cœur du scénario ; ils démêlent les nœuds de l'intrigue tout en tâchant de préserver l'équilibre psychologique de leurs personnages.

• Qu'apporte l'environnement de jeu ?
Le décor, très respectueux de la véracité historique, est essentiel pour accumuler les indices laissés par les coupables, et véhicule une ambiance angoissante, malsaine. Son traitement a pour but d'ancrer les joueurs dans la réalité de l'époque et renforcer leur immersion dans le jeu.

• Quelles caractéristiques des personnages renforcent le jeu ?
Les PJ ont des compétences qui leur servent à réussir des épreuves souvent difficiles. Mais c'est surtout leurs caractéristiques psychologiques (angoisse, névrose, psychose) qui déterminent la façon dont ils gèrent ce qu'ils voient et ce qui leur arrive. La rupture de cet équilibre signifie la perte de contrôle et les affres de la folie.

• Quels sont les comportements encouragés dans *Crimes* ?
La réflexion, la prise de notes sont essentielles pour un jeu d'enquête. La composition des rôles (roleplay) est très largement encouragée par le système car il y a de nombreuses interactions sociales. Le jeu en équipe est aussi primordial car les caractéristiques des PJ sont souvent complémentaires.

• Quels sont les comportements découragés ?
Optimiser les caractéristiques techniques est dangereux, dans le sens où un PJ gagnant en puissance perd son équilibre mental et s'abandonne à la déchéance. Toute résolution des problèmes par la force brute et irréfléchie est souvent suicidaire, les règles insistant sur un traitement très réaliste (et donc mortel) des blessures.

• Quels sont les rôles respectifs du meneur et des joueurs ?
Le meneur est souvent là pour planter des repères dans l'enquête, pour valider telle ou telle piste. Il contribue également, par ses descriptions, à rehausser l'atmosphère. Mais au total, il s'efface souvent derrière le travail des joueurs. Ce dernier repose sur la composition des PJ et la défense de leurs passions, de leurs intérêts, mais aussi la progression collective dans la problématique du scénario.

• Qu'apporte le système de jeu ?
Le système de jeu est dépressif : chaque jet de dé est une prise de risque, les échecs sont plus nombreux que les réussites, les répercussions psychologiques sont toujours au rendez-vous. Il s'accorde donc bien aux situations stressantes.

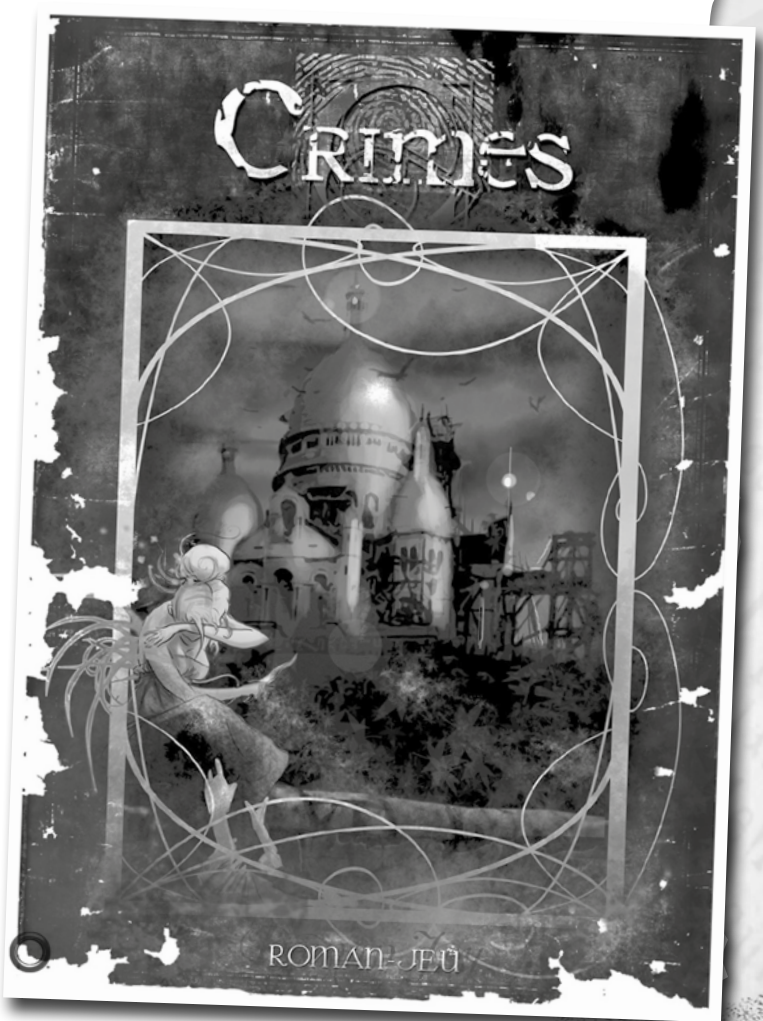
• De quelle façon les personnages évoluent-ils ?
Les PJ affinent leurs compétences mais peuvent céder à la déchéance et acquérir des potentiels au-delà d'un simple humain. Mais cette déchéance offre plus de malédictions que de réels avantages. Tout gain possède sa contrepartie. Les PJ améliorent également leurs situations sociales et gagnent de plus en plus de contacts pour leur donner des coups de main.

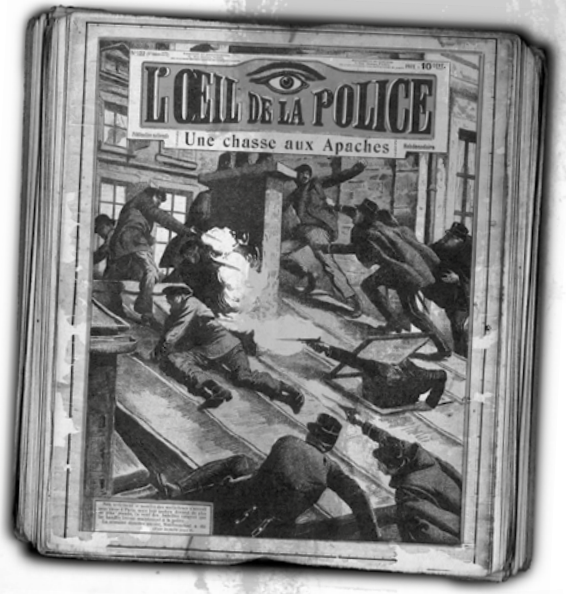
• Quelles sont les expériences de jeu visées dans *Crimes* ?
Des moments de roleplay intenses, une interprétation poussée d'un personnage et de ses abîmes, des situations angoissantes ou horribles, renforcées par de nombreux conseils de mise en scène. Les scénarios suivent un découpage très cinématographique : on insiste donc beaucoup sur l'aspect visuel de ce qu'on vit.

• Dans quelle direction *Crimes* repousse-t-il les limites ?
Crimes est un jeu installé sur plusieurs cordes raides : son contexte entre deux siècles ; la fragile frontière entre l'humanité et la condition d'être déchu (ouverte aux joueurs) ; la constante hésitation entre plusieurs hypothèses possibles, avec les contours plus que mouvants de la réalité qui y préside.

Particularités de Crimes en tant que jeu de rôle

Pour tous ceux qui ont posé les jalons de leur pratique ludique avec *Donjons et Dragons, Warhammer, Rolemaster* et quelques autres, des précisions s'imposent.
L'expérience de *Crimes* risque fort de vous dérouter, bien que nous n'ayons aucun doute sur sa capacité à vous séduire. Ici, pas de combat à rallonge, de paquets de dés à lancer, dénombrer et interpréter, pas de prétention en terme de simulation. Les voix des joueurs s'éteignent au profit de celles de leurs personnages, on pratique couramment ce qu'on appelle du roleplay. On prend des notes, à la manière des enquêteurs avec leurs calepins, on réfléchit, on s'arrête souvent pour que les PJ fassent le point sur ce qu'ils cherchent, sur ce qu'ils vivent. On scrute dans les manuels non pas des sortilèges à mémoriser mais des contacts, des lieux dans lequel trouver des indices, des protocoles et des procédures d'enquête.
Tout porte à croire que l'on minimise l'impact des situations pour privilégier le vécu des personnages. Que le décor n'est pas un cadre stratégique dont il faut tirer parti, mais bien un élément à part entière dans l'ambiance délétère qui préside aux parties.





Le système qui est le moteur du jeu est donc entièrement conditionné par ces buts. La résolution des actions par les dés est rapide, celle des combats est brève et meurtrière, ce qui est réaliste au vu de la véracité historique de ces situations.

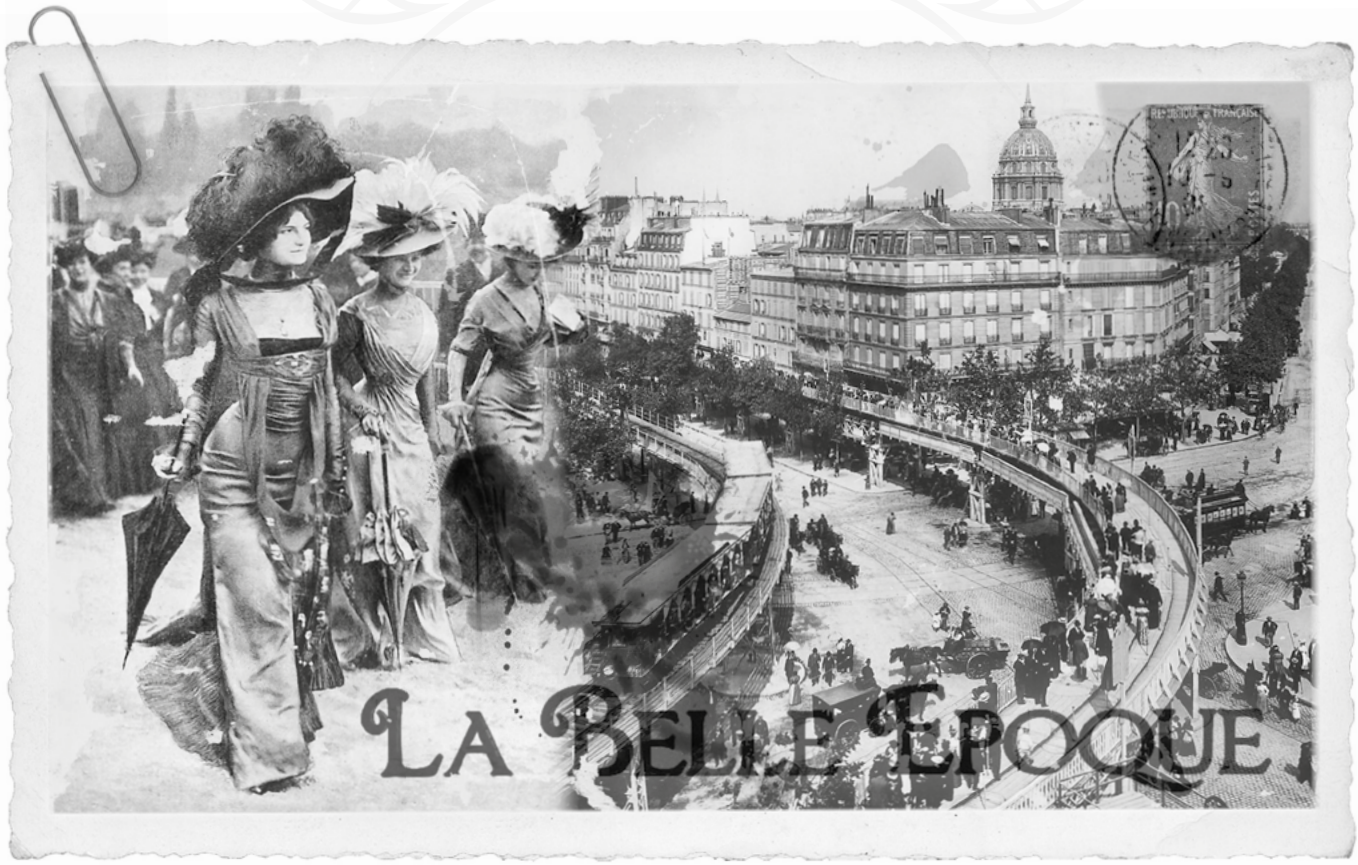
Les mécanismes de règles ne simulent pas seulement le fait qu'on réussisse ou qu'on échoue. Ils vont au-delà : ils s'attachent à savoir quels sont les effets des actions sur la psychologie des personnages. Angoisse, frustration, dérapage, excès de folie, élans passionnés… on atteint là la dimension purement romanesque du jeu.
Ne tentez pas d'optimiser votre PJ à tout prix, laissez-vous guider, sombrez avec lui dans l'évolution inéluctable qui est la sienne. C'est parfois dans les plus cuisants de ses échecs que vous trouverez les moments les plus inoubliables de votre pratique du jeu de rôle.

Un monstre engendré par son contexte

Crimes, un mot bref, unique, mais qui sonne comme un coup de semonce. Il appelle aux images du cadavre jonchant le sol dans une mare de sang, liquide vermeil coulant le long des interstices des pavés mouillés d'un automne parisien. D'une sirène, de bruits de moteur, que dis-je, du cahot des voitures hippomobiles qui se pressent vers les lieux du drame, équipages fébriles et brinquebalants prêts à sauter pour écarter les foules, recueillir les premiers clichés, les premiers indices, prêts à capturer les premiers parfums d'un meurtre qui s'évapore peu à peu, tel une fumée évaporée des pavés. Une brume qui ne tardera pas à s'effacer de la mémoire des hommes, chassée par l'implacable succession des faits-divers.

Invoquons d'autres images de l'époque, car nous parlons au passé : la Belle Époque, le carrefour entre les XIX^{e} et XX^{e} siècles.

Les premières pages de ces journaux-feuilles de chou, qu'on retrouve envolées par le vent, maculées du gras des repas ouvriers, convoquant toujours les mêmes effets : à qui la femme éplorée ou gesticulante, *scream queen* des temps anciens ; à qui le meurtrier au faciès peu amène, la main ferme sur le poignard- pistolet- récipient de vitriol- paquet de dynamite dans une posture proche de celles des généraux écumant les champs de bataille ; ailleurs les passants, les badauds, les témoins, les policiers toujours trop loin, toujours trop passifs, incapables de déjouer les plans de la Parque qui va couper le fil de la vie d'une victime, une de plus… Tous figés dans cette posture de fascination, de sidération qui est la nôtre à l'évocation de ces drames horribles magnifiés par des dessinateurs à peine doués, mais prompts à déchaîner notre imagination macabre et morbide, à exalter nos bas instincts de voyeurs inlassables et inguérissables.



Arrêtons-nous là. Sentons maintenant les effluves de cette époque. Crottin de cheval, marchands de café et de coco ambulants, odeurs nauséabondes des rigoles et des fossés qui charrient les immondices, fragrances échappées des tavernes et des caboulots voisins, odeurs âcres des fumées de tabac mal dégrossi. Nul doute, nous sommes à la Belle Époque.

De la difficulté de jouer dans un univers historique

Un pied dans l'érudition, l'autre dans la magie, ou plus exactement, et sans métaphore, dans cette magie sympathique qui consiste à se transporter en pensée à l'intérieur de quelqu'un.

Marguerite Yourcenar,
in Carnets de notes des Mémoires

Crimes assume pleinement sa vocation de jeu historique. En cela, il risque la traditionnelle levée de boucliers quand on associe ces deux mots, le premier ludique par excellence, l'autre qui fait appel à une science, à une connaissance, comme si le tout formait un parfait oxymore.
En effet, jouer dans un cadre historique, en l'occurrence à la Belle Époque, pose la difficulté de gérer la différence entre un déroulement des faits immuable, et la nécessaire improvisation des joueurs qui risque de bousculer cette trame. Cela pose aussi le problème des savoirs historiques qui ne sont pas uniformément partagés par tout le monde, et qui inscrivent ce jeu dans un univers documentaire, et déjà joueurs et meneurs se sentiraient obligés de parcourir les rayons parfois poussiéreux de leurs bibliothèques, comme s'il s'agissait d'un passage obligé. Ce paragraphe s'est donc avéré indispensable pour taire ces angoisses légitimes mais pas forcément incontournables.
D'abord, qu'appelons-nous jouer à un « jeu historique » ? Il peut s'agir d'un cadre de jeu ou d'un contexte qui appartiennent à une période reculée, qui demande de connaître un minimum les lieux, les thèmes, les mécanismes qui régissent cette époque. Le travail de documentation est alors inévitable, encore que sa profondeur dépende de la précision du cadre historique que veut bien dépeindre le meneur. En effet, le meneur astucieux se concentrera sur son histoire, sur le déroulement du scénario et des personnages, et en focalisant l'attention de ses joueurs sur l'essentiel, il évitera les questions fâcheuses et incongrues pour celui qui n'a pas vocation d'être une encyclopédie vivante de ces temps.
Jouer historique est aussi une affaire d'ambiance, une coloration bien particulière attachée à une ère donnée. Là encore, rien d'insurmontable, cette ambiance étant souvent associée à l'image qu'on s'est fabriquée a posteriori de cette dernière, elle est souvent uniformément partagée par le groupe de joueurs et ne demande que

quelques poncifs pour être activée (un chapeau haut de forme, une robe soutenue par des baleines, les courses d'Auteuil et le parfum du crottin de cheval et nous voilà chez ces messieurs dames de la Haute au tournant des deux siècles). Le travail de recherche n'est alors de mise que si le meneur souhaite prendre ses joueurs à contre-pied et leur proposer une ambiance décalée par rapport à leurs stéréotypes, un aspect méconnu de la Belle Époque. Jouer historique appelle également une façon de vivre, souvent bien différente en fonction des personnages joués. Et c'est là qu'il est délicat de faire l'économie de quelques recherches historiques. Invariablement, les PJ et PNJ rencontrés se trouvent dans des situations familiales, professionnelles, de loisirs propres à leur temps. Mais là encore, des pistes vous seront données dans cet ouvrage pour négocier au mieux cet écueil.

Enfin, jouer historique est aussi rejouer des événements importants de notre histoire, une tentation souvent irrésistible mais qui demande de procéder à de partis-pris dont nous allons reparler ci-dessous.

Quelques pistes de réflexion

Tout d'abord sur la composition du personnage-joueur. Ce qui semble être un écueil se révèle rapidement un avantage pour qui sait l'utiliser. Le PJ est le médiateur entre le joueur et l'époque à laquelle il joue. Il incarne donc ses idéologies, ses fonctions sociales, ses convictions, ses manières d'agir et de penser. Si tout cela est bien simulé par les règles et par les descriptions faites par le joueur, le PJ est un atout pour mieux comprendre le contexte historique dans lequel il évolue.

Souvent, les joueurs désirent créer un PJ à leur image, ou du moins à l'image de ce qu'ils aimeraient être à cette époque reculée. Cependant, on se rend compte que l'intérêt naît souvent des différences entre le joueur et son PJ. Cette prise en compte de leurs différences instaure une ligne de fracture qui est le sel d'un jeu de rôle historique. Joueur et PJ n'ont pas les mêmes priorités. Ils n'appréhendent pas non plus les événements de la même façon : un fait anodin pour le PJ sera apprécié différemment par le joueur, si ce dernier sait qu'il aboutit à une réelle évolution (comme la prise de la Bastille pendant la Révolution).

Jouer dans l'Histoire est-il forcément plus difficile que le faire dans un univers de fiction ? Pas forcément, certains de ces univers sont détaillés et demandent une grande érudition (*Dune, le Seigneur des Anneaux, Star Wars*). Ce qui n'est pas forcément un atout non plus, car les joueurs sont aussi à l'aise dans ces contextes ultra balisés dont ils ont leurs propres connaissances et leurs propres visions, pas forcément les mêmes que celles du meneur.

Ce qui semble plus facile, c'est que ces cadres fictionnels obéissent le plus souvent à un genre bien particulier, qui facilitent leur prise en main : de l'héroïc fantasy, de la science fiction, du survival horreur, etc. Alors qu'a priori, un univers historique est suffisamment riche pour receler quantité de genres différents, ce qui intimide un peu. Pourtant, utiliser un genre bien défini facilite les choses, car le cadre historique passe alors à l'arrière-plan et n'est plus le sujet de travail principal. Un joueur dont le PJ est aux abois traqué par un tueur prend rarement le temps de savoir quelle est la marque du poste téléphonique public qui trône au centre d'une place parisienne ; son attention et son intérêt sont ailleurs !

Offrez-moi quelques libertés !

Tout n'est pas historique dans cet ouvrage. Mais on peut violer l'histoire si les enfants sont beaux.

Alexandre Dumas

Quelles libertés faut-il prendre avec l'Histoire ? Tout dépend de ce que vous voulez faire de ce jeu :

- **Un jeu historique pur :** avec un cadre rigoureux, des informations précises ; faîtes de ces manuels des livres de chevet, prenez-les dans votre bain, compulsez-les, et surtout demandez aux joueurs si telle est leur attente pour savoir quel degré de complexité et de simulation adopter. Le jeu peut en valoir la chandelle, mais le but doit être partagé par tous, de peur d'ennuyer les plus rétifs à la simulation historique.

- **Un jeu historique romancé :** l'Histoire est rejetée à l'arrière-plan, le focus se fait sur l'histoire et ses personnages et sur le respect du ou des genres employés. Prenez ce *Manuel du Criminel*, et lisez la partie dédiée aux genres.

- **Un jeu historique à tendance uchronique**, où la chronologie officielle souffrira de quelques « aménagements » de votre part. Cette variante est intéressante avec des faits ultra connus (un certain assassinat de janvier 1914 à Sarajevo…) ou pour dérouter des joueurs férus d'histoire et trop confiants dans leur maîtrise de cet art. Cependant, dévier le cours officiel des événements brise en partie la confiance instaurée entre les joueurs et le meneur, si les premiers attendent du second une certaine véracité dans le contexte.

Il est conseillé de jouer dans les coulisses de l'Histoire, dans des zones d'ombre inconnues du grand public, dans des théâtres aux enjeux limités mais qui offrent quand même des enjeux à la mesure des joueurs. Tout événement majeur est décomposé en épisodes suffisamment dramatiques pour convenir à tous, sans que son issue ne soit remise en cause.

En somme, si malgré toutes ces précautions, vous vous sentez coincés par le côté historique de *Crimes*, un seul mot d'ordre : jouez-y comme vous le sentez, comme vous le désirez. Rejetez le contexte en arrière plan, floutez-le. Faites appel à lui à certains moments, en livrant avec parcimonie quelques détails pour épater vos joueurs (ou votre meneur), concentrez-vous sur l'essentiel : l'histoire que vous vivez, et ses protagonistes. *Crimes* n'érige pas la muse Clio en un dogme sacré !

Un jeu d'horreur, un jeu sur l'horreur

Nous avons conçu *Crimes* comme un jeu sur l'horreur plus qu'un jeu d'horreur. La différence semble subtile mais elle est de taille. En effet, nous ne favorisons pas les geysers d'hémoglobine, les monstres tentaculaires, les pervers insidieux, nous ne recherchons pas la surenchère d'effets sanguinolents pour faire une version moderne du Grand Guignol.

L'ambition est ailleurs : concevoir un jeu qui réfléchisse aux mécanismes de l'horreur, qui amène ce sentiment si complexe par mille et un chemins différents. Tantôt une atmosphère poisseuse à grands renforts de pluies diluviennes qui noircissent un paysage d'automne ; tantôt les altérations de la perception de personnages borderline pour lesquels l'équilibre psychique et la réalité ne sont plus que de lointains souvenirs. Parfois, il y aura quand même un prédateur, humain, animal ou monstrueux, qui titillera le cerveau reptilien de vos personnages joueurs dont l'unique préoccupation sera la survie. Mais ces événements seront traités à grands renforts de décor, d'interactions entre les personnages, de dilemmes moraux, de scènes intenses, de thématiques très adultes qui ne manqueront pas d'installer une ambiance très solennelle autour de votre table.

C'est dans ce but que le *Manuel du Criminel* vous délivre de nombreux conseils sur de nombreux paramètres régissant le jeu de rôle :

- La dramaturgie, avec la rythmique du scénario pour tenir votre auditoire en haleine, avec des façons de concerner tous les joueurs à tel point que l'intrigue leur semblera vitale ;
- Les descriptions, les cadres de jeu, ce mélange subtil d'informations factuelles et de non-dits qui engendrent le doute, l'angoisse, la façon dont on tire la substantifique moelle de l'environnement de jeu ;
- Les mécanismes de résolution des actions avec leurs répercussions psychologiques, la façon de gérer l'équilibre et l'évolution des personnages joueurs, de simuler telle ou telle action qui font les poncifs des sessions de jeu ;
- Les différents genres où éclosent les fleurs vénéneuses de l'horreur, tantôt pornographe, tantôt voilée, au mieux invisible mais toujours insidieuse.

Les genres à l'œuvre

Chapitre 2

Ce qu'apportent les genres

À cause de cette nature malheureusement exceptionnelle peut-être, mais qui était en moi et dont personne ne daignait tenir compte, j'éprouvais pour ce que la plupart des gens nomment aujourd'hui la « vie réelle » et soi-disant « pratique », - vous comprenez ? …- un éloignement si profond, un dégoût si terrible, si éternel, que je baissais la tête, silencieusement. […] Et toutes les fois qu'une impression, qu'une simple idée me semble belle, m'élève au-dessus de la vie et me fait oublier mes servitudes et mes soucis, je donnerai toujours tort au fait qui se permettra de vouloir en démentir la réalité, quelque spécieux que puisse paraître ce fait. Et cela, simplement parce que, existence pour existence, en ce monde, en cette bonne réalité à trois-cent soixante-cinq jours par an, tenez, je crois qu'il vaut encore mieux être dans les nuages que dans la boue, quelle que soit l'épaisseur et la solidité de cette dernière.

Auguste de Villiers de l'Isle-Adam,
La révolte, 1870

QU'APPELONS-NOUS GENRE ?

Un genre est un type d'histoires qui permet de les classer, de les identifier, afin que le lecteur soit au courant des règles qui les régissent.

Un genre définit un ensemble de codes qui permettent de savoir à quoi s'attendre : anticiper sur ce que l'histoire contiendra, pressentir l'ambiance qu'elle dégagera, utiliser les meilleurs personnages pour l'animer…

Évoluer dans de l'heroïc-fantasy rend possible la rencontre de dragons, des exploits invraisemblables de la part de héros au-delà du commun des mortels. Par contre, un univers historique médiéval n'autoriserait pas ces débordements et la moindre rencontre avec un sanglier sauvage peut s'avérer mortelle pour le héros mal préparé…

Pour exprimer ces règles, on parlera ici de convention, comme si par l'intermédiaire d'un genre, on définissait un contrat à partir duquel le meneur, le scénariste et les joueurs se comprennent.

Des conventions, il y en a plusieurs :

- **La convention narrative** qui découpe l'histoire en plusieurs parties. Par exemple, les scénarios d'enquête en trois actes (exposition du crime, recherche d'indices, résolution de l'affaire), la structure des contes de fées très ritualisée au niveau de leur écriture.

- **La convention thématique** qui explique quels sont les sujets qu'on retrouve le plus souvent dans le genre (la guerre, la peur de mourir, la cupidité, la condition féminine : la liste est infinie…).

- **Les conventions sur les personnages :** de quelle façon sont-ils bâtis ? Quelles sont les particularités qui les rattachent à ce genre ? Quels pouvoirs, quels interdits, quelles limitations le genre leur impose-t-il ?

- **Les décors-type :** quels sont les ambiances et les environnements-type qui concourent à créer l'atmosphère du genre ?

Si le meneur et les joueurs ne se sont pas accordés sur le genre auquel ils allaient jouer, ils risquent de vivre quelques déconvenues : les PJ tenteront des choses hors de leur portée, les événements seront mal appréciés quant à leur dangerosité, certaines scènes paraîtront tout simplement incongrues… Ce qui est possible, impossible, probable, improbable doit être défini de la même façon par les joueurs et le meneur.

L'horreur, c'est transgresser les règles…

Le but des genres que nous décrivons n'est pas d'aboutir à des histoires stéréotypées, comme bâties dans les mêmes moules. C'est plutôt pour vous donner les clefs pour enrichir, teindre, donner du caractère aux scénarios que vous voulez bâtir, en vous donnant ces fameux « codes ».
Connaître les règles, c'est aussi apprendre à en jouer, à s'en démarquer, à les contourner pour surprendre vos joueurs. Chose possible quand on passe subtilement d'un genre à l'autre, quand on change la situation, l'époque pour redéfinir le genre en tout ou en partie.
Car tel est le paradoxe des joueurs : ils souhaitent à la fois des histoires singulières, tout en espérant secrètement « deviner » ce qui va se passer en se basant sur leur culture littéraire ou cinématographique du genre que vous semblez traiter. Des morsures au cou des victimes et c'est l'appel du vampire. Sauf si vous déjouez et soumettez une autre explication.

Le premier livre de base de *Crimes* avait évité de correspondre à un genre particulier. Le but était que chacun puisse s'approprier le jeu comme il l'entendait, comme il le recevait au cours de sa lecture. Finalement, les scénarios publiés à ce jour évoluent dans des genres très différents : de la campagne aux teintes gothiques du livre de base au conte noir d'*Aube de Sang*, en passant par les thrillers tel *Mon Meilleur Ennemi*… Force est de constater qu'il y a presque autant de *Crimes* que de personnes qui y ont joué !

Genre, réalisme, fantastique

Quand on commence à jouer en groupe, on prend le temps d'accorder ses instruments. Quand on parle ensemble, on s'accorde sur la langue et la grammaire communes qu'on utilisera. Quand on débute un jeu de rôles, il faut que meneur et joueurs sachent ce que l'univers de jeu leur permet.

C'est la base d'un contrat social plus que d'une dictature. Le pouvoir du meneur repose sur la confiance que les joueurs lui accordent pour bâtir des histoires passionnantes et vraisemblables, du moins, du point de vue de l'univers qu'ils partagent. Si un meneur leur fournit la désagréable expérience de changer la donne en cours de jeu, les joueurs peuvent se sentir lésés.

Dans *Crimes*, quel que soit le genre que vous utiliserez, la première des conventions que vous passerez avec vos joueurs sera de savoir quelle part vous donnez au réalisme, ou si vous versez volontiers dans le fantastique. En effet, dans le genre réaliste, les réflexes des joueurs risquent de changer du tout au tout :

- Les combats seront meurtriers ;

- Les hypothèses réalistes seront privilégiées ;

- Le recours à des adresses précises, à un contexte et à une chronologie bien référencés va se systématiser ;

- L'évaluation du danger que représentent les antagonistes ne sera pas la même : on s'attendra à des adversaires humains avec des capacités normales.

Cela s'accorde avec les conventions du genre naturaliste, cher à Balzac ou Zola, qui décrit la vie de gens ordinaires, en voulant s'approcher au maximum de la réalité. Nous sommes dans une volonté d'imiter ce qui est plausible, ce qui suppose des PJ peu puissants avec un taux de mortalité qui pourrait rapidement s'élever s'ils ne sont pas un tant soit peu prudents.

Comment basculer du réalisme au fantastique ?

Pour s'accorder avec les joueurs, le meneur devrait partir d'une base réaliste, et progressivement basculer dans le fantastique. Ainsi, le meneur inculque à ses joueurs les rudiments d'une époque déjà bien exotique pour eux, avant de briser cette création historique.

Au départ, les conventions de personnages supposent que tous les personnages sont des femmes et des hommes normaux, mais au fil des aventures, les joueurs s'aperçoivent qu'on peut s'en affranchir, passer d'enquêteur à criminel, puis de criminel à monstre en puissance… Par exemple, au départ, les joueurs partiront avec une convention de l'univers telle que chaque personne blessée plusieurs fois par une arme à feu ne peut en sortir indemne et mourra, alors qu'avec l'expérience du fantastique, ils sauront que des êtres déchus et des monstres se moquent éperdument des balles.

Les conventions narratives risquent aussi de changer. Elles concernent les situations de jeu. Les premières enquêtes suivront toujours le même protocole, avec une visite sur les lieux du drame, un passage par la morgue, une interrogation de témoins… Mais le surnaturel prenant l'ascendant, on aura une séance de spiritisme près du cadavre, le recours à des occultistes, et bien d'autres moyens plus angoissants…

Quelques conventions essentielles

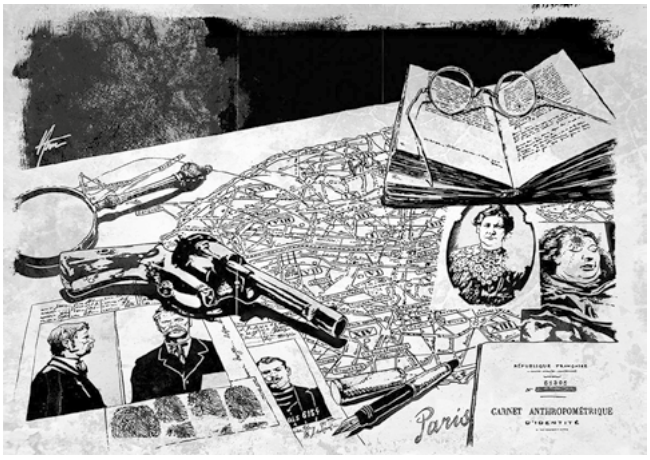
Alors qu'il n'est pas nécessaire que les joueurs sachent si vous allez recourir au fantastique dans votre scénario (les mettant ainsi au même niveau de connaissances que leurs personnages), il convient de leur annoncer rapidement votre position sur les conventions suivantes. Et cela pour éviter les mauvaises surprises : un joueur qui n'imaginait pas à quel point son PJ était fragile et mortel, que ses compagnons pouvaient devenir ses pires ennemis, et bien d'autres encore…

La mort des PJ

Première question qui risque, si elle n'aboutit pas à un consensus, de frustrer bon nombre de joueurs : dans quelle mesure vous, meneur, acceptez-vous de faire mourir les PJ ? Quelles sont les conditions qui vous poussent à envisager le décès d'un héros ?

La question du genre est primordiale. En évoluant dans un genre de type « *survival* », vous vous attendez à ce que tous les PJ ne survivent pas jusque la fin, cela fait « partie du jeu ». Le meneur se montrera bien moins laxiste que dans des scénarios où le final impose la présence de tous les PJ, enfin, tous ceux qui ont mérité un minimum de survivre. Plus que le succès d'un PJ, la survie est un moteur déterminant qui conditionne la prise de risques par le joueur.

Dans un système à mortalité élevée, les joueurs seront rapidement timorés et avanceront avec la plus grande des précautions, alors qu'en couveuse avec un meneur des plus conciliants, ils risquent de se balader dans le scénario comme s'ils se promenaient un dimanche à la campagne.



Bien entendu, nous ne conseillons pas au meneur de convoquer ses joueurs pour leur expliquer droit dans les yeux ce qu'il faut faire ou ne pas faire pour mériter une place au panthéon des PJ morts, mais plutôt semer leur chemin d'indices sur ce qui sera toléré et sur ce qui ne le sera pas : un PNJ qui décède après avoir dépassé les limites que vous posez, une blessure gênante qui sert d'avertissement sans frais…

Un outil narratif intéressant est la « fin de l'histoire » : le meneur veille à garder tous ses PJ en vie jusqu'à l'acte final, durant lequel leur survie sera réellement en jeu. Jusque là, il fait les arrangements nécessaires pour éviter les morts prématurées ou injustes, sans se priver du plaisir d'amenuiser les forces et le moral de ces mêmes personnages.

Le principal est que vous ne donniez pas l'impression de prendre un joueur en traître quand vous le privez de son alter ego en l'arrachant au monde des vivants. Ce sacrifice du personnage est acceptable quand il a un sens fort : la mort du PJ doit être un élément fondamental du scénario, et non la résultante d'un hasard malheureux des dés.

Peut-on rater l'objectif du scénario ?

Cette question rejoint la première qui concernait la survie des héros. Est-ce que le succès dans le scénario est garanti, au nom du légitime besoin de victoire des joueurs, sacrifiant ainsi toute vraisemblance sur l'autel des *happy ends* ?

C'est un axe de travail intéressant pour le Meneur. En sa qualité d'arbitre, il lui incombe de trancher sur cette problématique. En effet, combattre la fausse tranquillité des joueurs qui pensent pouvoir se promener dans le scénario à moindre frais est essentiel dans un jeu d'ambiance horrifique. Il est plus motivant pour les joueurs de se retrouver devant un véritable défi, une enquête difficile dont les nœuds semblent inextricables, plutôt que d'être confortés dans l'idée que tout leur viendra à point même s'ils piétinent.

Là encore, le genre est déterminant pour savoir comment les choses vont se décanter. Certains genres possèdent une structure narrative très balisée qui conseille parfois un premier fiasco face à l'ennemi puis à une remise en question total, avant d'emmener l'équipe vers une revanche palpitante. Cependant, c'est priver les joueurs d'une véritable influence sur le déroulement des choses. Le meneur habile devrait utiliser tous les outils narratifs à sa disposition pour rendre le scénario plus libre. Quitte à ce que son système amène les joueurs à échouer, parce qu'ils ne rempliraient pas les conditions de « victoire ». Dans les descriptions suivantes, vous trouverez des pistes pour se faire.

La dynamique de groupe

Est-il prévu que le groupe puisse éclater en raison d'intérêts divergents ?

Très souvent, les joueurs ont l'habitude que leurs PJ aillent dans le même sens, aient les mêmes buts, sauf dans certains jeux où la compétition, la trahison est à la base du système. En théorie, vous aurez à chaque fois des enquêteurs qui partagent la même motivation – traquer le coupable – motivations parfois secrètes et intimistes. Or, rien n'est plus instable qu'un personnage de *Crimes*. La descente aux enfers, la chute dans les affres de la folie vous le transforment radicalement. La frontière ténue entre le Bien et le Mal est poreuse, et le PJ déchu devient un loup dans la bergerie. Parfois, et de façon volontaire,

les PJ prétirés, présentés dans les scénarios officiels, ont des objectifs concurrents et même antagonistes. De quoi faire parfois imploser un groupe…

Pourchassés par une horde de créatures sanguinaires, n'auront-ils pas la tentation de sacrifier les blessés pour que les autres aient davantage de chances de survie ? Un enquêteur qui s'aperçoit qu'un de ses proches n'est autre que le coupable aura-t-il l'abnégation de le dénoncer ?

En tant que meneur, vous devez savoir si vous autorisez ces ruptures dans la convention adoptée avec le groupe de PJ. Si vous courez le risque de voir votre groupe exploser et mettre en péril le déroulement de votre scénario.

En tant que bon scénariste, vous devrez trouver des parades, des événements suffisamment rassembleurs pour dépasser toutes les rivalités et inimités qui auraient pu s'installer et perdurer. Quitter ses pairs puis les rejoindre peut souder définitivement le personnage à ses alliés.

Utilisez des jauges et d'autres instruments de gestion collective des PJ (voir les *équipes de PJ*) pour cela.

L'alignement du PJ

Peut-on incarner un PJ qui se révèle de par sa nature une véritable pourriture ?
Autre poncif du jeu de rôle, on incarne souvent les « bons » face aux « méchants », et un jeu basé sur les enquêtes a des relents typiques du jeu des cowboys et des indiens, des détectives et des malfrats, du Bien contre le Mal. Cependant, et quel que soit le genre dans lequel vous transposez vos histoires de *Crimes*, vous utiliserez davantage des personnages contrastés, dont la crédibilité historique leur impose d'être un mélange de bien et de mal. Un cocktail qui évolue en fonction du temps, des expériences, de l'équilibre psychologique.

Encore une fois, la frontière est ténue entre le criminel et l'enquêteur qui le pourchasse. Normal, ils se connaissent si bien… Des PJ mauvais, voire malsains, sont donc tout à fait fréquentables pour des joueurs en quête de nouvelles expériences.

Mais cette possibilité ne doit pas être gratuite. En tant que meneur scénariste, vous devez avoir un projet pour les PJ. Ils évoluent, et un ange nimbé de bonnes intentions en début de carrière peut devenir le flic le plus pourri et cynique que le pays ait porté. Et de façon symétrique, la crapule qui s'est introduite à votre table de jeu aura l'occasion de se remettre en question, de s'adoucir, de s'amender pour repasser du bon côté de la moralité. Le monde de *Crimes* sera alors son Purgatoire…

Casser les codes

Bien entendu, il est conseillé de ne pas prendre les descriptions trop au pied de la lettre et de détourner les codes que nous vous présentons. Cependant, faîtes-le avec parcimonie. Ces codes forment l'identité du genre et les joueurs risquent de se sentir floués si par exemple, vous faîtes mourir leur PJ de façon arbitraire alors que le genre semblait leur garantir une vie trépidante, mais relativement sauve. Briser les codes n'a d'intérêt que si c'est pour susciter de (bonnes) surprises.
Sans plus tarder, nous allons aborder les genres que nous avons retenus pour l'univers de *Crimes*, afin que vous puissiez vous en approprier les codes.

La démarche

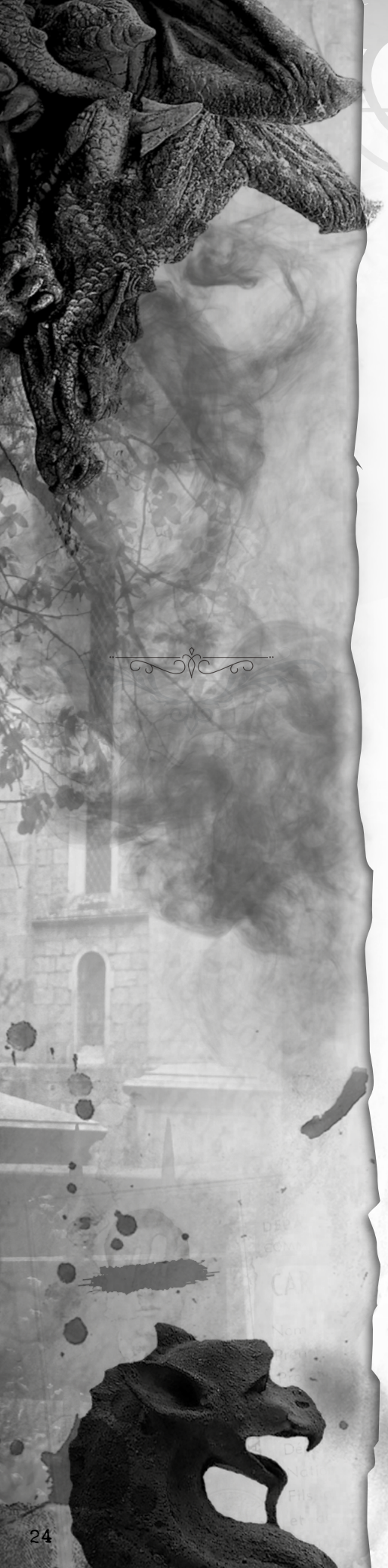
À partir de là, nous décrivons les conventions qui nous semblent en être le sel et l'essence, avec des conseils de mise en scène, ou des apports aux mécanismes de jeu pour enrichir l'expérience que vous en faîtes.

Ces éléments portent sur les thèmes prégnants sans lesquels vos histoires resteraient des coquilles vides. On s'attarde parfois sur les éléments de décor qui forgent l'ambiance unique qui se dégage de certains types de scénarios. Les personnages – qu'ils soient joueurs ou figurants – sont également les sujets de certaines modifications afin de les fondre dans le genre.

Les conventions narratives sont aussi à l'honneur pour donner des indications sur la structuration des histoires et de certaines scènes emblématiques. C'est aussi l'endroit où l'on peut établir des passerelles entre les genres, pour faire basculer vos joueurs d'un monde à un autre, afin de conserver l'inquiétante étrangeté qui les taraude et qui nourrira leurs angoisses et leurs tourments.

Ces descriptions aboutissent à des conventions numérotées, qui trouvent un écho dans le reste des ouvrages de *Crimes*. Le meneur pourra faire son marché parmi ces conventions, adoptant celles qui lui semblent pertinentes pour bâtir des histoires d'horreur inoubliables.

Le genre gothique



Le genre gothique

PRÉSENTATION DU GENRE

La culture faustienne est une culture de volonté... C'est le « je » qui surgit dans l'architecture gothique : les sommets de tours et les contreforts sont des « moi » et l'éthique faustienne toute entière est une ascension.

Oswald Spengler,
Déclin de l'Occident, 1918

Du roman gothique au roman noir

Le roman noir, le roman gothique… Le fossé semble large et pourtant, les points communs sont bien là. Toute une littérature est née avec la Révolution française de 1789, où la population parisienne osait la transgression suprême : la mort du Père, comprenez celle du roi. Un bouleversement énorme qui allait inspirer toute une génération de romanciers aptes à balayer les tabous et les interdits d'une Église aux abois, mais aussi le triomphe de la raison si chère aux Lumières. En témoigne le héros du *Moine* de Lewis (1796) dont les idéaux religieux vont être rapidement dévoyés par de souveraines pulsions. Plus tard, des écrivains comme Baudelaire reprirent cette tentation pour le Mal sans limite, clairement assumée, savourée jusqu'à la nausée : *les chants de Maldoror* de Lautréamont, *Vateck*… Les liens entre histoire révolutionnaire et histoires gothiques sont éloquents. Dans les caricatures et dans les comptines de l'époque révolutionnaire, on dépeint Napoléon comme un ogre, un loup-garou qui engloutissait l'Europe. Plus tard, à la fin du XIX^{e} siècle, Dracula est le révélateur extérieur du déclin de l'époque victorienne incapable de se préserver de la contamination qu'il représente. La créature de Frankenstein elle, se rebelle contre son géniteur, comme les révolutionnaires se révoltèrent contre le Roi, leur père. Il y a toujours un ancien régime de menacé dans l'histoire gothique : un empire (souvent britannique), des valeurs incarnées dans les personnages qui luttent courageusement contre les ennemis qui les menacent. Dans tous ces mythes, le monstrueux de l'histoire prend la forme d'une créature qu'il faut combattre et les PJ osent le traquer jusque dans sa tanière à la manière d'un Van Helsing parcourant le château du comte ténébreux. La veine gothique fut surexploitée et en littérature (fin du XIX^{e}) et au cinéma (les films produits par la Hammer, années 1950).

Les amateurs de roman noir se demanderont quel est le rapport du gothique avec leur genre favori.
Le roman gothique s'essoufflant, les continuateurs de ce genre délaissèrent les spectres, les chausse-trappes et les châteaux poussiéreux pour ne plus s'attacher qu'au mystère, à l'énigme. Bref, c'est la naissance du roman policier. Des *detective stories* qui gardèrent cependant des aspects sanglants, brutaux, portés vers l'action. D'ailleurs, les héros ne sont pas toujours des policiers et des détectives mais souvent des miséreux, des marginaux, évoluant dans les quartiers insalubres et les « bidonvilles ». On y parle de la lutte clandestine des anarchistes, de ce qui se passe dans les sous-sols des commissariats de police, le héros épouse souvent à la fin la Veuve, comprenez, la guillotine. Tel est en tout cas l'aspect du roman noir français.
Son homologue américain, largement plus connu, naquit dans les années 1920 pour rendre compte de la réalité du pays : entre corruption politique et policière, appât du gain quels que soient les moyens employés, violence légitime et gangstérisme, ce genre décrivait la réalité sociale en portant sur elle un discours critiques, contestataire, sans concession. L'archétype devenait le dur à cuire, l'incorruptible. Nous développerons davantage cet aspect dans le genre « horreur objective ».

CORRUPTION, RÉVOLUTION ET SUBVERSION

Aujourd'hui encore, l'image de Carmilla me revient en mémoire sous des aspects divers et estompés. Parfois c'est la belle jeune fille enjouée et languide ; parfois le démon aux traits convulsés que je vis dans l'église en ruine. Et j'ai bien souvent tressailli, au cours d'une de mes rêveries, en croyant entendre le pas léger de Carmilla devant la porte du salon.

Joseph Sheridan Le Fanu,
Carmilla, 1871

Subversifs

Le roman gothique, c'est la subversion. De la littérature pour bonnes femmes prudes, diront ses détracteurs. Des femmes qui se trémoussent à l'idée que les délicates canines d'un Dracula puissent s'enfoncer dans leurs chairs diaphanes, une pensée fonctionnant comme un puissant érotisant dans un siècle aussi coincé niveau sexe.
Les héros sont des victimes, les jouets de forces qui les dépassent, l'enjeu 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, de jeunes filles éplorées jetées dans des cloîtres, des diables incarnés sous des masques de tentateurs.
La subversion mène à la transgression. On y bafoue les règles morales, religieuses, les limites de la science, on se vautre dans la profanation et on se nourrit d'occultisme. La surenchère y est donc de mise. Il y a un choix délibéré entre le Bien et le Mal, avec un côté très moralisateur. C'est donc le lot des PJ qui vont s'engouffrer dans les affres du roman noir.

Convention 1 : la mort d'un saint

Un personnage pur, impeccable doit être perverti tout au long du scénario. Si l'un des PJ est attaché à celui-ci, sa déchéance n'en sera que plus dramatique. Ce peut être une femme prude à déflorer, un idéaliste à détromper, un héros à décrédibiliser, un moine à faire douter… Le but est d'atteindre le seuil de névrose pour débloquer au fur et à mesure les barrières dudit personnage.

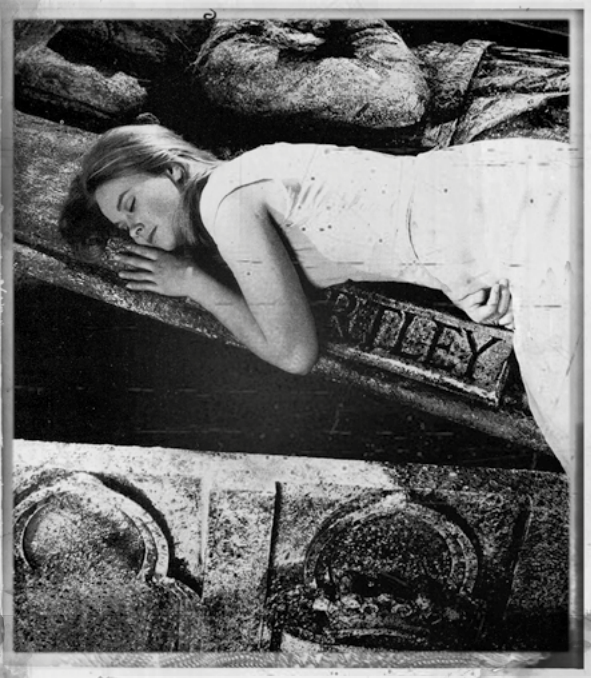
Convention 2 : duplicité

Un personnage possède une nature profonde bien éloignée de sa façade sociale : le double jeu d'un Jekyll et d'un Hyde, l'envers du portrait avenant de Dorian Gray, le scientifique perverti devenu l'homme invisible… Le scénario a pour but de mettre en évidence cette duplicité, afin de révéler l'aspect « gothique » dudit personnage. Le PNJ gothique acquiert en cela une déchéance au choix.

Visible corruption

La corruption intérieure se manifeste clairement à l'extérieur. Les êtres maudits portent les stigmates de leur déchéance : métamorphoses animales, vampirisme… Tout est fonction du péché originel. Le lycanthrope souffre de sa bestialité. Le vampire de sa sexualité exacerbée. Dans le roman noir, les protagonistes ont souvent un lourd passif qu'ils assument envers et contre tout, tentant une difficile reconversion, une impossible rédemption. Les monstres des romans gothiques sont torturés car ils sont conscients de leurs tares, de leurs côtés excessifs et pourtant, ils s'y adonnent dans le stupre, dans la délectation jusqu'à l'orgie. Pour s'en lamenter par la suite, dans de terribles moments de regrets. Les comportements des personnages de ce genre sont souvent en contradiction avec leurs idéaux et leurs discours.

Convention 3 : irrésistible perversion



Jusqu'à présent, on utilise les perversions comme des soupapes qui allègent les problèmes psychologiques des personnages qui s'y adonnent. Les créatures du bestiaire gothique (y compris les personnages déchus) se voient affublées d'une perversion. À chaque fois qu'ils ont la possibilité de l'assouvir (par exemple, un vampire cannibale se retrouvant seul face à une appétissante victime) et qu'ils décident de ne pas le faire (en songeant aux conséquences possibles), ils doivent réaliser un test psychotique avec 2D. En cas d'échec, ils ne peuvent se contenir et perpètrent leur acte odieux. En cas de réussite, ils gagnent 1 point de névrose, prix à payer pour s'être « retenus ».

L'hubris

Le leitmotiv est toujours le même pour un héros « gothique » : comment dépasser ses propres limites, ses propres défauts, survivre dans un environnement en pleine déréliction ?

Le but des personnages pris dans les tourments de cette horreur est de réaliser toutes les possibilités présentes dans la nature humaine (puissance, pouvoir, science) sans se soucier des lois et de la morale (tempérance, prudence, justice...).
L'homme doit être son propre législateur, son propre Dieu. Les savants fous sont innombrables à soutenir cet adage ! Ce sentiment de révolte est doublement présent dans un roman comme Frankenstein : d'abord, par le baron qui s'affranchit des pesanteurs de la médecine de l'époque, ensuite par la créature qui se venge du conservatisme qui récuse son existence.
Cette création à l'écart de la volonté divine est une violente remise en cause de l'ordre de la société de l'époque. On prétend égaler l'œuvre de Dieu alors qu'on devrait s'y soumettre : belle leçon d'humilité. Et comme on se doit de choquer le lecteur, il n'y a pas de temps mort : on parle de littérature frénétique, terme amplement justifié.

L'histoire gothique est donc tissée par la confrontation entre des enjeux contradictoires :

- **L'histoire contre la mémoire :** l'âge d'or de l'Empire Britannique face à la survivance que représente Dracula.
- **La nature face à la culture :** le vampire sacrifie tout à la première, le victorien s'acharne à la dominer.
- **La liberté contre la censure :** voir la liberté des mœurs débridées des vampires pour s'en convaincre.

On remarque alors que cette hubris est intimement liée à des thématiques religieuses où la figure de Dieu, le dogme et la moralité chrétienne sont omniprésents.

L'hubris s'incarne dans le savant fou qui anime une créature en lui donnant un simulacre de vie, et qui bafoue le droit régalien de Dieu de donner la vie. Ou dans le rabbin qui anime de la même façon un golem qui se retournera invariablement contre lui. C'est aussi le sorcier qui pactise avec le Diable pour obtenir des pouvoirs surnaturels, ou le juif errant qui a renié le Christ et qui est condamné à errer jusqu'à la fin des Temps…

Convention 4 : s'affranchir de la morale

Les expériences réalisées par le personnage contribuent à alimenter une jauge d'hubris, graduée de 1 à 10.
Au fur et à mesure que celle-ci augmente, ce dernier change en profondeur. Ces changements affectent ses convictions (une à 2, l'autre à 3), sa passion principale qui devient l'absolu ou la ruine (à 4), une passion secondaire devient une perversion ou une soupape psychotique (à 5) ; un de ses proches contacts qu'il perd (à 6) ; à partir de 8, il acquiert une déchéance et devient exalté, puis une supplémentaire à 9, puis une autre à 10. Tels sont les prix à payer pour les gains de puissance que sous-entend cette hubris.

Révolution

Ce genre est empreint du sentiment de révolte. Révolte contre le monde dans lequel on vit. Révolte contre les codes sociaux, contre l'humanité toute entière, contre la Création. Révolte contre le créateur donc, qu'il soit Dieu, ou le baron Frankenstein. Rappelons que cette littérature est issue de la période révolutionnaire en France et en Europe et qu'on y abat toutes les figures du Père, qu'il soit Dieu (avec les Lumières) ou Roi (mort de Louis XVI). Et qu'en abattant ces monuments, on remet en cause ouvertement les valeurs de la société qu'ils véhiculaient. Le héros gothique est donc un révolté en porte à faux avec la société dans laquelle il vit. C'est une source de tensions qui se voit aggravée par l'arrivée du surnaturel, de la monstruosité. On ne saurait rappeler les écrits d'un marquis de Sade, ou le Vathek qui repoussent tous deux les limites du convenable.

Convention 5 : guillotine

Une scène devrait mettre en lumière cette nécessaire révolution. Les PJ sont face à un dilemme : conserver leurs idéaux et leurs valeurs conservatrices et probablement échouer, ou remettre en cause leurs intégrité et abattre avec fureur leurs vieilles idoles. Ces idoles peuvent s'incarner dans leur hiérarchie, leur maître, le carcan familial, l'autorité du pays, leurs tabous respectifs…

L'ESSENCE DU GOTHIQUE : LES DÉCORS

J'aime la nuit avec passion.
Je l'aime comme on aime son pays ou sa maîtresse, d'un amour instinctif, profond, invincible.
Guy de Maupassant, La Nuit, 1887

Les décors gothiques sont souvent stéréotypés.
Ils évoquent les idées de :

- **Mort :** la crypte, les catacombes, le cimetière ;
- **Enfermement :** la prison, le labyrinthe, les couloirs d'un château ;
- **Démesure :** le château, la cathédrale, le palais ;
- **Nature sauvage et indomptée :** les landes, les tempêtes, les forêts impénétrables, les falaises.

L'obscurité, la nuit

Préférez la nuit et la pénombre. Le paysage obscur inquiète. Le mal jaillit généralement des retraites les plus sûres, de ces zones d'ombre d'où l'on s'écarte avec appréhension. Traditionnellement, depuis l'aube de l'humanité, le noir, c'est l'antre de la bête.

Si on évite les ténèbres, le noir est pourtant une couleur qui absorbe, comme l'abîme appelle l'abîme. Créez donc un trou noir aspirant la réalité tout autour, une machine à fabriquer le chaos qui met en branle l'imagination. Attention néanmoins à ne pas en abuser : l'obscurité tire sa force du contraste qu'elle installe avec des scènes éclairées.

Le personnage est englouti par cette nuit qui referme sa masse sur le voyageur infortuné qu'il est. Il éprouve alors l'angoisse de la séparation, la terreur de l'abandon. Il risque de se perdre… Décrivez une nature déchaînée qui symbolisera le réveil du Mal. L'orage éclate, la tempête se lève, il faut trouver un abri au plus vite. C'est aussi un moyen de mettre vos personnages au pied du mur.

En outre, un lien intime entre la nature et les bouleversements du cœur peut s'opérer : la pluie se déclenche lors des profonds désespoirs, le vent se lève quand la nature humaine s'égare et prend conscience de la fatalité de sa destinée. Le temps, le paysage apportent une surenchère continuelle de l'émotion comme si la nature, par empathie, épousait les moindres émotions des personnages.

Les tempêtes qui se déclenchent sont les signes annonciateurs du danger et des dérèglements psychologiques qui vont s'ensuivre.

Convention 6 : perte des repères

Perdu dans un environnement peu éclairé ou insolite, proie d'une nature hostile ou déchaînée, il est parfois bien difficile de se concentrer sur son sujet. Les tests n'en sont que plus stressants. Le fait de devoir agir la nuit peut amener le meneur à limiter le nombre de dés qu'il possède en vertu de ses potentiels, quel que soit le niveau de compétence. Tout échec porte le gain de névrose à deux au lieu d'un seul point.

Le château, la ville

Les demeures gothiques sont d'immenses labyrinthes. Un château colossal juché au sommet d'une colline et cerné de falaises à pic, devrait être l'endroit idéal pour accueillir vos PJ. À l'intérieur, prévoyez les innombrables corridors de cette forteresse tentaculaire, où le décor figé ressemble à un musée, où l'on se perd aussi sûrement que dans le dédale du Minotaure. Il jaillit d'un détour de chemin, bâti sur un modèle végétal d'enchevêtrements de souterrains, de lumières éparses qui sont autant de flambeaux qui déchirent la nuit. Un havre qui pourrait être rassurant s'il n'était pas le … repaire, de l'indicible. Le château gothique, par l'égarement qu'il produit, a un côté initiatique. Le parcourir, c'est comme faire un voyage utérin au bout duquel on est confronté au monstre, à la mort.

C'est un voyage au cœur des ténèbres dans un vaste espace d'interdits. Le but est d'offrir aux personnages de nombreuses tentations (dans une ville : prostitution, drogues, argent facile…), où les plaisirs faciles se terminent dans une mare de sang, poignardé par un assassin redresseur de péchés.

Des décors irréels en partie vides nous renvoient notre propre image : celle d'une proie qui se voudrait chasseur mais qui affronte l'indicible, c'est-à-dire ce qu'elle ne parvient pas à imaginer : le monstre, le surnaturel. Vides, car on ne s'attarde pas sur les détails de leur mobilier.

Ce château a autant de consistance qu'un fantôme ; sa seule évocation nous tire une galerie d'images tant nous l'avons parcouru au gré de nos rêveries mais sans substance propre. Franchir la clôture de cette demeure, c'est arriver dans un monde parallèle hors du temps, régi par des règles surnaturelles que l'on est condamné à subir sans les comprendre.

Pour une fois, il n'est pas nécessaire de bannir les stéréotypes.

D'accord, nous vous avons incité maintes et maintes fois à être original, mais il n'y a pas de renouvellement dans ces décors momifiés. Nous partageons tous ces visions de cimetières, de docks embrumés, de boudoirs mortuaires bordés de couffins, ces immenses salles de bal avec leur escalier gigantesque, ces couloirs souterrains constellés de toiles d'araignées, ces sentiers sylvestres désolés où rôde l'odeur de la mort. Pourtant, l'enchantement est toujours présent comme au premier jour. L'ambiance gothique tire son essence de tous ces lieux communs mille fois visités et qui font partie intégrante de la grammaire du genre.
Croyez-nous : s'ils apprécient le genre gothique, ces décors fonctionneront sur vos joueurs et vous épargneront nombre de descriptions, tant les lieux leur paraîtront étrangement familiers.

Convention 7 : les décors gothiques comme points de pression

Les décors ne se traitent pas comme de simples artifices narratifs. Ils devraient avoir un réel impact dans le jeu, comme des caisses de résonnance pour tous les sentiments forts qu'éprouvent les personnages. En tant que metteur en scène, vous devriez donc créer vos décors pour qu'ils impriment des émotions chez certains personnages, en fonction de leurs paramètres psychologiques.
Par exemple :

- Des croix renversées, des cimetières, des ouvrages sataniques pour les chrétiens ;
- Des symboles, représentations, objets à forte connotation érotique ou sexuelle pour ceux qui ont comme tabou la sexualité ;
- Des pièces mises à sac, des capharnaüms gigantesques pour ceux qui vouent une passion à l'ordre ; Des écritures en langage hermétique, des sensations de présence malfaisante, des phénomènes inexplicables qui surprennent même ceux qui ont la passion de l'absolu ou de l'occulte.

Vous allez bien entendu prévoir ces éléments en fonction des personnages-joueurs que vous accueillerez. Le but est que chacun comprenne à quel point l'environnement met mal à l'aise son alter ego et menace son équilibre mental. Ces mises en situation lui occasionnent des gains d'angoisse et de névrose.
Il faudrait également que ces mises en scène trouvent un écho dans des situations où vous testerez les tabous de chacun : invitations lascives envers des PJ vertueux, tentation de tuer à ceux qui chérissent la vie à tout prix… Car la logique première est bien de CORROMPRE l'innocence !

GALERIE DE PERSONNAGES

Nous vîmes alors le mystérieux docteur Bryerly sortir de la chambre, chandelle à la main, anguleux, dégingandé, dans son éternel manteau noir qui lui seyait à peine mieux qu'un cercueil. Il murmura, je suppose, une prière qui me parut un adieu, sorti dans le couloir de l'étage, d'un pas prudent, referma la porte à clé, écouta quelques secondes, puis la silhouette saturnienne légère, glissa le long du sombre corridor - la chandelle qu'il tenait haut, projetait une ombre gigantesque et tordue sur le plancher et sur la paroi. Le docteur disparut bien vite de notre champ de vision..

Joseph Sheridan Le Fanu,
L'oncle Silas, 1864

Le héros romantique

Voir la création de personnages, MdE p.299.

Convention 8 : le héros romantique

Le PJ romantique peut se dépasser quelles que soient ses passions. Il est toujours prêt à se lancer corps et âme pour quelque chose qui a la moindre importance à ses yeux. Au moins l'une des passions du PJ romantique est l'Absolu. Quand il subit un état psychologique suite à un dépassement de seuil de névrose ou à un échec au test psychotique, la durée de cet état augmente d'un niveau temporel : ce qui dure une scène dure un acte, ce qui dure un acte dure un scénario, ce qui dure un scénario dure une campagne complète…
L'environnement gothique lui allant comme un gant, le héros romantique n'est pas soumis à la **convention 6** : « perte des repères ».

Le héros décadent

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.

Baudelaire, l'art romantique, 1869

Voir la création de personnages, MdE p.299.
Un chantre qui conspue la Belle Époque : tel est le décadent. Coincé entre la fin d'un siècle pourrissant et le début d'une ère qui – pour lui – ne comporte pas davantage d'espoir, le décadent erre dans les impasses de son époque. Ne voyant aucun futur possible, il contemple

obsessionnellement les âges d'or révolus en réfléchissant à l'apocalypse qui finira bien par emporter son temps. De plus, le héros décadent se situe à l'inverse de l'épique. Il est harcelé par la culpabilité, la mauvaise conscience, les désillusions. Ses errances tâtonnantes n'auront jamais de fin.

Le héros décadent ne peut avoir de convictions religieuses, sauf pour mieux les mettre en doute et les abandonner. Il est plutôt attiré par les sirènes de l'occultisme, monde accueillant par ses fascinants abîmes. Il désacralise donc ce qui est sacré pour les chrétiens, et risque de s'attirer l'animosité de ses collègues les plus croyants. Satan devient parfois son compagnon de route, sous sa figure de révolté contre l'ordre voulu par Dieu.

Le décadent a une passion : l'absolu. Cette impossibilité d'accéder à l'absolu dans le monde mondain le mène à l'ironie, au cynisme exacerbé, à des sentiments paroxysmiques. Le décadent privilégie la sensation par rapport à la raison. Il affectionne les parures sophistiquées : satin, maquillage, vêtements teintés avec outrance.

Convention 9 : le héros décadent

Il est tenté par l'étrange, et dispose d'un bonus de 6 pts pour améliorer sa compétence occultisme et ses spécialisations à la création de personnage. En effet, il adore tellement le monstrueux, l'hybride, la maladie, l'urbain, le vice, il réhabilite sans nul pareil le corrompu !
En revanche, il est plus enclin à subir le spleen tel un nouveau Baudelaire, et subit une fois par scénario l'un des états psychologiques inhérents à l'inclinaison d'un maniaque-dépressif. Les cauchemars sont aussi un poncif pour lui, car le rêve est le creuset indispensable où il expérimente les obsessions qui le tenaillent, les réminiscences qui le hantent, les tentations qui le brisent.
De plus, à l'instar d'Edgar Allan Poe, le décadent est fasciné par le morbide et résiste mieux aux tests psychotiques (+1D par rapport au test standard, avec un maximum de 3D). Néanmoins, pour acquérir tous ces avantages, il doit s'adonner à l'usage irraisonné d'une drogue (à choisir : une addiction bien précise). L'opium est pour lui le « vestibule de la démence et du trépas ».

Enfin, il est difficile pour un héros décadent d'apprécier la compagnie féminine. Pour représenter cela, il annule une réussite d'un personnage féminin qui tenterait de le séduire. La femme est la faunesse des temps modernes, affolée par le luxe, le matérialisme et l'élégance. Incontournable, troublante, la femme attire mais aussi révulse : il faut donc s'en détourner d'urgence ! La dépendance amoureuse mène à la castration morale et physique, à l'impuissance et à la folie. De là, deux solutions possibles : la chasteté la plus complète ou la débauche la plus absolue, confinant à la messe noire. Le héros décadent est parfait pour notre genre noir. Dans les scénarios fantastiques, il rencontre enfin un Mal qui surpasse celui qu'il abhorre dans son environnement quotidien. Et se précipite parfois dans ses bras…

Le héros gothique

Voir la création de personnages, MdE p.299.
C'est la version la plus « pulp » de tous les personnages de *Crimes*. C'est l'enfant chéri des forces surnaturelles à l'œuvre dans cet univers gothique. En cela, il est plus facilement le jouet des déchéances, des malédictions mais aussi de la tentation d'outrepasser les limites allouées à l'espèce humaine. La convention suivante va bien plus loin que la **convention 4** : « s'affranchir de la morale ».

Convention 10 : le héros gothique

Le héros gothique n'a plus besoin de conditions particulières pour sombrer dans la déchéance. Avec ses points de développement, il peut franchir le seuil des 5 points de potentiel, devenir un exalté (niveau 4 en compétences) et obtenir des déchéances sans autre forme de procès.
Cependant, cette quête effrénée de puissance n'est pas sans contrepartie. Le pouvoir est tentateur, et le héros gothique peut s'adonner à des actes répréhensibles qui accélèrent sa déchéance. Le meneur instaure un compteur sur sa feuille de personnage, composé de trois jauges : héros, criminel, monstre. Chaque acte vertueux, délictueux et sadique augmentera respectivement l'une de ces trois jauges. De la même façon, chaque utilisation réprimée, raisonnée ou frénétique du pouvoir d'une déchéance augmentera également l'une de ces trois jauges.
Au final, quand l'une des jauges dépasse 10, le PJ devient ouvertement un héros, un monstre ou un criminel. Il faudra qu'une autre jauge atteigne 10 pour opérer un nouveau changement de bord.

Le serviteur de Dieu

Autre poncif des récits empreints de l'imagerie gothique : le serviteur zélé de Dieu, quelle que soit d'ailleurs la confession engagée (catholique, protestant, juif ou musulman). Ce personnage est un dévot dont la passion principale est l'absolu. Il a souvent une formation solide dans le domaine du mysticisme (pratiquant en occultisme, ou maître en sciences de l'homme avec une spécialisation en théologie).

Le serviteur de Dieu est généralement un prêtre (ecclésiastique, rabbin, soufi, imam…). Il est soit en parfaite adéquation avec l'Église (faisant partie des rares exorcistes accrédités), soit en rupture avec elle, puisqu'il estime qu'elle ne va pas assez loin dans l'appréhension des dangers qui pèsent sur l'humanité. Il devient parfois le plus zélé des zélotes, se meurtrissant alors les chairs en guise de pénitence, en ayant tous les caractères de l'extrémisme (voir le groupe des intransigeants, MdE p.245).

Cependant, le serviteur de Dieu peut avoir cédé à l'acédie, cette tiédeur spirituelle qui frappe souvent, à un moment donné de leur vie, les hommes qui ont voué leur vie à leur Seigneur. Sentiment d'impuissance, d'inutilité, usure de la foi… Et alors, le scénario et le surnaturel qui s'y terre réveille la ferveur, la curiosité mystique de celui qui se croyait dépossédé de la foi.

Convention 11 : le saint révélé

D'un point de vue narratif, notre personnage a vécu de terribles moments qui ont ébranlé sa foi. Il a cédé aux affres de la psychose, peut-être gouté à l'amertume d'une déchéance. Puis la lumière se fit, le bout du tunnel de l'acédie. Quand il retrouve cette ferveur, le serviteur de Dieu a de redoutables avantages qui consistent au choix :

- À exorciser certaines déchéances telles que la marque de Caïn, la possession démoniaque ou la crainte des objets spirituels.
- À jouir de certaines déchéances comme la sainteté ou le messianisme.
- À limiter certaines créatures maléfiques dans leurs tests : elles perdent 2D dans tous leurs potentiels, quel que soit leur niveau de compétence, quand elles agissent directement contre notre prêtre.

Cette foi n'est présente qu'à condition que le personnage subisse un traumatisme important représenté par le gain d'un point de psychose qui doit être consécutif à une rencontre horrifique (test psychotique raté).

Être une femme

Dévoratrice absurde, ignoble et solennelle
Qui sucez notre vie et videz nos cerveaux.

Moréas et Adam,
le thé chez Miranda, « Prière », 1886

Les héroïnes de ce genre restent pavées d'innocence, les malheurs glissent sur leur pureté inaccessible, ce qui en fait de terribles objets de désirs érotiques, menant à des impasses et à des gouffres insondables pour ceux qui oseraient s'en enticher. Paradoxalement, ces victimes féminines en puissance sont parfois les seuls personnages qui se sortent des traquenards des aventures gothiques.

Convention 12 : un charme vénéneux

Pour simuler cette convention narrative, tout PJ féminin peut charmer un PJ ou un PNJ, y compris les êtres déchus (et donc les monstres). Cette possibilité peut se faire autant de fois que la dame a de niveaux en compétence séduction. Plusieurs réussites sont exigibles si la cible n'est pas tout à fait réceptive à la séduction. La cible qui succombe doit soit la protéger, soit ravir le cœur ou le corps de la dame, au risque d'accumuler les névroses puis les psychoses s'il lui arrivait malheur. Séduire le grand méchant du scénario peut alors sembler une idée saugrenue, mais la personnage-joueuse n'aura peut-être pas le choix si elle souhaite avoir la vie sauve…

Des héros « pulp »

Dans ce type d'aventure, les PJ sont plus que jamais des agents de l'ordre censés triompher du mal qui les surpasse dans de nombreux domaines. Ils doivent donc être résistants et ne pas succomber dès la première rencontre. Cet artifice autorise des moments d'anthologie où le héros continue sa lutte, en dépit des blessures qui lui font souffrir le martyre.

Convention 13 : même pas mal !

Pour simuler cela, vous pouvez ignorer les règles qui limitent les potentiels physiques à chaque fois qu'une blessure est contractée. Par exemple, un personnage ayant 6 en potentiel physique et qui subit 3 niveaux de blessure, continuera à se battre en jetant 6 dés, et pas seulement 3. Le combat continuera d'être palpitant et ne se limitera plus aux exploits d'un protagoniste largement limité.

Le bestiaire

Le bestiaire gothique est pléthorique.
L'archétype du vampire, qui mérite un dépoussiérage pour épouser des formes plus monstrueuses, proches de sa nature originelle (le vampire mâcheur, l'appesart qui fond sur ses victimes, etc.).

Le duo indissociable du savant fou, perclus de déchéances basées sur l'hubris, et de sa créature, qu'elle revête la forme d'un golem, d'un monstre de Frankenstein, de zombies ou d'un homoncule est inévitable. Le rapport de force ne tarde jamais à se renverser au profit de cette créature.

Triompher de la mort est une puissante motivation et mise en exergue par les piliers du bestiaire gothique. Outre les vampires et les goules, les spectres et les revenants hantant les vifs et si possible leurs proches, on peut affiner dans le plus subtil. Les résurrectionnistes du style de Frankenstein ne sont pas tous aussi démonstratifs : un médecin qui congèle le corps de sa femme, un Usher qui vit sa malédiction familiale, un mari éploré qui tue des jouvencelles pour redonner un visage à son épouse accidentée (*Les Yeux sans Visage* de Franju), une jeune femme qui fabrique un homme idéal à partir des morceaux chéris de ses amants démembrés (*May*, de Lucky Mc Gee) sont des pistes viables.

Jouer entre le vivant et l'inanimé, comme les marionnettistes possédés par leurs poupées ou dans les étranges cabinets de figures de cire, est aussi un moyen d'instaurer une ambiance malsaine au sein de vos tables de jeu.

Une fabrique à produire du vide

Nous avions les regards portés trop haut pour voir que nous marchions sur un sol couvert de sang.

Billaud-Varenne, Mémoires inédits, à propos de la Révolution française

Cette partie décrit les façons de concevoir les histoires gothiques, qui tournent souvent autour des idées de :

- **Réduction à l'impuissance :** l'incarcération, la torture, la perte des repères ;
- **Déchéance du héros :** pacte infernal, suicide, transformation de bon en mauvais ;
- **Révélation du passé :** réveil des morts, de créatures, d'antiques malédictions, de secrets bien gardés.

Mises en abîme

Le genre gothique use et abuse de mises en abîme. En voici le principe : l'un des personnages raconte sa propre histoire à un autre, sur un chapitre entier. Ou il lui révèle des informations qu'il tient d'un autre PNJ qui la tient lui-même d'un autre PNJ… tant et si bien qu'il devient difficile de faire la part de la vérité et du mensonge. Cet enfermement progressif est illustré par la nouvelle *L'Invité de Dracula*, dans laquelle Jonathan Harker est mis hors d'état de nuire par son hôte maudit. Dans un roman policier, ces récits occultent une partie de la vérité, puisqu'on ne peut accorder une entière confiance à cette chaîne de témoignages. Le meneur pourra utiliser cette convention narrative pour pimenter ses phases d'enquête. En utilisant les nouvelles règles pour mener les enquêtes (MdE p.436), il peut alors proposer aux PJ toute une collection de témoignages qui mettent les héros sur ou en dehors de la bonne piste. Le meilleur : faire des annexes avec les lettres de ces PNJ ; on reste captif de leurs points de vue.

Convention 14 : le vrai du faux

Au fur et à mesure des témoignages, les PJ émettent leurs hypothèses et font des recoupements. Ils accumulent aussi des faits sordides sur la personne ou la créature qu'ils traquent, ce qui génère de l'angoisse et donc de la névrose. Avant la rencontre finale, le meneur fait un bilan et demande à l'équipe quelle est, selon elle, la véritable nature du péril qui l'attend. Si les hypothèses sont bonnes et qu'ils savent comment s'y prendre pour l'annihiler, le meneur les gratifie d'une baisse importante de leur angoisse et donc de leur névrose.

Abandonner son pragmatisme

Tout à présent se trouve fait dans un but qui n'existe plus et nous, en particulier, nous sentons destinés à quelque chose dont nous ne nous faisons aucune idée ; nous sommes comme des montres où il n'y aurait point de cadran, et dont les rouages, doués d'intelligence, tourneraient jusqu'à ce qu'ils fussent usés, sans savoir pourquoi en se disant toujours : puisque je tourne, j'ai donc un but !

Benjamin Constant,
lettre du 4 juin 1790

Les héros sont sans cesse tiraillés entre leurs émotions brutes et la volonté de rationnaliser ce qu'ils vivent. C'est une source constante de tensions. Le personnage pragmatique, éclairé par la science, a du mal à conserver son acuité mentale dans cet environnement mouvant, fluctuant, pétri de contradictions.

Convention 15 : échec à la science

Tous les personnages qui ne sont pas des religieux ou des occultistes sont désavantagés : ils sont incapables de se dépasser et perdent 1 point d'épuisement de potentiel mental et social tant qu'ils sont dans un lieu ouvertement gothique. Tant qu'ils conservent leurs convictions « réalistes », ils ne pourront se « débloquer ». Ce genre offre la part belle à ceux qui concilient la science et la croyance, tels des Frankenstein qui voguent entre chimie et alchimie, entre archaïsme et modernité.

Pour récupérer et la possibilité de se dépasser et le point de potentiel mental perdu, le personnage doit subir une folie qui leur ouvre donc une planche de salut (seuil névrotique atteint, test psychotique raté). Le joueur aura aussi, de cette façon, une raison de changer de conviction avec ses points de développement à la fin du scénario.

Je respire, tu étouffes

Les PJ sont souvent liés étroitement au monstre qu'ils pourchassent, ou qui les pourchasse.
Souvenez-vous de Frankenstein : quand le baron regarde sa créature s'éveiller, elle a les yeux fermés.
Quand la créature respire, le baron en a le souffle coupé.
La fortune de l'un mène au malheur de l'autre.

Convention 16 : destins liés

Pour représenter cela, le meneur peut confronter les réussites et les échecs des deux camps. Les petites victoires des PJ qui abaissent leurs angoisses et leurs névroses contribuent à augmenter la névrose de leur antagoniste, et vice versa. Le meneur tient la comptabilité des scènes où l'un et l'autre camp a pris le dessus. C'est important, car un adversaire très névrosé et angoissé aura plus de chances de basculer dans la folie.

CONSEILS POUR APPLIQUER LES RÈGLES

Une chaleur intense se joignait au désordre de mon imagination et rassemblait autour de mes yeux mille formes fantastiques… Il me semblait alors sentir mon sang bouillir dans mes veines, mais bientôt, il se portait lentement vers les sources de la vie et j'éprouvais un froid mortel.

Sophie Lee,
le souterrain ou Mathilde, 1786

Folies adaptées

- **Confusion mentale :** la claustration, la séquestration (la désorientation liée à la logique du labyrinthe est propice à ce mal) amène à la perte des repères, qui peut se dédoubler d'agoraphobie ou de claustrophobie, faisant du personnage le jouet des facéties de son environnement.
- **Hypocondrie :** toujours liée à la malédiction ou au vampirisme. La force du personnage lui est soutirée par le mal. Mais c'est la mélancolie qui semble le mieux caractériser le grand abattement des héros gothiques, quand ils sentent que le Mal insidieux est le plus fort.
- **Érotomanie :** en écho au pouvoir éminemment séducteur des vampires et autres créatures à forte aura sexuelle.
- **Mélancolie :** l'attirance envers des êtres surnaturels peut amener au dégoût de la faiblesse humaine.
- **Mysticisme :** si le gothique peut se concevoir avec des personnages agnostiques, il met à l'épreuve les plus dévots, comme une épreuve continuelle de la vigueur de leur foi.
- **Vampirisme :** classique chez les victimes, ou voir Renfield dans Dracula, consommant les insectes de sa cellule pour singer son maître.

Déchéances

Les oppositions entre personnages possédant des déchéances spirituelles (comme un monstre doté d'une *crainte des objets spirituels* ou d'une *marque de Caïn* face à un prêtre ayant *messianisme* ou *sainteté*) peuvent être le moteur d'un scénario réussi.

Chaque protagoniste tentera de mettre à défaut le pouvoir de l'autre, et de prendre l'ascendant soit en corrompant le Bien, soit en annihilant le Mal. Les miracles entrent dans cet ordre d'idée.

Beaucoup de déchéances physiques sont applicables, puisque basculer dans le Mal signifie pour le personnage de profondes mutations.
Des plus connues *(métamorphose, immortalité)* aux plus singulières *(prognathisme, ruche)*, il est possible de fabriquer un individu monstrueux aux aptitudes déroutantes et inédites.

Attention aux poupées gigognes qui cachent de nombreuses déchéances : ce n'est pas une course aux armements. Chaque déchéance doit vraiment refléter le thème qu'est censée incarner la créature. Les destinées irréelles mettent aux prises les personnages avec les créatures qui les poursuivent. Elles préfigurent ces rencontres inéluctables, occasionnant de sévères atteintes psychologiques avant le face à face.

PASSERELLES VERS D'AUTRES GENRES

La lumière du jour chassa de l'esprit d'Émilie les vapeurs de la superstition, mais non pas celles de la crainte.

Ann Radcliffe,
Les Mystères d'Udolphe, 1794

Le gothique contemporain

On songe spontanément au XIX[e] victorien quand on pense au genre gothique. Quelque chose de dépaysant, de plus « anglais » que notre Belle Époque. C'est pourquoi les joueurs habitués de *Crimes* auront sans doute des difficultés pour acclimater leurs PJ favoris à ce genre aux codes si convenus.
C'est pourtant possible avec le cadre de Paris. Par exemple, des mutants échappés du laboratoire de Pierre et Marie Curie sèment le trouble dans la banlieue sud. De curieux nécrophiles s'acharnent sur les cadavres du Père Lachaise, avant qu'on ne se rende compte que ce sont – ou qu'ils se prennent pour – des vampires.

Pour cette « traduction » d'un élément gothique dans un environnement réaliste, songez au film *Rosemary's Baby* qui modernisa le thème antique de la possession démoniaque en conservant toute l'ambiguïté quant à la possible folie de Rosemary ou l'authenticité du fantastique.

Comme pour le scénario *La Fée Verte* (voir la première édition du *Livre de Base de Crimes*), l'ambiguïté doit se poursuivre jusque la fin de l'histoire. On pressent qu'on a affaire à des zombies, mais on comprend peu à peu que ce n'est pas ce monstre bien connu des cinéphiles, mais une variante (dé)générée par les contrefaçons occultes d'une absinthe trafiquée. Pour aboutir à cet indicible qu'est le genre gothique avec sa galerie de créatures, on peut partir d'une horreur objective, en baignant dans un problème de société (dans *La Fée Verte*, il s'agit de l'alcoolisme) pour rentrer franchement dans le surnaturel.

Jouer un être damné

Crimes autorise les joueurs à incarner des criminels et même des monstres contrefaits proches de ceux du genre gothique. Les PJ risquent alors de s'attirer les foudres des autorités, d'être exposés à une traque ou à l'enfer des bagnes, voire même au couperet de la guillotine. À moins qu'ils ne succombent sous les coups de chasseurs de monstres, ces fanatiques de la pureté de la race humaine... Ces trames sont propices à une inversion des points de vue : on incarne son ennemi habituel, on découvre sa souffrance et ses excès, tout en réfléchissant à la meilleure façon de survivre. Ce sera nécessairement une existence extrême, gouvernée par la passion et l'affranchissement de tout interdit : un vampire peut posséder toutes les femmes (ou tous les hommes) qu'il souhaite, une créature jouit d'une force herculéenne... Mais leur vie de paria les condamne à l'isolement.

Les règles de psychologie rendent ces êtres déchus hautement instables, du fait de leur psychose élevée. Ils sont incités à soigner leur névrose en cédant aux caprices de leurs passions, pour éviter d'être frustrés.

Le gothique et Sade

Le genre gothique est souvent guindé : les morsures si délicates du vampire, les pas cadencés des momies, tous ces scripts semblent immuables. L'horreur produite tire beaucoup sur l'aspect symbolique des choses. Le sang vermeil coule, mais de façon guère réaliste. Il y a comme un voile pudique qui couvre ces scènes comme pour dire : « ce n'est pas la réalité, nous sommes bien dans le théâtre de ce genre ».

Le meneur se doit de surprendre ses joueurs qui risquent de se blaser rapidement de ces poncifs. Il doit abandonner les scènes iconiques (le baiser du vampire, le zombie accroupi sur le cadavre) et mettre en scène la violence autrement. Un vampire qui s'attaque à sa victime comme une bête furieuse, c'est surprenant, surtout s'il fait fi des conventions sociales et qu'il prend un malin plaisir à tailler en pièces la dame violentée.

A contrario, les monstres décérébrés gagneront à avoir un peu plus d'épaisseur, des zombies ayant une conscience de groupe, une capacité à traquer le personnage autrement qu'avec les bras ouverts… Avec une véritable stratégie de chasseur, c'est autrement plus tétanisant.

On renverse alors l'une des conventions du genre : dans le gothique, les héros sont les agents de l'Ordre qui pourfendent les monstres pour rétablir une paix. Dans cette variante, les PJ sont de la chair à canon pour mettre en valeur les prédateurs qui les pourchassent.

D'ailleurs, avec des PJ déjà aguerris, le meneur peut suivre cette progression : le chasseur devient chassé, comme dans le *Vampires* de John Carpenter.

Quelques références

- *Le château d'Otrante*, Horace Walpole (1764). Un livre écrit par un auteur homosexuel, brimé par la société de l'époque et qui n'avait pas le comportement « outrancier » d'un Oscar Wilde pour le proclamer sur les toits. En résulte une œuvre lugubre, non pas destinée à effrayer de fébriles lecteurs, mais plutôt à explorer les refoulements nés d'une société victorienne psychorigide. Entre un père tentant de s'approprier la promise de son fils défunt, une prophétie sur le point de se déchaîner, et un Walpole qui prétendit traduire ce récit d'un manuscrit du XI^e^ siècle, tous les ingrédients étaient là pour lancer le prototype du parfait roman noir.
- *Le moine*, Matthew Gregory Lewis (1796). Toujours des interdits et un carcan social lourd à porter : le monde des couvents espagnols du XVII^e^ siècle. Une femme qui pénètre dans un monde d'hommes, un moine qui se défroque, des fins tragiques pour les différents protagonistes. Là encore, il faut réaliser la portée blasphématoire, scandaleuse, consternante qu'une telle histoire eut dans l'Angleterre de cette époque, et à fortiori pendant l'ère victorienne. C'est l'archétype du combat de la sainteté contre les forces maléfiques et la corruption qu'elles génèrent. Enfin, la narration, qui nous fait partager les pensées du personnage principal, n'en est que plus immersive dans ce qu'on pourrait prendre comme un voyage sans retour vers la déchéance.
- *Le roman de la forêt* (1791) ; *Les Mystères d'Udolphe* (1794) de Ann Radcliffe. Le premier met en scène des nobles endettés qui se coupent de la société pour se réfugier dans une sombre abbaye en ruines. Le second se focalise également sur un vieux château rempli de mystères. Le style de Radcliffe regorge de détails sanglants, macabres, évoquant de vieilles légendes, autant d'éléments sui bâtissent les poncifs du genre gothique. Néanmoins, ces histoires sont bien ancrées dans le réel, il y est question d'argent, de trésors, de préoccupations bassement matérielles. Le fantastique est donc toujours relié au monde actuel.
- *Melmoth l'errant*, Charles Mathurin (1820). On retrouve du Faust, un esprit infernal qui rencontre ici une jeune femme d'une candeur et d'une innocence contrastant avec cette inhumanité. L'emboîtage des histoires dans le récit suit une logique de labyrinthe, on s'y perd aussi sûrement que dans les dédales d'un château hanté. Des époques diverses sont évoquées à travers la figure de son héros infernal, lui aussi déchu de la plus insondable des manières.
- Gérard de Nerval et ses fulgurances, sa contestation de la société du milieu du XIX^e^ siècle, à travers ses défiances face au pouvoir du père (Napoléon III) et de la religion.
- Théophile Gautier.
- *Dracula* de Bram Stoker, et ses adaptations cinématographiques par Tod Browning, Terence Fisher et F.F. Coppola Un vampire des Carpates s'invite dans l'Angleterre victorienne afin d'y conquérir de nouvelles victimes. Un tour de force dans ce roman : le monstre principal n'apparaît presque jamais directement, mais seulement dans les récits des témoins de l'histoire. Les adaptations récentes mettent davantage l'accent sur l'aspect érotique ou romantique du mythe, quitte à abandonner l'idée d'un vampire complètement mauvais. Le travail de l'ambiance et la vraisemblance historique de Stocker a beaucoup dans le succès de l'œuvre.
- *Frankenstein* de Mary Shelley et ses adaptations cinématographiques par James Whale (avec *la fiancée de Frankenstein* comme suite) et plus tard la Hammer. Un baron doit affronter la créature qu'il a contribué à créer, jusqu'à la pourchasser dans les lointains pôles. L'hubris des personnages y est mis en valeur : le baron créant à l'instar de Dieu, la créature exigeant avoir une compagne malgré sa nature monstrueuse, les rapports entre créateur et créature comme des rapports père-fils, une révolution nécessaire et une fin tragique pour réparer l'erreur que constitue la création du monstre.

Le genre onirique

Le genre onirique

PRÉSENTATION DU GENRE

Cher lecteur, je veux te faire sortir du cercle étouffant de la plate vie quotidienne, et te divertir d'une manière tout à fait spéciale en te faisant connaître un domaine nu qui, malgré tout, est compris dans le royaume des choses que l'esprit humain régit à son gré, dans la vie et la réalité véritable.

Hoffmann

Deux inspirations pour un genre

L'horreur onirique joue sur l'ambiguïté liée aux états de conscience altérés : sommeil, somnambulisme, rêve éveillé…
Dans ces épisodes où la réalité n'est plus ce qu'elle devrait être, les personnages sont confrontés à la déformation de leur environnement, à l'abandon de la logique de cause à effet, à la transformation inquiétante de leurs semblables. Leurs peurs profondes, leurs terreurs nocturnes prennent consistance et leur causent des dommages bien réels, au-delà de l'empreinte indélébile que subit leur équilibre mental.

L'horreur onirique de *Crimes* se décline de trois façons :

- Les scénarios à l'ambiance éthérée, où les personnages ne cessent de se demander s'ils évoluent dans la réalité ou dans un monde altéré par leurs songes.
- Les contes cruels enfantins, où les PJ, qu'ils soient enfants ou adultes, sont les proies de tout ce qui peut les effrayer depuis leur tendre enfance : le croquemitaine, l'ogre, le loup, toute créature légendaire que la raison a chassés dans les recoins refoulés de leurs mémoires.
- L'expressionnisme, courant artistique reposant sur une déformation étrange de la réalité, basée sur des états de sommeil, de rêve éveillé, d'hallucination, de somnambulisme ; l'univers est l'écho de l'état psychologique des personnages qui le peuplent.

Bref historique du genre

Ce genre mutagène est difficile à saisir car il englobe des sous-genres bien distincts. Mais pour donner une appréciation générale au lecteur, il y a plusieurs sources d'inspiration qui le sous-tendent.

Les contes cruels : une majorité des contes enfantins mettent des gamins aux prises avec des figures du Mal. Le chaperon rouge face au loup, le petit poucet face à l'ogre… Ces histoires pourtant destinées à un public très jeune sont souvent sans concession, et la façon dont le croquemitaine agit ou disparaît est souvent des plus brutales. Les *nursery rhymes* anglaises, de courtes comptines, fonctionnent sur le même mode. Le héros de ces contes est généralement vainqueur à la fin.
Dans notre appréciation du monde de *Crimes*, cette convention narrative n'est pas automatique et les petits héros peuvent très bien avoir une destinée tragique, qui démontre que le danger est bien là, qu'il est mortel, que l'innocence ne protège pas de tout… Tout un pan du cinéma fantastique espagnol nous offre des pépites reprenant la structure de ces contes : *Le labyrinthe de Pan, Fragile, L'échine du diable, L'orphelinat*…

L'expressionnisme est un mouvement artistique né après la première guerre mondiale, en Allemagne. Il s'est exprimé dans la poésie, la littérature, la sculpture et au cinéma. Du point de vue cinématographique qui nous intéresse, l'expressionnisme allemand des années 1930 a posé un canevas essentiel pour tout le fantastique qui lui a succédé jusqu'aux années 1950. Ce mouvement est probablement issu des traumatismes liés à la boucherie de 1914-18, à la perte des repères et la quête du sens qui s'ensuivirent. Nous sommes finalement dans le même genre d'interrogation que pour les personnages de *Crimes* qui contemplent leur monde en déréliction.

Les œuvres les plus emblématiques de ce courant, d'un point de vue cinématographique, sont le *Cabinet du docteur Caligari* (Robert Wiene), *Nosferatu* (Murnau), *Metropolis* (Fritz Lang).

L'impossible pureté

Tu périras sans gloire, parce que tu as trompé, parce que tu as manqué à tes promesses de jeune fille. Au lieu d'être un ange au fait de paix, et de semer la vie et le bonheur sur ton passage, tu as été une Messaline aimant le cirque et les débauches, abusant de ton pouvoir... Tu sens déjà la mort...

Honoré de Balzac,
L'Église, 1831

La thématique centrale du genre onirique est la culpabilité, l'impossible sainteté, une nécessaire damnation. Parce qu'ils ont des failles, des nécessités impérieuses et indomptées, les personnages cèdent à leurs démons. Un aveu de faiblesse qui se paye cher. Ou plus subtil, les personnages sont abusés, trompés comme Ève par le Malin ; ils croient bien faire mais leur perception, leur jugement sont altérés. Ils commettent donc des erreurs car ils ont perdu leurs repères.

L'important est donc là : préserver l'innocence du héros. S'il est enfantin, le mettre en garde contre les dangers du monde des adultes. Mais tout le monde ne s'en tire pas à aussi bon compte que le Chaperon Rouge qui préserve sa pureté et son innocence, malgré les dents du loup, le sang, la grand-mère bouffée, le corps du prédateur éventré par le chasseur…

Les adultes connaissent eux aussi leurs rites de passage. Pour eux, c'est plutôt un retour en arrière qui tente de s'amorcer : quitter les perversions d'un esprit mature pour retrouver la pureté originelle de l'enfant qu'il fut jadis. Le péché de la chair, ou le blasphème (un *Vlad Dracul* reniant Dieu), un meurtre involontaire sont autant d'actes favorisant la déshumanisation du héros. Dans la perspective du fantastique et de l'horreur, il s'agit pour lui d'une initiation au Mal : le principe faustien par excellence.

La tentation prend de nombreux visages : le vampire et sa morsure si sensuelle, le lycanthrope qui exalte le déchaînement des instincts, le tentateur qui en appelle aux désirs inavouables de sa victime…

Un exemple littéraire : les romans noirs du XVII[e] siècle avaient valeur d'exemples pour les croyants, avec leurs héros vertueux qui ne parvenaient pourtant pas à préserver leur sainteté, leurs femmes innocentes corrompues par le péché. Tous étaient destinés à se faire punir par Dieu le Père pour leurs fautes. Dans *Le Diable Amoureux*, le héros Alvare couche avec une femme qui se révèle être le diable. Après sa fuite, il ne sait plus à quoi s'en tenir : est-il maudit ? N'était-ce pas simplement un mauvais rêve ? S'il est maudit, ses remords suffiront-ils à vaincre sa damnation ?

Ailleurs, des moines perdent les pédales et se vautrent dans le stupre, comme dans *Le Moine* de Lewis. Les hommes de Dieu ne sont pas exempts de la corruption du Diable, et leurs figures rassurantes se meuvent en visages de démons quand ils se servent de leurs atours sacerdotaux pour mieux approcher leurs victimes. La figure du Bien devient l'ange du Mal.

On se damne en ne respectant pas les tabous de son époque. Une littérature d'« anti-monde » regorge d'orgies, de comportements impies et de messes noires, comme dans *Vathek*. Le regard porté par le diable sur sa victime, ou par la victime sur sa propre corruption y est un élément fondamental, puisque l'on joue constamment sur la culpabilité des héros.

La conscience : le Tourmenteur

Tout ce qui nous paraissait limité était pénétrable pour lui ; il semblait en agir arbitrairement avec les éléments nécessaires de notre existence ; il resserrait le temps et étendait l'espace. Il semblait ne se complaire que dans l'impossible, et repousser le possible avec mépris. Cet être qui paraissait pénétrer entre tous les autres, les séparer, les unir, je l'appelais démonique.

Lettre de Goethe à Eckermann

La figure du Tentateur est emblématique à la fois dans le genre gothique et dans le genre onirique. Même dans les contes enfantins, la métaphore sexuelle est latente et patente, car l'ogre n'est là que pour pénétrer la chair de l'enfant, le loup pour corrompre le chaperon avant d'en faire son festin. Le personnage du Tourmenteur nous semble particulièrement intéressant à ce sujet.

Le meneur utilise un PNJ qui s'insère, petit à petit, dans l'entourage proche du PJ. Ce peut être un contact devenant récurrent, un membre éloigné de la famille qui revient rendre visite à ses lointains neveux… À quoi ressemble-t-il ? Un homme, plus rarement une femme, d'âge mur, à l'allure distinguée, qui pourrait ressembler au parfait précepteur. Des manières d'un autre temps, un décalage par rapport à la modernité, un phrasé désuet, vieillot, mais qui ne pousse pas le PJ à s'interroger plus avant sur tant d'excentricité.

Au fur et à mesure que l'odieux adversaire occupe un espace grandissant dans la vie de sa victime, il commence à l'influencer fortement. Il s'immisce dans ses relations et étend son emprise tentaculaire sur ses contacts, sur sa famille. Ce diable aime jouer, sous différentes identités, de toutes les déclinaisons permises par ce rôle de père tortionnaire : un propriétaire tyrannique, un mari jaloux, un prêtre dévoyé... Autant de figures capables de conduire un homme policé à l'état de rebelle incontrôlable.

Convention 17 : Tourmenteur

Insidieusement, les contacts du personnage ciblé commencent à ressentir les effets de cette étrange malédiction. Accidents, infortunes du destin, disparitions émaillent la vie sociale du PJ/ PNJ. Parallèlement, le PNJ Tourmenteur fait son entrée dans sa vie sociale, gagne sa confiance, joue au précepteur, au donneur de leçons. Petit à petit, le Tourmenteur gagne lui en loyauté en tant que contact.
Les gains de névrose, de psychose accompagnent cette prise de pouvoir toujours masquée. Elle fait partie des intrigues secondaires, sous-jacentes par rapport aux enquêtes principales.
Une fois que la victime est suffisamment affaiblie (états psychologiques fréquents, gains de psychose conséquents ou quand la Loyauté passe à 3), le Tourmenteur lui propose une ultime corruption : l'entrée dans la déchéance. Le PJ qui accepte peut alors obtenir sa première Déchéance et abaisser alors sa psychose selon les règles en vigueur. Ou alors, le Tourmenteur révèle que la victime est sa *Filiation démoniaque.*

Convention 18 : dédoublement

Cette convention s'accommode très bien d'une horreur de type psychologique.
Le PJ subit des gains de névrose et d'angoisse avec des cauchemars récurrents, et l'atteinte culmine avec des gains de psychose en raison de la disparition de certains contacts. Peut-être que la fin de sa vie professionnelle, une accusation de meurtre ou tout événement fâcheux produit par son Double, pourrait constituer un climax. Le final devrait aboutir à la confrontation entre le PJ et son Double, occasion de lancer un test psychotique (2D) pour le premier en rencontrant son alter ego. Et de voir qui de l'original ou de la copie prendra le dessus…
Une expérience est possible pour tirer le maximum de cette thématique. Le meneur de jeu prend une fiche vierge, et copie les paramètres du PJ ciblé. Les potentiels, les compétences et l'équipement sont identiques mais les facteurs psychologiques sont opposés : passion principale, tempérament, inclinaison psychologique… Tout est adapté pour que le double devienne le Mister Hyde du Jekyll que constitue le PJ. Le meneur a ensuite toute latitude pour faire utiliser cette feuille au joueur devenu complice, prêt à jouer le rôle du double, pendant les scènes qu'il juge opportune. Le double prend la place de l'original et poursuit ses propres buts, souvent la destruction de l'identité, du statut social de son alter ego. Et l'équipe prendra probablement du temps à démasquer cette copie conforme et à la mettre hors d'état de nuire…

Le Double

À quoi ressemble le Double ? Ce peut être un moi identique, qui brouille les pistes pour mener une existence parallèle. On parle souvent, en termes d'occultisme, de l'ombre de la personne qui prend vie et consistance. Ce peut être un moi antérieur, une figure enfantine, adolescente, reflétant un passé trouble qui revient à la surface. Ou l'on cherche à l'opposé, générant un Mr Hyde qui a pour but de détruire l'original, usurpant son identité, salissant sa réputation, détruisant son environnement social…

Les expressionnistes allemands appellent ce Double maléfique le *Spiegelbild*. Dans *Le cabinet du docteur Caligari*, le docteur apparaît comme un directeur d'asile irréprochable, son *Spiegelbild* le décrivant comme un charlatan exhibant son dangereux somnambule.
Le meneur peut introduire ce redoutable opposant de façon très subtile. Il débute en distillant quelques quiproquos, quelques méprises où des témoins ont déjà aperçu le PJ dans des endroits où il ne souvient pas d'être allé. Ces hiatus se faisant légion, la vie sociale de la victime risque fort d'en être perturbée.
Deux directions ensuite. D'abord, le sabotage de ce qui est le fondement de l'identité familiale, professionnelle, sociale du PJ par des actions perverses du Double. Et le PJ qui éprouve des cauchemars, des visions de ce que fait son alter ego. Il doute de plus en plus de son identité propre.

L'usure par le Mal

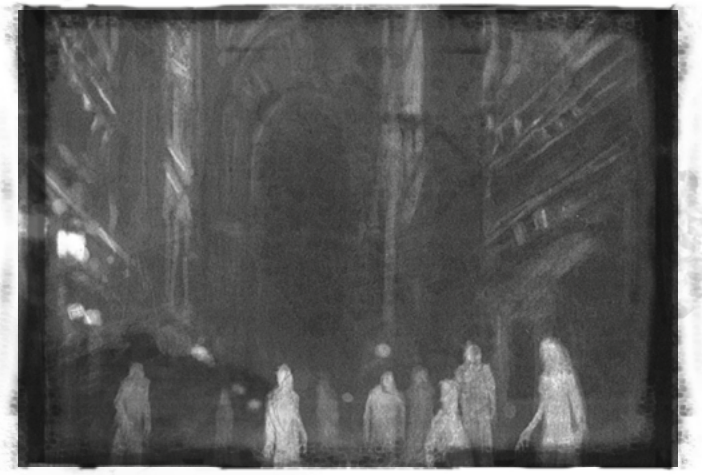
Lui si beau, le chérubin triomphant et aimé, choisit des astres morts et des fantômes ricanant comme compagnons de vie. Il sait que leur amour vampirique fera de lui un complice des ombres errantes, une stryge qui se meut dans une nuit hallucinée. Une vie s'achevant dans l'horrible cauchemar de l'horreur glaciale absolue. On voudrait se réveiller, mais tout est vrai.

Michel Random, in Europe, le Grand Jeu, 1994

Afin d'approcher sa proie, le monstre du fantastique onirique a besoin de l'approcher par la dissimulation ou la séduction. Ensuite, trahissant son imposture, il frappe, laissant sa victime pantoise. Le croquemitaine a besoin de masques, de cachettes, de capacités spéciales qui lui permettent de réduire la distance avec ses proies.

Dans la trame du scénario, le meneur devrait dans un premier temps occulter au maximum la nature de cet opposant. Des témoignages contradictoires, une première rencontre dans l'obscurité sous un déguisement, des fausses pistes devraient entretenir la prise d'angoisse, et ne donner aucune piste sérieuse qui pourrait faire baisser cette même angoisse.

Ainsi, les joueurs verront leurs PJ arriver au taquet assez rapidement, être à cran et avoir plus de chances de rater leurs tests psychotiques, ou rater leurs tirs aux armes à feu. Des inclinaisons comme la paranoïa sont de bonnes pistes à exploiter pour guider le choix des états psychologiques temporaires, indépendamment du profil des PJ. Enfin, le recours à des cauchemars, à des états de veille, des insomnies compromettront le repos des héros, et donc la récupération des points de fatigue, d'épuisement ou de blessure.



Le principal est finalement d'amenuiser au maximum les capacités physiques et psychiques des PJ avant la confrontation finale.

Le décor, un écho de l'intérieur

Les décors oniriques et expressionnistes sont entièrement subjectifs. Ils ne reflètent pas une réalité unique : au contraire, leurs caractéristiques varient en fonction de l'humeur, des obsessions et des phobies des personnages qui les voient. Au total, chacun y va de sa propre perception et plus un personnage est déséquilibré psychologiquement, plus son environnement lui paraîtra étrange et déformé.

Le Meneur décrit aux joueurs ce que leur personnage perçoit, mais cela ne reflète pas forcément la réalité. Cela casse une des conventions narratives du jeu de rôles, basée sur la confiance des joueurs dans les descriptions du meneur, seules possibilités pour eux de comprendre l'univers de jeu. Les joueurs sont dépendants de ses visions éventuellement déformées et il n'en faut souvent pas plus pour faire naître la paranoïa quand les PNJ leur relatent une scène sensiblement différente de ce qu'ils croient voir, alors qu'ils se situent tous dans la même pièce. Seulement voilà : comment le MJ est-il censé leur décrire ces visions étranges ?

Dans le cadre onirique, l'environnement est souvent éthéré, figé et magnifié comme dans un rêve. Et malgré ses abords avenants, les héros sortent de leur léthargie et se rendent vite compte qu'au-delà de ce décor, c'est la misère, l'horreur qui s'insinuent et s'imposent comme les seules logiques de ce monde dévoyé. L'ambiance onirique tire sa puissance de la surimpression du rêve sur la réalité. Le cauchemar n'est plus très loin. *La Charrette Fantôme* offre un autre exemple de cadre avec la lumière boréale, les mirages et l'immensité de ces déserts glacés de Scandinavie qui brouillent la perception de la réalité.

Dans le cadre expressionniste, le décor mène l'action, puisqu'il incarne et personnifie les concepts et les thèmes évoqués. L'environnement des personnages est donc, au même titre qu'eux, un acteur de l'histoire. De plus, il recèle une quantité variable d'informations utiles de par sa symbolique et l'interprétation qu'on en fait : les cinéastes des années 1930 visaient à réaliser la scène primitive, celle qui, dès le début du film, contiendrait recèlerait tous les éléments de son histoire.
Toutefois, évitez de plonger trop tôt vos joueurs dans un décor totalement irréel. Imaginer un décor totalement onirique ou expressionniste demande un effort intense : on doit abandonner l'image d'un monde traditionnel pour un monde improbable et ce qui est tout de suite évident par l'image est plus difficile à imposer par une narration purement orale. Laissez-les donc trouver leurs repères pour mieux les déstructurer.

Imaginez des façades lézardées, branlantes, des pans de murs aveugles ressemblant à du carton pâte, un constant déni des bases géométriques de toute architecture. La distorsion de ces éléments est justifiée car elle est la représentation du vécu intérieur du personnage qui les parcourt.
Les formes sont démesurées quand elles ont du sens pour le psychisme du héros, rapetissées quand elles n'ont aucune importance, torturées quand celui-ci vit un moment douloureux ou inquiétant.
Ces décors sont un défi à l'équilibre psychologique des personnages, de par leurs formes tronquées et leur nature irréelle et parfois vide.
On parcourt finalement ses propres zones d'ombre, comme dans une quête initiatique pour découvrir l'image de sa nature profonde.

Dans *Le Golem de Prague,* on trouve des ruelles médiévales, des escaliers aux marches irrégulières et le matériel alambiqué des alchimistes, le tout annonçant puis renforçant chaque apparition du monstre.
La question récurrente pour qui traverse ces labyrinthes est la suivante : où sommes-nous vraiment ? Au fond de nous-mêmes, dans un cauchemar bluffant de réalisme, dans un monde parallèle proche de l'Apocalypse ou dans l'esprit d'un dément incurable ? Si vos joueurs se posent cette question, on peut dire que vous aurez réussi votre coup. Abolir les frontières est une priorité du film *Vampyr* : c'est un puzzle entre la vie et la mort des héros, où l'on ne reconnaît ni les instants de veille ni ceux du sommeil, ni les marqueurs de temps (jour/nuit), où les humains et les créatures indistinctes se dissolvent dans cette atmosphère éthérée volontairement étouffante.

Convention 19 : Entrée dans le décor expressionniste

Il est très difficile d'exploiter l'idée selon laquelle chaque personnage aura une vision différente de son environnement. Le meneur ne peut pas recommencer sa description indéfiniment en faisant varier ses paramètres en fonction des PJ. Par contre, quelques techniques peuvent s'avérer payantes si elles sont employées avec parcimonie :

- Pour certaines scènes clés (par exemple, le final, la rencontre avec l'adversaire, etc.), le meneur convoque les joueurs un par un en leur livrant des descriptions personnalisées en fonction de leur équilibre psychologique et de leur inclinaison psychotique. Plus ils seront angoissés, névrosés, psychotiques, plus la réalité décrite sera étrange, difficile à appréhender.
- Ou alors, il livre une description d'ensemble, en donnant quelques morceaux de papier sur des détails que chacun sera le seul à percevoir (le monstre fugace qui terrifie l'anxieux, le regard inquiétant d'un PNJ lancé au paranoïaque, etc.).

Voici quelques descriptions à suivre en fonction de cette inclinaison psychotique :

- **Paranoïaque** : soulignez le regard insistant des PNJ sur le personnage principal, amplifiez l'environnement sonore, faîtes entrer les objets, les protagonistes dans l'espace privé de ce dernier pour qu'il se sente sans cesse agressé, faîtes en sorte qu'il soit la victime privilégiée de tous les maux accablant l'équipe.
- **Schizoïde** : limitez au maximum les détails du décor auquel le personnage principal n'accorde aucune attention, décorez avec des couleurs froides (bleu, blanc, gris), installez un silence sépulcral, peu de mouvement, un décor aussi mort que l'émotivité de votre héros.
- **Schizophrénique** : faîtes exploser la gamme de couleurs, inventez un univers tantôt désert, tantôt bariolé et frénétique, une version d'*Alice au pays des Merveilles* sous amphétamines, sans logique propre avec des protagonistes aux comportements aberrants.
- **Anankastique** : créez des perspectives et des lignes droites, des immeubles et des objets aux formes géométriques parfaites, une rectitude dans tout, répétez les mêmes décors et les mêmes motifs pour que le personnage ait la sensation que cet univers découle réellement de ses obsessions.
- **Anxieuse** : écrasez les personnages dans un décor cyclopéen, exagérez la taille des PNJ, créez des espaces propices à l'agoraphobie ou des réduits pour les claustrophobes, des insectes géants, dégainer l'arsenal de phobies décrites dans les folies.
- **Dépendante** : créez un environnement sans chaleur, exagérément plus grand pour traduire la dépendance toute enfantine éprouvée par le héros, avec des individus avec peu d'empathie pour frustrer celui-ci.
- **Maniaco-dépressive** : accentuez le contraste entre les jours jubilatoires et les nuits noires comme l'encre avec laquelle on écrit sa mélancolie ; animez le monde et détruisez toute forme de vie au coucher du soleil.
- **Limite** : instaurez un univers mouvant dont les dimensions, les codes évoluent à la mesure des émotions des héros. Si celui-ci voit ses valeurs psychologiques varier, les bâtiments changent de taille, de couleur pour s'adapter avec cette nouvelle donnée psychique.

GALERIE DE PERSONNAGES

Ethal ne m'avait pas trompé. C'étaient bien les yeux de mon rêve, les yeux de mon obsession, les yeux d'angoisse et d'épouvante dont il m'avait prédit la rencontre, regards plus beaux que tous les regards d'amour, parce que, devenus décisifs, surnaturels et, enfin, eux-mêmes dans l'affre de la dernière minute à vivre. Et sa théorie m'apparaissait enfin justifiée par le talent et le génie du peintre. Je comprenais enfin la beauté du meurtre, le fard suprême de l'épouvante, l'ineffable empire des yeux qui vont mourir.

Jean Lorrain,
Monsieur de Phocas, 1901

Juste des héros

Les PJ adaptés sont soit des personnages enfantins (gamins des rues, enfants de bonne famille confrontés à un lourd héritage sépulcral, jeunes filles pubères), soit des personnages entre deux âges (étudiant, jeune femme fiancée, hommes d'âge mur au seuil de la vieillesse). Des adjuvants, c'est-à-dire des personnages sur lesquels ces premiers peuvent compter comme appuis, sont à prévoir même si souvent, ils sont destinés à tomber, tels des Obi Wan Kenobi drivant de jeunes Skywalker.

Cependant, des quidams plus assurés (industriels, nobles, prêtres, scientifiques chevronnés) sont amenés à remettre en cause leurs certitudes si vous les transplantez dans ces mondes inquiétants.

Rencontres

Le roman gothique proposait des figures paternelles qu'il convenait d'abattre. Ici, c'est celui qui met un terme à l'âge du héros qui prévaut : le précepteur maniaque, le soupirant pressé, le croquemitaine chasseur d'enfant, l'esprit tentateur ivre de possession, la femme fatale doublée d'une veuve noire…
Mais d'autres personnages installés à la frontière du réel et de l'imaginaire sont tout aussi indiqués : directeurs d'asile, marionnettistes, démonstrateurs de cirque, somnambules, hypnotiseurs…

Croquemitaines et instruments de perdition

Les esprits et les spectres se nichent dans les atmosphères éthérées de ce genre. Les créatures anthropomorphes comme les loups garous, les ogres, les vampires sont aussi capables de distiller des cauchemars, de se révéler lors d'apparitions fugaces mais terrifiantes. Dans un registre plus subtil, les tourmenteurs et les autres banshees révèlent de lourds secrets de famille et n'ont qu'un seul but : détruire, venger, anéantir.

Rites de passage et de perdition

Le Rêve est une seconde vie. Je n'ai pu percer sans frémir ces portes d'ivoire ou de corne qui nous séparent du monde invisible.

Gérard de Nerval,
Aurélia, 1855

L'horreur onirique a deux fonctions principales opposées pour les protagonistes qui la subissent. Elle possède également deux visages qui l'incarnent et qui n'ont pas la même façon de se manifester.
Dans une horreur plus enfantine, l'opposition au croquemitaine (quelle que soit sa nature…) est un rite de passage qui fait accomplir des pas de géants vers l'âge adulte. L'enfant perd son innocence et grandit, libéré du poids de sa terreur puisque non seulement il lui a survécu, mais il est aussi parvenu à l'annihiler.
Pour les personnages adultes, il s'agit de vaincre une de leurs faiblesses : tentation, corruption, damnation sont les épées de Damoclès dont il faut se prémunir. L'enjeu du passage est l'âme du héros.
Sortir de ces impasses se fait rarement avec l'aide de la raison. On ne peut y arriver que par la maîtrise de ses émotions et notamment sa peur. Les héros y gagne-

ront l'intelligence, le cœur et le courage recherchés par l'Épouvantail, le Lion et le Bûcheron du *Magicien d'Oz*, des vertus enfouies en eux que leur voyage initiatique aura révélées. Les choix effectués par les héros sont primordiaux et décident seuls de leur survie ou non, bien au-delà de leurs propres compétences.

S'il devait y avoir une morale à ces histoires, elle insisterait sur la prudence. La prudence qui inciterait le Chaperon Rouge à ne pas s'attarder en chemin et à éviter de parler au loup, la prudence qui empêcherait la curieuse Boucle d'Or de franchir l'huis de la maison des ours. Et la clairvoyance qui amènerait le Chaperon à démasquer le loup en dépit du déguisement de celui-ci, prenant l'apparence de sa grand-mère pour mieux l'approcher. Car c'est aussi là un poncif du genre : le Mal prend des atours séduisants pour mieux pervertir. D'ailleurs, ne soyons pas dupes : ce que le Loup tente de faire, ça n'est pas seulement de dévorer le Petit Chaperon Rouge, nous l'aurons compris : il souhaite la posséder, la soumettre, abuser de son innocence, la pervertir pour assouvir sa soif de mal. La dévorer. L'horreur est bien là : les dents du Loup mises en évidence, ses victimes englouties, son corps éventré par le chasseur... Tout rentrera dans l'ordre grâce à l'intervention d'un adulte et le Chaperon sera un peu moins naïf à l'avenir, prévenu des perversions du monde des adultes.

Par contre, une fois les héros devenus adultes, il est souvent impossible de s'en sortir. Cependant, une fois à maturité, on a perdu son innocence et le Mal a suffisamment de prises pour nous faire chuter comme des anges. Dans la perspective expressionniste, c'est plutôt l'inverse qui prévaut. En effet, le personnage se retrouve plongé dans la *Weltanschauung* (monde et intuition), une réalité étrange, métaphysique, où la quête de repères est vaine. Il éprouve une angoisse oppressante face à cet univers inconnu, au symbolisme étrange, surtout qu'il fonctionne comme un miroir, puisqu'il ne représente que l'exutoire de tous les problèmes psychologiques du héros. Ces problèmes se matérialisent de façon physique et donc éminemment dangereuse. Même les actes des autres personnages semblent abscons, sans but précis, aux finalités étranges.

Alors que dans l'exemple enfantin, le héros s'engageait dans un processus de construction de sa personnalité, ici, c'est plutôt la dépersonnalisation qui est à l'œuvre. En effet, comme les repères se dérobent, on ne sait plus qui on est. Dans *L'Étudiant de Prague*, un étudiant vend son reflet au diable et se suicide, car il ne supporte plus d'être poursuivi par son double. Dans *Le Cabinet du Docteur Caligari*, on ne sait plus si l'on navigue dans la réalité ou dans l'esprit d'un dément ; le tueur présumé, Césare, est un somnambule, ce qui démontre l'importance de la frontière entre deux réalités le rêve et l'état de veille. Il n'a pas d'identité propre, assassine sans la moindre logique ou le moindre motif. Ses vêtements semblent sortis tout droit des *contes d'Hoffmann*... Pareille créature abstraite peut-elle réellement exister ? Dans *L'Homonculus*, un androïde chassé pour son inhumanité parvient à devenir un dictateur, puis il est détruit par la foudre. Confusion de l'humain et du non-humain.

Les lecteurs de *Crimes* exploiteront avec bonheur ce cadre pour mettre en scène la déchéance, lever le voile sur cet autre monde dont nombre de personnages ont pressenti l'existence, une initiation en quelque sorte. Et faire enfin aboutir la métamorphose du PJ en un être déchu…

Convention 20 : Weltanschauung

Les héros purs possèdent donc une jauge d'innocence telle que celle décrite MdE p.414, et ont accès à certains avantages tant qu'ils la possèdent, notamment la limitation des gains de névrose et de psychose. Une fois cette innocence perdue, on considère qu'ils sont régis par les règles habituelles de *Crimes*.

À partir d'un seuil de psychose ou d'angoisse donné (à vous de fixer soit un plafond atteint par l'un d'eux, ou un plancher atteint par tous les membres du groupe), le personnage entre dans le côté onirique de son univers, avec des descriptions et des sensations tronquées. Définissez de la même manière les conditions de sortie de cet univers de rêve ou de cauchemar.

Tant que les PJ restent coincés dans ce cadre halluciné, donnez leur des points de fatigue mentale ou physique, qu'ils récupéreront uniquement quand ils seront revenus dans un cadre normal. Cet épuisement progressif de leurs potentiels les alertera, les motivera à en réchapper au plus vite avant d'être complètement perdus (potentiels à 0).

Pour en réchapper, nul recours à la raison. C'est plutôt en maîtrisant leurs émotions et en redescendant leurs totaux d'angoisse et de névrose qu'ils parviendront à s'y soustraire.

Conseils pour appliquer les règles

C'était avoir conscience du mystère insondable du monde invisible et, parallèlement, reconnaître d'une façon lucide la dureté, la cruauté et les exigences quotidiennes du monde tangible. C'était une disposition à voir des démons là où aujourd'hui nous voyons des névroses et la main d'un ange gardien dans ce que nous sommes enclins à attribuer avec légèreté et ingratitude à un coup de chance. C'était une approche religieuse, mais il s'agissait d'une religion qui comptait des milliers de dieux dont aucun n'était tout-puissant et dont la plupart avaient vis-à-vis des hommes une attitude ambiguë.

Robertson Davies

Folies adaptées

Asthénie, cataplexie, catatonie, confusion mentale : ces affections qui diminuent l'état de veille du sujet sont très en phase avec notre genre, qui mise sur un divorce progressif de la personne avec son monde réel.
On peut les coupler avec des cauchemars, des rêves éveillés qui montrent à quel point il fuit dans l'univers onirique. Pour cela, l'onirisme, le somnambulisme sont des voies royales pour le meneur qui souhaite hybrider le réel et l'imaginaire.

Déchéances

Crainte des objets spirituels ; Marque de Caïn ; Messianisme ; Sainteté : ces déchéances insistent sur la thématique religieuse, pivot de la dialectique entre la sainteté et la diabolisation des personnages.
Goule ; Androgynie : Onirisme urbain ; Cassandre ; Cauchemar fondamental ; Lucidité ; Souvenirs des temps passés : ces pouvoirs traduisent les mutations ou les visions décalées des PJ qui voient au-delà du miroir mais qui auront toutes les peines du monde à convaincre leurs proches de l'existence de ce monde invisible et déroutant.
Invulnérabilité ; Immortalité ; Invisibilité : des capacités à prêter à votre monstre.

Passerelles vers d'autres genres

La terreur, c'est surtout de l'imprévu ; et si la nervosité des peureux s'exaspère dans l'obscurité, c'est que cette nuit aveugle est peuplée pour eux de fantômes, auxquels ils ne peuvent donner de formes. Si, de tous temps, les enfants et les servantes ont craint de se hasarder, le soir, hors des chambres éclairées et closes, c'est que l'ombre impénétrable, l'ombre silencieuse et hostile recule tout l'infini dans le mystère et toute l'épouvante dans l'inconnu... Oh ! les grands arbres bruissants des fonds de parcs d'automne humides et solitaires, les interminables corridors des vieux logis de province à demi abandonnés, les greniers hauts comme des cathédrales, où s'entassent des vieilleries, des paperasses et des malles velues, immobiles depuis des années, et qui ne voyageront jamais plus, les chambres inhabitées des maisons de campagne des grands-parents aujourd'hui morts, la chambre qu'on n'ouvrait jamais parce qu'il s'y était passé quelque chose... Oh ! tous ces châteaux d'épouvante effrités aujourd'hui dans nos âmes sceptiques, mais qui tenaient jadis une si formidable place dans notre enfance effarée et inquiète, de quelle atmosphère frissonnante et glacée ils s'emplissaient pour nous à la tombée de la nuit, surtout au retour de l'automne, dans ces mois brumeux et pourris d'incessantes ondées, de torrentielles pluies.

Jean Lorrain, Histoires de Masques, 1900

Expressionnisme et natures mortes

Le genre expressionniste utilise des symboles et démontre rarement l'horreur crue. Le meneur de *Crimes* peut alors marier deux genres en lui joignant le côté sadique, le côté gore de son univers. Deux modes pour se faire :

- Le décor expressionniste sert de toile de fond à l'environnement : des murs sales, le papier peint défraîchi, l'omniprésence d'objets métalliques tranchants, la couleur carmin, un nuage persistant de poussières en suspension… et soudain, un personnage, une créature, une scène de crime qui déteint, qui se révèle dans toute son horreur crue. Les décors du film *Seven* sont assez éloquents dans la mise en scène des assassinats.
- On crée des scènes emblématiques mariant à la fois les symboles et les visions gores : par exemple, dans *Silent Hill*, le cadavre éviscéré et suspendu sur la grille, une découverte macabre chargée de symboles divers sur laquelle on s'attarde longuement.

Songes expressionnistes : entre cauchemar et réalité

Il est difficile de créer un scénario complet en respectant les codes expressionnistes. Il est aussi délicat de faire évoluer les PJ dans un univers strictement onirique. À un moment donné, la suspension d'incrédulité ne fonctionne plus et les joueurs risquent de se désolidariser de la réalité que vous leur proposez.
Vous pouvez résoudre ce problème en réservant les scènes oniriques et expressionnistes aux songes que peuvent faire vos personnages. Sous l'influence de drogues, d'états méditatifs, ou perclus de déchéances telles qu'*Onirisme Urbain*,

ou à cause de leur état de médiumnité, des PJ sont les sujets de rêves éveillés qui leur dévoilent la réalité des choses.

Imaginez-vous dans une réception mondaine. Les convives parlent, rient bruyamment, le champagne coule à flots, le ballet des serveurs qui virevoltent avec leurs plateaux aux verres funambules, la lumière vive prodiguée par des lustres immenses qui scintillent tels des firmaments… La vision se trouble. Les voix deviennent indistinctes, et horriblement basses. La lumière danse sous les yeux du PJ. Tout tourne, tout devient maelstrom de couleurs et d'impressions. Il se ressaisit. Les invités ont les traits déformés, selon la beauté ou la laideur de leurs âmes. Un liquide trouble, vermeil, a remplacé les boissons pétillantes. Des créatures anthropomorphes ont remplacé les domestiques. Le mobilier est clairement disproportionné, torturé. Les grands escaliers ne mènent que sur un vide sidéral. Pourtant, le comportement de tout ce beau monde ne semble pas avoir changé.
Le PJ se réveille. Tout redevient normal. Comment interpréter cet épisode traumatisant ? A-t-il vu au-delà du voile de notre réalité la nature intime des choses ?
Ces songes peuvent être encore plus fugaces. Lors des descriptions du meneur, généralement basées sur les actions des PJ, on fait une pause. On s'attarde sur l'ombre d'un lampadaire, sur les volutes de fumée d'une cheminée. On croit distinguer des silhouettes fantomatiques. Tout le monde s'est arrêté, bouche bée. C'est le meneur qui a la main et qui raconte, comme pour une scène de coupe dans un jeu vidéo. Les joueurs ont eu l'impression de côtoyer, l'espace d'un moment, le fantastique qui s'agite discrètement derrière leur univers quotidien.

Conflit générationnel

Si vous jouez avec des PJ enfants, vous pouvez mêler avec bonheur l'horreur onirique et l'horreur objective. Vos héros sont aux prises avec un adversaire mythique pour eux : un loup garou, un croquemitaine, un ogre… dans leur monde intimiste et imaginaire.

En parallèle, ils vivent des situations difficiles dans le monde réel, au cœur des préoccupations des adultes : pauvreté, décès ou maladie d'un parent, guerre… Leurs difficultés sont donc doubles et ils ne peuvent compter sur l'appui des adultes par ailleurs bien trop occupés à régler leurs propres soucis.

Cette mise en parallèle des mondes enfantins et adultes apparaît avec bonheur dans des films comme *l'Échine du diable* ou le *Labyrinthe de Pan*. Dans la gamme de *Crimes*, le scénario *L'amour d'une étoile* utilise cette complémentarité entre des personnages enfants et des adultes.

Une modernisation du genre : La colline silencieuse

D'une certaine façon, le jeu vidéo *Silent Hill* se situe dans le prolongement de l'expressionnisme. L'environnement représente le reflet de l'état d'esprit dépressif du personnage qui l'arpente. Cet enfer, tour à tour mélancolique et terrifiant, n'est en réalité que la projection de l'esprit tourmenté du héros. Ses personnages eux-mêmes sont hautement symboliques, quand ils prennent l'apparence de nos peurs et fantasmes collectifs (Pyramide Rouge et son casque aux allures d'instrument de torture de l'Inquisition, les infirmières défigurées...). Cet univers emprunte à tous les autres genres horrifiques (onirique, gothique, sadique...) tout en utilisant son décor comme une extension psychologique, un tableau peint par l'âme d'un héros orphéen descendu dans son propre enfer pour sauver sa fille (dans le premier épisode) ou sa femme (dans le second).

Mêler l'horreur expressionniste à l'horreur psychologique

L'expressionnisme est un genre fort qui se décline difficilement en dehors de ses propres codes. Cependant, utiliser ses décors peut faire l'objet d'une scène intéressante dans un scénario axé sur l'horreur psychologique, quand un lieu hanté prend possession des personnages qui l'arpentent ; ou avec l'horreur objective, quand des personnages avertis d'une horreur cachée sous le vernis de la société voient leur environnement changer, être exagéré pour devenir conforme à l'idée qu'ils ont de cette abomination sous-jacente.
De même, ces ambiances peuvent être utilisées ponctuellement, dans le cadre d'une courte scène : une rue embrumée où l'on croit distinguer des formes fantomatiques, une ombre mouvante qui se reflète sur les façades en les déformant, un instant de silence, de suspension de temps, avant que les choses normales ne reprennent leur cours.

Le genre survival

Le genre survival

PRÉSENTATION DU GENRE

Mais, vous chancelez et je vous vois devenir, d'instants en instants, plus pâle. Tout à l'heure avec ces armes, j'ai dû vous blesser : je le regrette. Je ne voulais que vous tuer.

Auguste de Villiers de l'Isle-Adam, Axel, 1890

Le survival est un genre où l'on décime les héros à tour de bras. C'est la confrontation entre un prédateur et sa proie. Le schéma classique de l'horreur sadique met en scène un (ou des) tueur(s) et une (ou des) proie(s), tueur à la poursuite d'une victime dont le rôle se limite souvent à courir, hurler, à crier, à subir des sévices et mourir, si elle n'a pas filé assez vite.

Dans la forme, il peut s'agir d'un « jeu du chat et de la souris » quand une menace invisible guette patiemment l'objet de sa convoitise, ou d'une course-poursuite quand l'agresseur se lance après elle tel un boulet de canon, ou encore d'une pure séquestration. Le prédateur peut être réaliste (un être humain, un animal) ou ouvertement surnaturel (un *boogeyman*, une créature légendaire). Il surclasse en tous points ses pauvres victimes, poursuivies ou au contraire séquestrées. Au cours de la chasse, il n'y a pas de règles : la victime subit la loi de la jungle et s'expose au sadisme du prédateur, voire à la torture, dans un jeu pervers et oppressant.

Elle se voit, peu à peu, complètement déshumanisée. Cette horreur sadique tranche radicalement (sans mauvais jeu de mots) avec les genres précédemment évoqués. L'approche y est plus brutale pour renforcer l'effet recherché : la peur de mourir et surtout, de souffrir, vu l'atrocité des mises à mort proposées. Première constante : les personnages sont confrontés à un pervers sadique. Il n'est pas nécessairement seul dans l'accomplissement de son méfait, il arrive qu'une véritable meute poursuive un gibier ou organise sa traque.

Le nombre et la variété des victimes mettent en scène la cruauté du tueur et ses différents modes opératoires (empalement, mutilation, décapitation...).

Dans cette course éprouvante au cours de laquelle toute noblesse se voit souillée, transformant la plus charmante jeune femme en véritable loque humaine, il est important de jouer et de surjouer avec les peurs élémentaires : la désorientation, l'obscurité, la disparition d'un ami, la confrontation avec la mort d'autrui... Le but est de dépouiller progressivement la victime de tout ce qui la rassure, du fondement même de son sentiment de sécurité et de liberté et, finalement, de son humanité. Confronté à ses propres limites, l'être humain civilisé régresse irrémédiablement et retrouve systématiquement l'instinct de survie qui lui permet d'échapper à une situation incontrôlable.

Les déclinaisons de ce genre sont nombreuses :

- **Le slasher :** un prédateur massacre à tour de bras les victimes qu'il vise ; les défunts s'amoncellent dans un sinistre *bodycount*.
- **Le rape and revenge :** une femme se fait violer et elle ou ses proches fomentent la révolte contre les fautifs, en se vengeant de façon encore plus brutale que le crime originel.
- **Le torture porn :** un mélange entre Eros et Thanatos, incorporant de jolies filles infligeant ou subissant des actes de barbarie innommables.
- **Le film de serial killer :** un tueur en série est le héros du film ou l'homme à abattre, dans un thriller qui met l'accent sur l'horreur de ses actes.

- **Le vigilante movie :** où un citoyen exécute la justice lui-même en se vengeant ou en pourchassant les criminels, se substituant aux forces de police et de justice.
- **Le Giallo :** ce genre italien est à la lisière entre le policier, le fantastique et l'horreur. Les meurtres, souvent initiés par une vue subjective du tueur, sont mis en scène de façon très sophistiquée : jeux de lumière, couleur vermeil du sang, noir impénétrable du costume et des gants du tueur, suspension du temps quand le couteau – arme récurrente dans les *gialli* – pénètre dans les chairs… Le *giallo* affectionne d'avoir pour proies des femmes. Il y a un côté voyeur ; les vues subjectives amplifient ce phénomène. Les tueurs sont souvent des individus pervers. La folie, l'aliénation, la paranoïa y sont souvent citées, et le PJ peut même être le coupable sans en avoir conscience. Il y a pourtant des témoins. Mais l'œil qui se délecte de ce spectacle se trompe souvent ; on pense découvrir des indices permettant de confondre le coupable mais en définitive, on se trompe et l'on nous induit en erreur.

Historique du genre

Il est intéressant de constater que cette horreur survivaliste existait à la Belle Époque, sous la forme d'un théâtre très controversé : celui du Grand-Guignol, impasse Chaptal, décrit par ailleurs MdE p.148. Ce théâtre pas comme les autres mettait en scène des histoires gores et des slashers qui faisaient défaillir plus d'un spectateur. On raconte même que certaines filles éperdues y venaient dans le secret espoir d'y avorter, la faute à des émotions trop fortes pour leurs cœurs bien trop tendres.

Qu'entend-t-on par le gore et le slasher ?

Le gore insiste (très) lourdement sur la violence corporelle, représentée de façon iconographique. On aime à s'attarder sur les chairs meurtries par des instruments pour le moins tranchants. Ce mot anglais signifie saleté, excrément. Le genre est donc sale et répugnant. Il s'apparente à une journée dans un abattoir, si ce n'est que la viande est humaine.

Le slasher compte davantage sur l'hécatombe perpétrée par le ou les tueurs, avec des mises en scène de meurtres toujours plus inventives, dont la succession et la fréquence rappelle le croyant qui égrène son chapelet. Ce sous-genre est moins grotesque que le précédent, a une approche beaucoup plus sexuelle, les victimes étant dans la force de l'âge et souvent attirantes.

La violence corporelle et son esthétique font partie intégrante du genre. Il n'est plus question d'y survoler les scènes d'action, de blessures ou de morts ; il convient de les décrire en détail. S'ensuivent quelques conventions narratives pour vous permettre de donner du relief à vos scénarios d'horreur survivaliste.

Avant la tempête, bâtir la paix

Comment s'y prendre ?

Prendre le temps d'exposer les choses. D'entrée, on expédie rarement les personnages dans l'arène au lion. On commence par un endroit familier, quotidien, pourquoi pas le décor casanier qui sert de refuge à vos héros. Une routine s'enclenche : le travail, un voyage, une rencontre, une partie de cartes, le club dans lequel on a ses habitudes.

C'est dans cette habitude qu'on prend le temps de construire l'ancrage des personnages dans leurs réalités. Celui des PJ est en théorie connu, mais il est toujours bon de le raviver. De demander aux joueurs comment ils conçoivent cette vie sans accroc. Prendre le temps de détailler les PNJ qui seraient à leur côté, les éloigner de simples stéréotypes, leur donner de la chair.

Puis vient la première rencontre avec l'horreur. Elle peut s'annoncer avec un motif particulier : l'opposant a déjà frappé une première fois (par coupure de presse, un collègue saisi de l'affaire, des rumeurs, des légendes urbaines…).

Ou alors il devient une présence oppressante, angoissante, au fur et à mesure qu'elle se dévoile. Ou une première attaque soudaine, violente, qui met de suite les PJ dans le bain glacé de la survie !

Premier et dernier sang

Et les premiers meurtres. Rapides, soudains, des éclairs qui déchirent la fausse impression de sécurité. Mais ils ne doivent pas se répéter à l'identique, pour éviter tout effet de lassitude. La frayeur qui réside dans ces histoires, ce n'est pas la simple peur de la mort. C'est l'angoisse de souffrir, souffrir de perdre ses proches sans enrayer l'hécatombe. D'être torturé, de sentir longuement l'étreinte glacée de la lame blanche qui pénètre dans la chaleur de notre corps, celle qui fait couler le liquide vermeil symbolisant notre souffle, notre vie. C'est ressentir l'impuissance totale d'empêcher le meurtrier de perpétrer la terrible loi du plus fort, de succomber à l'irrésistible.

Et puis, il faut une explication à un moment donné. Établir les motivations du tueur, qui n'a pas les instincts basiques qui animent les animaux. Une vengeance, un dérangement, une psychose, une perversité, son esprit suscite la curiosité des joueurs, mais aussi un moyen d'élaborer un stratagème pour survivre. Ce secret peut être éventé en étudiant le *modus operandi* du prédateur, en découvrant son antre, sa demeure ; en confrontant de nombreuses sources qui étudient chacune de ses facettes. Ce peut être le rôle des enquêteurs mentalistes (voir les styles d'enquête).

Convention 21 : bras de fer avec un tueur

Pour représenter cette lutte sur le long terme avec son poursuivant, on peut utiliser une jauge qui indiquera de quel côté penche la balance. À chaque rebondissement mettant en scène l'opposant (meurtre, alerte, menace…), la jauge augmente. À chaque réaction pertinente des joueurs (styles d'enquête adéquats, résistance, fuite…), la jauge s'abaisse.
Quand la jauge est faible, la distance entre le tueur et les PJ s'amenuise. Il est alors possible de le trouver, et dans un second temps, de l'affronter et de le vaincre.
Tant que la jauge est élevée, non seulement le tueur aura toujours l'initiative des rencontres, mais en plus, il restera intouchable.

Mais… tout n'est peut-être pas terminé. Souvenez-vous du soulagement de Ripley qui déchante rapidement en apprenant que *l'Alien* l'a suivie dans le module de survie. On croit que le tortionnaire est mort mais il a la dent dure. Il a survécu pour parachever son œuvre. Alors que les PJ voient leur angoisse et leur névrose fondre comme neige au soleil, le MJ réactive le danger en leur imposant donc un test psychotique.

Une dernière étape après avoir assuré sa survie. Ou quand la victime devient bourreau… La victime ne compte pas s'arrêter là. Elle demande une justice immédiate, on inverse les rôles. Les prédateurs sont à leur tour chassés, ayant perdu de leur superbe, et les anciennes victimes ont trouvé à s'armer. C'est un renversement très intéressant à proposer aux joueurs. En effet, cette vengeance débridée comporte de gros risques de psychose et de déchéance immédiates, par des actes coupables de barbarie.

Et puis une variante. Et si vos personnages étaient les tortionnaires ? Et si on inversait les rôles, mais de cette manière ?

Éviter le syndrome de la chair à canon

Si le genre a aussi mauvaise presse, c'est aussi que ses mécanismes narratifs éculés ne permettent pas aux spectateurs d'éprouver une réelle empathie envers les victimes qui se font dessouder, alors qu'on n'a guère le temps de les connaître, et donc de s'y attacher. C'est pourquoi le meneur doit absolument éviter le *bodycount*, cet impératif subversif qui égrène les morts sans qu'ils aient le moindre impact émotionnel. Comment faire ?
Oser.

Oser s'attaquer à des PNJ connus et reconnus par les joueurs, comme des contacts, des personnes de la famille proche. C'est un moyen à la fois mécanique (gain de psychose) et narratif fort, car il est inconcevable que le PJ ne soit pas ébranlé par ce fait. Il est impérieux que le PNJ puisse caresser le rêve de survivre : subir les mêmes tests que les PJ, être blessé sans être fauché dès le premier sang, accumuler l'angoisse et succomber à la folie. Éviter de faire croire que sa mort était programmée, dictée par l'arbitraire du meneur. Les joueurs en éprouveront de la culpabilité.
L'effet miroir entre les PNJ et les PJ s'en trouve renforcé : les PJ voient ce qui pourrait leur arriver, en voyant des *sparring partners* qui ne sont pas de simples faire-valoir.

La sérialité

Ce genre adore la redondance. Sans vous demander de donner des suites improbables à votre scénario survivaliste, il faudrait que le tueur, la menace puisse perdurer au-delà du scénario, se répéter plus tard, telle une terrible épée de Damoclès.
Ce peut donc être une intrigue secondaire, un motif récurrent dans une campagne, voire l'objet de la campagne (une campagne sur *Jack l'éventreur* en serait le parfait exemple).

Un environnement complice

Importance du cadre

Le cadre joue un rôle essentiel dans le mano a mano confrontant le prédateur et la proie. Tout est concevable, tentez de respecter la convention du genre nommée « *le jardin du tueur* » p. 49. Un environnement urbain est

parfait pour *Crimes*, notamment quand les PJ découvrent un quartier auquel ils ne sont pas accoutumés. Une transposition dans un milieu rural n'est pas plus mal. Sur le modèle du film *Les Chiens de paille* ou de *Délivrance*, l'opposition entre les citadins et les ruraux est souvent savoureuse, notamment si ces derniers aiment la chasse. Le choc des civilisations, les prétendus civilisés face aux prétendus barbares, l'agression de l'un ou l'autre des partis suivie d'une surenchère dans la violence ou la vengeance. De même, une opposition entre les classes sociales (le distingué Zaroff qui chasse du gibier humain dans les *Chasses du comte Zaroff*…) est tout aussi indiquée.

S'expatrier est aussi de bon aloi. Confronter vos ressortissants européens aux dangers ineffables des espaces tropicaux, des déserts glacés, des endroits arides… Surtout qu'ils sont bercés par des images dévoyées de nature hostile, de créatures hideuses, de maladies fatales, d'indigènes cruels, primitifs et portés sur l'anthropophagie… Au meneur d'abonder dans le sens de ces stéréotypes ou d'en prendre le contrepied. Ces genres de terres réfractaires à la civilisation humaine représentent un excellent décor où installer un survival, une traque entre chasseur(s) et chassé(s). Bois, forêts, jungles... Autant d'endroits où se cacher, où transpirer, ou risquer la morsure d'une bête vénéneuse, où tomber dans une fosse hérissée de pieux.

Pour mieux rendre ces *slashers* sous les tropiques, inspirez-vous des films de cannibales (*la montagne du dieu cannibale, Cannibal Holocaust*), un genre qui fit fureur dans les années 1970-80, généralement chez les cinéastes italiens. Des indigènes primitifs, perclus dans les forêts impénétrables de l'Asie ou de l'Amérique du Sud. L'anthropophagie n'est pas le seul élément horrifique de ces productions. On met l'emphase sur des formes de violence crues, réalistes, tels que la torture, les mises à mort, la castration, l'empalement, les viols, et la cruauté par ou contre les animaux.

Cette cruauté humaine se justifie par le côté non civilisé des autochtones, pour qui souffrir est un élément essentiel d'une vie. Cependant, le meneur soucieux des contrastes gagnerait à mettre aussi en avant l'inhumanité des colonisateurs européens qui seront châtiés de façon exemplaire par les peuples qu'ils oppressent.

Le jardin du tueur

Le survival place proies et prédateurs dans un milieu naturel hostile, où l'environnement a sa part à jouer. Cet endroit est un lieu familier au chasseur, mais reste étranger à la victime. Pour reprendre un principe freudien, l'aire de jeu est un *heimlich* (terrain connu) pour le tueur et un *unheimlich* (terrain a priori familier mais d'une inquiétante étrangeté) pour son gibier.

Nous sommes ici à la croisée de l'horreur et de l'aventure, généralement dans un cadre naturel extrêmement vaste, comme l'île du *Comte Zaroff*. La poursuite peut se dérouler dans un milieu sauvage (landes, forêts, endroits déserts). Pourtant, la logique de survie reste la même. Le traqué ne se contente pas de courir, mais il doit organiser sa survie en s'aidant des éléments mis à sa disposition par la nature : l'embuscade est sa seule stratégie, les pièges ses meilleures armes. Notons que, parfois, l'ennemi n'est pas un être vivant, mais la nature elle-même quand il s'agit « seulement » de survivre à un environnement hostile.

Convention 22 : faire un avec l'environnement

Une jauge représente cette fusion ou au contraire, ce divorce inévitable entre le territoire du tueur et celui de la victime. À chaque fois que cette dernière parvient à se repérer dans et à triompher d'une difficulté liée à cet environnement, la jauge diminue. Au contraire, à chaque fois qu'elle cède à la panique (gains d'angoisse, tests de psychose ratés) ou qu'elle tombe dans ces pièges, la jauge augmente.
Quand la jauge est basse, les facultés du tueur s'en trouvent amoindries, et le PJ aura la possibilité de provoquer des rencontres avec lui, plutôt que de les subir.
Quand la jauge est élevée, on reste fidèle aux conventions précédentes.

Frapper, saigner, choquer

La violence

Alors que les films policiers se concentrent sur les personnages et le fait de démasquer le tueur, les *slashers* et autres films gores se focalisent sur le meurtre et la tuerie. Ces moments prennent une place conséquente dans le scénario et les affrontements sont développés à l'extrême. Le meneur devra préparer une véritable arène capable de faire durer le suspense et pourquoi pas, de scénariser le combat pour qu'étape après étape, l'horreur ait le temps de s'installer.
Afin de refléter cette montée en puissance, chaque attaque, chaque alerte doit faire l'objet de gains d'angoisse et donc de névrose et les tests psychotiques accompagnent toute scène ouvertement horrifique. Le but est de laisser les PJ pantelants avant la scène finale où ils devront se surpasser pour vaincre leurs peurs et leurs blocages, manifestés par les accès de folie.

Pornographie

Le genre survivaliste est très comparable à la pornographie, dans sa façon de focaliser l'attention sur des parties du corps bien précises et en action.
À part que l'action ici parle de mutilations (membres, têtes, organes génitaux), de visages lacérés, avec des cris de jouissance et de douleur, des personnages déshumanisés, une obsession particulière pour la pénétration des armes à l'intérieur de la victime.
Cette thématique est à employer dans les scènes les plus chocs du scénario. L'un des gimmicks des *slashers* est que les personnages qui sont trop portés sur la luxure sont les premiers à le payer de leur vie, comme s'ils avaient commis une faute morale funeste. Le meneur devrait installer quelques scènes où les tentations de ce type sont de mises, histoire que les PJ flirtent avec les interdits, dont le dernier serait évidemment le meurtre…

Un véritable défi pour ses compétences

Par convention, les PJ qui sont les proies de ce genre ne sont absolument pas préparés à la situation. En effet, même dans les œuvres où les héros sont censés être des foudres de guerre, ils rencontrent toujours une opposition face à laquelle ils se retrouvent rapidement impuissants.

Convention 23 : désarmé face à l'inconnu

Pour représenter ce fait, dès qu'un PJ doit accomplir un test contre son opposant, il perd des dés de potentiel à la discrétion du meneur. Cela représente le fait que face à cet ennemi d'un genre nouveau, ses compétences habituelles ne suffisent plus. Ceci est donc valable autant pour le combat que pour la traque, ou les recherches d'informations sur la nature de l'adversaire.

Un face-à-face impossible

Les gimmicks du genre, notamment dans sa déclinaison vidéoludique, montrent une nette différence de niveau entre le héros et ses adversaires, qui lui sont bien supérieurs.
Les armes, les munitions se font vite rares, il faut apprendre à économiser ses ressources.
Les confrontations directes sont souvent suicidaires ; la « chair à canon » est une piste pour le mettre en évidence. On apprend à esquiver ou à éviter l'ennemi, ou à utiliser le décor contre lui. Le meneur doit être sans pitié si les PJ osent le combat alors qu'ils n'ont pas mis toutes les chances de leur côté.
D'ailleurs, les chances de victoire sont parfois conditionnées par la détention d'une arme, d'un objet qui est le talon d'Achille de la « bête ».

Convention 24 : invincible jusque…

Pour représenter ce fait, le scénario doit aboutir à la scène finale de telle manière que l'opposant ne puisse être vaincu auparavant. Tant que le moyen (l'artefact, le rituel, le talon d'Achille) n'a pas été découvert, les face-à-face tournent toujours à l'avantage de ce dernier. L'objectif pour les PJ est alors de survivre jusqu'à cette salutaire découverte. Cet artefact peut être un indice trouvable avec les nouvelles règles sur l'enquête.

D'impuissantes victimes

Dans ce genre, la plupart du temps, l'ennemi a un avantage décisif dès qu'il se révèle à sa future proie. Un instant de sidération que l'on retrouve chez certains herbivores, tétanisés par l'arrivée du fauve, sachant pertinemment que tout est déjà perdu.

Convention 25 : explosion ou sidération

Pour représenter cela, les PJ qui sont face à la première fois à leur prédateur font un test psychotique qui, s'il échoue, déclenche une folie. Cependant, si ce test s'avère être un échec critique, le héros est bloqué pendant un nombre d'assauts équivalent au nombre de « 1 » gardés. Autrement dit, sans assistance extérieure, il y passera certainement…

Pour des mises à mort originales

Le survival possède aussi un code qui est cher à ses aficionados : la mise à mort. Parfois, leur originalité les fait tomber dans une telle complexité que l'illusion se brise et laisse le spectateur plus que circonspect.
Néanmoins, un petit aperçu de ce qui est possible de faire, avec quelques pistes d'interprétation vous fera délaisser pour un temps les poisons, armes blanches, armes à feu et consorts pour plus… comment dirions-nous… d'exotisme.

- **Le supplice bestial :** le *leceus* romain où l'on noie le condamné dans un sac accompagné d'un animal symbolique (chat, coq, chien, serpent, cochon ?). Dans les bagnes de Guyane, on parle de détenus livrés aux fourmis tropicales. Dans les cirques romains, les moins chanceux étaient livrés aux chiens et aux hyènes qui avaient la réputation de tuer difficilement leurs victimes, par maladresse ou par sadisme ? Beaucoup survivaient et devaient être achevés à la fin du spectacle.

- **Éventrement :** popularisé par le Japon des samouraïs avec la connotation de déshonneur. Le *seppuku* avait son corollaire féminin, le *gigaki*, où l'on se perce la gorge avec un poignard, les pieds liés pour éviter tout attentat à la pudeur en s'affaissant au sol.
- **Inanition :** l'utilisation de masques contraignant avec ou sans la langue de fer dans la bouche, est un moyen de torture assez barbare pour éviter que la victime ne s'alimente. Une cible entravée est aussi facilement affamée, et pour peu que son bourreau ne l'oublie… Une course contre la montre peut s'engager pour faire parler un suspect qui a ligoté sa victime quelque part, encore faut-il découvrir où !
- **Encagement :** laisser une personne mourir et pourrir dans une cage, dans un bâtiment ou un endroit extérieur perdu, parfois dans des positions plus qu'inconfortables qui entraînent des difformités. Une variante est l'emmurement qui se pratiquait pour provoquer l'oubli de la personne, ou profiter de son esprit pour assurer la stabilité d'un pont comme dans le Japon ancien.
  Des cachots, des oubliettes offrent des conditions comparables comme les « barbaries », les « cercueils » du Moyen Âge. L'enfouissement est aussi une variante de cette claustration volontaire.

- **Crucifixion :** on y meurt par étouffement ; les juifs qui la pratiquaient droguaient le condamné à mort pour adoucir sa peine. Néron, lui ajouta la poix pour brûler le condamné, sans doute pour assouvir ses délires de pyromane. Cette forme de mise à mort est extrêmement connotée religieusement, et la personnalité du tueur aura un probable lien avec le christianisme.
- **Écorchage et ablation :** le meurtrier doit être particulièrement sadique et fétichiste pour vouloir torturer et déshumaniser à ce point sa victime. L'écorchage se fait en bandelettes chez les perses, les aztèques prennent le temps nécessaire pour qu'un prêtre puisse revêtir la peau du sacrifié. On peut également découper des parties du corps, ce qui traduit parfois beaucoup de choses dans la personnalité du tueur : il peut être anthropophage et briguer certains morceaux ; il peut haïr tel ou tel organe et punir la victime pour ses péchés et ses excès (la langue des blasphémateurs, le sexe des violeurs, le doigt du parjure…). Le cas extrême serait le sciage pratiqué par les orientaux contre les homosexuels : on coupe les pervers par le « milieu », ou on les empale à l' « endroit par lequel ils ont péché ».
- **Bûcher :** avec la symbolique du feu purificateur, c'est l'apanage des crimes contre la foi. Des brasiers en sont des versions collectives ; on peut alors enfermer les victimes dans un même lieu incendié. On peut faire durer le plaisir en basculant, remontant, et basculant encore le supplicié. On brûle dans des cages en osier, dans des fosses. Au Moyen Âge, c'est le prix à payer pour la bestialité, la sorcellerie, l'empoisonnement et l'hérésie grave.

GALERIE DE PERSONNAGES

Déchéances et monstres intéressants

The Final Girl

Dans les *slashers*, un personnage récurrent a les meilleures chances de survie : c'est une femme, indépendante, à forte personnalité, vertueuse. La *Final Girl*, car à la fin, on la retrouve certes blessée, commotionnée, diminuée, mais en vie.
Son parcours est similaire à celui du tueur : une montée en puissance graduelle, irrésistible, augurant du combat final qui est souvent bien loin. Elle combine intelligence, curiosité, vigilance. Et surtout, elle a un côté très masculin, notamment lors de l'ultime combat, où elle montre parfois une cruauté, une violence qui sied fort peu à une héroïne. Mais pourquoi une femme ? Parce qu'elle démontre une terreur abjecte, absolue, chose défendue pour un mâle, qui plus est de la Belle Époque. Pour cet archétype, voyez les héroïnes *d'Alien* ou de *The descent.*

Par contre, si ce personnage succombe aux attraits faciles de la nudité, du sexe, de la compromission en tout genre, elle perd de cette invulnérabilité et devient une victime en puissance lambda.

Convention 26 : le bouclier de la vertu

La *Final Girl* doit survivre jusqu'à la scène finale, même si pour cela, le meneur doit se livrer à quelques « arrangements » avec les règles. Par contre, une fois cette scène abordée, ou dès que sa vertu a été mise en péril, cette invulnérabilité cesse aussitôt.

Le représentant de l'autorité

Qu'il soit policier, père, professeur, aliéniste, médecin ou élu, ce représentant s'oppose généralement aux PJ. Il considère que leurs peurs ne sont pas fondées, que leurs alertes sont fantaisistes ; des œillères les empêchent de voir la menace en face.

Le tueur des *slashers*

Cet individu mystérieux est une ombre qui plane sur tout le scénario, qu'il domine par sa force, sa puissance, sa dangerosité. S'il a choisi les PJ comme victimes, c'est qu'il y a un lien entre lui et eux, dont la connaissance aidera sûrement ces derniers à se dépêtrer de son emprise. Il faut construire l'enquête par rapport aux indices montrant cette connivence.

Conseils pour appliquer les règles

Folies adaptées

L'agoraphobie, la claustrophobie sont des obstacles intéressants si le personnage qui en est affublé est contraint de se tenir dans un lieu ouvert ou se terrer dans un bâtiment clos, devant alors être soumis à plusieurs gains de névrose et d'angoisse tant qu'il est obligé de se reclure dans ce qui le terrifie. Ces affections deviennent permanentes après la première rencontre face au prédateur ; le personnage devra alors composer avec elles, les dépasser pour avoir une chance de le surpasser lors de la scène finale.

Toutes les autres phobies sont bonnes à prendre, puisqu'il s'agit de répertorier un maximum de points de compression pour que le meneur mette ses joueurs face à leurs pires démons.

Le genre « survivaliste » nous a habitués à de grandes débauches vocales et à des giclées de sang. Pour les retranscrire, plonger vos personnages dans les affres d'une folie homicide, dans des hystéries, des colères pathologiques est de bon aloi : cela montrerait qu'ils font exploser toutes leurs réserves pour redevenir des bêtes luttant pour leurs survies.

Déchéances

Un cocktail avec les déchéances physiques suivantes devrait calibrer la puissance de votre méchant. *La soif de sang, le cannibalisme* font d'un homme un prédateur pour ses semblables. Ajoutez-lui un caractère primitif avec le *prognathisme* et la *force bestiale*, ou une connivence avec les animaux (*compagnon animal, métamorphose*). Vous obtenez pour l'un les mutants de *La colline a des yeux*, pour la seconde *la Féline*.

Passerelles vers d'autres genres

Provoquer de l'empathie pour le criminel

La plupart des meurtriers de l'horreur sadique sont d'une froideur affective telle qu'ils demeurent insensibles à la souffrance qu'ils procurent. Pire : ils en jouissent ! Il ne faut cependant pas exclure la possibilité que le tueur n'ait rien de l'immonde salaud que l'on voudrait bien voir en lui. Le tueur est parfois irresponsable de ses actes : c'est toute la différence entre les archétypes du tueur sadique et du tueur possédé, qui agit sous l'influence d'une force extérieure.

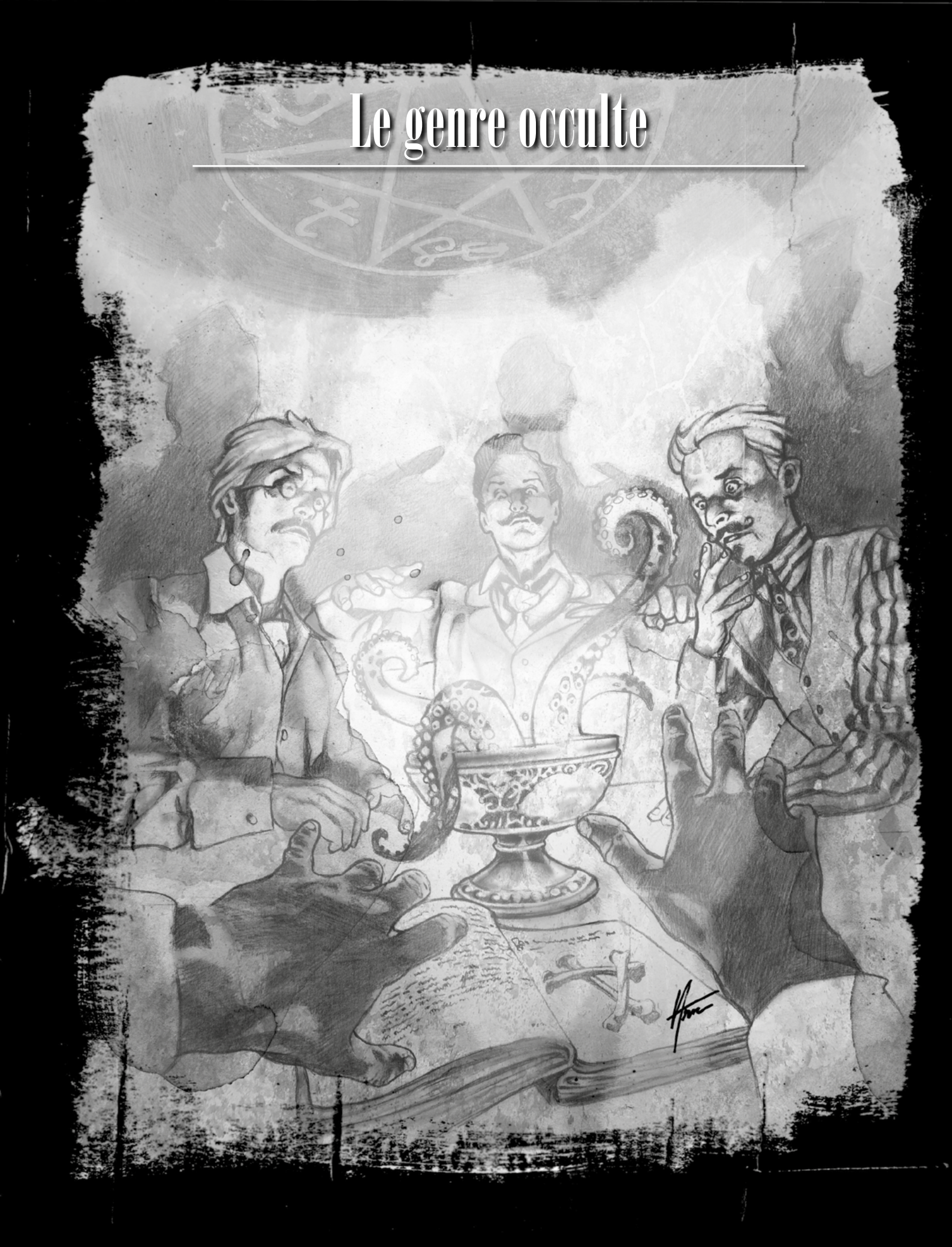
Le thème du dédoublement de la personnalité (par la folie ou par le surnaturel) est ici exploitable, comme l'illustre cette citation de Hans Beckert, héros de *M le Maudit* : « *Je ne peux pas m'en empêcher. Je ne contrôle pas ce mal qui est en moi – le jeu, la voix, le tourment* ». Pensez aussi aux *Mains d'Orlac*, indépendantes de la volonté de celui qui se les ait greffées. Ce cas de figure sera le plus adapté pour provoquer chez les PJ sensibles le syndrome de Stockholm (éprouver de la pitié pour son bourreau ou preneur d'otages), à la condition que le tueur ne les ait pas trop fait souffrir.

Il se peut aussi que le monstre soit un être pathétique qui inspire la pitié. On peut également s'être trompé sur sa nature en se basant, à tort, sur les apparences (cf. *La Belle et la Bête*).

Le cadre manichéen du blanc et du noir devrait virer au gris, pour provoquer l'empathie.

Anéantir ce genre de meurtrier irresponsable octroie rarement le sentiment du devoir accompli : le scénario doit se prolonger pour permettre au héros de détruire la source du mal.

Le genre occulte



Le genre occulte

PRÉSENTATION DU GENRE

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

L'évocation de l'occultisme nous renvoie aux stéréotypes de sociétés secrètes, de doubles vie, d'adoration du diable, de gesticulations de cultistes, de grimoires interdits et d'érudits tentés, de savoirs interdits et de rituels oubliés qui auraient dû le rester.

Nous allons baliser le chemin pour à la fois épouser et échapper à ces poncifs afin d'enrichir vos histoires et éviter qu'elles ne tombent dans le plagiat ; cela, dans l'ambition de conserver l'identité singulière de *Crimes*.

Trois longs chemins dans l'ombre...

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

Comment rendre l'homme total, pleinement réalisé ?
Comment aller au-delà des apparences et cheminer vers la Connaissance Ultime ?
L'ésotérisme est difficile à définir, tant ses formes sont différentes pour converger vers une finalité unique : la plénitude.

Le XIX^{e} siècle fut riche de découvertes qu'elles soient scientifiques ou de civilisations anciennes et éloignées ; il a tenté la synthèse délicate de ces connaissances diverses. On brasse les similitudes entre les traditions alchimiques, astrologiques, magiques ou occultistes.
Pourtant, 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 avancé avant lui et lui laissèrent leurs traces. Mais même sans leur discrète présence, on n'est jamais SEUL. L'ésotérisme suppose la manifestation de forces qui dépassent souvent l'entendement.
D'une part, l'occultiste 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 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 en communication avec des entités psychiques pures : esprits, revenants, spectres, fantômes, parfois des voix ténues captées sur un phonogramme, ou des entités animant les tables tournantes des salons 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 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 nombre d'autodafés, de censures et de répressions tout au long de l'histoire de l'humanité. Qu'elles soient formellement établies (la bulle *In Eminenti apostolatus specula* contre les francs-maçons en 1738) ou faites de dénigrement (vexations, diffamations, accusation de charlatanisme), elles ont contribué à envelopper leurs adeptes d'une chape de mystère. Leurs agissements ont lieu 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 guère 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 ainsi le profane de façon physique mais aussi intellectuellement en codant l'information. On ne concerne qu'un cercle très restreint d'initiés et de super initiés, en révélant avec parcimonie le 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 adeptes de Mithra 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 doctrine ésotérique destinée aux disciples choisis pour leur sagacité et leur compétence. Eux seuls avaient accès aux mystères, ce mot issu de *Mu*, le silence.

Aussi, que penser 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 d'implacables maladies vénériennes ?

Ce qu'il y a derrière les portes…

L'occultisme étant une porte d'entrée sur un autre monde, il est toujours délicat pour les personnages de franchir un seuil qui pourrait les perdre à tout jamais. Le seuil se conçoit au sens premier du terme : entrée d'une maison hantée, clôture du domaine d'une secte occultiste, escalier vers une sombre cave, roulotte d'une diseuse de bonne aventure… Il se conçoit aussi de façon symbolique : un miroir, le terrier d'*Alice au Pays des Merveilles*, un gramophone hurlant les complaintes des âmes errantes, une table tournante de spirites, le cadenas qui condamne l'ouverture d'un antique grimoire.

Convention 27 : la chose indicible enfin dévoilée

En tant que meneur, travaillez sur la description. Cette révélation a souvent deux portes de sortie : la folie ou la jouissance de savoirs interdits. Pour simuler cela, un test psychotique peut être utilisé. Le nombre de dés gardés (de 1 à 3) varie en fonction des connaissances ésotériques amassées par le personnage ou de son angoisse actuelle. Une réussite permet d'améliorer sa connaissance de l'occultisme et de prétendre un jour à devenir un exalté, ou à acquérir une déchéance ou un rituel particulier. Un échec amène un point de psychose, alors qu'un échec critique annonce une folie durable (comme la catatonie, l'asthénie, tout ce qui va dans le sens d'une diminution des facultés du malade).

Plonger au cœur de soi

Ou les connivences entre l'horreur extérieure et intérieure. On a trop tendance à opposer les personnages aux révélations occultes auxquelles ils assistent, dans un schéma d'opposition entre source d'horreur extérieure et conséquences psychologiques intérieures. Mais le problème, dans la philosophie de *Crimes*, est que cette horreur est trop exogène au personnage et ne reflète pas assez ses propres failles. Voici donc quelques moyens de réaffirmer ce lien indissoluble entre révélation intérieure et extérieure.

Convention 28 : au-delà des facultés humaines

Certaines doctrines ésotériques pensent que le chemin parcouru par l'initié est en réalité le recouvrement de facultés enfouies, endormies, mais inhérentes à l'espèce humaine. Au fur et à mesure de son initiation, le personnage développe ses potentiels jusqu'à un niveau jamais atteint (+1 point dans le potentiel de son choix dès qu'il passe d'initié à pratiquant, de pratiquant à maître, et ainsi de suite). Cela se dédouble avec l'augmentation des potentiels grâce à l'expérience. Cependant, il doit attendre le niveau de maître pour dépasser les limites humaines (c'est-à-dire 5). Dans la mécanique du système, un fort potentiel multiplie les chances d'avoir des 1 et donc de récolter un échec critique, ce qui va en adéquation avec les risques de la pratique des Arts Interdits.

La déchéance de *Crimes* n'est pas la dévotion au mal. C'est aussi une révélation qui s'accorde parfaitement à notre propos. Le meneur n'aura qu'à piocher dans nos propositions pour savoir comment pimenter la vie du PJ qui aurait eu une expérience occulte digne de ce nom. Notez que ces déchéances ne sont jamais annoncées directement au joueur mais qu'elles font l'objet d'une découverte progressive, jusqu'à ce que la victime ait suffisamment d'éléments pour mettre un nom sur elle, et réaliser l'état dans lequel il se trouve… Les expériences occultes peuvent aussi s'accorder avec le passé du personnage-joueur : un héritage mystique familial (détention d'une relique, d'un objet maudit, proches membres d'un culte ou victimes d'occultistes), des contacts qui ne sont pas aussi normaux qu'ils ne le paraissent, etc.

Convention 29 : l'impasse de la folie

Nombre d'établissements de soins regorgent de pensionnaires qui ont voulu réaliser leur potentiel de la sorte. Une bonne partie du bottin mondain de l'ésotérisme parisien se retrouve dans les salles communes de Charenton, de la clinique Blanche ou de Bicêtre, à ergoter sur les théories bancales qui les ont menés jusque là. Toute élévation du personnage dans la hiérarchie occulte (amélioration de la compétence Occultisme, gain d'un rang dans la hiérarchie de la société secrète) devrait faire l'objet d'un test Mental GARDE occultisme (avec les dés ou par un objectif à atteindre). Un échec le conduit à un test psychotique, une réussite le préservera au contraire de ces futurs moments d'angoisse souveraine : en substance, un maître en occultisme garde un dé supplémentaire à chaque test psychotique !

Comment découvrir ce qui doit rester caché ?

Les rencontres avec les différents types d'occultistes ne sont pas si fréquentes que cela. Il est paradoxal de se demander comment entrer dans ce microcosme alors que tant d'autres auraient voulu en sortir à temps…

Mais passons ! Voici quelques entrées possibles pour faire connaissance avec l'indicible :

- **La rencontre fortuite :** le PJ tombe sur un rituel, une assemblée de la société secrète, qui décide de lui en faire connaître davantage sur ses agissements.
- **La main de Virgile :** un contact du PJ le fait entrer dans le cénacle et/ou lui fournit une initiation.

- **La quête mystique :** le PJ a volontairement approché les ésotéristes pour apprendre d'eux.
- **Si tu ne viens pas à nous… :** la société secrète a besoin de quelque chose qui est du fait du PJ (un objet, un lieu, une personne) et tente donc de l'embrigader, de le convaincre à leur juste cause.
- **Juste un renseignement :** le PJ a besoin d'une expertise et passe dans des lieux comme la librairie de la place Saint-Blaise.

La voie de l'Ultime Connaissance

Hermétisme des savoirs interdits

L'acquisition de savoirs ésotériques ne va pas de soi, avec une simple dépense de points de développement.
Le meneur exige du candidat à un niveau de pratique supérieure une contrepartie : une cérémonie d'intronisation dans sa société secrète, l'accomplissement d'un rituel (voir ci-dessous) particulier qui forme son rite de passage, l'acquisition d'un ouvrage rare mais qui seul possède les clefs pour une ouverture d'esprit.
L'occultisme devient alors l'objet de quêtes et d'intrigues secondaires dont devra s'acquitter le personnage au fil de ses aventures.

Double vie

Comment concilier la vie quotidienne et l'existence occulte des personnages ?
C'est toute la dialectique de l'Ombre grandissant derrière la Lumière. La façade sociale on ne peut plus banale, qui cache l'arrière-cour où le propriétaire patauge dans cette grande boue de l'occultisme… Et qui cultive cet art de la dissimulation dont nous parlions, ce qui rend sa couverture impénétrable, et son activité secrète indétectable…
Le même problème se pose pour tous les PJ qui pratiquent ces arts peu orthodoxes. Comment conserver l'anonymat ? Quels sont les dangers si la couverture était éventée ? C'est une corde raide qui risque de donner du fil à retordre au personnage découvert. Voyez plutôt.

- Les contacts prennent connaissance de ces activités. Un test de société peut s'imposer pour connaître leurs réactions. Un échec critique signifie la dissolution des liens (gain d'un point de psychose si la Loyauté est supérieure à 2). Un échec pose aussi problème (les contacts feront pression pour qu'il abandonne cette marotte). Une réussite pourrait les amener à pousser plus loin la curiosité et prendre part à ce curieux loisir.
- Une société secrète est parvenue à suivre ses traces ; elle s'intéresse à lui. C'est le début d'une intrigue secondaire qui mettra en exergue cette rencontre, qu'elle soit fructueuse ou destructrice.
- Le meneur insère des situations stressantes où le PJ risque d'être découvert, peut-être par ses collaborateurs d'un scénario, par ses proches, qu'il parvient à désamorcer cette bombe mais qu'en échange, il gagne en angoisse et en névrose.

Accomplir les rites

Comment mettre en scène la compétence occultisme ?
Le jet de compétence en Occultisme ne retranscrit pas la saveur espérée par nombre de joueurs, puisqu'il réunit à la fois les tests d'information (jet spéculatif) ou d'effet (jet opératif) recherchés.
Du coup, un simple jet ne traduit pas la richesse des modes opératoires possibles, ni même les étapes nécessaires pour la création de tel ou tel effet magique.
Enfin, un jet n'a pas de portée narrative, il n'y a pas de création d'histoires, peu de répercussions sur le personnage, d'effets collatéraux ou de conséquences à long terme.
Pour toutes ces raisons, et surtout parce que les recherches et les rituels occultes sont partie intégrantes et non négligeables d'une histoire de ce type, ces jets gagneront à être agrémentés de quelques propositions d'ajouts. Bien entendu, ces propositions sont purement optionnelles !

Pour les jets spéculatifs (recherches de données occultes assez complexes), on peut considérer que le personnage connaît l'information de mémoire :

- Seulement s'il possède la spécialisation nécessaire ;
- Seulement s'il cumule deux succès sur ses jets.

Dans les cas contraires, le PJ est condamné à rechercher dans tout le corpus de connaissances disponible. Pour cela, le meneur décide d'un nombre de succès minimum pour atteindre l'objectif du personnage. Comme tout test à long terme, un échec critique ramène le joueur à 0 succès : il était parti sur une fausse piste et il est contraint de recommencer !

Le joueur peut faire des tests autant de fois qu'il le désire, en mettant en jeu sa compétence d'occultisme, ou celle d'un de ses contacts. La périodicité de ces jets dépend du corpus accessible au joueur :

- Un jour complet s'il recourt à un contact, ou s'il dépouille une librairie spécialisée sans personne pour le guider ;
- Une demi-journée dans sa bibliothèque personnelle ou une autre dont il est familier, encore faut-il qu'elle soit suffisamment pléthorique ;
- 2 à 3 heures si le personnage combine plusieurs options (plusieurs contacts, une société secrète qui planche dessus, s'il a trouvé LE livre qui renferme la gnose recherchée).

Une variante intéressante : le meneur fait des jets cachés aux joueurs, car un échec critique indique une erreur interprétative importante qui se répercutera sur le jet d'occultisme opératif (le rituel qui devrait s'ensuivre). Tous les 1 déclarés au jet spéculatif sont automatiquement gardés pour le jet opératif. On ne joue pas avec le feu sans se brûler…

Pour les jets opératifs concernant les rituels à bâtir et à accomplir :

- Le PJ doit parfois concevoir lui-même le rituel en question, en réfléchissant aux analogies, en comparant divers rites déjà accomplis, en préparant la gestuelle adéquate… Ce qui revient aux mêmes règles que le paragraphe précédent. N'oubliez pas d'incorporer tous les « 1 » du jet d'occultisme spéculatif à votre jet d'occultisme opératif.
- Le PJ doit cumuler un nombre de succès fixé par le meneur mais qui lui est inconnu. Tout au plus, en fonction de son niveau de compétence « occultisme », le meneur lui en donnera une estimation plus ou moins bonne. Tant qu'il n'a pas le statut de Maître en Occultisme, le joueur fera tous ses jets cachés, et ne pourra alors connaître le nombre de « 1 » qui enlèveront des réussites, ni même les jets critiques qui le feront revenir à zéro.

Ces règles drastiques montrent combien il est angoissant pour un occultiste de créer un rituel opératif fiable si le chemin n'a pas été balisé.

Au fur et à mesure des succès déclarés sur les jets de dés (cachés ou révélés), le meneur donne un éclaircissement sur un élément du rituel visé. Il donne également de fausses informations chaque fois que le joueur a obtenu des échecs critiques. Ces éléments sont de possibles miniquêtes visant à rallonger le temps d'ici l'accomplissement des faits, et à installer des doutes sur les chances de réussite finales. Voici quelques pistes pour concevoir ces paramètres :

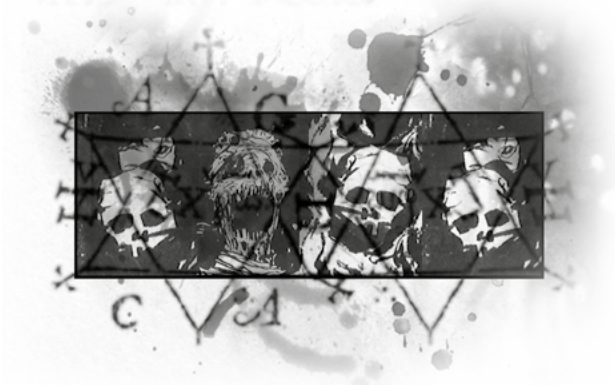
- Le besoin inopiné d'une autre information (revoir le paragraphe précédent pour ses conditions d'obtention), qui aura le mérite de retarder le processus…
- Le recours à un paramètre difficile à trouver : un composant, ou un moment favorable (lune, astrologie, événement météorologique).
- La présence d'autres occultistes confirmés dont le meneur peut fixer le seuil de compétence (un ou plusieurs initiés, un maître) et qui aideront au processus. Cela peut être résolu par le biais des contacts, mais ferait aussi l'objet délicieux de tractations avec des ésotéristes de renom (voir les profils qui jalonnent ce chapitre) ou avec des sociétés secrètes ivres de contrepartie !
- Une transformation de la part de l'occultiste lui-même : le sacrifice d'un proche ou d'une partie de son corps (blessures), une performance physique ou mentale exténuante (épuisements), une expérience mentale des plus troublantes (gain de psychose, état névrotique ou psychotique à la clé).

La dernière étape est **l'aboutissement du rituel** en lui-même. Le joueur devrait être encouragé à décrire le processus, les émotions de son personnage et annoncer les résultats prévus. Le meneur interviendra en trouble-fête à chaque fois que quelque chose ne se déroule pas comme prévu (gain d'un point d'angoisse et de névrose). À la fin, un test psychotique serait de bon aloi pour voir si l'esprit de l'occultiste survivra à son grand œuvre…

Bien entendu, le but ultime n'est pas toujours de créer un effet occulte soi-même. La plupart du temps, les PJ devront empêcher ces rites pour éviter la catastrophe, ou alors créer un contre-effet occulte pour anéantir le premier… Le meneur utilisera alors cette contre-intention à son avantage : il utilisera les mécanismes décrits ci-dessus pour les PNJ occultistes, et tous les succès des PJ seront des échecs pour eux. Un moyen intéressant de créer une réelle rivalité entre les deux groupes.

Quelques spécialisations supplémentaires

Le parcours d'un occultiste solitaire est déraisonnablement long par rapport à celui qui bénéficie de l'initiation, de l'enseignement et de l'accompagnement de pairs. Ainsi, nombre de pratiquants des arts occultes du XIX^{e} sont inféodés à de grandes centrales gnostiques, à des sociétés secrètes qui ne le sont pas tant que cela, si on considère que chacune a une vitrine avenante pour appâter le chaland.
Les personnages qui suivent cette voie plus rapide mais très balisée bénéficient d'un « plan de carrière » particulier. Les deux premiers niveaux de compétence (initié et pratiquant) ne changent pas : on considère qu'ils apprennent les rudiments de ces Arts cachés, leur grammaire, leur philosophie spéculative. Le statut de maître permet vraiment de s'ouvrir à des spécialisations. **En raison du caractère hermétique de la compétence Occultisme, chaque spécialisation coûte 4 points de développement au lieu de deux.**



GALERIE DE PERSONNAGES

[…] il ne vivait guère que la nuit, pensant qu'on était mieux chez soi, plus seul, et que l'esprit ne s'excitait et ne crépitait réellement qu'au contact voisin de l'ombre ; il trouvait aussi une jouissance particulière à se tenir dans une chambre largement éclairée, seule éveillée et debout, au milieu des maisons enténébrées et endormies, une sorte de jouissance où il entrait peut-être une pointe de vanité, une satisfaction toute singulière, que connaissent les travailleurs attardés alors que, soulevant les rideaux des fenêtres, ils s'aperçoivent autour d'eux que tout est éteint, que tout est muet, que tout est mort.

JK Huysmans,
À rebours, 1884

Généralités

Beaucoup d'illuminés plus ou moins gratinés se bousculent au portillon de ce genre. Tout individu ayant un minimum de temps pour s'informer peut s'enticher d'une forme d'occultisme. Les férus d'égyptologie sont légion, nous vous renvoyons au dossier *« la boue de l'occultisme »* traité dans les deux *Manuels*.

En parallèle, nombre de personnages pensent avoir - à tort ou à raison - des pouvoirs parapsychologiques : mages, spirites, diseurs de bonne aventure, magnétiseurs et inévitables charlatans.

Cependant, en grattant ce vernis craquelé, on découvre d'authentiques occultistes, solitaires ou non. En passant la porte d'une librairie spécialisée comme celle de Saint-Blaise, on effleure les sociétés secrètes avant qu'elles ne vous happent si elles vous jugent d'un intérêt quelconque. Vous passez alors du dehors exotérique au-dedans ésotérique.

Prenez le temps de détailler la galerie de personnages qui composent ces sociétés, les rites qui lui sont associés, la hiérarchie. Car l'ensemble prend tout son sel quand on prend conscience des folies latentes de leurs membres, des déchéances qui sont à l'œuvre. Des fantômes et des esprits en peine qui les pourchassent, des démons qui envahissent leurs songes, des doubles qui minent tous les aspects de leurs vies…

Déchaînez enfin les monstruosités qui peuplent cet univers ténébreux : spectres, fantômes, objets qui s'animent, créatures sans nom et sans forme…

Une fois la porte complètement ouverte, on assiste impuissant au défilé des étrangetés que notre esprit n'aurait jamais pu concevoir seul…

Les fantômes

Figure inévitable des histoires gothiques et surnaturelles, le fantôme condense de nombreux aspects de l'horreur déjà définis. C'est encore un miroir de ce que sont vos personnages : ne sont-ils pas eux-mêmes des spectres vides qui traversent leur époque, ne sont-ils pas tributaires de leur passé aussi sûrement qu'un prisonnier qui traîne son boulet ? Le fantôme traverse tous nos univers, rôdant autour du lit de l'enfant perdu dans son horreur onirique, avertissant les voyageurs égarés des dangers du château gothique, se condensant dans les brumes d'un cauchemar expressionniste, possédant le tueur fou d'une histoire sadique, animant les objets d'une demeure hantée…

Il traverse aussi notre galerie de monstres, faisant du lycanthrope un avatar de notre passé animal, du diable un héritage judéo-chrétien, du vampire un troublant ancêtre qui nous veut du mal.

Un fantôme, c'est l'invasion d'un passé qui est passé de travers.
Impasse.
Des ancêtres comme l'archétype du Tourmenteur possèdent leur descendance. Les spectres extraient le mal qu'ils identifient en nous pour s'en nourrir et nous le faire subir.
Les romans gothiques inaugurent le règne de héros qui tournent en rond, victimes de ce passé qui compte plus que leur présent, passé qu'ils doivent régler pour avancer de nouveau : *Le Moine, Melmoth, le Château d'Otrante* évoquent tous la même perdition. C'est la *Dame Blanche* qui entraîne les voyageurs imprudents dans un monde de perdition.
C'est le cavalier sans tête de *Sleepy Hollow* qui revient à la charge. C'est *le Fantôme de Milburn* qui se venge de ses assassins. Ce sont les fantômes érotomanes de *la Tour d'écrou* de Henry James qui hantent deux enfants innocents, pour poursuivre leurs méfaits.
C'est aussi, en plus apaisant, l'épouse défunte du narrateur de *Véra* (Villiers de l'Isle Adam, 1874) qui dépose la clé de son tombeau sur le lit nuptial, le jour de l'anniversaire de leur mariage, afin qu'ils puissent communier de nouveau.

Les idées sont des êtres vivants, le fantôme manifeste ces idées en leur donnant une apparence.

Plus actuel, le film *Les Revenants* (de Robin Campillo) pose une question intéressante : comment pourrions-nous réintégrer nos proches défunts si ceux-ci revenaient naturellement à la vie ?
Y a-t-il un moyen de faire le deuil de son passé sans le détruire ?
Tout le poids de la culpabilité des hommes face à ses actes se condense dans la silhouette du fantôme.

L'objet animé

La galerie des objets hantés est vaste : masque démoniaque, poupée assassine, mannequin ou marionnette possédant son propriétaire, véhicule fou, objets volants (esprits frappeurs), maison vivante, statue animée, portrait ou tapisserie maudits…
Certains personnages déchus de *Crimes* peuvent agir sur les objets et les animer, entrant en symbiose avec eux par la déchéance nommée « *animisme mécanique* ». Par objet, nous parlons de toute chose inanimée qui, pour une raison qui nous échappe, commence à prendre des apparences de vie, par sa mobilité ou son évolution. Le panel est large :

- **Des véhicules :** la locomotive hallucinée de *La Bête Humaine*, la voiture de *Christine* (Stephen King), qui constitue également l'objet de fantasme de toute une génération d'adolescents.
- **Des objets de la vie quotidienne :** encore faut-il établir pourquoi ils prennent vie, est-ce parce qu'ils sont « chargés » par un événement du passé ou une malédiction, ou parce que des esprits frappeurs sont à l'œuvre ? Dans *Apparition*, Maupassant décrit un coussin enfoncé qui manifeste la présence d'une femme fantôme qui demande à ce que ses cheveux soient peignés.
- **Des statues :** comme celle décrite par Mérimée (*La Vénus d'Ile*), qui croyait fermement à l'existence d'une essence, d'un monde inconcevable et terrifiant fait de cauchemar et de nuit. La statue, idolâtrée par son possesseur, finit par l'étreindre et l'étouffer contre sa poitrine de bronze.
- **Des tapisseries :** dont les personnages s'animent, pour accomplir une vengeance ou pour éduquer un enfant qui est le seul à les voir (voir *Omphale*, Théophile Gautier, 1834).

Lieux hantés

Le lieu hanté est abondamment exploré dans le chapitre sur l'horreur parapsychologique. Ce lieu terrifiant accumule les ondes psychiques de ses habitants pour les manifester par de terribles échos et des scènes sans cesse rejouées.
Le lieu hanté a suffisamment d'emprise pour animer les objets qui se trouvent en lui (voir paragraphe ci-dessus). Il faut néanmoins déterminer si c'est les personnages qui influencent le lieu (en gros, si celui ci agit comme une caisse de résonance pour leurs caractéristiques psychologiques) ou si le lieu « possède » les personnages (dont les troubles et l'évolution psychologiques sont déterminés par l'âme du lieu).
Toute hantise procède d'une causalité qu'il faut déterminer : l'endroit a abrité un événement, un culte, une résonance particulière (cimetière, massacre, champ de bataille, naufrage…).

CONSEILS POUR APPLIQUER LES RÈGLES

Folies adaptées

L'occultisme est particulièrement éprouvant pour ceux qui s'y adonnent. Des affections comme des obsessions (idéatives), des délires de revendication, des crises de mysticisme voire la mythomanie, montrent à quel point l'ésotérisme use les intellects les plus affutés.
Les organismes pâtissent également des longues soirées d'étude, des séances prolongées à la bibliothèque et des rituels ou des privations censées amener le disciple à la révélation. L'hypocondrie, l'asthénie, la cataplexie sont parfois les aboutissements de ces comportements dangereux. Enfin, quand la Chose espérée commence à se révéler et à emplir l'intégralité de la vie de l'occultiste, des délires d'empoisonnement, de persécution, d'influence sont à mettre en œuvre pour montrer que le lien est désormais indéfectible, entre invocateur et entité.

Déchéances

Les malédictions risquent fort d'éprouver l'occultiste, qui se demandera si l'un de ses rituels n'a pas mal tourné. À coupler avec les délires de possession, d'influence ou de persécution.

PASSERELLES VERS D'AUTRES GENRES

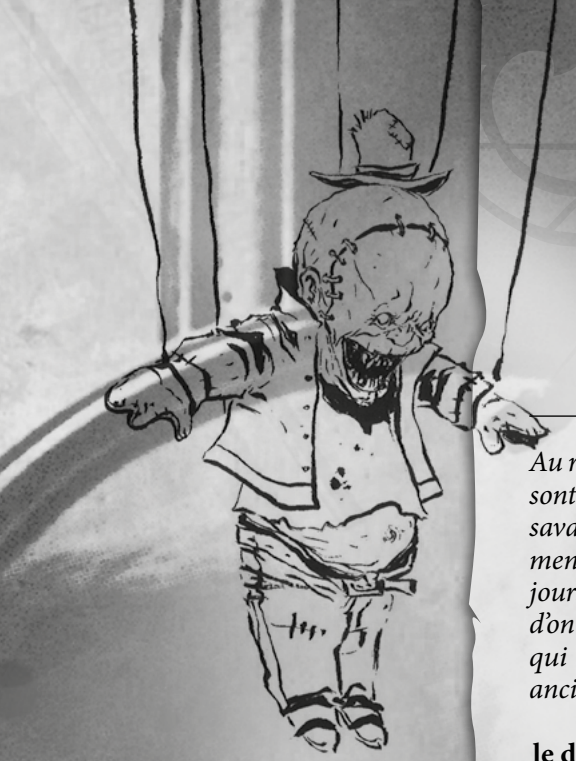
Rosemary est folle à lier

Les liens avec le bestiaire gothique sont évidents : souvent, le genre occulte peut aboutir vers une réalité cauchemardesque digne de ce genre. L'hybridation la plus intéressante est à faire avec le genre psychologique. Comme dans le film de Polanski *Rosemary's baby*, on peut construire un scénario où l'on hésite constamment sur la nature des choses : est ce que les protagonistes sont paranoïaques et deviennent progressivement fous à lier, ou est ce qu'un mal étrange est vraiment à l'œuvre ? Ce qui peut mener à une interprétation finale toute en ambiguïté, où il est impossible de trancher entre ces deux hypothèses…

Cours toujours

Le genre occulte s'accommode également de purs moments de panique empruntés à l'horreur survivaliste. Alternez les moments d'enquête, de rituels qui semblent ne pas aboutir à grand-chose si ce n'est à des interprétations purement spéculatives. Puis lâchez la meute infernale sur les traces de vos personnages, sans jamais en révéler la nature, avec comme déclics des hurlements, un carnaval d'ombres de fauves dansant contre les façades, des symboles complexes qui scintillent dans la nuit… Cette alternance moments calmes / moments d'action peut résoudre le côté parfois rébarbatif d'une histoire parfois trop conceptuelle.

Le genre psychologique



Horreur psychologique

PRÉSENTATION DU GENRE

Au récit fantastique bien fait, où les étapes sont habilement ménagées, où règne un savant dosage de notions réalistes et d'éléments surnaturels, nous préférerons toujours un récit parcouru de souffles venus d'on ne sait où, troué d'images étranges, qui réveille en nous une mémoire plus ancienne que notre propre vie.

Max Milner,
le diable dans la littérature française,
1960

L'horreur psychologique se concentre sur les personnages et leurs démons intérieurs. Elle prend sa source dans leurs folies (dépression, maniaquerie, obsession, paranoïa, schizophrénie) et mène à leur transformation, voir à leur déchéance.
L'horreur est subjective, suggérée et apparaît rarement « dans le champ ». Il suffit d'un subtil décalage pour briser ce que l'on croit être la réalité. À partir de là, c'est la porte ouverte à tous les débordements en termes de bizarreries et de fantaisies.

Un fantastique logique ?

L'horreur psychologique relève souvent d'un fantastique logique, dans le sens où des explications rationnelles sont livrées à la fin (cf. *Double Assassinat dans la rue Morgue* d'Edgar Poe où l'égorgeur des toits n'est qu'un singe qui mime son propriétaire en train de se raser).

L'irrationnel est mis sur le compte de la folie du personnage principal, par les yeux duquel toute l'histoire nous est racontée. Les visions terrifiantes et les agressions imaginaires dont il est victime s'expliquent par ses tendances schizophrènes, mais le spectateur les partage avec elle du début à la fin (c'est le cas du personnage de Carol dans *Répulsion*, de Roman Polanski).

Sur ce point, nous avons la même rupture du contrat narratif qui lie meneur et joueurs, dans le sens où les joueurs ne peuvent plus compter sur la fiabilité des descriptions du meneur.

Une conclusion en points de suspension

Il arrive toutefois que l'explication cartésienne ne soit pas définitive, laissant le spectateur perplexe quant à la nature de la confusion, du trouble, de l'ambiguïté des visions du héros ou de l'héroïne. Tant que cette clé d'interprétation lui échappe, il hésitera toujours entre la folie et le surnaturel. L'auteur se gardera bien de l'aiguiller : sans la révélation finale de *Rosemary's Baby,* le spectateur serait éternellement resté dans le doute quant à la nature réelle ou surnaturelle de cette histoire ; Rosemary attend-t-elle l'enfant du diable, ou est-elle le jouet de sa paranoïa ?

Le scénario alterne les scènes très réalistes (avec force de descriptions et de lieux communs) et des visions oniriques, sans qu'il y ait le moindre marqueur de passage entre la veille et le sommeil. Résultat : le lecteur ne sait à quel saint se vouer pour décrypter le vrai du faux, le vécu du rêvé, d'où un légitime sentiment d'incrédulité. De nombreux romans de J.K. Huysmans fonctionnent sur ce principe : partir de la réalité pour virer vers une inquiétante étrangeté.

Dans ces histoires d'horreur psychologique, les héros sont la proie de leurs propres démons intérieurs, victimes de leurs visions cauchemardesques. Du personnage principal de *The Machinist* aux héros de *Crimes et Châtiments*, ils pâtissent de leurs sentiments de culpabilité et de leur mauvaise conscience. Dans le premier exemple, le personnage n'a même pas conscience de la source de cette culpabilité, victime d'une (salutaire ?) amnésie.

Les héros sont paranoïaques face à un monde jugé hostile et la lente dégradation de leurs facultés qui les mènent aux portes de la mort en est la conséquence la plus terrible. L'emprise des visions qui traversent une vie routinière les conduisent à l'insomnie. L'horreur psychologique tend alors vers le drame à suspense : comment ces tourments intérieurs vont-ils exploser à l'extérieur ?

Perdre la raison

Au dessus du fjord bleu-noir pendaient des nuages, rouges comme du sang et comme des langues de feu. Mes amis s'éloignaient, et, seul, tremblant d'angoisse, je pris conscience du grand cri infini de la nature.

Munch, commentaire sur son tableau Le Cri, dans son journal personnel, 1er décembre 1895

Cela nous amène à la vision qu'a le personnage principal de son propre environnement, pivot central de l'horreur psychologique. Le héros s'écarte inexorablement de la norme, dérivant vers une marginalité ; il s'éloigne de lui-même des êtres qui lui sont chers. Le désordre s'installe, des habitudes maniaques et obsessionnelles se substituent à sa vie d'autrefois. Ce renferment sur soi est à la base de bon nombre de névroses et de psychoses, qu'elles soient la cause ou la conséquence de cet isolement.

Dans un monde aussi normalisé que le nôtre, il est dangereux de changer de sacro-saintes habitudes sur lesquelles nous fondons souvent notre sentiment d'identité et de sécurité. Par ce biais, nous assurons paisiblement la pérennité de notre existence. Ainsi, il suffit de partir de cette sérénité et de changer la perception de la réalité d'un iota pour que certaines personnes se retrouvent totalement désemparées.

Le grain de sable dans l'engrenage

Ici, dans le cadre d'une horreur aussi subtile, l'élément perturbateur ne devrait pas être trop grandiloquent (apparition d'un monstre, rapt, témoignage d'un meurtre...).

Il s'agit de « marcher sur des œufs » tel un peintre dressant un portrait subtilement déformé : le personnage prendra conscience d'une modification subtile de son corps, de la disparition d'un objet familier, de l'invasion d'un rêve récurrent dans ses états de veille.

C'est la démarche d'un film comme Le Locataire où le personnage principal, devenu voyeur de tout ce qui se déroule aux alentours de son appartement, aperçoit un bien curieux badaud au loin, qui n'est autre que lui-même ! Un exemple frappant de la dissociation du personnage d'avec lui-même, autrement dit de la schizophrénie.

Connivences avec le paranormal

La folie reste le prétexte le plus plausible pour expliquer ces dérèglements de la perception. Dans cette assemblée de visionnaires, nombreux sont ceux qui confondent les mondes réels et irréels, pensant passer de l'un à l'autre au prix de leurs privations, de leurs souffrances, comme si cette dégradation psychique était leur unique planche de salut. Gérard de Nerval retranscrit cette quête sans retour dans des récits comme *Pandora*, la femme spectrale qui le visite lors de ses rêves éveillés.

L'horreur psychologique peut être lue comme un récit d'initiation dévoyé où l'apprentissage d'une nouvelle version de la réalité mène le héros vers la déchéance. Ce dernier passe successivement par des phases d'incrédulité, de colère, de dépression et d'acceptation de cet état de choses, tentant d'en apprivoiser les codes de son dérangement.

Nul besoin de tomber dans des excès oniriques ou mystiques pour inviter le monstrueux dans ces cauchemars éveillés. L'érosion de la santé mentale des personnages peut accoucher de visions où leurs tourments prennent l'apparence d'un monstre. L'horreur psychologique, c'est aussi expulser et donner forme aux sentiments monstrueux que nous avons en nous...

Convention 30 : Le vrai du faux

« Je crois ce que je vois » : ou plutôt ce que je crois voir. Il y a plein d'astuces pour brouiller la vision des PJ, quitte à leur faire rater un éléphant dans un couloir :

- Le PJ est tellement proche de l'objet qu'il est absorbé par sa vision et n'a plus de distanciation critique (un bâtiment qu'il n'arrive pas à voir dans son ensemble, une entité qui se trouve derrière lui ou en lui).
- Le PJ a des problèmes de vue en raison de l'obscurité, de sa vue défaillante ou de la présence d'un mirage (les folies liées au « cauchemar », à l'« onirisme » sont toutes indiquées).
- Le PJ se révèle incapable de relier le sens des éléments qu'il a vus, comme s'il vivait dans un rêve, un état d'hypnose ou de folie (le MJ décrit alors la scène de façon décousue, sans lien logique entre les éléments).

On passe donc de la vue à la vision, où les hommes ne captent que des phénomènes éparpillés qu'ils ont du mal à comprendre.

La folie au cœur du jeu

Les mécanismes de *Crimes* sont tels que les états psychologiques sont des conséquences de certains faits (seuil névrotique, test psychotique raté…).
Cependant, nul n'empêche le meneur de poser des jalons dans le scénario, pour faire en sorte que les états successifs d'une folie soient étiquetés dans les scènes.
Cette démarche est plus cohérente que celle de laisser les explosions de folie gérées par le hasard des dés ou par l'atteinte d'un quelconque seuil.
Chaque scène est conçue de telle sorte que les personnages connaissent une plongée supplémentaire dans les abîmes de leurs esprits.
Le meneur les soumet à un test (généralement psychotique) qui les frappe d'un nouvel état psychologique.

AMBIANCES

Pendant les derniers mois de son séjour à Paris, alors que, revenu de tout, abattu par l'hypocondrie, écrasé par le spleen, il était arrivé à une telle sensibilité de nerfs que la vue d'un objet ou d'un être déplaisant se gravait profondément dans sa cervelle, et qu'il fallait plusieurs jours pour en effacer même légèrement l'empreinte, la figure humaine frôlée, dans la rue, avait été un de ses plus lancinants supplices.

KJ Huysmans,
À Rebours, 1884

Dans le cadre subtil de l'horreur psychologique, il est préférable que celle-ci soit cachée hors du champ de vision des personnages, tout en faisant en sorte qu'ils soient conscients de sa présence.

Clôtures et frontières

L'horreur psychologique affectionne les espaces confinés (la chambre du PJ), les impasses, les trous perdus où elle peut étouffer ses personnages dans une atmosphère claustrophobique. Préparés pour une odyssée, les personnages se retrouvent empêtrés dans un infâme bourbier et deviennent les victimes de la banalisation funeste et terrifiante de l'horreur.

C'est une dépression de l'espace qui suscite la claustrophobie et qui permet non seulement aux PJ d'être saturés par cette ambiance oppressante, mais aussi de leur signifier qu'il n'y a pas d'échappatoire... Souvenez-vous de la séquestration de Jonathan Harker dans le manoir de Dracula.

Brouiller la perception de l'environnement

Une fois le décor posé, accentuez les doutes de vos joueurs en faussant leur appréciation du décor. Pour cela, reportez-vous aux conseils proposés pour l'horreur expressionniste : les descriptions livrées par le MJ aux PJ ne reflètent pas nécessairement la réalité de leur environnement. Faite ainsi naître le doute sur leur perception des choses (tous les PJ ne voient pas le mur de la même couleur, une statue représente une femme pour l'un et un homme pour l'autre...).

Semer la pagaille dans le décor

Changer subtilement un détail d'un décor connu peut troubler plus d'un personnage. Cela créé un décalage suffisant pour qu'il remette en cause la logique de son monde (« Tiens, j'étais sûr d'avoir rangé ça là... »). Perdre ses repères chez soi, c'est être dépouillé de son territoire, avoir conscience que le loup est entré dans la bergerie. De découverte en découverte, le personnage assiste à la décomposition de son univers, avec des sensations de vertige, de brouillard, d'opacité qui brouillent son jugement. Sans compter l'impression d'avoir été « violé » (« Un inconnu est venu chez moi quand j'étais absent ! »). Le décor devient alors, pour lui, l'écho et la preuve de ses troubles. Une porte ouverte alors qu'il l'avait fermée à clef, une horloge qui retarde soudainement d'une heure, des bruits de pas sur le plancher du dessus... Tout devient prétexte à analyse, à vérification, histoire de s'assurer de la présence ou non des démons lâchés dans la maison ! En groupe, le PJ victime voudra sans doute prendre ses amis à témoins qu'il y a quelque chose qui cloche…

Cacher au personnage sa nature

Les rapports conflictuels entre le héros et son environnement révèlent sa véritable nature. Parfois, son incapacité à avoir une prise sur les objets (qu'il n'arrive pas à saisir ou qui reviennent sans cesse à leur place initiale) démontre sa folie... ou sa nature de fantôme.
Cependant, nul besoin de recourir à des personnages spectraux pour instaurer une telle ambiance. Les écrits de JK Huysmans regorgent également de scènes où, par un état de rêve ou de transe, le héros se sent transporté dans le cadre de villes mythiques où il perçoit les événements des siècles passés, comme s'il était enivré par le parfum de l'histoire du lieu... De même, l'œuvre de Nerval est traversée par ces passages hors du temps avec force de prémonitions, de rêves et de souvenirs qui n'auront pas d'explication finale.

Semer la pagaille chez les personnages

Vous pouvez aussi semer la zizanie dans le groupe en prenant un PJ à part. Confiez-lui des informations cachées aux autres, tout en les observant du coin de l'œil. Puis reprenez la partie. Donnez régulièrement l'impression que vous favorisez ce joueur. Multipliez les allusions (« Ton partenaire te regarde bizarrement... »). La paranoïa est en marche ! (Cette méthode n'est pas conseillée si vous jouez avec des joueurs soupe-au-lait).

Jouer sur le hors-champ

L'horreur doit s'immiscer progressivement dans l'environnement du personnage. Sa présence doit être suggérée par de subtiles et mystérieuses ellipses, instaurant davantage une angoisse durable qu'une terreur soudaine. C'est la condition sine qua non pour que le joueur reste dans le doute jusqu'à la révélation de l'horreur : ces chimères sont-elles l'émanation de son esprit, ou sont-elles ancrées dans la réalité ?

Dans un film, ces prémices apparaîtraient comme des ombres fugaces dans un couloir, sous l'apparence de personnages disparaissant aussi vite qu'ils sont apparus, par des mouvements à la limite du cadre que la caméra n'arrive jamais à capter dans leur intégrité.
Dans *La Féline*, l'héroïne pressent la présence menaçante de la femme-panthère et accélère le pas sans jamais l'apercevoir, avant d'être terrorisée par le bruit strident et « félin » des freins d'une voiture...

Le romancier Pierre Alferi appelait ces indices le « deffet », qui s'oppose à l'apparition brutale du monstre dans toute sa splendeur.

CONSEILS POUR APPLIQUER LES RÈGLES

La nuit, l'imagination joue des tours, et le jour tout rentre dans l'ordre...
Il faudrait supprimer les nuits...

Mary Henry
dans Le Carnaval des Âmes, 1962

Folies adaptées

- **Apragmatisme** : cette immobilisation progressive du raisonnement ne peut qu'être apparente, et couper la victime de ses relations sociales, alors que dans son for intérieur, elle semble parfaitement capable de tenir un raisonnement rapide et lucide.
- **Inclinaisons** : anankastique (ce souci de vérification est parfait pour mettre en valeur le changement de réalité), schizophrénique (pour l'éloignement entre la perception du personnage et le réel).
- **Culpabilité, délires de persécution, d'empoisonnement, d'influence** : ces sentiments entêtants et écrasants hantent le personnage qui tente vainement de lutter contre eux, avant d'être happé par leurs implacables logiques. Ces affects ténébreux aboutissent à des colères pathologiques qui, dans un dernier stade, mènent à la folie homicide ou à la mutilation volontaire.
  Les comportements du personnage s'en ressentent. Des épisodes maniaques sont de bonnes prémisses à des explosions de folie plus importantes.
  Des obsessions idéatives parasitent son raisonnement. De même, les cauchemars et les hallucinations émaillent son quotidien, s'insinuant dans les moments d'apparente tranquillité.
- **L'hypocondrie** (dans sa version psychotique), et tous les autres désordres du schéma corporel sont des stades ultimes de l'horreur psychologique, où le personnage s'en prend à sa propre personne, devenue si étrangère à sa psyché.
  Faire des jets de perception (physique GARDE traque) cachés, déclarer le personnage malade gagnant et lui faire voir les produits de ses délires (petites créatures le poursuivant, déformation d'une conversation...)
  Préparer (avant le scénario ou pendant les dialogues entre joueurs) des papiers avec des informations qui lui sont uniquement destinées (une attitude étrange d'un PNJ, une phrase détournée de son contexte...)
- **Dépersonnalisation** : le MJ peut diriger en partie le PJ. Procédez ainsi : le MJ va s'asseoir à côté du joueur concerné et lui susurre à l'oreille quelques suggestions. Le joueur s'efforcera de composer avec celles-ci, sous peine de perdre ses points de développement à la fin de l'aventure. Imaginez si la suggestion porte sur la destruction du groupe, le sabotage de l'objectif de la mission...

Déchéances

L'androgynie ajoute du piment dans la mutation corporelle, avérée ou fantasmée, par celui qui subit les désordres de l'horreur psychologique. Rien de pire pour l'identité que de changer de sexe… Ou encore : prendre *la folie des autres, lucidité, onirisme urbain.*

PASSERELLES VERS D'AUTRES GENRES

Les mots sont impuissants à décrire mon trouble.
Bien entendu, j'avais, comme tout le monde, quelques notions des «illusions spectrales», pour reprendre les termes dont vous, médecins, vous vous servez pour désigner ces phénomènes. J'examinai ma situation et regardai mon malheur en face. «J'avais lu que ces affections étaient, tantôt provisoires, tantôt obstinées. Mes lectures m'avaient appris l'existence de certains cas où l'apparition, d'abord inoffensive, se transformait, peu à peu, en quelque chose de sinistre et d'insupportable, qui finissait par user les nerfs de la victime. Debout sur cette route de campagne, seul avec mon bestial compagnon, je tentai de me réconforter en me répétant ces mots : «Il s'agit simplement d'une maladie, d'une affection physique bien connue, aussi distincte que la petite vérole ou les névralgies. Les médecins sont tous d'accord là-dessus. La philosophie le démontre. Je ne dois pas agir en imbécile. J'ai veillé jusqu'à des heures trop tardives, je digère mal. Mais ce n'est qu'un symptôme de dyspepsie nerveuse et, avec l'aide de Dieu, je serai bientôt guéri.» Le croyais-je moi-même ? Non, je n'en pensais pas un mot, pas plus que n'y ont jamais cru les misérables êtres victimes de cette captivité satanique. En dépit de mes convictions, et même de mon savoir, je m'efforçais simplement de m'inspirer un faux courage.

Joseph Sheridan Le Fanu,
Carmilla, 1871

Une même matrice

Les conseils sur la scène initiale qui pose les cadres de la vie quotidienne des personnages se retrouvent dans le survival. À partir de ce quotidien, il est donc aisé de mettre les joueurs dans l'expectative : des phénomènes étranges et incongrus, qui amènent un lent déséquilibre de leur santé psychique et qui aboutit à la première rencontre avec la Némésis qui les traque. Avec toujours la même question : cette dernière ne laissant aucune trace de son passage, serait-elle le fruit de leurs inconscients perturbés ?

La folie venue de l'extérieur

Nous avons vu que l'horreur psychologique était essentiellement due à un mal intérieur. D'ordinaire, l'horreur psychologique admet peu d'interventions extérieures : le mal est subjectif et d'origine mentale, les personnages sont envoûtés par leurs propres passions et non par un esprit malin. Ce fantastique est, par nature, sans diable : aucun pacte signé avec son sang ne lie le psychotique à une force extérieure, même s'il peut être amené à l'imaginer.

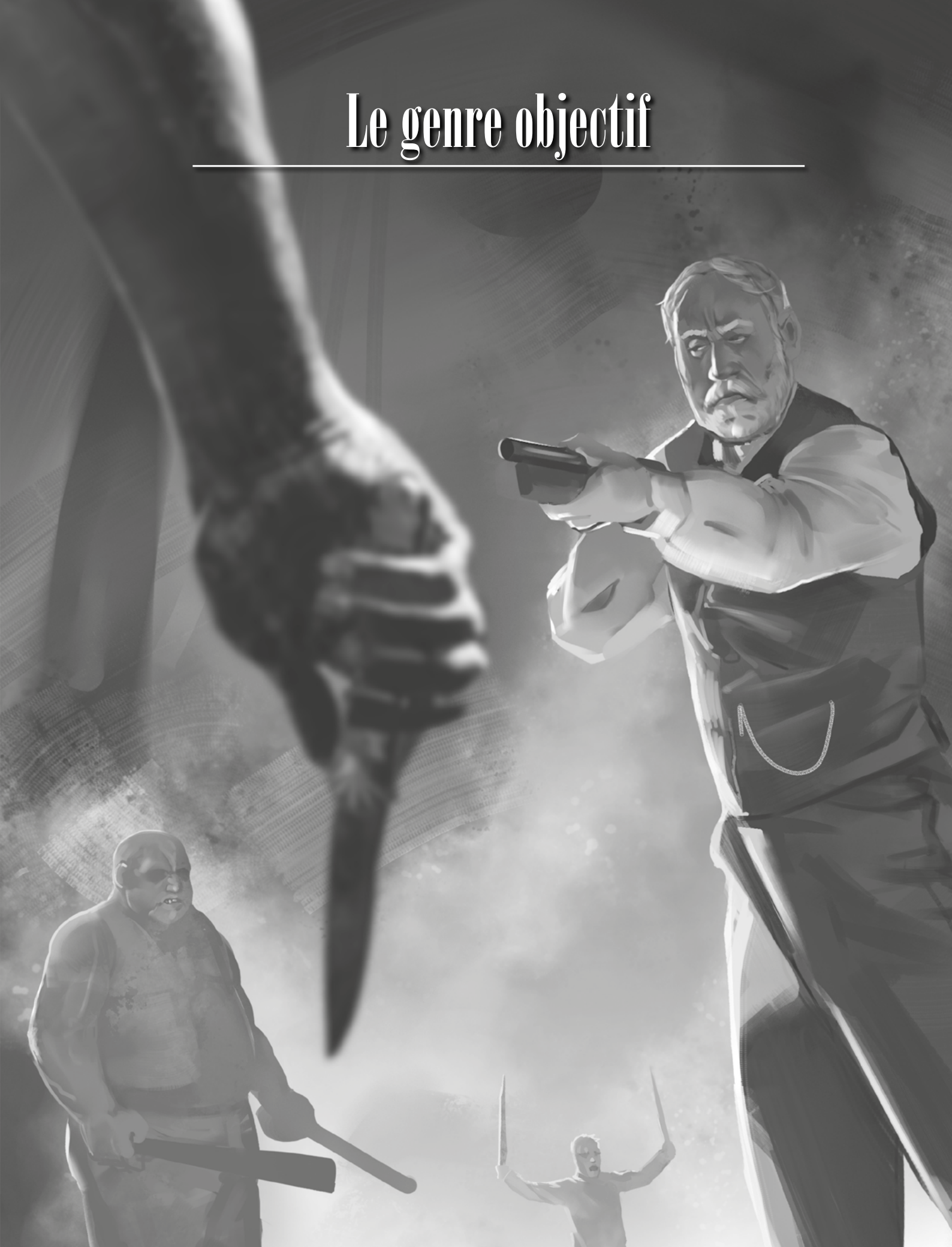
Pourtant, il est parfois possible que ce mal provienne de l'extérieur ; nous entrons alors dans la logique d'une possession. Par exemple : le Tourmenteur, ce monstre qui hante sa lignée maudite, s'attaque souvent à l'environnement de sa cible qui en vient à penser que le sort s'acharne contre lui : la perte de ses possessions matérielles, la mort des proches installent un doute dans la foi du PJ et prépare le terrain à sa future damnation. C'est un schéma habituel des romans noirs de l'horreur gothique.
De même, le tueur possédé est traité par un aliéniste qui ne se doute pas un instant qu'il est en présence d'un individu habité par une entité démoniaque (le Vampire Mâcheur). Ce cas renvoie directement à celui de Renfield, manipulé par le comte Dracula.

Ces individus ne sont pas fous, mais possédés, contrairement à ce qu'un diagnostic médical peut laisser croire. Seule une personne familiarisée avec les affaires mystiques, comme un prêtre exorciste, peut déceler la vraie nature de son mal. Il faut alors abandonner la piste de la folie et traquer le responsable de cette hantise.

Quelques références

- *Un Élève Doué* de Stephen King (in *Différentes Saisons*, 1982). Un adolescent américain de bonne famille découvre que son voisin n'est autre qu'un ancien nazi à la tête d'un ayant dirigé un camp de concentration. Plutôt que de le dénoncer, son attirance naturelle pour le Mal le pousse à faire chanter le vieil homme, à qui il demande de tout lui raconter...
- *Le Cas Étrange du Dr Jekyll et de Mr Hyde* de Robert Louis Stevenson (1886)
- *La Métamorphose* de Franz Kafka (1915)
- *Journal d'un Monstre* de Richard Matheson (1950)
- *Je suis d'Ailleurs* (*The Outsider*) de H.P. Lovecraft (1961)
- *La Ballade de la Balle Élastique* de Stephen King (1984)
- *Pilgrim* de Timothy Findley (1999)
- *L'Échelle de Jacob* d'Adrian Lyne (1990). Un vétéran du Viêtnam est brusquement envahi par des visions, des hallucinations qui portent à croire qu'il devient fou. L'échelle symbolisait le lien rompu entre l'humain et le divin. Le héros tente de chasser les démons du passé dans un purgatoire qui est la vie réelle. Déroutant puisqu'on a du mal à savoir la véritable raison de son trouble, les interprétations se valant toutes.

Le genre objectif



Horreur objective

Je n'ai pas foi en la perfectibilité humaine. Je pense que les efforts des hommes n'auront aucun effet appréciable sur l'humanité. L'homme n'est aujourd'hui que plus actif, pas plus heureux ni plus sage, qu'il y a 6000 ans.

Lettre d'Edgar Allan Poe
à James R Lowell,
New York, le 2 juillet 1844

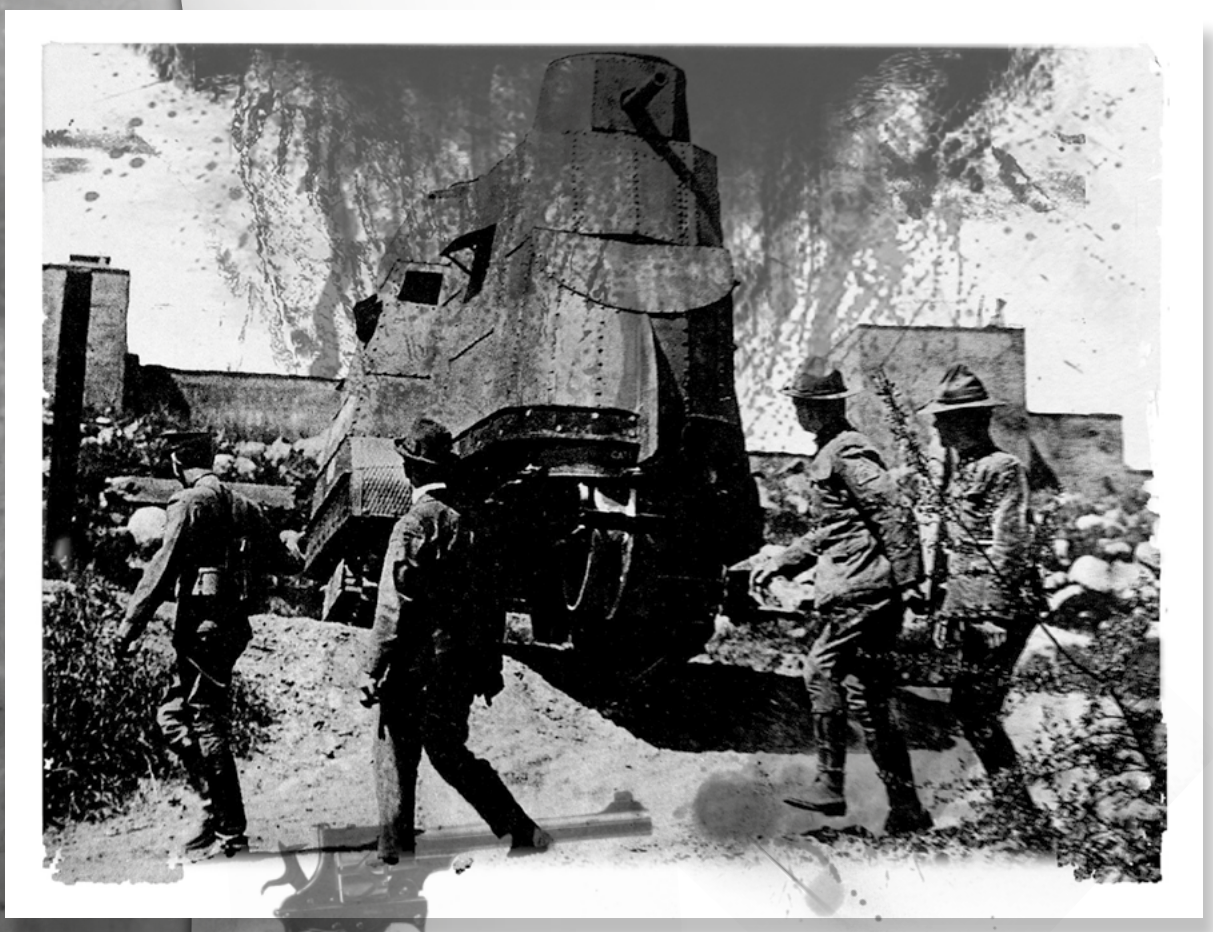
PRÉSENTATION DU GENRE

Après avoir longuement questionné le terme, nous avons choisi celui d'horreur objective pour qualifier les univers qui, intrinsèquement, recèlent suffisamment d'inhumanité et d'horreurs pour qu'on ne puisse faire l'impasse sur sa terrible réalité. Ce monde est vicié par une corruption généralisée. Corruption des idéaux politiques qui peuvent être dévoyés par les sirènes du fascisme et du totalitarisme.

Corruption des mœurs avec toute puissance de la culture des désirs pervers, de la cupidité, du règne de l'argent, de la loi de la jungle instituée. Vices, complots, déshumanisation, décadence sont les matrices de tous ces maux.

Les personnages tentent de s'extraire du carcan social, en quête de leur propre rédemption, en butte à la fatalité, allant jusqu'à leur sacrifice personnel pour la cause collective.

L'horreur y est bien réelle, elle procède des hommes et de leur société. Il n'y a pas besoin d'éléments fantastiques pour la soutenir, bien que cette coexistence ne soit pas inconcevable.



Le thriller

Le genre du thriller nous semble adapté à la logique de l'horreur objective. En effet, la prise de conscience graduelle des PJ quant à l'aspect ignoble du monde qui les entoure, quant aux menaces qui planent sur leurs têtes, quant aux mystères qu'ils se doivent de dévoiler, concourt à faire monter la tension jusqu'à un climax final. Les thrillers mettent souvent en scène des individus lambdas, citoyens normaux, mais également des professionnels aguerris au monde de l'enquête, jetés sur l'affaire de leur vie.
L'une des principales différences entre le thriller et le scénario d'enquête policière, c'est que l'identité du coupable est déjà connue depuis longtemps, et que l'objectif est de contrecarrer ses plans. On quitte alors la logique du *whodunit* ? (qui a fait cela ?), même si les deux genres peuvent se recouper.
L'autre différence est que le thriller opère souvent à une plus vaste échelle : crimes en série, crimes de masse, terrorisme, machination d'État, rébellions… Ici, le climax n'est pas la découverte du coupable, mais bien son annihilation par le héros (qui peut aussi perdre la vie dans ce noble dessein).

En définitive, le thriller ne se définit pas par ses sujets – innombrables- mais plutôt par les émotions qu'il distille : excitation, angoisse, appréhension, souffle coupé…

Les thrillers de conspiration (ou encore thrillers paranoïaques) sont un sous-genre cinématographique qui décrit très bien cela. Les protagonistes sont souvent des journalistes ou des investigateurs amateurs, enquêtant sur des menaces mineures qui les mettent sur la piste d'une conspiration à grande échelle. En cela, ils jouent le rôle des héros qui se doivent de démasquer et de contrecarrer les actes destructeurs d'une poignée d'individus cupides et mauvais. Sauf que ces derniers ont beaucoup de puissance, et qu'ils mettent rapidement nos héros en péril. Les rumeurs, les mensonges, les retournements de veste, la propagande et contre-propagande sont autant d'obstacles pour que la vérité n'éclate au grand jour.

Le thriller politique

Un dérivatif serait le thriller politique, où la lutte pour le pouvoir suprême passe par l'usage déraisonné de moyens illégaux, de pressions, d'intimidations pour se placer au sommet de la « chaîne alimentaire ».
Les films sur le crime se basent sur la vie des criminels. C'est un très bon dérivatif si votre équipe de PJ est devenue hors-la-loi, et a façonné ou intégré une organisation criminelle. Le scénario repose sur le portrait de ces acteurs du monde interlope, sur ces génies du crime et leurs séides, qui sortent souvent glorifiés dans ces œuvres.

La déshumanisation. C'est une des explications plausibles à la paranoïa : l'individu se sent écrasé par une société indifférente à son sort. L'horreur objective est un moyen efficace pour dénoncer les travers d'une société donnée en les exagérant. Les personnages semblent les jouets de leur idéologie, il suffit de se rappeler du suicide des époux Goebbels lors de la chute de Berlin pour constater que ces marionnettes vont au bout de leur logique, ne pouvant exister sans leur idéal.

Un survival collectif ?

L'horreur objective, c'est l'horreur étendue à la société entière : elle ne se cache plus derrière un quelconque paravent mais trône, triomphante, sur une société en pleine déliquescence.
Cette horreur, c'est la déchéance abordée dans *Crimes*, où les hommes deviennent des loups pour leurs congénères. L'ordre ne parvient plus à être rétabli ou lorsqu'il l'est, c'est dans le cadre d'états totalitaires qui broient les individus. L'humanité reviendra-t-elle à un statut animal, soumise à ses instincts les plus grégaires ?
Un tel monde prend des allures apocalyptiques : après un âge d'or bercé par les certitudes de la science, les peuples sont ébranlés par une chute soudaine de leurs idéaux, qui sombrent aussi sûrement que le fier Titanic.
Le crépuscule de cette civilisation est annoncé par des présages, des prophètes de malheur, et certains se prêtent à espérer cette apocalypse synonyme de délivrance. D'autres, moins défaitistes et plus résolus, pensent que cette fin peut être évitée par leur propre sacrifice pour une juste cause. C'est comme si Dieu était mort, que les hommes étaient responsables de leur triste sort, en courant à leur propre perte.

Ce genre de choses se passe, mais ça finira bien par s'arranger !

Si le monde apparaît tout à fait normal pour le quidam, il est en revanche objet de suspicion pour les PJ trop curieux. Complots d'état, machinations et manipulations nourrissent leur légitime paranoïa.
Dans *La Marque*, perturbé par la présence d'une usine malgré le cadre rassurant de la campagne anglaise, le professeur justicier Quatermass ne cesse de suspecter à raison les pouvoirs publics, se devant de convaincre la population d'abord rétive qu'il s'agit bien d'un centre abritant des envahisseurs de l'espace !
Le PJ refuse de rester un mannequin de paille manipulé par les autres, domestiqué par la peur, la bassesse et la servilité, aux mains d'une bureaucratie froide et tatillonne.
L'univers de Franz Kafka démontre l'action de ce pouvoir bureaucratique sur des personnages névrosés, persécutés par cette autorité, réduits à l 'état de matricules.

Tant qu'il reste esclave de sa propre culpabilité, le personnage est incapable de s'affranchir de ce carcan social si rassurant pour lui.
Edgar Poe condense également l'horreur objective dans ses écrits, où les faits mêmes sont horribles : il n'y a plus besoin d'une intervention surnaturelle ou infernale pour amener le frisson. Un ton scientifique d'une logique implacable lui permettait de dissiper les brumes et le sentiment d'irréalité, pour nous convaincre que l'horreur est présente en nous et autour de nous. Ce triomphe du raisonnement sur l'imagination est précieux pour la plupart des aventures de *Crimes*, puisqu'il est à la base de toute intrigue policière.

Un pamphlet social

Le contexte des années 1930 semble fécond pour ce genre d'aventures, où le conflit éclate entre l'individu et la société qui lui est hostile. C'est la violence des premières sociétés totalitaires (URSS, Allemagne nazie) ou la violence sociale de la Grande Dépression après la crise de 1929, quand le citoyen ne peut plus attendre de rôle protecteur de la part d'un État persécuteur ou impuissant.

Autre thème important : la contagion qui se répand insidieusement et contamine l'humanité entière.
Dans *l'Invasion des profanateurs de sépultures*, l'humanité était progressivement contaminée par ces parasites, le même processus de contagion qu'on retrouve dans les films de zombies. Dans le scénario de *Crimes* dénommé *la Fée Verte,* les morts-vivants qui fondent sur le troquet du « Rat » sont pour la plupart des ouvriers consommateurs d'absinthe, retranscrivant les peurs des bourgeois devant les « classes dangereuses » qu'ils sont censés incarner. Pour *Crimes*, on peut tout à fait utiliser les faits-divers de la Belle Époque qui semble indiquer que la violence se répand dans toute la population comme une maladie de société. La contagion du crime, encore et toujours…

AMBIANCES

Un passé sclérosé

Notre horreur objective se greffe sur des mondes décadents et corrompus, qui n'attendent qu'une révolution salvatrice pour sortir de leur décrépitude.
Imaginez les bâtiments anciens, splendides, aux façades lézardées par manque d'entretien. On parcourt les couloirs fastueux bâtis par nos ancêtres, en s'apercevant finalement que ce ne sont que des corridors sales, que le palais ne renferme qu'un trône vide sans maître ou occupé par un seigneur qui n'est plus que l'ombre de lui-même.

Ce type de décor peut prendre place au XIX[e] siècle dans la Vienne décadente, joyau culturel et architectural de l'Autriche-Hongrie, où chacun a conscience de la prochaine fin de cet empire anachronique et sclérosé sans pour autant oser lui porter le coup de grâce. Une autre horreur, celle de la guerre mondiale, le fera à leur place.

Le mal assoupi

L'horreur objective n'a pas toujours pignon sur rue ; elle s'enfouit dans les moindres recoins de notre univers, avec une prédilection pour les environnements urbains. Quand le mal est séculaire, croupissant dans les ruines d'un temple oublié, dans la terre impie d'un cimetière païen ou dans les souterrains de la ville d'en haut, il imprègne chaque fibre de ce monde où les habitants n'en ont pas ou plus conscience. Ces derniers se mettent des œillères et trouveront toujours une explication rationnelle aux disparitions relayées par la presse, à l'éclipse non prévue par les astronomes, à la multiplication des naissances monstrueuses, à cette atmosphère de violence quotidienne qui, comme toute habitude, finit par ne plus choquer.

La rue est un bon relais pour ce sentiment de « vices cachés » : outre la criminalité qui s'y développe, l'indifférence des passants, le manque de chaleur humaine, l'individualisme forcené. Ce sont ces germes qui donneront naissance aux rafles, aux révolutions et aux guerres dont nous parlons.

En attente de l'Apocalypse

Un tel monde peut prendre des allures apocalyptiques : après un âge d'or bercé par les certitudes de la science, les peuples sont ébranlés par une chute soudaine de leurs idéaux, qui sombrent aussi sûrement que le fier Titanic. Le crépuscule de cette civilisation est annoncé par des présages, des prophètes de malheur, et certains se prêtent à espérer cette apocalypse synonyme de délivrance.

D'autres, moins défaitistes et plus résolus, pensent que cette fin peut être évitée par leur propre sacrifice pour une juste cause.

C'est comme si Dieu était mort, que les hommes étaient responsables de leur triste sort, en courant à leur propre perte.

Le meneur peut donc utiliser ces thèmes « apocalyptiques » pour faire des rapprochements contre-nature entre une société en pleine déchristianisation et ce besoin de croire, d'en revenir avec des superstitions concernant la fin du monde.

Des complots, partout...

Dans tous les cas, le motif du complot revient, comme une lancinante litanie. Si le monde apparaît tout à fait normal pour le quidam, il est en revanche objet de suspicion pour les PJ trop curieux. Complots d'état, machinations et manipulations nourrissent leur légitime paranoïa. Le PJ refuse de rester un mannequin de paille manipulé par les autres, domestiqué par la peur, la bassesse et la servilité, aux mains d'une bureaucratie froide et tatillonne.

Convention 31 : la vérité est dure à avaler

Chaque fois qu'un PJ tente de convaincre un de ses proches que la menace est bien réelle, il doit faire un jet de social [société] ou mental [intrigues] pour le convaincre. Le PJ est considéré comme spécialiste (seuil à 7) si le PNJ fait partie de sa famille ou de ses contacts.

Pour recréer cette atmosphère de paranoïa, ces tests se font derrière l'écran du meneur, qui est le seul à en donner les résultats.

En cas d'échec critique, le meneur doit songer à inclure une scène où le PJ et son équipe a été dénoncé par cette personne (et normalement, sans savoir qui) et doit faire face aux adversaires qui veulent le(s) mettre hors d'état de nuire.

Convention 32 : Hard boiled

Dans l'univers des polars noirs, on retrouve toute une galerie de héros et d'anti-héros qui ont la peau dure.
Dure pour avoir encaissé de nombreuses blessures, sans pour autant avoir rendu les armes.

Les personnages *hard boiled* sont particulièrement résistants, car la vie ne leur a laissé aucun répit. Cette aptitude peu commune se retrouve aussi bien psychologiquement que physiquement.

Pour représenter cela, ces personnages ne subissent pas les effets de la fatigue. Ils peuvent également surmonter les effets de la fatigue en dépensant des points de névrose pour en annuler les effets (sur la base de 1 point de névrose contre 1 point de fatigue).

De même, pour les blessures, un tel personnage ne meurt qu'à partir de -5 en potentiel physique. Jusque-là, il conservera toujours un point de potentiel physique, représentant ses efforts désespérés pour se raccrocher à la vie, son refus catégorique de capituler devant l'ennemi.

S'il entre dans un état de folie (suite à l'atteinte du seuil de névrose, ou à un test psychotique raté), il annule tous les effets des fatigues, épuisements et blessures.

Vous avez alors bâti un PJ quasi invulnérable, mais sujet à de rapides troubles psychiatriques. Les cellules des prisons et des asiles regorgent de tels patients…

Bien entendu, le meneur devra augmenter le niveau de difficulté du jeu, en introduisant des adversaires bien plus dangereux et une opposition plus forte par rapport à d'habitude.

CONSEILS POUR APPLIQUER LES RÈGLES

Le fantastique est l'hésitation prolongée entre une explication naturelle et une autre, surnaturelle, concernant les événements. Rien d'autre qu'un jeu sur cette limite, naturel et surnaturel.

Tzvetan Todorov

Personnages recommandés

Des créatures comme les loup-garous, les mutants, les vampires, les zombies peuvent très bien garnir ce bestiaire. Ces monstres doivent se confondre avec leur environnement.
Le loup-garou prendra les traits d'un ouvrier revêche et mal dégrossi, le vampire sera un baron d'industrie très ambitieux, le mutant sera issu des classes criminelles.
Cela compliquera la tâche des PJ lancés à leur poursuite et les mettra face à un curieux dilemme : ces créatures ne seraient-elles pas encore humaines ?

États psychologiques et passions recommandées

- **Inclinaisons :** paranoïaque (le PJ verra le mal partout et persévérera malgré les dissimulations des faits), schizoïde (si votre univers prend des accents de fin du monde, vous placerez ainsi, pendant les folies, des présages, des scènes oniriques), borderline (complique la tâche de héros qui sont écrasés par leur société : pourront-ils se permettre une rébellion, alors qu'ils doivent être broyés par le système ?).
- **Folies comme l'idéalisme, misanthropie, mégalomanie :** les personnages ne doivent pas rester longtemps neutres vis-à-vis des horreurs qui les entourent. Ces folies sont encouragées pour qu'ils s'impliquent dans l'univers qu'ils décrient.
- **Pyromanie, sadisme, toxicomanie et soupapes psychotiques :** le recours à ces expédients leur permet de conserver leur équilibre. Il est question pour les personnages d'évacuer leurs frustrations et de ne pas craquer.
- **Passions :** ruine et ordre (pour les mêmes raisons d'implication des PJ dans leur monde).
- **Déchéances :** *destruction de l'âme, surhomme, Cassandre, cauchemar fondamental, égrégore.*

Convention 33 : se rebeller

Tous les héros n'ont pas la force de caractère de s'extraire du troupeau des moutons de Panurge. Certes, il est facile de dire, quand on est joueur, que son héros en « a marre » et qu'il souhaite « sortir du système ». Plus facile à dire qu'à faire…
Aussi, pour représenter cette montée en puissance du sentiment de révolte, on peut opter pour la règle suivante : il faut attendre que le héros franchisse son seuil de névrose et prenne sa première « folie » pour qu'il puisse sortir du cadre et mener sa vie comme il le souhaite.
Il faut donc compter sur une accumulation de névroses, conséquences logiques de frustrations, de petites révoltes intérieures rapidement étouffées, pour que la rupture se fasse.
De plus, cette rupture n'ayant pas forcément lieu au même moment dans l'équipe, la situation génère des débats, des oppositions entre les PJ, les uns tentant de raisonner les autres, les autres tentant de pousser les uns à la rébellion…

Convention 34 : La chaîne de témoignage

Un des ressorts utilisés par Poe et Lovecraft est de procéder à des enchaînements narratifs, du style « j'ai vu un homme qui me dit qu'un autre personnage avait entendu que quelqu'un aimait dire que… ».
Le mystère reste bien caché, on doute même de sa véracité.
Cela attise la curiosité des joueurs : le but du PJ est alors de remonter le fil des témoignages pour aboutir à cette vérité cachée, à cet indicible. C'est une odyssée progressive dans ce monde terrifiant, qui ébranle au fur et à mesure les certitudes du personnage : bonjour les déséquilibres mentaux…

PASSERELLES VERS D'AUTRES GENRES

Les thrillers s'accommodent bien d'un saupoudrage d'horreur sadique : les climax montrent alors l'inhumanité totale des « vilains » qui organisent des assassinats à grande échelle, font couler le sang en abondance. Le frisson (*the thrill*) change alors de nature et peut se muer en orgie gore.

Crimes sans fantastique

Ce genre est du pain béni pour tous ceux qui souhaitent jouer à *Crimes* sans une once de fantastique.

C'était également possible dans le genre survival.
En effet, l'horreur étant distillée par la réalité même de l'univers, il n'y a aucun échappatoire pour vos héros, qui ne pourront prétendre être le jouet de forces occultes, inconnues, ou celui de leurs visions d'esprits malades ou abusés.

Le genre gothique s'appuyait sur son bestiaire et ses situations délicieusement exagérées pour nous montrer des vices et des réalités de l'âme humaine incarnées : la sensualité, le désir de dépasser Dieu, l'angoisse de la mort, le tribut du passé…

Le genre objectif fait le chemin inverse : d'une situation très réaliste, on en vient à rechercher le patronage de Dieu, le sein de Marie, on retourne à d'antiques superstitions pour s'affranchir d'une réalité sordide, où le pouvoir broie les personnes, où la poésie n'est nulle part. Sur le champ de bataille, un voile de brume offre des

rêves fantomatiques aux poilus harassés, le fantastique se glisse dans les flaques d'eau, dans les moments de quiétude entre deux éclairs d'artillerie déchirant les cieux.

Faire entrer le diable en scène

Nous avons décrit l'horreur objective sous l'angle d'un univers déserté par Dieu, sans le moindre espoir. Seule un égrégore, un ensemble d'idées morbides et décadentes, semble inspirer l'humanité. Le diable a donc un rôle à jouer ici, pour peu que vous réactualisiez son concept (voir la galerie d'antagonistes). Faites le revenir sur terre pour régner sur ce monde sans humanité, sous le masque d'un politicien aussi populaire que démagogue, par exemple. Grâce à lui, la société de votre horreur objective peut se transformer en un véritable enfer sur Terre ou, au mieux, un Purgatoire où chacun est obligé d'expier ses fautes passées.

Mêler l'horreur objective à l'horreur gothique

Ici, l'horreur n'est plus la responsabilité d'un seul individu (un savant fou, une créature, un vampire...), mais d'un environnement dont il n'est que l'exécutant. Le « méchant » l'est parce que la société l'est également, et il n'est que sa marionnette. Ou bien alors, en inversant la donne, l'environnement du héros incarne l'émanation maléfique du héros, mais de manière pragmatique et concrète : votre vampire pourrait utiliser de véritables camps de concentration pour parquer son « bétail » humain. C'est une bonne manière de prolonger une aventure gothique, en mettant en cause non plus la fleur vénéneuse, mais le terreau qui l'a vu grandir.

Mêler l'horreur objective à l'horreur onirique

Si l'horreur objective est une réalité, rien ne vous oblige à la présenter de manière réaliste. Vous pouvez décrire votre monde à travers un voile flou et mouvant, selon la perception de vos personnages, comme s'ils étaient sous l'effet d'une drogue aux effets psychédéliques. Là encore, nous ne sommes pas loin de la logique expressionniste, mais selon les codes de l'onirisme (univers enfantin et naïf). Les héros, victimes de leur environnement aliénant, perdent le contact avec la réalité et le perçoivent de façon glaçante et schizophrène. Ainsi, ils ne sont plus tout à fait sûrs que leurs supputations soient bien fondées : un moyen de plus pour brouiller les pistes, souvent utilisé dans les romans troublants de Ramsey Campbell.

Quelques références

- La tétralogie des *Zombies* de Romero. L'invasion progressive des morts revenus à la vie, et de l'humanité qui tente de leur survivre. Le propos évolue rapidement vers la satire sociale (société de consommation dans *Zombies*, dérives sécuritaires dans *Dawn of the Dead*). L'invasion des zombies met en lumière la corruption et la bêtise des hommes, surtout qu'au fil des épisodes, certains morts-vivants se voient affublés de caractères humains.
- *Vampires* de John Carpenter (1998). Pour l'affrontement entre chasseurs et prédateurs, sans concession et sans le côté chic des suceurs de sang de la Hammer.
- *Angel heart* d'Alan Parker (1987) Pour son ambiance poisseuse de New York à la Nouvelle Orléans, pour une figure diabolique très originale, tout en respectant les codes du film noir...
- *Dark city*, *Equilibrium*, *Brazil*. Des films dans des univers d'anticipation ou urbains très noirs, avec des réflexions poussées sur la nature humaine, au diapason donc de notre thème d'horreur objective, générée par la société humaine.
- *Elephant Man* de David Lynch et *Freaks, la monstrueuse parade* de Tod Browning : pour les monstres humains.
- *L'aliéniste* et *L'ange des ténèbres* de Caleb Carr. Cité ici car il parle des prémisses de l'aliénisme et des techniques d'enquête, en traquant des meurtriers en série pour le moins complexes. Pas de surnaturel mais une horreur distillée par la réalité bien morbide, un excellent dérivatif aux nombreuses oeuvres sur Jack l'éventreur.
- *The Brave* (*Rafael, derniers jours*) de Gregory McDonald

Le contexte Paris

Chapitre 3

Les secrets de la Ville Lumière

Un double mystère envahit la ville moderne. Sur Paris, ville de la pensée et des crimes, des grands idéaux et des vices affreux, balayée par le vent des révolutions, le ciel s'épaissit comme dans l'attente d'un cataclysme et l'ombre de la destruction pèse sur la cité.

Giovanni Macchia,
***Paris en ruines,* 1988**

Les enjeux des dossiers
Version Meneur

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

Les dossiers qui vont suivre reprennent la structure inhérente au *Manuel de l'Enquêteur*. Les dessous des dossiers vous donnent des pistes pour exploiter les affaires qui n'étaient que prémisses jetées en pâture à la curiosité des joueurs.
Chaque groupe comporte désormais des membres secrets que les PJ découvriront au fur et à mesure que leur loyauté avec ces derniers ou avec le groupe augmentera, en découvrant leurs nombreux secrets.
Les PNJ et les Factions ont des rôles indicatifs qui orientent sur la façon de les utiliser. Ces rôles sont décrits p.269.
Des intrigues démontrent enfin de quelles façons le groupe ou le PJ sont impliqués dans la grande comédie que nous avons développée pour *Crimes*.
Enfin, des secrets sont révélés avec un niveau de loyauté indicatif, nécessaire pour les découvrir. Ce sont souvent des clés pour résoudre certains mystères, certaines affaires présentées ailleurs.
Plusieurs PNJ ou factions n'étaient pas décrites dans le *Manuel de l'Enquêteur* et le sont ici. La raison ? Elle est simple : leur existence n'est pas connue du public, ni même d'enquêteurs aussi chevronnés que nos PJ. Elle sera révélée au cours d'enquêtes ou par l'acquisition des secrets dont nous venons de parler.

LE CAS PARTICULIER DES FACTIONS

Vous ne sauriez imaginer combien de drames oubliés dans cette ville de douleur ! Combien d'horribles et de belles choses. L'imagination n'atteindra jamais au vrai qui s'y cache et que personne ne peut aller découvrir ; il faut descendre trop bas pour trouver ces admirables scènes ou tragiques ou comiques, chefs-d'œuvre enfantés par le hasard…
Honoré de Balzac, *Facino Cane*, 1836

Les factions sont les sociétés secrètes du monde de *Crimes*. À l'inverse des grandes organisations telles que les partis politiques, l'armée, l'Église ou la pègre, elles sont inconnues du grand public, mais vous vous apercevrez rapidement qu'elles possèdent tout autant d'influence, sinon plus, que les organisations officielles. Les factions constituent un monde à part, dissimulé sous le voile d'illusions de la « Belle Époque », un voile que les PJ de *Crimes* sont invités à déchirer peu à peu.

Chaque faction possède un objectif clairement défini, qu'il soit perçu comme une ambition ou une mission. Toutes leurs ressources sont mises à contribution pour atteindre ce but. Mais cet objectif entre souvent en contradiction avec ceux d'autres individus, d'autres institutions ou d'autres factions, créant ainsi une guerre de l'ombre, dont, parfois, même les participants ignorent la véritable portée.

Dans la suite de ce supplément, vous découvrirez les PNJ importants du Paris de 1900 à travers des dossiers de police, dont beaucoup sont membres des factions présentées dans ce chapitre. Ces sociétés secrètes sont donc une grille de lecture, ajoutant une couche de mystère et de faux-semblant supplémentaires aux personnages décrits. Mais, pour autant, on ne saurait réduire un personnage à son appartenance à telle ou telle société secrète. Cette adhésion est souvent plus nuancée qu'il n'y paraît, et il se pourrait même que vous croisiez quelques agents doubles formant des ponts improbables entre les sociétés secrètes. Les liens entre les factions et leurs membres ne sont pas indissolubles, la trahison ou la rupture

Chronologie pour le meneur

Au-delà de notre première chronologie très officielle qui se cantonne à l'usage des joueurs, nous souhaitions en donner une seconde à l'usage du meneur de jeu. Loin des faits officiels, elle fourmille d'idées d'affaires, d'enquêtes et d'intrigues. Nous nous limitons aux années 1900-1901 pour que vous puissiez construire vos propres évènements « off » dans le contexte de la plupart des scénarios parus à ce jour.

JANVIER 1900

Lundi 1er : La Haute Cour continue d'instruire l'affaire du complot contre la République ourdi par MM. Déroulède, Habert, Buffet et le président de la Ligue antisémite, M. Guérin. De nombreux manifestants ont prévu de soutenir leurs leaders dans les jardins du Luxembourg. Le verdict est attendu pour le 4.
Samedi 6 : Rupture d'un échafaudage sur le chantier de l'Exposition, provoquant la chute de 5 ouvriers d'une hauteur de vingt mètres. Négligence, fatalité ou sabotage ?
Samedi 20 : Un bal masqué est donné à l'Opéra Garnier.
Lundi 22 : Procès de la congrégation religieuse des Assomptionnistes qui ont bravé l'arrêté d'expulsion. Leur aura, leur influence via le journal *La Croix* et leur verve devraient amener le tribunal, méfiant, à dissoudre leur congrégation.

FÉVRIER 1900

Samedi 3 : Un bal est donné à l'Élysée par le président. Les 3 000 invités ont été triés sur le volet.
Jeudi 8 : Alerte des médecins contre la grippe épidémique nommée influenza. Le thermomètre ne cesse de tomber sous le zéro.
Dimanche 11 : Le gratin des socialistes parisiens accompagne la dépouille de Pierre Lavrov – éminent réformateur socialiste russe – au cimetière Montparnasse, ce qui occasionne quelques échauffourées avec leurs opposants et la maréchaussée.
Dimanche 25 : Dimanche gras à La Villette ; on y promène fièrement le bœuf élu au concours des bêtes grasses.

MARS 1900

Jeudi 8 : Incendie à la Comédie-Française en raison de l'explosion des chaudières. Quelques vols ont été signalés pendant la panique. Une jeune actrice a trouvé la mort dans les flammes.
Mardi 20 : On vend les armes de Jules Guérin, un des acolytes de Paul Déroulède, qui avait tenu 40 jours calfeutré dans son imprimerie - L'Antijuif, rue de Chabrol - en refusant de se rendre. Les antisémites notoires sont évidemment présents.

sont le plus souvent possibles. Souvenez-vous qu'une faction est définie par les membres qui la caractérisent, et non l'inverse.

Les factions sont avant tout un outil pour bâtir vos propres intrigues. Chacune d'entre elles peut faire l'objet d'un scénario ou d'une campagne complète, menant de la découverte de son existence par les PJ à l'affrontement final, forcément épique. La plupart d'entre elles, de par leurs buts ou les moyens qu'elles emploient, constituent des adversaires tout désignés pour un groupe d'enquêteurs aguerris. Mais il se pourrait également que ceux-ci décident de s'allier avec l'une d'entre elles, pour combattre, par exemple, une autre faction. Les ressources qu'une telle entente procurerait seraient inestimables, mais la contrepartie risque d'être tout aussi exorbitante… À ce titre, les factions peuvent apparaître dans la liste des contacts de vos personnages joueurs. Ce contact est bilatéral, la société secrète pouvant appeler les PJ en cas de coup dur.

Enfin, vous pourriez être tenté d'utiliser une de ces factions comme cadre pour votre campagne, en la faisant intégrer à vos PJ. Même si ce n'est pas la fonction première de ces sociétés secrètes, c'est évidemment possible, les Observateurs constituant, par exemple, un bon prétexte pour créer un groupe de personnages enquêtant sur les phénomènes étranges. Pour d'autres factions, il faudra tenir compte de leur nature plus ambiguë, ce qui pourrait donner lieu à des dilemmes moraux des plus intéressants.

En résumé, le recours aux factions est une liberté supplémentaire pour le MJ qui dispose ainsi de nouvelles pièces sur l'échiquier parisien. À noter que celles que nous vous proposons ne sont pas exhaustives et qu'il vous est tout à fait possible de créer les vôtres !

AVRIL 1900

Dimanche 1er : Réformes policières entrant en vigueur : un revolver par homme, brigade fluviale et équipements divers grâce au bon préfet Lépine. On redoute les bavures.
Lundi 16 : Alors que le Tout-Paris se précipite pour visiter l'Exposition presque achevée, un dîner à l'Élysée rassemble 260 convives, français et étrangers, concernés par l'Exposition. On attend demain la remise de la carte de France en pierres précieuses par l'ambassadeur de Russie.
Jeudi 19 : Des panneaux de bois recueillent les professions de foi des candidats aux élections municipales. Les partisans de chaque camp se réservent les meilleurs emplacements, non sans se déchirer.
Mercredi 25 : La grève des blanchisseuses de Boulogne inquiète grandement les restaurateurs qui en sont tributaires.

MAI 1900

Jeudi 3 : Sous la pression des médecins, interdiction par le général Gallifet de l'alcool fort dans les cantines militaires. On s'attend à du trafic de la part des soldats mécontents de perdre leur goutte.
Mardi 6 : Élections municipales qui augurent d'un triomphe des élus nationalistes. Des bagarres ont lieu sur les boulevards.
Samedi 12 : Enlèvement de la comtesse de Martel, égérie nationaliste, qui parvient à s'échapper à la manière d'un monte-en-l'air. En dépit de son témoignage, on ne parvient pas à localiser cette maison située dans la banlieue sud.
Lundi 14 : Rendez-vous pour le début des Jeux Olympiques avec les épreuves d'escrime.
Lundi 28 : Une éclipse partielle de soleil a lieu entre 15 h 00 et 17 h 00, prélude à une journée orageuse à la Chambre où l'on se demande si l'on reprendra l'affaire Dreyfus après l'Exposition.

JUIN 1900

Samedi 2 : Alors que les députés se déchirent encore, la Fête des fleurs du Bois de Boulogne a lieu sous la pluie. Un concours d'équipages automobiles fleuris a tout de même lieu.
Jeudi 7 : Arrivée du roi de Suède et de Norvège, Oscar II, à la gare du Nord. Il est en villégiature dans le palais des Souverains sous bonne garde de l'armée française.
Dimanche 10 : Le gratin de la politique est aux abois au Grand Prix de Paris à Longchamp, pour assister à la victoire de la jument Semendria.
Samedi 16 : Accident de tramway avenue du Trocadéro, après que les freins aient lâché. Une victime. Le soir, salle Wagram, un banquet nationaliste détonne par la fureur de ses participants.
Samedi 23 : Inauguration du dôme du Sacré-Cœur par l'archevêque. Les travaux prennent du retard, mais les catholiques ne manquent pas cette occasion de communier.
Jeudi 28 : Ouverture de la ligne Paris-Londres assurée par des bateaux à vapeur en à peine 72 heures.

JUILLET 1900

Lundi 2 : Dernière inauguration à l'Exposition avec le pavillon du Guatemala. On prépare activement la grande fête coloniale prévue mercredi au Trocadéro.
Vendredi 6 : Des délégués Boers arrivent à Paris pour sensibiliser l'opinion à leur guerre contre les Anglais. Ils sont reçus avec beaucoup d'enthousiasme, mais avec le mépris de la colonie anglaise de Paris.
Samedi 14 : On approche les 30 degrés pour la fête nationale. Pèlerinages place de la Concorde pour les Alsaciens et la Ligue des Patriotes. On acclame ici Loubet, là l'armée, ailleurs Déroulède. Distribution de pain aux pauvres, et entrées gratuites le matin dans tous les opéras. Des illuminations prolongent ces festivités tard dans la nuit.
Samedi 20 : Une canicule inédite avec une température de 37,7° : les rues et l'Exposition sont désertées et on envisage des coupures d'eau. L'Académie de médecine s'insurge contre les risques hygiéniques d'une telle mesure.
Dimanche 30 : Une étrange journée depuis l'annonce de l'assassinat d'Humbert Ier d'Italie. Le shah de Perse se méfie, l'ambiance parmi les officiels est des plus moroses.

AOÛT 1900

Jeudi 2 : Attentat contre le shah de Perse par un pâtissier anarchiste du nom de François Salsou. Le shah détourne son bras, le pistolet était de toute façon enrayé.
Samedi 4 : Grève des cochers de fiacre contre leurs compagnies et les surveillances policières dont ils font l'objet. Après 25 jours, ils sont contraints d'abandonner.
Vendredi 10 : Pour détendre l'atmosphère, magnifiques fêtes vénitiennes sur la Seine, relayant une énorme garden-party à l'Élysée, la veille du départ du shah.

SEPTEMBRE 1900

Dimanche 2 : Exposition hippique internationale avec les chevaux des haras royaux de Hongrie. Le gotha s'était déplacé pour cette occasion unique.
Samedi 22 : 22 000 maires ont accepté l'invitation au banquet de la République sur la terrasse des Tuileries. Un menu gastronomique et trente mille bouteilles sont prêts à les accueillir, avant que les survivants ne se ruent dans le dédale de l'Exposition. Pendant ce temps, un congrès socialiste international a lieu à Paris même. Il s'achèvera par un pèlerinage devant le mur des fédérés le vendredi 28.

Lundi 24 : Le prince du Cambodge, contre l'avis de son père, remet au gouvernement un pamphlet sur la colonisation française puis s'enfuit pour la Belgique pour éviter les représailles.

OCTOBRE 1900

Mardi 16 : Fête des vendanges au Champ de Mars, sous le patronage des farandoliers d'Arles.
Dimanche 28 : Clôture des Jeux Olympiques, dans une indifférence quasi générale.

NOVEMBRE 1900

Jeudi 1er : Un très beau temps (19°) pour accompagner la ruée des parisiens auprès de leurs défunts dans les cimetières.
Dimanche 11 : Grand gala à l'Opéra pour le Tout-Paris officiel et mondain, sur les airs des danses de jadis et de naguère. L'heure est au bilan de l'Exposition, qui s'annonce comme un brillant succès mais qui ferme ses portes le lendemain.
Mardi 13 : Des lois sont projetées pour lutter contre l'alcoolisme, responsable selon les médecins de tuberculose aggravée, de dégénérescence et de criminalité.
Samedi 24 : Visite officielle du président des Boers, Paul Krüger, accueilli par une foule considérable gare de Lyon. Il pourra séjourner hôtel Scribe. Après sa visite à l'Élysée, il parcourt les restes de l'Exposition avec le préfet Lépine.
Vendredi 30 : L'évènement passe presque inaperçu pour ceux qui ne le connaissaient pas : Oscar Wilde n'est plus.

DÉCEMBRE 1900

Mardi 4 : Un homme blond aux yeux bruns, coupé en morceaux, est retrouvé faubourg Saint-Denis. Bertillon tente de reconstituer son identité, sans succès.
Mercredi 12 : Incidents au Kremlin-Bicêtre où le maire a interdit le port de la soutane aux prêtres.
Jeudi 13 : Lépine annonce la mise en place d'une brigade spéciale de police de 80 hommes des plus vigoureux, pour s'occuper des rebuts attirés par l'Exposition et qui n'ont toujours pas quitté la capitale.
Vendredi 28 : Loi controversée sur l'amnistie pour les délits de presse, les contraventions et les condamnations dans le cadre de l'affaire Dreyfus.

JANVIER 1901

Mercredi 2 : L'octroi sur l'alcool est aboli. Le litre de vin baisse de 0,10 fr, le général André ordonne que des conférences soient données sur les méfaits de l'alcoolisme.
Samedi 12 : Bal masqué à l'Opéra, commençant à minuit. Défilé napoléonien de l'opérette Mlle George, de nombreux nostalgiques bonapartistes sont à prévoir pour rompre l'ennui qu'on prête à ce genre de soirées ?
Lundi 14 : Dans la perspective d'une loi sur les associations, débats houleux à la Chambre sur les richesses des congrégations et l'ingérence du Vatican dans les affaires intérieures françaises. Des pétitions sont organisées par les religieux.
Dimanche 20 : Robert de Rothschild, enfin majeur, répond au défi du comte de Lubersac, antisémite qui avait « *recherché en vain son nom dans les actes de baptême* » en fustigeant ses origines juives. Lubersac est blessé au bras à la quinzième reprise ; les adversaires se quittent en se serrant la main.
Mardi 22 : Paris prend officiellement le deuil après la mort de l'impératrice Victoria.
Mercredi 23 : Marthe Francillon est la 1re femme interne des hôpitaux de Paris, attisant le ressentiment des nombreux machistes que compte la profession.
Jeudi 31 : Décret abolissant les peines corporelles dans l'armée et la marine.

FÉVRIER 1901

Vendredi 1er février : Le premier numéro de *Femina*, luxueux bi-mensuel de la mode et des activités féminines, devient la proie des quolibets des messieurs atterrés par tant d'audace.
Du lundi 4 au vendredi 15 : Grève des tailleurs pour dames réclamant un salaire de 6 fr par jour. Le personnel ira jusqu'à se réunir à la Bourse du travail et contraindre les autorités à surveiller les immeubles des maisons non touchées. Sans avoir eu gain de cause, ils reprennent le travail le lundi 25.
Mardi 19 : Poursuite des travaux de démontage de l'Exposition Universelle, au cours desquels la statue La Parisienne tombe et se brise en miettes.

MARS 1901

Lundi 4 au mercredi 6 : Exposition du bijou offert par 54 000 femmes françaises à l'épouse du général boer Kronje, tous deux détenus à Sainte Hélène. Ce pectoral d'or mesure 10 cm de haut, 13 de large.
Lundi 4 : Déchéance prononcée à l'encontre de Déroulède et de Habert, à la suite de leur tentative de coup d'État. Firmin Faure tente de les soutenir et se voit expulsé manu militari de la Chambre.
Vendredi 8 : Louis Dausset est le président du conseil municipal. De tendance nationaliste, il s'entretient derechef avec le président Loubet, afin de «normaliser» leurs relations. L'affaire s'envenime, surtout que Déroulède, de son refuge à St-Sébastien, dénonce les royalistes qui devaient lui fournir un appui.
Dimanche 24 : Recensement de la population ; des renseignements sur la famille, le niveau d'instruction et la pratique du français sont demandés. 2 657 335 parisiens seront alors démarchés et fichés.

AVRIL 1901

Mardi 2 : Paul Doumer, gouverneur d'Indochine, vient vanter la colonie qu'il administre lors d'un banquet à l'hôtel Continental.
Dimanche 7 : Course automobile Paris Roubaix. Pour écouler les stocks invendus, on impose l'alcool dénaturé comme carburant.
Dimanche 14 : Les officiers de l'octroi, surnommé affectueusement gabelous, doivent abandonner leurs sabres au magasin de l'octroi, place de l'Hôtel-de-ville.

MAI 1901

À la Sorbonne, Émile Gentil et les capitaines Joalland et Meynier viennent exposer au beau monde leurs missions pacificatrices au Tchad, parties de l'Algérie, du Niger et du Congo.
Mercredi 15 : Le comte Lur-Saluces faisait partie des conjurés avec Déroulède. Il revient en France pour se faire juger, sans avoir été capturé pendant la bonne semaine qu'il passa à son domicile. Tollé pour les autorités.
Vendredi 24 : Remous au *Figaro* en proie à des divergences entre actionnaires et directeur. Le concurrent Le Matin dénonce un journal aux mains des «allemands».
Jeudi 30 : Ranavalo, la souveraine dépossédée de Madagascar, est en visite officielle à Paris. Le gouvernement met à sa disposition un cinq pièces avenue d'Iéna, contre sa promesse de ne pas faire d'esclandre. En effet, son royaume est devenu une possession française…

JUIN 1901

Jeudi 6 : La presse s'empare de l'histoire du cocher tatoué, un antidreyfusard qui s'est fait dessiner devant, Dreyfus devant le conseil de guerre et derrière, sa dégradation. Sur les bras et les jambes, les généraux qui contribuèrent à faire tomber l'officier juif.
Samedi 8 et dimanche 9 : Étalage d'un luxe inouï lors de la fête des Fleurs et du steeple-chase d'Auteuil. Outre les présidents, ministres et corps diplomatique, on reconnaît des fort belles femmes comme Wanda de Boncza, Émilienne d'Alençon ou Cléo de Mérode.
Vendredi 14 : Semble-t-il en raison d'une imprudence, explosion à la manufacture de munitions d'Issy-les-Moulineaux.
Lundi 24 : Une ambassade marocaine conduite par Abd-el-Krim vient rassurer Loubet des bonnes intentions du sultan après quelques incidents frontières et le meurtre d'un français en Afrique.

JUILLET 1901

Lundi 1er : Interpellation à la Chambre sur les atrocités qui auraient été commises en Chine. Le ministre de la marine Lanessan rassure Marcel Sembat en disant qu'une enquête a été faite et a « *démontré l'action civilisatrice du corps expéditionnaire français* ».
Mardi 2 : Loi sur les associations, demandant notamment aux congrégations de se déclarer sous trois mois avec l'état de leurs biens et de leurs ressources.
Lundi 8 : Échauffourées au conseil municipal entre les nationalistes qui conspuent l'usage du drapeau rouge à la Bourse du Travail et les socialistes qui réagissent. Évain, qui asséna : « *je ne veux pas que le drapeau national soit insulté par des c… comme vous* » fut violemment giflé. On se bat à coups de porteplumes et de règles.
Dimanche 14 : Grâce présidentielle pour 624 cochers chauffards et Jules Guérin, complice de Déroulède, qui est désormais banni à vie.
Mardi 23 : Un nouveau Club des Jacobins s'ouvre pour une censure morale et politique conforme à l'esprit révolutionnaire. Première victime : Jaurès, qui a donné la communion à sa fille !

AOÛT 1901

Jeudi 15 : Banquets bonapartistes et impérialistes à l'occasion de la naissance de Napoléon.
Mardi 20 : Annonce de l'arrivée prochaine de Nicolas II à Paris, qui n'est guère venu depuis 1896.

SEPTEMBRE 1901

Mercredi 18 : Paris est pavoisé aux couleurs franco-russes. On attend avec impatience l'arrivée du potentat.
Mercredi 25 : Laurent Tailhade tonne contre l' « *escroc impérial de toutes les Russies* » dans son pamphlet *Le Libertaire*. Il écope d'un an de prison et 1 000 fr d'amende, pour avoir incité à l'assassinat de Nicolas.

OCTOBRE 1901

Jeudi 3 : Expiration du délai de rigueur pour que les congrégations puissent demander l'autorisation législative d'exercer. Les quatre cinquièmes jouent le jeu, pas les bénédictins, jésuites, assomptionnistes, carmélites, ursulines et autres chartreux…

NOVEMBRE 1901

Mardi 5 : Effondrement de la voûte du métropolitain en construction à Clichy. Les vieux parisiens disent que ceux qui souhaitent savoir à quoi ressemblait le Paris de la Commune n'ont qu'à « regarder à quoi ressemblent les rues du Paris d'aujourd'hui ».
Samedi 30 : 1re représentation du cirque Barnum and Bailey, installé jusque mars 1902 à la Galerie des Machines. On attend avec impatience son exhibition de phénomènes humains !

La Guerre des Polices

Les dessous des dossiers

La guerre des chefs

Ceux qui ont déjà lu le portrait de Ferdinand de Grayssac ont en mémoire le cynisme du personnage. Ils ne seront donc pas étonnés d'apprendre que le nouveau chef de la Sûreté emploie effectivement des repris de justice à son service, dont certains uniquement dans le but de « casser du sergent ou du gardien de la paix ». Pour les payer, M. de Grayssac se sert allègrement dans les caisses du bureau des recouvrements des amendes. Une seule personne semble en mesure de découvrir le pot aux roses : J.K. Huysmans, ancien sous-chef du bureau politique de la direction de la Sûreté générale de 1887 à son départ à la retraite en 1898. Son appartenance à la faction des Observateurs pourrait d'ailleurs lui servir...

Événements

8 mars 1900 : incendie à la Comédie Française : le feu a pris lors de l'explosion des chaudières du calorifère : les flammes se sont répandues simultanément sur la scène. Les comédiens et autres personnels se sont enfuis rapidement, on sauve le vendeur de programme coincé au premier étage en plaçant une échelle sur l'impériale d'un bus. Seule victime, Jane Henriot qui ne put se résoudre à franchir la muraille de fumée que brava son habilleuse. L'infortunée interprète de Zaïre, âgée de 21 ans, voit sa carrière brusquement stoppée. Déjà des vols, on retrouve un prétendu sauveur avenue de l'Opéra avec un fragment du maxillaire de Molière.

1 avril 1900 : réforme dans la police : tous les agents auront à leur disposition un revolver modèle 1874, alors qu'auparavant, il y en avait un pour trois hommes. Une brigade fluviale est créée pour l'Exposition Universelle dont les hommes posséderont bâton noir flottant (faisant office de bouée), corde et tout le nécessaire de sauvetage. 9100 agents parcourent désormais les rues de Paris. Avis aux malfaiteurs.

4 décembre 1900 : un homme coupé en morceaux est découvert partie 205, faubourg de Saint-Denis, rue des Plâtrières. Bertillon a tenté une reconstitution de son corps, certes difficile, et l'a exposé à la Morgue. Mais le succès le fuit : personne ne réclama ce jeune homme blond aux yeux bruns.

16 octobre 1902 : fait divers : le domestique d'un dentiste est assassiné. Bertillon et son service découvre le meurtrier grâce aux empreintes digitales. Bertillon va même jusqu'à engager 1000 francs en pariant sur le fait qu'il ne pouvait se tromper. Le meurtrier lui évite cette dépense en avouant son forfait.

15 juillet 1902 : conférence internationale contre la traite des blanches, sous la direction du sénateur Bérenger. Ce phénomène méconnu est pourtant largement répandu, piégeant de nombreuses femmes qui répondent à des annonces exotiques (danseuses pour l'Afrique du Sud, matrones pour le Brésil…).

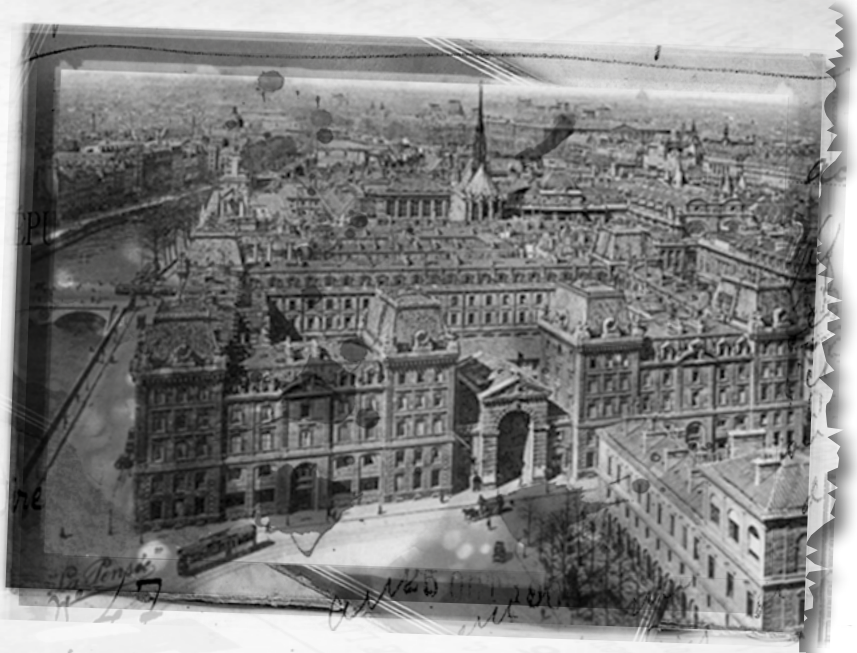
27 décembre 1902 : le Bal du Moulin Rouge ferme ses portes, victime de la lassitude du public et de la retraite de ses anciennes étoiles. Les policiers et enquêteurs pleurent la perte de cette pépinière d'indics renseignés sur tous les milieux criminels, des plus indigents aux plus sélects.

3 mars 1903 : le Moulin Rouge renait de ses cendres mais en amorçant une métamorphose en music-hall restaurant.

29 octobre 1903 : grève à la Bourse du Travail. Heurts entre syndicalistes et agents de police, faisant de leur côté 33 blessés dont 7 grièvement. L'après-midi, Lépine fait encercler le bâtiment, charger ses troupes sabre au clair dans la salle des séances. Le préfet récolte un

La préfecture de police

Membres secrets : aucun
Ennemis : Hydre ; Surineurs ; Winship's band
Rôles : Concurrent ; Informateur ; Patron ; Protecteur
La préfecture de police concentre tous les services propres à employer, épauler ou concurrencer vos PJ. De même, avec l'appui explicite de Lépine, elle peut faire aisément pencher la balance en recourant aux fonctionnaires de police qui sont sous son giron.
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Dégénérescences ; Derrière le masque de Klein ; Dieu est parmi nous ; Duels à l'épée ; Fantômes d'Alfort ; La Bête des égouts ; L'affaire Lucille Andrews ; Le gardien du Petzl ; Les emprunts russes ; Meurtre de la rue Chaptal ; Momies imports ; Nettoyage dans la pègre ; Perversions ; Prolifération de monstres ; Qui a tué Faure ? ; Qui veut la peau du tsar ? ; Suicides impromptus ; Sus à Dreyfus ; Trafics des morts.



blâme pour cette attitude fort cavalière, même s'il put être échauffé par l'accueil très chaud que lui avaient réservé les ouvriers les plus décidés.
13 mars 1904 : nouvelle attaque de dompteuse à Paris. Il y a quelques jours, la Goulue, ancienne vedette du Moulin Rouge, avait du tuer un couguar qui s'était attaqué à son mari. La dompteuse par amour appâte la clientèle avec son célèbre « *Approchez messieurs-dames ; venez voir comment on se fait boulotter pour deux sous* ».
15 mars 1904 : à la Chambre des députés, Marcel Sembat demande la révocation du préfet de police Lépine pour ses agissements lors du 29 octobre dernier. Émile Combes refuse, demande un vote de confiance qu'il remporte d'une soixantaine de voix.
27 octobre 1907 : un certain Ré-Nié (autrefois appelé Régnier) tente d'importer le jiu jitsu du Japon à la préfecture de police, arguant le fait que si les russes avaient été battus par les japonais, c'est que ces derniers maîtrisaient cet art du combat total. Sur la terrasse d'une usine de Courbevoie, un match l'oppose au professeur Dubois, maître en boxe et en escrime. En une torsion, un étirement, à peine six secondes, ce dernier est immobilisé. Lépine envoie de suite des hommes devenir ses élèves, pour tenir tête aux apaches qui jouent bien trop souvent les gros bras.
20 mars 1907 : par ordre de Lépine, l'accès à la Morgue est interdit. Les cadavres étaient trop souvent l'objet d'une démonstration macabre attirant les foules frustrées de ne plus voir d'exécutions publiques, de spectacles sordides, voire de touristes amenés là par l'agence de voyage Cook…

La sûreté générale

Membres secrets : Grubert
Ennemis : Bazarov ; Hydre ; Surineurs
Rôles : Concurrent ; Frère d'armes ; Patron
La Sûreté est une alternative pour créer des PJ dans un milieu policier. Cependant, sa meilleure utilité serait d'en faire une concurrente pour vos PJ.
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Derrière le masque de Klein ; Duels à l'épée ; La Bête des égouts ; L'affaire Lucille Andrews ; Les emprunts russes ; Meurtre de la rue Chaptal ; Nettoyage dans la pègre ; Qui a tué Faure ? ; Qui veut la peau du tsar ? ; Suicides impromptus ; Sus à Dreyfus ; Trafics des morts.

FACTIONS

La préfecture de police

La préfecture n'a pas de secret particulier à cacher. Si mystères il y a, il faut les chercher parmi ses membres (Bertillon par exemple), mais rien qui ne mine l'institution elle-même.

La sûreté générale

Avec Grayssac à sa tête, la Sûreté apparaît comme l'ogre des polices de *Crimes*. Nous l'avons mise en adéquation avec l'image sulfureuse que le public en véhiculait. De nombreuses utilisations sont possibles pour le Meneur astucieux :

- Utiliser certains agents comme des concurrents pour les PJ, notamment cette brigade spéciale constituée d'éléments de choc.
- Jouer sur les concurrences entre services de la Sûreté et de la Préfecture : brigades des mœurs, Brigade cycliste et section de la voie publique qui se disputent le contrôle des quartiers, et peuvent aussi interférer avec les scènes d'action ou les vies intimes de vos personnages…
- Infiltrer cette Sûreté de l'intérieur jusqu'à déjouer les plans machiavéliques de son dirigeant Grayssac…

(Niveau de loyauté requis : 2) L'habile Grayssac a depuis longtemps alerté le ministre sur les carences organisationnelles de la gendarmerie. Il se propose pour former les militaires aux techniques d'investigation les plus poussées, intervenant de fait dans les réunions les plus importantes des dirigeants de la police militaire. Son carnet d'adresses se remplit à vive allure, et du coup, il risque de noyauter tous les étages de la hiérarchie militaire parisienne, pour s'en servir dans de troubles projets…

(Niveau de loyauté requis : 4) Le pouvoir de la Sûreté Générale peut s'accroître dans le même contexte d'insécurité que celui qui favorisa l'émergence et la toute-puissance de la Préfecture de Police. Grayssac le sait, et l'échec de son concurrent, conjugué à la résolution de désordre par sa Sûreté, est devenu son unique préoccupation.
Inventer de toutes pièces des machinations, monter des attentats déjoués sur le fil sont déjà des outils qu'il a utilisés avec des contacts véreux de l'armée du crime, mais qu'il estime désormais émoussés.
Il pense donc passer à la vitesse supérieure. Qu'une cascade d'explosions puisse endeuiller l'Exposition Universelle lui paraît le plus sûr moyen de faire basculer l'opinion, et de renverser les rôles entre Préfecture et Sûreté. Ce serait la fin de la légende noire pour la seconde, et le début pour la première…
La Sûreté générale est devenue entre ses mains un outil pour accroître davantage son influence et son pouvoir. Par contre, la Sûreté générale tient le haut du pavé, avec quelques indicateurs pointilleux parmi les ouvriers. Le compagnon actuel d'Adeline Blanquart est l'une de ces mouches honnies qui passerait un très mauvais quart d'heure si sa couverture venait à tomber. La Sûreté générale cherche, de son côté, un moyen pour infiltrer le Cercle. On aime être entouré par ses amis et sans offrir son dos au regard de ses ennemis.

La police des chemins de fer

Cette police peut aussi surveiller les PJ trop encombrants ou fort peu discrets, et qui ne se serait pas acoquiner avec les pontes de la République. De quoi distiller une atmosphère des plus paranoïaques…

La police des chemins de fer

Membres : Marcel Guasco
Rôles : Concurrent ; Frère d'armes ; Informateur
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Qui a tué Faure ?
De plus en plus, cette police inféodée par l'oppressant Grayssac perd toute indépendance, surtout depuis que Guasco est devenu l'un de ses « super commissaires ». Cependant, certains de ses fonctionnaires réagissent mal à cette tutelle autoritaire et serait prêts à révéler l'envers du décor de la Sûreté à des PJ de confiance.

La gendarmerie et l'armée

L'utilisation du monde feutré de l'armée, cette « grande muette », est très indiqué pour les scénarios d'horreur objective tournant autour de machinations, de scandales d'État, et une évasion pour des PJ amenés à enquêter dans un monde qu'ils ne connaissent pas, et qui ne répond pas à leurs règles.

La gendarmerie et l'armée

Rôles : Concurrent ; Frère d'armes ; Informateur
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Qui a tué Faure ? ; Sus à Dreyfus.

Les détectives de l'agence Goron

Voici le quatrième calque avec lequel jouer, si vous souhaitez multiplier les concurrents pour vos PJ. C'est aussi la formule la plus simple si vous désirez renforcer l'équipe : ouvrir leur propre agence est un réel défi, avec des règles intéressantes pour gérer sa notoriété et sa viabilité financière (songez à des jauges de groupe pour simuler de tels aspects).

L'agence Goron

Ennemis : Hydre ; Okhrana
Rôles : Frère d'armes ; Patron
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Meurtre de la rue Chaptal ; Nettoyage dans la pègre ; Perversions ; Qui a tué Faure ? ; Qui veut la peau du tsar ? ; Trafics des morts

Les détectives et les émules de Pinkerton

Ces cowboys aidés de quelques éléments bien français détonnent dans le paysage urbain de Crimes. Fort peu scrupuleux, ils agissent presque comme une milice à la solde d'industriels soucieux d'évacuer les éléments les plus séditieux de leurs cohortes ouvrières. De quoi les dresser aux ambitions révolutionnaires des Bazarov. Les PJ parviendront-ils à s'opposer à leur force et représenter la légitimité de l'État de droit ?

Surtout qu'en sous-main, ces détectives utilisent à bon escient leurs émules qui exécutent leurs basses-œuvres, matraquant les mendiants, traquant les récidivistes et manifestant sous les fenêtres de Lépine. Ces dérives sécuritaires sont évidemment encouragées en haut lieu, par le salon Halphen que dirige Kann en personne.

Pinkerton

Ennemis : Bazarov
Rôles : Concurrent ; Frère d'armes
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Meurtre de la rue Chaptal ; Nettoyage dans la pègre

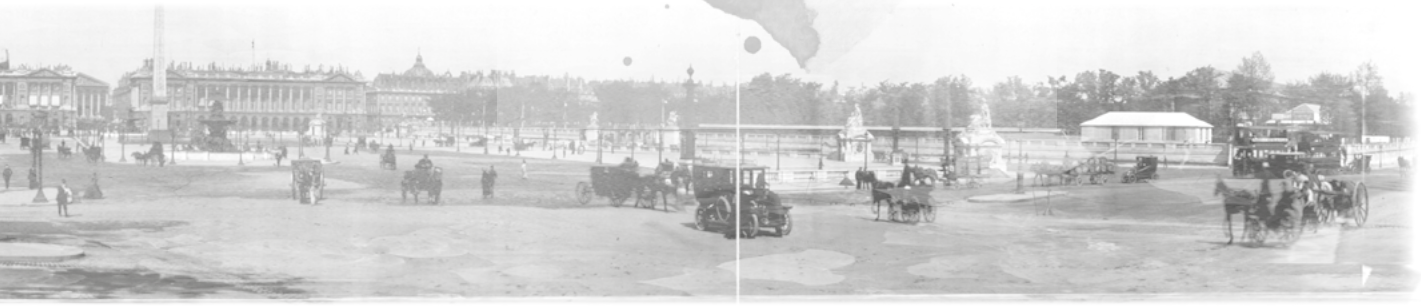
PERSONNAGES

Louis Lépine

Amis : Salon Halphen ; Wanloo
Ennemis : Hydre
Rôles : Patron ; Protecteur en tant que responsable du groupe de la Préfecture de Police
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Duels à l'épée ; La Bête des égouts ; L'affaire Lucille Andrews ; Meurtre de la rue Chaptal ; Nettoyage dans la pègre ; Perversions ; Qui a tué Faure ? ; Trafics des morts.

Lépine est un PNJ convoité car il est la clé permettant d'ouvrir toutes les portes de la glorieuse Préfecture. Un allié de poids, possédant aussi ses propres entrées dans les cénacles politiques.

(Niveau de loyauté requis : 3) Louis Lépine dort de plus en plus mal. Des cauchemars l'assaillent. Une brume tentaculaire s'insinue dans les rues de sa chère ville, s'insinuant dans les pores de chaque habitant, les transformant en brutes sanguinaires qui se jettent contre les forces de police comme le ressac qui creuse le flanc de la falaise. L'égrégore du crime, forme indistincte de tous les bas instincts qui poussent les hommes à devenir de sordides meurtriers, semble prendre un malin plaisir à torturer la personnification de l'ordre policier de Paris. À moins que ce ne soit l'usure psychologique qui prend le pas sur la résistance et le détachement du vieux préfet. Ou qu'une influence néfaste, issue d'une hypnose mal venue, d'un maléfice d'occultiste, puissent être les explications à ce problème récurrent. Cela étant dit, Lépine songe de plus en plus à employer la manière forte pour régler les soucis d'ordre public et risque fort de se mettre à dos tous ceux qui le protègent jusqu'ici.



Alphonse Bertillon

Factions : Observateurs ; Ordre de St Michel
Ennemis : Hydre
Rôles : Expert ; Guide ; Informateur
Intrigues : Dégénérescences ; Meurtre de la rue Chaptal ; Nettoyage dans la pègre ; Suicides impromptus.

Bertillon est un expert de premier ordre pour confondre les criminels déjà fichés, et ficher ceux qui ne le seraient pas encore. Sa secrète déchéance en fait aussi un monstre en puissance, devenant semblable à ceux qu'il poursuit sans relâche…

(Niveau de loyauté requis : 3) Bertillon fait partie de la faction des Observateurs et de l'Ordre de St Michel.

(Niveau de loyauté requis : 4) L'une des théories les plus audacieuses de Bertillon est l'anthropomorphisme : la capacité de reconnaître les manifestations physiques du comportement criminel, ou, en d'autres termes plus caricaturaux, trouver la « bosse du crime ». Cette théorie a rencontré un fort succès au sein de la société des Observateurs, dans laquelle le scientifique a été accueilli à bras ouverts. Il a ainsi pu aller plus loin dans ses observations, et postuler l'existence de monstres, phase finale de la mutation des assassins dégénérés. Mais depuis peu le théoricien s'est trouvé un nouveau sujet d'étude des plus perturbants : lui-même. Son miroir lui montre jour après jour des signes évidents des déformations qu'il traque avec assiduité chez les criminels. Serait-il en train de devenir un de ces monstres que suivent les Observateurs ? Quoiqu'il en soit, sa priorité est maintenant de cacher cette transformation aux organisations qui l'emploient avant d'en savoir plus…

Prudent Boutroux

Rôles : Expert ; Frère d'armes ; Guide
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Meurtre de la rue Chaptal ; Qui a tué Faure ? ; Suicides impromptus.

Prudent porte mal son nom : d'une témérité folle, il se jette corps et âme dans les enquêtes qui pourraient défier ses capacités, qu'il a en très haute estime.

(Niveau de loyauté requis : 2) Boutroux est un habitué de la fumerie d'opium de Saint Ouen. Il y trouve semble-t-il un exutoire essentiel pour décompenser la tristesse absolue des affaires sur lesquelles il enquête.

(Niveau de loyauté requis : 3) Ce pauvre enquêteur est affublé des déchéances *Cauchemar fondamental* et *Lucidité*, qui lui donnent un point de vue dantesque sur les phénomènes surnaturels à l'œuvre de Paris. Pour y échapper, il recourt à son esprit cartésien, minutieux, des œillères pour échapper aux horreurs qui hantent la périphérie de son regard.

Oscar Méténier

Factions : les Surineurs
Ennemis : l'Hydre
Rôles : Ambigu ; Frère d'armes ; Informateur
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Meurtre de la rue Chaptal ; Momies imports ; Perversions ; Trafics des morts.

La figure de Méténier est imparable quand il s'agit de trouver un indice, surtout quand il faut comparaître dans son (ancien) théâtre du Grand Guignol, avec une représentation gorissime en toile de fond. Mais en grattant un peu et en s'informant sur l'informateur, on trouve des pans de sa vie bien obscurs sur lesquels le faire chanter !

(Niveau de loyauté requis : 3) Il est devenu l'une des meilleures sources d'informations de la préfecture. On peut souvent le voir traîner dans les couloirs surplombant le quai des Orfèvres pour y glaner matière à une prochaine pièce ou pour y rencontrer le préfet Lépine, qui a appris au fil des années à prêter une oreille attentive aux informations que l'ex-indic pouvait lui fournir. C'est dans l'établissement de l'Ogresse qu'il a rencontré pour la première fois Atlas, l'ancien lieutenant du Génie du Crime devenu à son tour maître de la pègre parisienne. Le charisme animal du criminel l'a tout de suite séduit, il en a fait le modèle de sa prochaine pièce où il évoque l'ascension sanglante d'un maître du crime. Mais sa relation avec Atlas va plus loin que cela. Ce dernier l'a introduit dans les cercles criminels, lui permettant de voir d'aussi près qu'il l'a toujours rêvé ces cloaques qui l'obsèdent, cette racaille qui le fascine. En échange, Atlas profite de la situation particulière de l'informateur pour obtenir de lui certains services : désinformation, renseignements sur les enquêtes en cours, transmission

de messages aux brigands arrêtés… En quelque sorte, Méténier est en train de devenir un agent double dans la guerre qui oppose la police au crime.

(Niveau de loyauté requis : 3) Méténier voit régulièrement les prostituées de Carter qui lui chantent une étrange mélopée sous ses fenêtres. Tel un nouvel Ulysse, il tente de résister à leur chant mélodieux, car il sait insidieusement que leur céder serait signer son arrêt de mort…

Joseph Gueslin

Accès : Maison Philibert, XVIII[e] arrondissement
Factions : les Surineurs
Amis : le Cocher ; l'Ogresse
Ennemis : l'Hydre
Rôles : Frère d'armes ; Guide
Intrigues : Momies imports ; Nettoyage dans la pègre ; Qui a tué Faure ?

Gueslin incarne la version hard-boiled du policier chevronné, habitué à souffrir sur les pavés. Insubmersible, il fait le lien entre la réalité des pavés et les secrets qui jaillissent d'un surnaturel moins feutré.

(Niveau de loyauté requis : 1) Il est désormais de notoriété publique que Joseph est un client assidu de l'ogresse, qui tient la maison de passe décrite MdE p.176. Il paraît même qu'il se coltine la patronne, malgré le peu d'attrait que cette dernière a conservé.

(Niveau de loyauté requis : 2) Si Gueslin est aussi peu inquiété par sa hiérarchie, c'est en raison de sa réussite insolente dans les enquêtes qui lui sont dévolues. Ses accointances avec les milieux criminels s'expliquent par une connivence avec l'Hydre, la faction dirigée par Atlas et ses entretiens fréquents avec Vérole, le lieutenant de celui-ci. Les rencontres ont lieu dans le quartier de la Folie-Méricourt, chaque vendredi soir, à l'heure immuable de 23h00.

(Niveau de loyauté requis : 2) Gueslin est affublé de la déchéance Surhomme.

(Niveau de loyauté requis : 4) Gueslin a d'autres rendez-vous tout aussi inquiétants que Vérole : il fréquente les prostituées de Carter, de féroces monstres qui, paradoxalement, n'ont jamais attenté à la vie du vieux policier qui avait sans relâche traqué l'assassin qui les avait fait passer de vie à trépas. Au contraire, elles lui procurent tout le bien nécessaire que le vieux policier, un peu pervers, vient chercher dans leurs mains expertes. Tel un nouveau Jonathan Harker harcelé par les fiancées de Dracula, mais dans une version bien plus consentante.

Adolphe Guillot

Factions : Salon Halphen
Rôles : Patron; Protecteur
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Perversions.

(Niveau de loyauté requis : 2) Proche des milieux politiques progressistes, Adolphe Guillot compte parmi ses amis des individus comme Armand Gentil ou Émile Combes. Il est également de notoriété publique qu'il fréquente régulièrement le salon huppé de madame Halphen.

(Niveau de loyauté requis : 4) Mille fois, le juge Guillot a écumé les prisons de Paris et leurs quartiers les plus sordides. Il s'est entretenu avec les plus grands spécialistes de la criminalité, Lacassagne en tête. Si Adolphe Guillot est aussi sensible à la condition des détenus, c'est peut-être parce qu'il a découvert l'existence de son frère naturel au hasard de ses recherches dans l'état-civil. Cet enfant, conçu par son père dans l'indignité du lit d'une prostituée a grandi sans parents. Livré à lui-même, il a développé de monstrueux instincts de mort. Plusieurs fois au cours d'enquêtes le juge d'instruction a vu le nom de son frère, Octobre, associé à d'horribles crimes. Si sa conscience de magistrat se révolte devant ces actes et exige la plus grande sévérité, son cœur de frère se refuse à abandonner tout espoir de rédemption pour son propre sang. La solution réside peut-être dans les progrès des sciences de l'esprit…

Quesnay de Beaurepaire

Factions : le Sang du Prince
Ennemis : Bazarov ; Capitans ; Soubière ; Salon Halphen
Rôles : Ambigu ; Guide ; Patron
Intrigues : À la poursuite d'Octobre.

(Niveau de loyauté requis : 3) Beaurepaire subit la déchéance *Portrait Confesseur*.

(Niveau de loyauté requis : 4) Par son père, le magistrat est lié à la famille de Louis XIX, l'héritier maudit du trône de France. Il est l'un des membres actifs de cette société secrète royaliste qui vise à l'avènement du dernier Bourbon, et en attendant, à la sauvegarde des hauts intérêts de la nation. Malheureusement pour M. de Beaurepaire, son appartenance à ce groupe a été découverte par Adolphe Guillot, qui a exigé en échange de son silence certains services… Il s'agissait entre autre de fermer les yeux sur les agissements criminels d'un marginal bien connu des services de la préfecture, un certain Octobre. Chaque jour cet odieux chantage pèse davantage sur les nerfs du procureur, qui songe à faire appel aux services de sa Famille… Mais il sait que s'il s'y résout, cela aboutira probablement au meurtre du juge, ce qui non seulement entre en contradiction avec sa morale, mais représente également un gros risque personnel si l'enquête venait à l'impliquer… Mais une chose est sûre : il doit faire cesser cette situation au plus vite !

Ferdinand de Grayssac

Rôles : Ambigu ; Ombre ; Opposant ; Patron
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Duels à l'épée ; La Bête des égouts ; L'affaire Lucille Andrews ; Les emprunts russes ; Meurtre de la rue Chaptal ; Nettoyage dans la pègre ; Perversions ; Qui a tué Faure ? ; Qui veut la peau du tsar ? ; Suicides impromptus ; Sus à Dreyfus ; Trafics des morts.

Grayssac est comme Marcilly l'un de ces archanges maudits qui brillent tels des étoiles filantes dans le ciel ténébreux de *Crimes*. Il se dévoue avec grand cynisme au plus grand projet qui compte en ce monde : lui-même, sa carrière, son ascension. Formidable patron, il pourrait se muer en un insidieux adversaire quasi intouchable avec sa déchéance Impuni.

(Niveau de loyauté requis : 2) Ni les moyens ni les buts de Grayssac ne s'embarrassent de morale. La Sûreté générale est devenue entre ses mains un outil pour accroître davantage son influence et son pouvoir. Il a chargé ses hommes de réunir des informations sur les sociétés secrètes de Paris, en espérant à terme constituer des dossiers accablants sur chacun des individus les plus hauts placés de la République. Actuellement, il tente de placer une taupe dans les réunions de madame Halphen, l'épouse du banquier, qu'il soupçonne de servir de couverture à d'autres activités plus compromettantes.

(Niveau de loyauté requis : 2) Le Bossu, de son vrai nom Pierre Grénot, travaille en réalité pour la Sûreté de M. de Grayssac. Il a été embauché peu après sa sortie du bagne pour infiltrer les groupes criminels et sert aujourd'hui d'informateur principal en ce qui concerne l'Hydre de Marcilly. Ceux qui ont déjà lu le portrait de Ferdinand de Grayssac ont en mémoire le cynisme du personnage. Ils ne seront donc pas étonnés d'apprendre que le nouveau chef de la Sûreté emploie effectivement des repris de justice à son service, dont certains uniquement dans le but de « *casser du sergent ou du gardien de la paix* ». Pour les payer, M. de Grayssac se sert allègrement dans les caisses du bureau des recouvrements des amendes. Une seule personne semble en mesure de découvrir le pot aux roses : J.K. Huysmans, ancien sous-chef du bureau politique de la direction de la Sûreté générale de 1887 à son départ à la retraite en 1898.

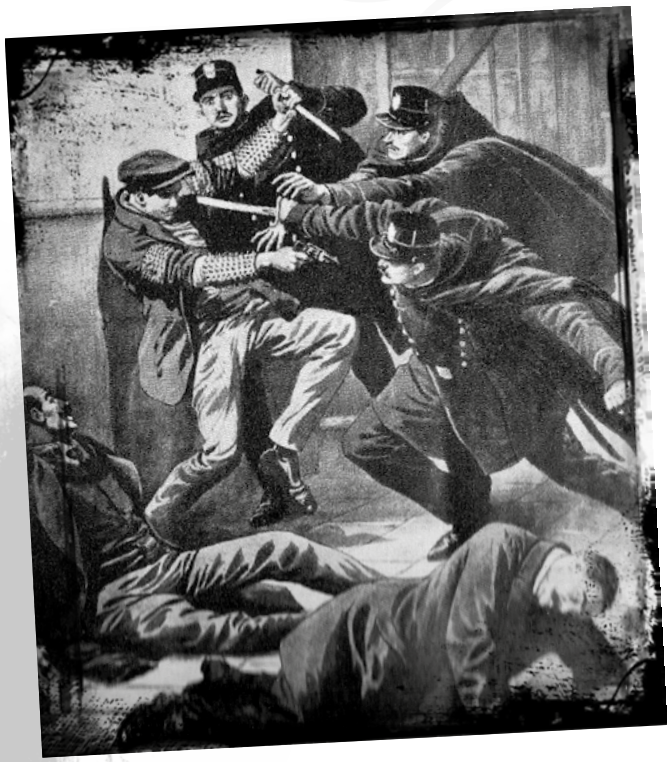
(Niveau de loyauté requis : 2) Grayssac est affublé des déchéances *Arrivisme*, *Impuni*.

(Niveau de loyauté requis : 3) Grayssac sait qu'il est particulièrement menacé. Clemenceau rêve de le remplacer par le zélé Célestin Hennion, sachant que le vieux tigre aimerait revenir au ministère de l'Intérieur ou de la police et rapprocher la sûreté et la préfecture. Afin de le contrecarrer, il ne cesse de séduire le vieux député pour qu'il revienne à de meilleurs sentiments à son égard.

(Niveau de loyauté requis : 4) Le monde du crime intéresse également l'actuel chef de la Sûreté. Il est au courant du retour de Marcilly et de sa guerre contre Atlas. Il souhaite instrumentaliser cette opposition pour affaiblir les deux hommes. Son objectif est bien sûr de devenir, à son tour, un nouveau Génie du Crime, homme honorable le jour et empereur de la pègre la nuit.

Marcel Guasco

Rôles : Ambigu ; Concurrent ; Patron ; Guide
Intrigues : À la poursuite d'Octobre.



Autant Gueslin est incorruptible, autant Guasco est une raclure de la pire espèce, monnayant ses services au plus offrant, comme le ferait la catin désenchantée au crépuscule de sa carrière. Ce tyran vous aidera à trouver une tête de turc parmi la galerie des policiers présente dans ce dossier.

(Niveau de loyauté requis : 3) Marcel Guasco a été approché par Nicolas de Marcilly à l'époque où celui-ci était encore au faîte de sa puissance. Le jeune inspecteur y a vu une opportunité supplémentaire de réaliser ses ambitions, et l'a suivi. Lors de la fondation de l'Hydre, l'ancien Génie du Crime a de nouveau fait appel à ses services, en prévision du grand coup qu'il a projeté pendant l'Exposition universelle. Mais le statut d'agent double comporte des risques : l'un des hommes de l'inspecteur Guasco a découvert son marché avec Marcilly et a menacé de le dénoncer à Grayssac ou Lépine. Il a alors dû s'en débarrasser, l'exécutant froidement et laissant son corps dans les égouts, fabriquant de faux indices pour accabler le criminel Octobre. Mais cet acte est un premier pas vers une dangereuse fuite en avant où il sera contraint à des actes de plus en plus graves et de plus en plus risqués.

Joris Karl Huysmans

Factions : les Observateurs
Ennemis : Théurgistes Ré Optimates
Rôles : Frère d'armes ; Guide
Intrigues : Dieu est parmi nous ; L'affaire Lucille Andrews.

Huysmans fait partie de ces caméos (ou préférez le terme de *guest star* ?) qui arpentent notre Paris fin de siècle, avec toute l'étendue de sa vista sur l'histoire qui s'égrène et la société qui se délite. Désabusé, l'écrivain n'en est pas moins un allié charmant et précieux pour qui souhaite partager son point de vue original sur la Ville-Monde et ses rebus.

(Niveau de loyauté requis : 2) En fonction du niveau de loyauté établi, Huysmans est un précieux allié pour comprendre les malversations qui ont cours à la sûreté générale. Voir notamment le profil de Grayssac, page précédente.

(Niveau de loyauté requis : 2) L'écrivain souffre de la déchéance *Hanté*, probablement la résultante d'un sortilège des Théurgistes.

(Niveau de loyauté requis : 3) Huysmans connaît le visage de ses adversaires. Membre de plusieurs cercles occultes, il s'est attiré les foudres du club Saint-Blaise, une faction qu'il décrit dans ses romans sous le nom de Théurgistes Ré-Optimates. Les cauchemars, la culpabilité sur ce passé équivoque qui assaille ce nouveau converti sont selon lui, une émanation des mauvais sorts que ces sorciers lui jettent.

Joseph Barlet

Factions : L'Okhrana
Rôles : Ambigu ; Concurrent ; Informateur
Intrigues : Les emprunts russes ; Qui veut la peau du tsar ?

(Niveau de loyauté requis : 3) Barlet est l'agent qui a mis ses connaissances au service des émissaires russes de l'Okhrana. Il rend ses rapports régulièrement à l'ambassade de Russie, ou à l'église orthodoxe russe. La figure de l'incorruptible défaille quand on s'en rend compte. Barlet défendra cette information chèrement, allant jusqu'au meurtre pour défendre sa double casquette.

Maximilien Grubert

Accès : Porte d'Arcueil, Gentilly ; Val Bièvre
Factions : Communauté Babylone ; Sûreté Générale
Amis : Barlet; Blanquart ; Jaurès
Style : Fouineur
Rôles : Ambigu
Intrigues : Qui veut la peau du tsar ?

(Niveau de loyauté requis : 3) Grubert est une taupe infiltrée dans les milieux gauchistes. Il a en effet séduit une veuve en la personne d'Adeline Blanquart. Il ne cesse de fouiner pour établir la responsabilité de ces activistes dans la préparation d'attentats contre le tsar.

Marie-François Goron

Rôles : Concurrent ; Informateur ; Patron
Intrigues : Meurtre de la rue Chaptal.

(Niveau de loyauté requis : 2) Même à la tête d'une nouvelle affaire, Goron ne s'est pas départi de ses marottes. Il perpétue ses descentes dans les bas-fonds, explorant les vices et les scories du Paris industriel, en composant sans vergogne sa biographie sulfureuse qu'il intitulera L'amour à Paris, édité en 1899. Il y croque une galerie de personnages répugnants rencontrés lors de ses pérégrinations. Mais les plus pernicieuses sont sans conteste l'Ogresse dont il connait certains secrets (jusqu'au niveau 3), et les prostituées de Carter qu'il a pu approcher, avant d'échapper avec brio à leurs caresses mortelles.

(Niveau de loyauté requis : 3) En 1880, Boulanger était tout proche de réussir son coup d'État. Il tenta de corrompre Goron, alors chef de la sûreté, ce que mit en évidence Quesnay de Beaurepaire, avant que l'accusation ne se perde dans les limbes de la machine administrative. Le magistrat pré-retraité a conservé l'étrange lettre adressé au secrétaire de Goron par Boulanger, et pourrait bien faire chanter le détective afin que ce dernier ne l'aide à atteindre ses objectifs les plus troubles.

(Niveau de loyauté requis : 4) Goron est près de réussir ce que tous les autres ont échoué : démonter la cellule parisienne de l'Okhrana, la police secrète de la Russie tsariste. Mais comme cette dernière pourrait faire chuter la Sûreté Générale par ses agents infiltrés, Goron hésite, car il aimerait tellement savourer le moment de la chute conjointe de Grayssac et de l'Okhrana… ce qui rend la manœuvre bien délicate.

Anatole Deibler

Rôles : Ambigu ; Victime
Intrigues : Meurtre de la rue Chaptal.

Son nom est sur toutes les lèvres, on le salue comme un héros national, mais paradoxalement, tout le monde le craint. Deibler est un parfait exemple d'arroseur arrosé du monde de *Crimes*, où le maître devient l'esclave de son office. Est-ce que les joueurs parviendront à briser la malédiction qui le ronge ?

(Niveau de loyauté requis : 2) Deibler est sans cesse assailli de cauchemars où il voit son fils perdu, devenu adolescent, lui parler de son existence dans l'au-delà. Ce qui lui vaut des moments d'absence fort préjudiciables.

(Niveau de loyauté requis : 2) Deibler est affublé de la déchéance *Animisme mécanique* qui s'applique à sa guillotine.

(Niveau de loyauté requis : 4) Deibler est littéralement possédé par sa machine infernale. Celle-ci, ivre de sang, lui commande de trouver des victimes aptes à assouvir son appétit de Veuve Noire. N'importe quel enquêteur circonspect conclura à la folie d'Anatole, quand des illuminés mettront à jour l'existence de cette redoutable entité qui apparaît sous les traits d'une araignée, la Veuve Noire…

Le cocher

Factions : les Théurgistes Ré Optimates
Amis : Andrews ; Guillaume ; Lopez ; Northborne
Rôles : Guide ; Monstre
Intrigues : L'affaire Lucille Andrews ; Trafics des morts.

(Niveau de loyauté requis : 1) Un coup d'œil sur les registres des fiacres indique que l'immatriculation est fausse. Beaucoup d'enquêteurs n'ont pas cherché plus loin. Le cocher reste évidemment muet sur cet anonymat administratif.

(Niveau de loyauté requis : 2) Le cocher bénéficie de la déchéance *Invisibilité*.

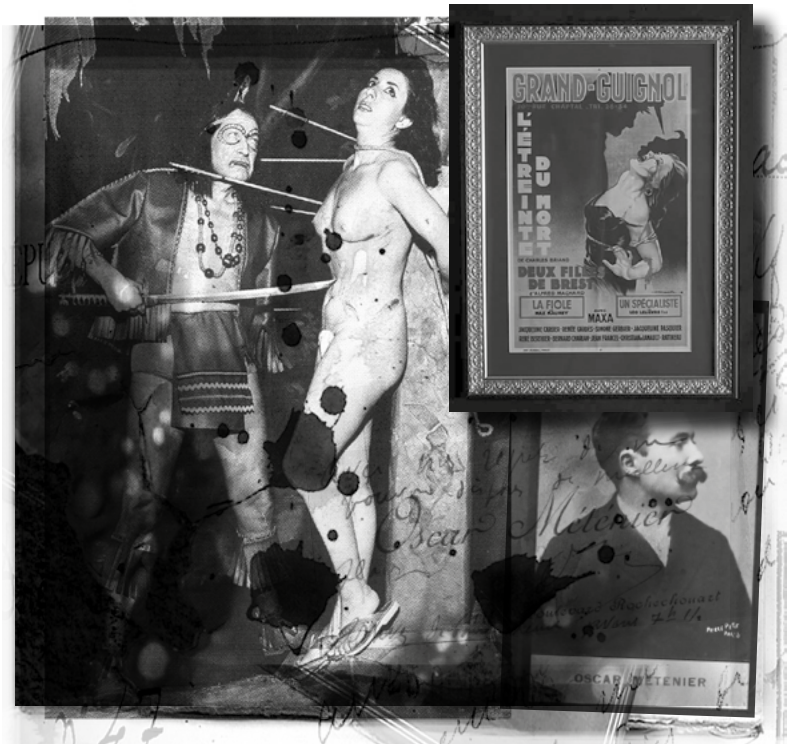
(Niveau de loyauté requis : 3) Le cocher n'est pas celui qu'il prétend être. Ce n'est même pas un homme. Parfois, de nuit, on a l'impression que sa jument marche à peine, alors que le fiacre caracole comme pour un galop. Sa présence est alors aussi inquiétante que silencieuse. On dirait qu'il vous emmènerait jusqu'aux confins des enfers. Parfois, il précipite ses passagers vers une façade dans laquelle il disparait, les laissant pour morts, souffrant de multiples contusions, sans que personne ne puisse en déterminer les origines. Le cocher est mu par sa propre logique, entre justice et sévices, qui en font une créature à part dans l'univers de *Crimes*.

Lieux

Le théâtre du Grand-Guignol

Au Grand-Guignol, on est dans les humeurs : sueur, sang, sperme ; à l'Enfer, on est dans le sec, dans le feu. Au cabaret du Néant, aussi, puisque les squelettes tombent en poussière. Bienvenu dans un endroit dédié tour à tour aux genres gothiques, oniriques et au survival, un carnaval de couleurs où le paraître pourrait bien cacher d'authentiques drames…

(Niveau de loyauté requis : 3) Ce mystère tourne autour de Maxa, la « femme la plus assassinée du monde ». Paula Maxa est une véritable *scream queen* de l'époque, aux cris assourdissants, aux gestes démesurées, aux allures maniérées, une effroyable victime dont la naïveté et l'ingénuité poussaient parfois le public à prendre fait et cause pour le criminel qui l'éviscérait, l'ébouillantait, la trucidait, la revolverisait, l'énucléait, la… Arrêtons-nous là. Marie-Thérèse Beau était la véritable Madone de l'horreur sauce Chaptal, qui aurait adoré jouer sur les plus grandes planches, mais restait cantonnée aux rôles de comtesses sanglantes, de mondaines à abattre. Son partenaire favori, Georges Paulais, arborait quant à lui de la morgue du croque-mort, de l'expression hallucinée du docteur dément.



Ce que personne ne sait, en dehors du couple maudit et de Méténier, c'est que Maxa a effectivement été assassinée. Dans une après-séance mouvementée, le trio artistique s'est engagé dans une discussion mouvementée où la star a émis son souhait de quitter le Grand-Guignol. L'alcool n'aidant guère, Paulais renversa Maxa sur une table de fakir dont les clous n'avaient rien de factice. Pourtant, Maxa s'est relevée, comme toujours. Méténier a cautérisé ses plaies, Maxa a cicatrisé, Méténier l'a examinée sous toutes les coutures, Maxa n'a rien d'extraordinaire, on dirait juste que rattrapée par les personnages qu'elle incarne, elle est juste devenue *invulnérable*.

Cette capacité pourrait amener Méténier à aller toujours plus loin dans les séances de torture et d'assassinat, atteignant un degré de réalisme inédit. À moins que Maxa n'intervienne dans un cadre plus policé et policier, prêtant main-forte à des enquêteurs alertés par ses extraordinaires capacités.

Scotland Yard

Les détectives du Yard sont précieux : ils permettent d'endosser le rôle de concurrents sur certaines affaires qui pourraient concerner les services de Sa Majesté.

Prison Sainte Pélagie

(Niveau de loyauté requis : 3) Des membres de la faction anarchiste des Bazarov y seraient actuellement détenus.

Conciergerie

(Niveau de loyauté requis : 3) La faction du Sang du Prince s'est déjà réunie plusieurs fois dans ce lieu prestigieux où Louis XVII fut emprisonné et mourut. La nuit, ces individus masqués souffrent en silence, en mémoire à cet événement fatidique pour la monarchie.

La maison Duphot

(Niveau de loyauté requis : 3) M^me^ Eppinger, la tenancière, joue à un jeu dangereux. À force de céder aux exigences perverses de ses clients les plus exigeants et les plus dispendieux, elle a accepté la présence de jeunes mineures dans son sérail, et ferme les yeux devant des pratiques qui feraient hurler dans n'importe quel prétoire parisien. Combien de temps encore la préfecture fermera les yeux sur ces actes dérangeants, sous prétexte que la maison de la rue Duphot œuvre dans l'intérêt du renseignement et donc de la nation ?

La Presse

Tout journaliste vraiment digne de ce grand titre doit n'écrire qu'au trait de la plume, n'importe ce qui lui passe par la tête, - et, surtout, sans se relire ! Va comme je te pousse ! Et avec des convictions dues seulement à l'humeur du moment et à la couleur du journal. Et marche !... Il est évident qu'un bon journal quotidien, sans cela, ne paraîtrait jamais ! On n'a pas le loisir de perdre du temps à réfléchir à ce que l'on dit, lorsque le train de la province attend nos ballots de papier ; enfin, c'est évident cela ! Il faut bien que l'abonné se figure qu'il lit quelque chose, vous comprenez. Et si vous saviez comme le reste, au fond, lui est égal !

***Auguste de Villiers de l'Isle-Adam**, Contes cruels, 1893*

Les dessous des dossiers

L'affaire du triple meurtre de la rue Chaptal

Cette affaire est bien plus énorme qu'il n'y paraît. Introduisez-y tous les protagonistes suivants, dont la masse ne tardera pas à monter en épingle le moindre fait et geste de vos joueurs : Bertillon, Boutroux pour la préfecture de police ; Dupuy et d'autres journaux qui dramatisent énormément les faits ; Goron qui joue gros en tentant de relancer son agence de détectives ; Grayssac qui rêve de doubler Lépine sur le dossier…

Prévoyez une auscultation de la scène du crime avec moult concurrents déjà présents, des traces et des indices ponctionnés et effacés, une entente des plus glaciales et le feu des flashes des journalistes à scandale…

Un des indices majeurs réside au théâtre du Grand Guignol puisque la pièce qui s'y joue actuellement semble avoir inspiré le tueur fou… Et Mazzoleni ne fait pas partie des clients réguliers du théâtre des horreurs.

Des fausses pistes sont à prévoir : le côté sanglant de l'affaire ne rappelle-t-il pas la manière de faire de Martin Stranozy, actuellement détenu à Bicêtre mais qui semble jouir du don d'Houdini quand il s'agit de s'en faire la malle ?

Des témoins plus sérieux pourraient se prononcer en ayant vu la silhouette du tueur : Charles Lemoine, ce jeune homme bohème sans domicile fixe, ou Auguste Wanloo sont parfaits pour le rôle.

Pour en rajouter encore au niveau dramaturgie, des émeutes éclatent dans le quartier : les gens réclament l'arrestation du tueur fou, au plus vite. Les cerbères de Pinkerton entrent alors dans la danse !

Mais nous parlons de cet insaisissable meurtrier, de qui s'agit-il ? Une silhouette qui appartient à un être terrible, maudit entre tous, et parfaitement conscience de sa monstruosité : Waldeck Danzask, le tueur méthodique, dont les états de service pourraient faire pâlir l'Éventreur de Whitechapel lui-même. Il est surpris de voir l'écho que son récent méfait a eu sur la capitale, mais se satisfait de voir un innocent prendre sa place sur l'échafaud.

L'émotion de l'enterrement est à son comble. L'assassin Danzask vient humer une dernière fois l'odeur de ses victimes, sous une neige battante. Sans doute l'une des possibilités pour vos PJ de l'apercevoir avec, par exemple, une concierge apeurée qui le désigne d'une voix tremblante.

Il faudra néanmoins être des plus rapides, puisque l'exécution de Mazzoleni risque de prendre court les PJ en quête d'une véritable justice. D'ailleurs, vous pouvez utiliser l'intrigue secondaire de la déchéance de Deibler pour retarder un peu l'échéance.

Factions

Les journalistes du Petit Parisien

Amis : le salon de Mme Halphen
Rôles : Concurrent ; Informateur ; Patron
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; La Bête des égouts ; Meurtre de la rue Chaptal ; Nettoyage dans la pègre ; Qui a tué Faure ?

La puissante machinerie mise au point par Dupuy vous ouvre un troisième niveau sur lequel jouer : des journalistes avides de scoops qui feront la nique aux enquêteurs de la Préfecture et de la Sûreté. Si vous démultipliez cela avec d'autres reporters agissant pour des rédactions concurrentes, vous aurez un véritable champ de bataille sur tous les lieux de crime que vous scénariserez.
Si notre exemple du *Petit Parisien* constitue la face la plus avenante du journalisme, n'oubliez pas que ceux de la *Libre Parole*, du *Gaulois* et d'autres canards d'extrême-droite se soucieront moins d'éthique, et feront de redoutables adversaires.

PERSONNAGES

Jean Dupuy
Factions : les Observateurs
Rôles : Patron ; Protecteur
Intrigues : Meurtre de la rue Chaptal ; Qui a tué Faure ? ; Suicides impromptus.

(Niveau de loyauté requis : 3) Dupuy a proposé d'établir le quartier général de l'organisation des Observateurs dans les sous-sols du quotidien.

(Niveau de loyauté requis : 3) Dès le début, *Le Petit Parisien* a couvert les sanglantes exactions du sinistre Octobre. Mais, depuis quelques semaines, l'intérêt du directeur semble étonnamment ravivé à l'égard de l'assassin. Contrairement à son habitude, il suit de près les enquêtes de ses journalistes, les recevant longuement dans son bureau pour les conseiller et les encourager. Il aurait également usé de ses nombreux contacts en haut lieu pour leur faciliter l'accès aux informations de la police. En fait, Jean Dupuy est en proie depuis quelque temps à d'étranges hallucinations. Son esprit se coupe parfois de la réalité qui l'entoure pour plonger dans les pensées du tueur sanguinaire, faisant même de lui, parfois, le témoin de ses horribles meurtres. Malgré ses recherches, il n'a pas trouvé une explication rationnelle à ce phénomène. Il ne lui reste donc plus qu'une solution pour abréger ses tourments : faire arrêter et exécuter Octobre. Ces cauchemars fonctionnent de la même façon que la déchéance *Hanté*, mâtinée de *Cassandre*, dans le sens où il perçoit certaines actions d'Octobre.

André Morville
Factions : les Observateurs
Rôles : Ambigu ; Expert ; Informateur
Intrigues : Momies imports.

(Niveau de loyauté requis : 3) Morville subit la déchéance *Souvenirs des temps passés*.

(Niveau de loyauté requis : 3) André Morville n'est qu'une identité d'emprunt. En effet, l'archiviste a été complètement possédé par une entité qui semble être l'incarnation de la mémoire de la ville. Folie passagère ou réelle possession, il n'en est pas moins obnubilé par son rôle : cacher les secrets occultes les plus sulfureux au nez et à la barbe des Observateurs dont il fait pourtant partie.

Félicien Guillaume
Accès : Maison Philibert, XVIII^e arrondissement
Factions : les Surineurs
Amis : le Cocher ; Marcilly ; Ogresse
Rôles : Expert ; Frère d'armes ; Informateur
Intrigues : Nettoyage dans la pègre ; Qui a tué Faure ?

(Niveau de loyauté requis : 3) Son enquête actuelle sur la mort du président Faure l'a par exemple conduit à prendre contact, dans le plus grand secret, avec celui dont le nom avait été mêlé à l'affaire, Nicolas de Marcilly. Ce dernier s'avère être une source d'informations particulièrement prometteuse, à condition bien sûr que le jeune journaliste parvienne à arracher la vérité à un ancien Génie du Crime très avare de ses secrets. Il est prêt pour cela à marchander avec lui, et sa seule monnaie d'échange c'est l'information, un bien auquel le chef de l'Hydre accorde le plus grand prix. Pour l'heure, il n'a obtenu de lui qu'un nom, celui de Marguerite Steinheil : il lui reste donc à enquêter sur cette femme.

LIEUX

Le petit parisien
(Niveau de loyauté requis : 3) Le célèbre journal recèle dans son sous-sol le quartier général des Observateurs, dont les réunions ont lieu tous les vendredis soir, à partir de 23h40.

L'agence Havas
(Niveau de loyauté requis : 2) il semblerait que le directeur utilise des procédés bien peu scrupuleux pour écarter les autres agences de presse du marché. Ses connivences avec la pègre pourraient bien lui valoir des visites impromptues de détectives bien renseignés.

La menace anarchiste

LES DESSOUS DES DOSSIERS

Présentation du dossier : qui veut la peau du tsar

Ce dossier peut être le prétexte d'un scénario, voire d'une campagne axés autour de la visite de Nicolas II, les 19, 20 et 21 septembre 1901. Certes, la visite historique se résume à Dunkerque, Compiègne (et son château) et Reims, mais le meneur peut se permettre une digression pour pousser jusque Paris, si la tsarine succombe au romantisme de la capitale.

Compiègne est cependant un cadre assez dépaysant pourvu que vous puissiez en travailler les détails. Onze mille hommes de troupe sont disposés le long de l'itinéraire pour retenir près de vingt mille visiteurs. Le président Loubet et sa femme, Delcassé et Waldeck Rousseau sont les personnalités qui accompagnent le couple impérial. Le jeudi, le tsar doit se rendre à Reims par train, une première occasion rêvée pour une tentative de sabotage.

Le vendredi, tout se passe à Compiègne avec un bal pour le soir et une représentation de Musset et sa pièce *Il ne faut jurer de rien*. Une seconde opportunité pour un anarchiste de bousculer un peu le protocole.

Le samedi, le voyage de retour se fait par le train. Entre Reims et Laon, une gare improvisée est même construite pour l'occasion. Imaginez comment la fête serait gâchée si le mécanicien de la locomotive était remplacé par un camarade anarchisant…

Quels protagonistes pour cette intrigue ?

Côté employeurs ou rivaux, l'Okhrana est là pour veiller au grain. La police politique du tsar, bien implantée à Paris, pourra compter sur la brigade de Barlet, le corrompu Barlet qui fait la taupe en trahissant la Sûreté Générale. Si jamais ce double jeu est éventé, le chef de la Sûreté Grayssac (décrit dans *la Guerre des Polices*) ne tardera pas à entrer dans la danse et l'incident diplomatique entre France et Russie n'aura jamais été aussi proche. Avant peut-être de se faire calmer rapidement par le gouvernement, trop heureux de trouver dans le tsar l'allié providentiel pour faire contrepoids face aux allemands…

Bien entendu, le groupe républicain, paravent de l'influente faction du Salon Halphen (décrit dans *La République des scandales*), tentera par tous les moyens d'étouffer le scandale. Sauf si ces manipulations remontent jusqu'aux groupes nationalistes toujours prompts à dénoncer les agissements des républicains, catins prêtes à coucher avec le beau despote des steppes qu'est Nicolas II ! Les monarchistes et les antisémites proches de ce même tyran ne sauraient trop donner de la voix cette fois-ci.

Côté adversaires du tsar, on retrouve forcément Igor Kosky. Le réfugié aura toutes les peines du monde à convaincre

Nicolas II

ÉVÉNEMENTS

11 janvier 1900 : obsèques de Pierre Lavrov, socialiste évadé de Russie, qui avait participé à la Commune. Un exemple qui a drainé d'importantes délégations socialistes à Montparnasse. Le service d'ordre confisque deux drapeaux rouges illégaux, ce qui entraîne de vives altercations.

28 juillet 1900 : arrivée du Shah de Perse Mozaffer-ed-Din à Paris. Le 2 août, à 9 heures, un attentat a lieu contre lui. Le chah repousse un assaillant muni d'un pistolet, François Salsou, 24 ans, pâtissier déjà condamné pour propagande anarchiste. Son arme s'était enrayée.

28 septembre 1900 : congrès socialiste international qui se termine par un pèlerinage vers le mur des fédérés, commémorant la Commune et sa répression par le pouvoir. Scission entre les partisans de Jules Guesde et Jean Jaurès au sein de la mouvance.

10 novembre 1900 : Salsou est condamné aux travaux forcés à perpétuité. Cependant, sa santé fragile semble lui donner une faible espérance de vie en tant que forçat.

14 juin 1901 : explosion semble-t-il accidentelle à la manufacture de munitions d'Issy les Moulineaux. 18 morts dont 14 femmes et une vingtaine de blessés.

27 mars 1902 : premier congrès des syndicats dits « jaunes », c'est-à-dire modérés. Ils s'opposent au caractère révolutionnaire et collectiviste des syndicats « rouges ».

25 mai 1902 : commémoration de la Commune au Père-Lachaise. Des couronnes et emblèmes sont saisis par le service d'ordre à l'entrée du cimetière. On arrête à la sortie une cinquantaine de manifestants qui avaient sorti les drapeaux rouges et hurlé des cris séditieux.

4 octobre 1903 : des délégations de socialistes et d'ouvriers gagnent la tombe de Zola à Montmartre, en reconnaissance pour les combats politiques de l'écrivain.

14 octobre 1903 : les souverains italiens arrivent en visite officielle et longent l'avenue de l'Opéra en fête. Un cortège de visites en perspective jusqu'au départ programmé le 18. Espérons qu'il n'arrive rien de comparable à l'attentat contre le Shah de Perse.

28 octobre 1903 : visite du comte Lamsdorf, ministre des affaires étrangères du tsar, venu pour le rapprochement politique avec la France et l'Italie. On s'active pour préparer sa protection, tant les anarchistes russes sont présents sur Paris.

29 octobre 1903 : incidents à la Bourse du Travail. Les syndicalistes de l'alimentation se heurtent à un barrage, faisant 33 blessés chez les agents, dont 7 à coups de couteau. Lépine fait encercler le bâtiment, et se livre à une répression féroce qui lui vaudra un blâme.

15 janvier 1904 : Lépine et sa révocation sont le sujet abordés par les députés. Émile Combes l'évite de justesse, en demandant une motion de confiance.

sa faction des Bazarov d'employer la manière forte et agira seul. De toute manière, les Bazarov seront marqués à la culotte par l'intriguant Maximilien Grubert, dépêché spécialement pour surveiller leurs agissements en sa qualité de compagnon de l'égérie Adeline Blanquart. Les enquêteurs suivront sans doute cette piste qui les emmène au cœur de la Communauté de Babylone, pour s'apercevoir qu'il ne s'agit pas du nid de guêpes redouté par Lépine, mais un cercle inoffensif de penseurs en colocation dans une auberge espagnole. En définitive, cette faction anarchiste sera une parfaite fausse piste et les enquêteurs trop peu perspicaces devront alors lutter contre le chronomètre quand ils s'apercevront qu'ils ne pistent pas les bons suspects.

Nous avons également la redoutable Dame Blanche alias Rosalie Soubière et ses séides capitans. Un set des plus saisissants si vous imaginez l'impact d'une mise en scène avec des anarchistes suicidaires dépourvus de tête tentant d'anéantir le tsar de toutes les Russies ! La veine gothique ne manquerait pas de charme pour un tel scénario…

Au vu du caractère hautement antisémite du régime tsariste, vous pouvez y saupoudrer quelques fausses pistes liées au milieu juif de Paris. Des échauffourées mettant aux prises la police et les récents immigrés juifs venus de Russie pourraient servir de toile de fond.

Présentation du dossier : à la poursuite d'Octobre

La résolution de l'affaire Octobre risque d'être moins facile qu'elle n'en a l'air. Une véritable odyssée en fait. En effet, seul un faisceau d'indices d'horizons très divers permet de trouver son chemin dans le labyrinthe abritant Octobre, ce minotaure devenu fou.

De puissants patrons peuvent servir d'amorces : Quesnay de Beaurepaire, le juge Guillot, Dupuy, la préfecture pour faire la nique à la Sûreté, la Sûreté pour faire l'inverse… Les deux premiers sont intéressants dans le sens où ils possèdent des secrets sur Octobre qui intéresseraient beaucoup leurs enquêteurs lâchés sur la piste comme des molosses aveugles. La parenté entre Guillot et Octobre mettrait sur la piste de l'orphelinat de Marie Vincent qui rencontre encore parfois le monstre qu'elle a connu jeune. Inévitablement, la question de la parentalité d'Octobre mène à la maison Philibert et vers l'Ogresse. Il faudra beaucoup d'abnégation et de solides arguments pour qu'elle divulgue le nom du père, ce respectable Guillot, sachant que la carrière de ce dernier serait finie si jamais la presse s'emparait de cette affaire de mœurs.

Mais où traîne Octobre ?

Les enquêteurs font appel à des devins comme Boutroux le criminologue, ou Freud le psychanalyste. Un profil du tueur permettrait d'établir ses habitudes, une fois recoupé avec les localisations de ses meurtres. Des hypothèses qui mènent dans les entrailles de Paris, dans le labyrinthe

crétois que constituent les souterrains, le chantier de l'Expo, celui du métropolitain. Les repaires d'un Octobre devenu une légende urbaine même chez les criminels dont nombre en parlent, bien que peu l'eussent croisé.
George Grison est un de ces rares témoins et parle de cette rencontre avec effroi. Il est à l'origine du déchaînement médiatique qui entoure le tueur silencieux. En réalité, la présence d'Octobre est gênante pour le monde du crime car il est une lumière trop éblouissante qui draine quantité de mouches dans les bas-fonds, si nous pouvons comparer nos confrères policiers à ces insectes volants. Du coup, certains malfrats rêvent de réduire à néant cette crapule d'Octobre pour éviter que l'œil de la Police ne s'attarde trop sur leurs cas ; un scénario ressemblant à *M le Maudit* où les délinquants font eux-mêmes la chasse au « monstre ».
D'autres frères d'armes et *sidekicks* rejoignent les héros. Méténier est particulièrement friand de ce genre d'assassin versant dans le gore. Dupuy est obnubilé par les rêves prémonitoires qu'il fait à son sujet.

Que dire de la rencontre avec Octobre ?

Songez bien au genre que vous souhaitez développer. Il peut être le pire des *boggeymen*, se relevant sans cesse pour abattre vos héros. Une légende ne meurt pas comme cela. Dans son sillage, les joueurs découvrent aussi les pires des turpitudes de l'envers du décor parisien : monde de la drogue, de la prostitution, de la misère crasse, de la décrépitude humaine. Une odyssée dans un décor anéanti qui ressemblerait alors à une *Apocalypse Now*.

FACTIONS

La Communauté de Babylone

Amis : Bazarov ; Chevaliers de la Hotte
Intrigues : Qui veut la peau du tsar ?

Cette communauté est le paravent qui cache un foyer d'anarchisme conséquent. C'est en partie les Bazarov qui tirent les ficelles de l'organisation. Cependant, elle est gangrénée par un agent double nommé Grubert, qui infiltre l'organisation en se rapprochant d'Adeline Blanquart pour le compte de la Sûreté Générale. Sa motivation : faire tomber les factions anarchisantes, comme les Bazarov.

Le Club fin de siècle

Si cette fin de siècle voit la cristallisation des convictions politiques et religieuses et les affrontements qui en découlent, elle marque aussi l'avènement d'une philosophie désabusée, cynique, nihiliste, qui caractérise de plus en plus d'individus pour qui essayer de donner un sens au monde est une absurdité. Bien que la vision qu'ils ont de leurs contemporains soit teintée de misan-

18 avril 1904 : c'est le premier numéro du journal *L'Humanité* de Jean Jaurès, épaulé par Briand, Lucien Herr, Anatole France, Léon Blum, et qui se veut un journal socialiste et quotidien.
2 octobre 1904 : manifestation socialiste de 2 000 manifestants pour l'anniversaire de la mort de Zola à Montmartre, avec autorisation exceptionnelle d'arborer du drapeau rouge.
22 janvier 1905 : mort de Louise Michel, la Vierge Rouge de la Commune de Paris, à Marseille. Un immense convoi funèbre part de la gare de Lyon avec plusieurs dizaines de milliers de personnes. Un drapeau rouge recouvre son cercueil enterré à Levallois. Ironie de l'histoire, à Saint Pétersbourg, des manifestants socialistes se font massacrer devant le Palais d'Hiver, signe d'une première révolution russe.
29 janvier 1905 : le prince Troubetzkoï rentre de nuit chez lui rue d'Argenson. Une bombe attend cet attaché militaire russe ; il parvient à l'éteindre.
23 avril 1905 : congrès d'unification des socialistes salle du Globe, boulevard de Strasbourg. Le leader reste Jaurès, on vise une conquête du pouvoir par la démocratie et souhaite un rapprochement avec l'Allemagne. Mais ce pacifisme et cette naïveté n'est pas du goût de tous, certains refusent d'adhérer à la Section Française de l'Internationale Ouvrière.
29 mai 1905 : réception du souverain espagnol Alphonse XIII, conspué par les socialistes car très clérical, et la préfecture de police est sur les dents car ses opposants sont doués pour les attentats politiques.
30 avril 1906 : 50 000 policiers de Lépine attendent les grévistes du 1er mai. Un militaire est cependant arrêté pour avoir manifesté à la Bourse du Travail son refus de tirer sur ses frères. Pourtant, ce 1er mai, les rues de Paris restent fantomatiques ; seuls les agents patrouillent dans un calme presque surnaturel.
1er mai 1907 : Jacob Law, anarchiste russe, tire sur des cuirassiers dans un autobus à impériale. On est sur l'omnibus Madeleine-Bastille, non loin de la Bourse du Travail. Les passagers maîtrisent l'énergumène.
19 mars 1908 : Barrès s'insurge contre l'entrée de Zola au Panthéon, l'accusant de pédantisme et de pornographie. Jaurès compare de long fleuve de Zola à l'étang immobile dont se satisfont les lecteurs de Barrès. Le 27, la Ligue de la patrie française manifeste salle Wagram contre cette panthéonisation. Le 30, Maurras, excédé, rêve en public de « *purifier cet égout infâme qu'on appelle le Palais Bourbon* ».

thropie, ils aiment se réunir avec ceux qui partagent leur façon de voir, afin de débattre pendant des heures de la vanité des valeurs et des hasards de la destinée humaine.
L'un de ces groupes est le Club Fin de Siècle, fondé par le philosophe décadent Gorgias. Ses membres appartiennent pour la plupart au monde de la nuit de Montmartre. C'est d'ailleurs au Moulin-Rouge que l'idée du Club a germé, et c'est encore là que les nouveaux adeptes sont recrutés. Il s'agit de poètes, d'artistes, de penseurs, d'individus désœuvrés qui ont perdu foi en toutes les grandes causes que propose la société, qu'elles soient matérialistes ou métaphysiques.

Membres :
Gorgias ; Lautrec ; Turini
Contacts, alliés ou ennemis :
aucun
Objectifs et influence :
troubles, voir le profil de Gorgias

Les réunions du Club ne se tiennent pourtant pas dans le cabaret mais au sommet de la tour Eiffel, un point de vue qui offre selon Gorgias de multiples avantages. Il permet tout d'abord de prendre du recul sur les activités humaines, qui paraissent toutes insignifiantes à cette hauteur. De plus, le bâtiment constitue selon lui l'une des manifestations les plus voyantes de la vanité de l'esprit humain, qui tente de se mesurer à un Dieu qui n'existe pas. Enfin, pour vivre selon la philosophie de Gorgias, il faut vivre à chaque instant à un pas de sa mort, et c'est exactement le cas au troisième étage de la tour de métal.

En effet, édictée par Gorgias et considérée comme parole d'évangile par ses membres, la philosophie du Club glorifie l'idée du suicide, considéré comme une réaction normale face à l'ineptie de l'existence. Cependant, avant de pouvoir accomplir cet acte et ainsi montrer une supériorité lucide sur le commun des mortels, le membre du Club devra s'assurer d'avoir compris toutes les subtilités de la philosophie nihiliste.

On le voit, le Club Fin de Siècle ressemble davantage à un mouvement de penseurs qu'à une société secrète. Il en est pourtant bien une, notamment à cause de son caractère illégal : de telles activités, impliquant parfois la mort – même volontaire – de ses adeptes, ne peuvent être tolérées par l'autorité publique. De plus, à la demande de Gorgias, les membres du Club se livrent parfois à des « travaux pratiques », autrement dit à des actes d'une grande inconscience destinés à éprouver leur peu d'attachement au monde et à leur vie. Il ne s'agit souvent que de mettre leur propre intégrité physique en jeu, par exemple en traversant les yeux bandés l'avenue des Champs-Élysées, mais parfois cela implique de défier la loi, lors d'attentats délibérément provocateurs.

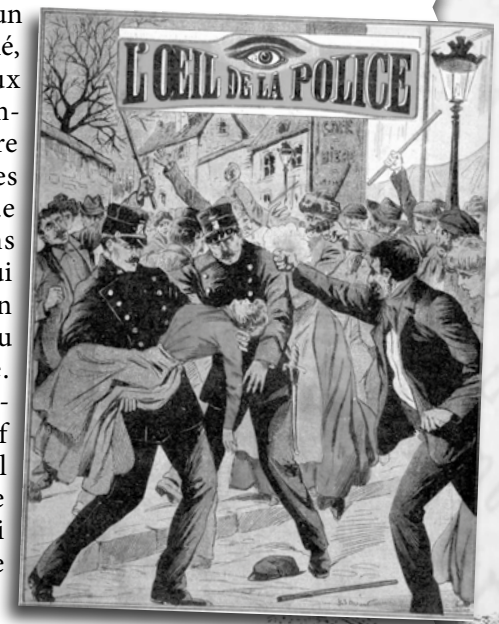
Cette dernière facette les rapprocherait des mouvements anarchistes, avec lesquels le Club entretient des rapports troubles, notamment à travers le personnage du comte Turini, qui est membre à la fois du Club Fin de Siècle et des Bazarov. Cependant, la philosophie de Gorgias reste réfractaire à toute idée d'engagement politique, même anarchiste.
La véritable nature de l'organisation nihiliste serait donc plus à rechercher du côté des sectes, à cause de la prédominance du gourou philosophe Gorgias. Les motivations de ce dernier ne sont d'ailleurs pas des plus limpides, et il ne serait pas étonnant qu'il ait créé le Club dans le but exclusif de servir ses propres intérêts…

Les Bazarov

L'anarchisme a vécu. Pour beaucoup, il est mort sur le Mur des fusillés avec les communards de 1871, ou sous la guillotine avec Ravachol, le poseur de bombes. Son spectre continue de hanter les éditorialistes conservateurs, d'Hervé Blanc à Charles Maurras, mais dans l'esprit du peuple qui voyait en lui soit un espoir, soit une menace, il s'estompe chaque année davantage.

Et pourtant, s'il n'a plus de corps pour agir, son esprit est bien vivant, tapi dans le Paris des sociétés secrètes comme tant d'autres mouvances. L'influence étrangère, celle qui vient d'une Russie en pleine ébullition politique, maintient vivace la flamme du *ni Dieu ni maître* (titre du célèbre journal de l'anarchiste Blanqui) dans le cœur de quelques fidèles.

Le groupe des Bazarov est de ceux-là. Il a été fondé par une enfant de la Commune, la patronne de bordel appelée l'Ogresse, et par un anarchiste russe exilé, Igor Kosky. À eux deux, ils ont rassemblé un petit nombre de nostalgiques des grandes heures de l'anarchisme, dans une organisation qui tient plus du salon mondain que du groupe terroriste. En effet, les Bazarov n'ont à leur actif nul attentat, nul assassinat, nul acte condamné par la loi autre que le simple fait d'exister.

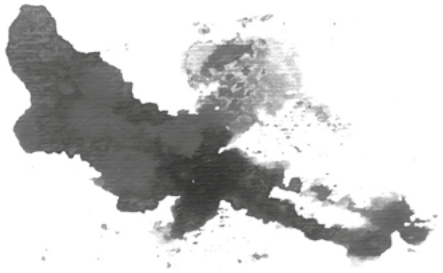


En réalité, le mode d'action qu'ils ont adopté est bien plus pernicieux : pour eux, la destruction de la société est inéluctable, ce n'est qu'une question d'années avant qu'elle ne s'effondre sur elle-même, qu'elle n'implose ou ne se désagrège comme un vulgaire morceau de craie. La mission qu'ils se sont donnée est donc d'accompagner et si possible favoriser ce déclin. Pour cela, l'arme la plus efficace est l'infiltration de tous les centres d'influence : des partis politiques aux journaux, en passant par les cercles artistiques ou même les autres sociétés secrètes. Cette vaste entreprise de noyautage nourrit un double objectif : abattre cette société et préparer l'avènement de la suivante, la société anarchiste utopiste et idéale.

Dans les faits, le groupe des Bazarov est peut-être le moins tourné vers l'action de toutes les sociétés secrètes décrites dans ce chapitre. La grande ambition de son projet suscite en son sein d'interminables débats politiques et philosophiques, qui retardent la mise en place effective d'un plan de bataille. L'inaction du groupe a d'ailleurs été la raison principale du départ de Rosalie Soubière, ancienne maîtresse de Ravachol et anarchiste historique. Igor Kosky lui-même ne cache pas son agacement.

Cela n'empêche cependant pas le groupe d'être la cible favorite de la police de Lépine, de la Sûreté de Grayssac ou encore de l'ordre de Saint-Michel. C'est pour cette raison que ses membres se montrent particulièrement discrets et adoptent un nom de code pour toutes leurs activités anarchistes. Il s'agit à chaque fois d'un prénom à consonance russe suivi du patronyme « Bazarov », du nom du personnage de militant nihiliste dépeint par Tourgueniev dans *Père et Fils*. Ainsi, par exemple, l'Ogresse devient Irina Bazarov et Igor Kosky, Igor Bazarov.

Mais ces précautions sont évidemment peu de chose face à la détermination de forces décidées à en finir une fois pour toutes avec le spectre de l'anarchisme. Le plus grand péril qui guette les Bazarov réside en son sein, c'est le risque de voir un de ses membres commettre un acte autodestructeur qui signera l'arrêt de mort de tous ses camarades. L'approche de l'Exposition universelle ne contribue en rien à calmer les esprits, à commencer par ceux de Rosalie Soubière, qui semble visiblement sur le point de réaliser un coup d'éclat, et d'Igor Kosky, dont la présence de la délégation russe a ravivé la fibre antipatriotique.



PERSONNAGES

Louise Michel

Factions : Bazarov
Rôles : Protecteur ; Victime
Intrigues : Qui veut la peau du tsar ?

Louise Michel est une figure emblématique de l'opposition politique, mais pas seulement. Elle incarne le passé communard de la ville dont les cicatrices ne se referment guère. Jouer avec elle et l'égrégore pour en faire la personnification de l'idée de Révolte est une idée à creuser.

(Niveau de contact requis : 2) Louise Michel est un membre honoraire de la faction des Bazarov.

(Niveau de contact requis : 4) Louise est possédée par l'égrégore des communards (voir le profil correspondant).

Igor Kosky

Pour ceux qui croisent son chemin, le visage creusé aux sourcils broussailleux de l'Étrangleur est souvent le dernier qu'ils voient avant de quitter ce monde. Simple, sans artifice, silencieuse, efficace, la méthode de ce tueur professionnel à l'effrayant palmarès l'a rapidement imposé comme l'une des références du milieu parisien. Fait rare, il a même réussi à conserver une certaine indépendance, travaillant indistinctement pour l'ancien Génie du Crime, Marcilly, ou pour son successeur, Atlas. Pourtant le regard sombre de Kosky traduit une certaine nostalgie : celle d'une patrie, la Russie, qu'il a dû abandonner à un sort troublé, celle d'un engagement politique, dans la mouvance nihiliste, prématurément interrompu. Tuer pour des idées ou tuer pour l'argent n'est pas la même chose, mais il faut bien vivre…

Si Igor Bazarov a toujours suivi la politique du groupe anarchiste qu'il a cofondé avec l'Ogresse, la perspective de l'Exposition universelle, et surtout de la venue de délégations russes, risque de changer la donne. L'ancien militant sait qu'il s'agit d'une occasion inespérée de renouer avec son activisme passé, et de porter un terrible coup au tsar honni en sabotant les projets d'alliance. Mais une chose l'inquiète cependant, et pourrait bien compromettre ses projets. Certaines nuits, ses mains semblent animées d'une volonté propre, comme si elles étaient possédées et prenaient le contrôle de son corps. Il lui arrive alors de frapper au hasard, enserrant le cou anonyme jusqu'à l'asphyxie, comme s'il s'agissait d'un autre de ses contrats. La bête qu'il a nourrie du sang de toutes les victimes de sa cupidité se serait-elle éveillée ?

Factions : Bazarov (Igor)
Amis : Atlas ; l'Hydre ; Marcilly ; l'Ogresse
Ennemis : Danzas (ce tueur est un rival pour lui) ; l'Okhrana
Rôles : Opposant
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Les emprunts russes ; Qui veut la peau du tsar ?

Kosky est un tueur sans pitié qui ne mérite pas celle de vos joueurs. Pourtant, sa facette plus politique lui donne certaines circonstances atténuantes : capturé et torturé par l'Okhrana, il n'est que le produit de cette haine dont il fit l'objet. Il demeure aussi le vif symbole de la criminalité dans notre jeu : en versant démesurément le sang, il devient le jouet de ses propres pulsions.

(Niveau de contact requis : 1) Kosky subit la déchéance *Bosse de la criminalité*.

(Niveau de contact requis : 2) Kosky révèle son activisme anti-russe, viscéral et sans compromis.

(Niveau de contact requis : 3) Igor est également perclus de la déchéance *Mains d'Orlac*.

Les mains d'Orlac
Description
Difficile de trouver l'origine de ce trouble. Les aliénistes y voient un contrôle abusif de l'inconscient qui s'exprime en assujettissant les mains du malade pour lui éviter le remords. D'autres y verront une malédiction ou un mauvais sort. Toujours est-il que dans certains états de stress, les mains échappent totalement à la volonté de leur propriétaire.
Pouvoir
Quand la victime vient de briser un tabou ou d'essuyer un échec critique, elle doit réaliser un test psychotique avec :
3D si sa psychose est inférieure à 3
2D si sa psychose est inférieure à 6
1D si sa psychose est supérieure à 5
En cas d'échec, la seule conséquence est que le MJ contraint le PJ à faire un acte inattendu, souvent contre ses intérêts, à l'aide de ses mains.
Contrepartie
Le personnage subit les contrecoups légaux, physiques ou psychologiques de ses actes.

L'Ogresse

Factions : Bazarov (Irina) ; Sang du Prince
Amis : Octobre ; Spectre de Lucille Andrews
Influence : 3 en tant que cofondatrice des Bazarov, et avec ses multiples accointances avec les milieux du crime.
Rôles : Informateur ; Protecteur
Intrigues : Dégénérescences ; Meurtre de la rue Chaptal ; Nettoyage dans la pègre ; Suicides impromptus.

Orpheline élevée dans l'institution de sœur Marie-Vincent, qu'elle considère comme sa propre mère, elle a une foi tenace et bien étonnante au vu de ses activités. Elle ignore tout de ses véritables parents. En particulier, elle ne sait pas qu'elle est liée à la descendance maudite de Louis XVII, la famille du Sang du Prince, et qu'elle en porte la malédiction. L'Ogresse a d'ailleurs transmis cette déchéance à son unique enfant. C'était il y a une trentaine d'années de cela, juste avant la Commune. Très jeune, elle s'est retrouvée grosse des œuvres d'un respectable vieil homme, Philippe Guillot. Ce dernier, informé de son état, l'a poussée à se débarrasser de l'enfant, mais son éducation dévote l'en a empêchée. Elle a préféré le confier aux soins de celle qui l'avait élevée, sœur Marie-Vincent. Aujourd'hui l'enfant a grandi, elle ne l'a pas revu mais elle a retrouvé sa trace dans les colonnes des journaux, sous le nom d'Octobre… À cette même époque, sans se départir d'une foi profonde bien que non exprimée, elle a été séduite par le mouvement de la Commune de Paris et ses idéaux. Toutefois, profondément choquée par la violence qu'elle a pu observer, elle éprouve une grande réticence à transformer son idéologie en action, ce qui transparaît nettement dans le groupe néo-anarchiste qu'elle a fondé, les Bazarov.

(Niveau de contact requis : 2) Son type de commerce n'est cependant pas de tout repos, et elle a été forcée de recourir à la protection du nouveau chef de la pègre, Atlas. Elle ne le hait pas autant que son prédécesseur, le Génie du Crime, mais elle ne le porte pas pour autant dans son cœur.

(Niveau de contact requis : 3) Lucille Andrews occupait une chambre chez l'Ogresse avant qu'elle ne soit assassinée. Son ancienne patronne ne connaissait pas ses activités occultes, jusqu'à ce qu'elle converse avec le spectre de l'infortunée victime.

(Niveau de contact requis : 3) L'Ogresse est le leader des Bazarov, sous le nom d'Irina.

(Niveau de contact requis : 2) C'est aussi la mère d'Octobre, en sa qualité de membre de la faction du Sang du Prince.

Adeline Blanquart

Adeline reprend le flambeau de Louise Michel et incarne elle aussi la passionaria révolutionnaire. Cependant, son idylle avec Maximilien Gruberg pourrait causer la perte des Bazarov qu'elle vient de rejoindre.

Factions : les Bazarov
Rôles : Guide
Intrigues : À la poursuite d'Octobre.

(Niveau de contact requis : 2) Très prolixe, parfois trop, Adeline ne fait que peu de mystère sur son appartenance aux Bazarov.

(Niveau de contact requis : 4) Tout comme Louise Michel, Adeline est peu à peu happée par l'égrégore des communards.

Maximilien Gruberg

Maximilien Gruberg n'est pas l'ouvrier d'origine alsacienne qu'il prétend être. Il s'agit en réalité d'un agent de la Sûreté, chargé par Ferdinand de Grayssac de saborder les mouvements syndicaux en y apportant l'étincelle de l'anarchisme. Le compagnon actuel d'Adeline Blanquart est donc l'une de ces mouches honnies qui passerait un très mauvais quart d'heure si sa couverture venait à tomber.
Très cynique, Gruberg n'hésitera pas à sacrifier Adeline pour se faire bien voir de sa hiérarchie, en liquidant à la fois les socialistes et le groupe des Bazarov. De plus, la perspective d'un scandale éclaboussant l'égérie bien gênante du petit peuple de la Bièvre n'est pas pour déplaire aux éléments les plus conservateurs de l'État.

Factions : Sûreté Générale
Amis : Barlet
Rôles : Ambigu
Intrigues : Qui veut la peau du tsar ?

Le comte de Turini

Convaincu de l'absurdité du monde, Luciano Turini est décidé à mourir jeune, dans un grand feu d'artifice, et il est en passe d'y parvenir. Si son mode de vie autodestructeur ou la fréquentation de deux sociétés secrètes partageant ses idées nihilistes – le club Fin de Siècle et les Bazarov – ne suffisaient pas à précipiter sa fin, il pourrait bien finir par mourir de misère. En effet, son train de vie dispendieux et les récents déboires financiers qu'ont connus ses affaires l'ont conduit au bord de la banqueroute, si bien qu'il n'a eu d'autre choix que de s'endetter auprès de Maurice-Édouard Kann. Une solution provisoire, qui comporte également le désavantage de soumettre cet amoureux de la liberté au bon vouloir du banquier…

Factions : Bazarov ; Club Fin de Siècle
Amis : Salon Halphen
Rôles : Ambigu ; Concurrent ; Frère d'armes
Intrigues : Suicides impromptus

Ne tirez pas à boulets rouges sur le côté « trader déchu » de Turini, et contemplez le vide existentiel qui occupe la vie de cet homme brillant mais perdu, comme s'il s'était trompé et de métier et de siècle.

(Niveau de contact requis : 2) Le volubile Turini cache mal son appartenance aux Bazarov.

(Niveau de contact requis : 3) Surtout quand il est éméché, il parle gravement de ses délires suicidaires en mentionnant le Club Fin de Siècle.

Gorgias

Le véritable nom de Gorgias est Antoine Georges. Cet escroc a eu son heure de gloire à Paris il y a quelques années, au moment où il travaillait de concert avec le Génie du Crime. Mais il s'est fait prendre par Goron et a fini au bagne. Il s'en est échappé, et c'est sous une fausse identité qu'il essaie maintenant de monter son meilleur coup : le club Fin de Siècle, ou comment manipuler quelques riches désœuvrés pour vivre à leurs dépens avant de les pousser au suicide. Le seul obstacle qui pourrait se dresser sur sa route, c'est lui-même, s'il commence à croire les discours qu'il sert à ses disciples…

Factions : Club Fin de Siècle
Rôles : Ambigu
Intrigues : Suicides impromptus.
Tabous : qu'on découvre son passé

Lautrec

Factions : Club Fin de Siècle
Influence : 2, exalté en Pratiques [portrait]
Rôles : Frère d'armes ; Informateur ; Victime
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Perversions

(Niveau de contact requis : 2) Il y a quelques mois, alors qu'il allait acheter de la peinture, il a été accosté par un mystérieux artisan qui prétendait avoir inventé une recette censée favoriser l'inspiration. Au début, Lautrec n'y a pas accordé beaucoup de foi, mais il n'est pas homme à laisser s'échapper une histoire aussi intrigante, aussi lui a-t-il acheté quelques pigments. À sa grande surprise, la recette miracle sembla fonctionner : sa peinture était à la fois plus libre, plus facile et plus réussie. Mais au bout de quelques semaines, des évènements inquiétants ont commencé à se produire. Plusieurs de ses modèles sont tombés malades, ont eu des accidents… L'une d'entre elles, une jeune danseuse du Moulin-Rouge, a même été sauvagement assassinée par le tueur traqué par toutes les polices, Octobre… Évidemment, lorsque Toulouse-Lautrec a essayé de retrouver la trace du marchand de couleurs, celui-ci s'était volatilisé. Il a depuis cessé d'utiliser ces pigments étranges. Le tout dernier tableau qu'il a réalisé avec était un portrait d'Oscar Wilde qui a été dérobé dans son atelier…

(Niveau de contact requis : 3) Lautrec a réalisé un portrait d'une femme ravissante, mais qui a malheureusement le défaut de faire partie du groupe dit des prostituées de Carter. Cette succube est si belle, l'art en fut tellement transcendant que des clients ont déjà harcelé, menacé Lautrec pour l'acquérir, lui avançant des sommes faramineuses. Cependant, l'artiste désire garder sa toile, et pourrait faire l'objet de violences. La succube est effectivement si tentante, que certains seraient prêts à tuer pour la ravir…

Lautrec est l'archétype de l'artiste maudit, dont l'art est géniteur de fantastique, de malédiction, de bris de la réalité et du conformisme. Il est incontournable pour toute histoire mettant en scène Montmartre.

Rosalie Soubière

Rosalie Soubière est une veuve des plus séduisantes. Nombre de mâles en quête de conquête féminine tenteront leur chance, et succomberont au venin de la Veuve Noire : une séduction qui tourne à la subjugation. Soubière est une héroïne parfaite pour le genre gothique, attirant dans ses filets les pauvres princes charmants.

(Niveau de contact requis : 2) Soubière fit partie des Bazarov. L'inaction du groupe anarchiste a d'ailleurs été la raison principale de son départ. Igor Kosky lui-même ne cache pas son agacement et aurait éventuellement abondé dans son sens.

(Niveau de contact requis : 3) Rosalie ne s'est jamais remise de son veuvage forcé. Une lente dégradation de son état physique et psychologique a abouti à la création d'une entité redoutable : la Dame Blanche. Le spectre s'extirpe de Rosalie pendant son sommeil et fait aboutir

Factions : Bazarov (ancienne membre)
Amis : les Capitans
Influence : 2, exalté en société [séduction]
Rôles : Ambigu ; Monstre
Intrigues : aucune

les rêves de vengeance de la pauvresse. La Dame Blanche est responsable de la création des capitans à partir des cadavres d'anciens anarchistes de renom, elle prépare également un complot visant à créer la panique dans Paris et son Exposition universelle.

(Niveau de contact requis : 4) La Dame Blanche est capable de subjuguer nombre de ses acolytes pour en faire de parfaits séides dévoués à ses désirs. En tant qu'être éthéré, elle ne peut être blessée physiquement, et combat par le mental (déchéances : *hantise, cassandre, invulnérabilité*). C'est un adversaire redoutable, surtout qu'il est très difficile de remonter sa trace jusqu'à Rosalie, sauf si l'on voit son visage. Voici donc l'Anarchie incarnée dans une version pure et dure qui tisse un nouveau réseau pour distiller la Terreur noire.

Les capitans

Je souhaite que les jurés qui, en me condamnant à mort, viennent de jeter dans le désespoir ceux qui m'ont conservé leur affection, portent sur leur conscience le souvenir de leur sentence avec autant de légèreté et de courage que moi j'apporte ma tête sous le couteau du bourreau.

***Ravachol,** avant son exécution*

Ces quatre revenants sont un condensé de la Terreur Anarchiste éteinte vers 1892. Voyons plutôt :

François Claudius Koënigstein, ancien teinturier de Saint-Étienne, meurtrier crapuleux qui s'est transformé en Christ de l'anarchie sous le nom de Ravachol. C'est le seul des capitans à avoir recouvré sa tête. Son apparence est celle de l'instant de sa mort (maigre, le visage osseux, cheveux châtains, le nez long et la barbe mal rasée). Ancien amant de Rosalie Soubière, il a conservé l'affection manifeste de la désormais Dame Blanche.

Lieu : Grange Batelière
Ennemis : Quesnay de Beaurepaire qui les condamna tous
Style : Condé
Traits : anarchiste, athée ; passion pour la ruine et la vengeance ; tabou d'abandonner leur cause anarchiste
Rôles : Monstres
Intrigues : Qui veut la peau du tsar ? ; Trafics des morts.

Auguste Vaillant, auteur d'un attentat à la bombe à l'Assemblée (le 9 décembre 1893), ancien journaliste de la Révolte et exécuté le 2 février 1894. Si sa dépouille a été remise à la science, elle a été conservé dans le formol ce qui a permis à la Dame Blanche de le ranimer sans trop de putréfaction. Malheureusement, la tête est manquante.

Émile Henry, enfant d'un communard exilé en Espagne, jeta sa bombe dans le café Terminus à la gare Saint-Lazare, le 12 février 1894, et connut la même décollation par l'inévitable bourreau Anatole Deibler.

Amédée Pauwels, dit Rabardy, enfin. Ce Belge qui voulut venger les précédents en dynamitant l'église de la Madeleine le 15 mars 1894 se fit sauter, car il avait mal mélangé ses explosifs. Son état est de loin le plus délabré, et pour cause !
Les capitans se présentent sous la forme de cadavres acéphales, à l'exception de Ravachol. De loin, on pourrait confondre ce dernier avec un vagabond ivre. Pour les autres, aucun doute n'est permis sur leur essence monstrueuse ! Le seul moyen de les détruire reste l'explosif, le broyage, le feu ou la destruction de leur chère tête…

(Niveau de contact requis : 1) Les capitans sont affublés des déchéances suivantes : *hantise, invulnérabilité*.

(Niveau de contact requis : 2) Les capitans sont de simples exécutants des ordres de la Dame Blanche, qui croit toujours former une véritable équipe avec ces pantins sans âme. Chaque mort de capitan augmente sa psychose de 1 et elle ne devrait pas survivre à une seconde mort de son amant…

L'égrégore communarde

Parfois, des idées vont bien plus loin que la trajectoire de ceux qui les ont portées. Parfois, l'idéal fait mieux que s'incarner, que se personnifier. Il prend consistance, devient un nuage se déplaçant au gré des vents de l'histoire. Il est animé d'une vie propre et commence à influencer les destinées des hommes et des femmes, sans qu'ils s'en aperçoivent.
Ainsi nait une égrégore. Cet amas confus d'idées agit instinctivement pour s'agrandir, au fur et à mesure que des « fidèles » croient en lui. L'égrégore communarde fut adoubée par les milliers de litres de sang des martyrs de 1871. Elle ressemble davantage à un cumulus orageux, colérique, prompt à grêler la scène parisienne. Des cris en réchappent, les âmes des sacrifiés qui réclament leur part volée de l'Histoire.
L'égrégore possède certains hérauts, certaines égéries qui parlent en son nom. Elle leur donne l'aura quasi mystique qui en fait de nouveaux prophètes des idéaux gauchisants.

(Niveau de contact requis : 2) l'égrégore hante actuellement Louise Michel et Adeline Blanquart. Ces dernières, sous influence, ne sont plus elles-mêmes, et acquièrent un niveau d'exaltées en société [discours].

(Niveau de contact requis : 2) elle bénéficie de la déchéance *Invisibilité* et *Invulnérabilité*.

Lieu : Montmartre
Amis : Louise Michel ; Adeline Blanquart
Influence : 3, elle est capable de guider les actions de toutes les personnes liées directement ou indirectement à la Commune (grève, insurrection, défilé, meeting).
Rôles : Ombre
Intrigues : Qui a tué Faure ? ; Suicides impromptus.

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 : Vérole, Octobre, Lucille Andrews, QG des Bazarov.

La République des scandales

LES DESSOUS DES DOSSIERS

Qui a tué Faure ?

Félix Faure n'a pas succombé aux caresses buccales de Marguerite de Steinheil. Une pilule administrée par Hannah Chenu, son amante d'un jour, a accéléré son rythme cardiaque jusqu'à la rupture. L'incident n'en est pas un puisque cet « empoisonnement » s'est fait sciemment, sur l'ordre d'un puissant commanditaire nommé Marcilly. De par ce fait, Marcilly souhaitait faire vaciller la faction du Salon de madame Halphen, où Steinheil a ses entrées, pour éclabousser les pontes de la politique qui y prennent siège. Cependant, la mort de « Pompée » fut plus un soulagement qu'un traumatisme, et Marcilly ne tirera jamais l'usufruit de sa manœuvre.

Une enquête sur le sujet ne pourra se faire qu'en dehors des institutions policières. En effet, ce sera un esclandre politique que de rouvrir une enquête que personne ne désire. Elle mènerait sur les traces de Steinheil, personnage singulier et haut en couleur, qui pourrait aisément attendrir et séduire les héros au cœur d'artichaut.

Les enquêteurs les plus talentueux (ou aux réseaux les plus ramifiés) parviendront peut-être aux portes du salon Halphen. Par d'habiles confidences (Niveau de loyauté : au moins 3), des membres comme Armand Gentil ou Jean Dupuy diront qu'ils furent surpris de la mort de Faure, mais qu'ils l'accueillirent finalement avec une joie des plus coupables. Le salon Halphen n'est pas coupable dans l'affaire, mais sa pensée est dérangeante, dans le sens où le crime n'est plus un mot banni par ses membres, qui commencent à concevoir la politique comme le faisait un Machiavel… Pour faire éclater la vérité, il faudrait que les joueurs s'entichent de la Steinheil et lui sortent les vers du nez, comme quoi elle n'était guère présente la nuit du crime. Expertiser le cadavre de Faure n'est pas une mince affaire mais il serait possible d'établir la nature du poison

administré par Chenu. Ou retrouver la trace de Georges Turbaud, le domestique qui pourrait affirmer que Marguerite n'était pas la « connaissance » de Faure, mais on imagine le pauvre traqué par l'Hydre, ou pressurisé par le Salon Halphen qui n'hésiterait pas à l'éliminer s'il parlait. Ensuite, comment châtier les coupables ? Cette affaire aboutirait à une impasse. La plupart des responsables sont hors d'état de nuire : Hannah Chenu est morte (voir le livre de base, première édition), Marcilly a été déchu de ses responsabilités politiques et s'agite dans la face noire de la criminalité, en orchestrant la faction de l'Hydre.

Personnages impliqués : Parmi les enquêteurs qui pourraient superviser les PJ, Prudent Boutroux ou Joseph Gueslin. Goron, Lépine et Grayssac y voient un moyen d'asseoir la réputation de leurs services. Dupuy aimerait aussi résoudre le mystère pour la gloire de son journal ; Félicien Guillaume serait alors envoyé en renfort.
Parmi les suspects, qui sont autant de fausses pistes, Déroulède pointe son nez en ayant signé le coup d'État juste après la mort de Faure. Par opportunisme, ou parce qu'il avait planifié ce meurtre ?
Parmi les responsables du salon Halphen protégeant Marguerite Steinheil, Marianne Halphen et Armand Gentil, Jeannolle qui pourrait voler les preuves des PJ.
Bien entendu, la mission serait couronnée de succès si les PJ apportaient la tête de Marcilly. Mais elle est terriblement dure à obtenir !

Duels à la médiévale

L'escrime est capable, au reste, d'opérer des miracles ; elle délie les doigts et la pensée, elle donne de la grâce et de l'assurance, elle s'accommode à merveille des élégances chevaleresques de nos pères ; elle est pour nous le plus national en même temps que le plus poétique des sports. Ce n'est pas qu'il ne soit très poétique de parcourir sur la glace des distances inaccoutumées, d'errer sur les rivières, le long des berges pleines de soleil et de verdure, de galoper dans la montagne sur un ardent coursier ; mais la lutte fine, réfléchie, rapide, audacieuse, le croisement des deux fers, la tension des muscles, l'esprit à l'affût... tout cela ne met-il pas en jeu les qualités les plus nobles de l'homme et ne donne-t-il pas satisfaction à ses désirs les plus virils ?

Pierre de Coubertin

ÉVÉNEMENTS

1er janvier 1900 : la Haute cour de Justice poursuit ses travaux et se réunit sur les faits d'attentat contre la Sûreté de l'État et autres faits connexes relevés à la charge de M. Déroulède, Habert, Buffet, Guérin, Dubuc, Lur-Saluces, etc. L'accusation tend à prouver qu'un complot visant à renverser la république avait été ourdi en février 1899 par les accusés, quoiqu'ils appartiennent à des partis divergents : Déroulède et Habert chez la Ligue des patriotes, nationaliste et plébiscitaire ; Buffet et Lur-Saluces sont royalistes ; Guérin préside la Ligue antisémite.
4 janvier 1900 : verdict de la Haute Cour. Déroulède est condamné à dix ans de bannissement, de même qu'André Buffet ; Jules Guérin à dix ans de détention. Lur-Saluces à dix ans de bannissement par coutumace ; les auteurs accusés sont relaxés. Un « petit tapage » accueille ce verdict sévère. « *Je reviendrai quand reviendra la justice* » dixit Déroulède.
5 janvier 1900 : départ des condamnés. À 3 heures du matin, la police a emmené Déroulède et Buffet à la gare du Nord. M. Lépine les attend et les accompagne sur le quai. « *C'est odieux dit Déroulède. On m'amène ici avec Buffet, on tient vraiment à me royaliser* ». Un peu plus tard, Guérin prend le train pour Clairvaux par la gare de Lyon. Ses amis l'accompagnent sur le quai en ponctuant son départ par des « *mort aux juifs !* ».
1er février 1900 : la guerre du Transvaal entre les colons Boers et les anglais occupent les premières pages de la plupart des journaux.
24 février 1900 : les actualités cinématographiques de l'Olympia passent entre autres un film sur la guerre du Transvaal, où l'on voit le débarquement des troupes anglaises et quelques épisodes guerriers. Une spectatrice, jeune irlandaise, croit reconnaître à l'écran son fiancé et émeut toute la salle en s'évanouissant quand ledit jeune homme tombe, mourant sous les balles ennemies.
11 février 1900 : le corps de Pierre Lavrov, socialiste exilé de Russie et communard en son temps, est inhumé à Montparnasse. Une importante délégation socialiste

l'accompagne dans son dernier voyage, et déploie les drapeaux rouges rapidement confisqués par les autorités.
26 février 1900 : le général Boer Kronje capitule avec ses 3 000 hommes face à 40 000 anglais. Le journal L'Intransigeant lance une souscription pour qu'on lui décerne une épée d'honneur.
1er avril 1900 : un comité de dames lance le « sou du Boer », pour se cotiser afin que ces autochtones puissent défendre leur pays grâce à nos flots d'or.
12 avril 1900 : duels d'honneur sur l'île de la Grande Jatte. Le duel Lubersac – De Rothschild se termine par une plaie sur l'avant-bras pour Édouard de Rothschild. Le prétexte serait une insulte antisémite, bien que les duellistes s'en défendent.
6 mai 1900 : élections municipales à Paris, premier tour. Surprise quand on voit se dessiner une majorité nationaliste, opposée aux républicains. « *Ces élections constituent une protestation éclatante de la population, à la fois contre les tendances sectaires de la majorité de l'ancien conseil municipal, et surtout contre ce que l'on pourrait appeler la politique de l'affaire Dreyfus, que l'on a essayé d'imposer au pays* », titre le Petit Journal. Par contre, la province prend le contrepied de la sensibilité parisienne.
7 juin 1900 : le président Loubet reçoit le premier des souverains visiteurs de l'Expo ; il s'agit d'Oscar II de Suède et de Norvège. Il prend ses quartiers Palais des souverains, dont la garde est assurée par le 36ème régiment d'infanterie.
16 juin 1900 : banquet nationaliste salle Wagram. Le menu est insuffisant (poisson, saucisson, jardinière, rosbif), le champagne manque, mais l'enthousiasme est délirant : on se sépare fort tard, aux accents de la Marseillaise antijuive, après avoir conspué le président Loubet, la république, les traîtres, les juifs, les francs-maçons et tous autres démons.
6 juillet 1900 : arrivée d'une délégation de Boers qui parcourent le monde pour intéresser les nations à leur « cause sacrée ». Les Parisiens leur font un accueil des plus enthousiastes.
14 juillet 1900 : pèlerinage nationaliste derrière Millevoye place de la Concorde, auprès de la statue de la ville de Strasbourg. Après la revue officielle, socialistes et nationalistes organisent une bataille en règle avenue des Acacias, aux cris de « *vive la république !* » et « *vive Déroulède !* ». On colle même un papillon sur le landau présidentiel au nom de « *vive Déroulède* ».
28 septembre 1900 : le Congrès socialiste international prend fin avec un pèlerinage vers le mur des fédérés, au cimetière du Père Lachaise.

Ces étranges homicides ont un point commun : l'ordre de Saint Michel, qui met en application son dessein de lutte contre les sociétés secrètes. Afin de purger Paris de leurs présences funestes, l'ordre a décidé d'un protocole d'exécution bien particulier : on les fait trépasser en utilisant des armes anciennes, comme Saint Michel tuant le dragon ou le serpent, qu'on aura bénies préalablement.
L'enquête remontera probablement du légiste vers les sociétés sportives d'escrime, très en vogue à la Belle Époque. Les cercles militaires resteront fort hermétiques aux ingérences des PJ, protégeant sans le savoir les membres de l'ordre qui se terrent dans l'institution militaire.
Il n'est pas facile de tracer les armes qui ont été utilisées pour ces meurtres. Éventuellement, des débris de lame pourraient se retrouver si le légiste est observateur et pointilleux, et l'on verrait que le métal a été trempé de nombreuses fois, et recouvert d'une substance poisseuse qu'on peut identifier comme du poison, à base de datura. Les blessures infligées ne doivent rien au hasard : qu'elles soient de taille ou d'estoc, elles reflètent une parfaite maîtrise des armes, et pas des fleurets et des épées effilées uniquement. Chercher auprès des bretteurs confirmés que seraient les Drumont, Barrès, Tailhade et Viau est une idée, mais qui n'aboutira pas.

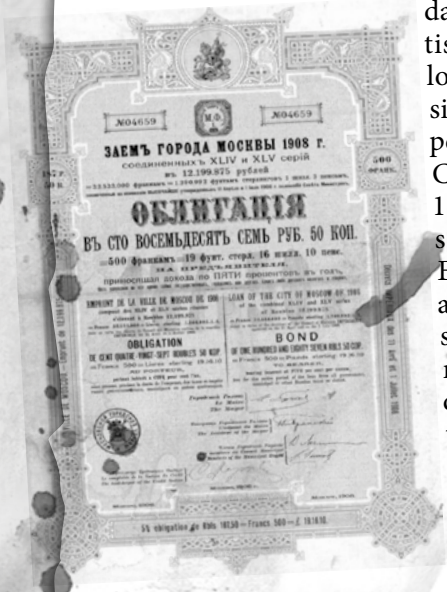
Une piste serait de contacter le célèbre Pierre de Coubertin, sportif accompli et bretteur émérite, amoureux des fines lames. C'est lui qui aurait formé plusieurs des membres de l'Ordre de Saint-Michel, qui épousent sa vision philosophique du duel et de l'escrime. Le lieu des

entraînements serait l'école de gymnastique et d'escrime de Joinville, au sein de la caserne militaire, pépinière des futurs médaillés des Jeux Olympiques. Des filatures audacieuses permettront peut-être d'attraper au collet les membres exécuteurs, qui ne sauront se résoudre à trahir les intérêts de leur faction, préférant le suicide aux affres du déshonneur.

Personnages impliqués : Maurice Barrès, Cavaignac, Herzl, Clemenceau, Drumont, Guérin et Déroulède sont connus pour leur propension à sortir leurs lames. Pourtant, ils (ou leurs troupes du Comité des Sept ou des monarchistes) n'ont rien à voir avec ces affaires. Grayssac ou d'autres responsables pourraient être pris à parti par ces bretteurs. L'enquête pourrait commencer par ces duels politiques qui ne sont pas le fondement de cette intrigue. Le Sang du Prince ou les occultistes du Club Saint-Blaise pourrait faire office d'opposants aux exécuteurs de l'Ordre. Dans le premier cas, il serait bien difficile de comprendre pourquoi des monarchistes s'étripent entre eux dans la joie et la tripaille.
Le capitaine Saint-Yves sera finalement le lien privilégié qui introduirait les PJ au sein de l'Ordre de Saint-Michel, pour éventuellement les convaincre du bien fondé de son action ou, par défaut, pour les réduire au silence !

Les emprunts russes

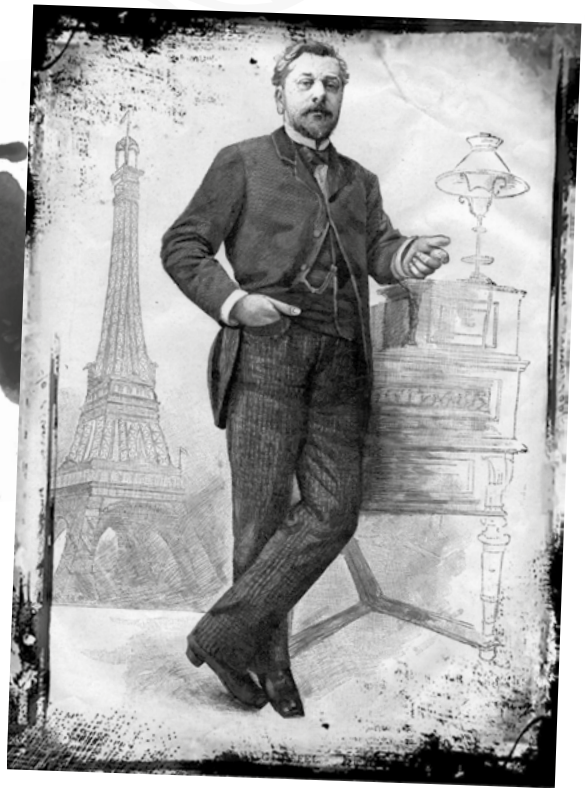
L'alliance avec la Russie est évoquée dans le profil de Maurice-Édouard Kann. Le meneur a également accès à la description de la police secrète tsariste, l'Okhrana, dans le dossier sur l'Antisémitisme, qui développe une intrigue très similaire : « qui veut la peau du tsar ? ».



Cette alliance secrète en 1892, n'est plus qu'un secret de polichinelle. En effet, le pont d'or accordé au tsar pour ses constructions ferroviaires, par le biais des emprunts russes, témoigne de la séduction que la République met en œuvre envers le colosse venu de l'Est. Arthur Raffalovitch est le diplomate russe chargé de drainer ces fonds par une vaste propagande publicitaire. De son château de l'Ermitage sis à Gif-sur-Yvette, il donne de fastueuses réceptions en l'honneur de magnats de presse, pour les inciter – et parfois les soudoyer – pour qu'ils relaient la conviction que la sécurité

24 novembre 1900 : le président des Boers, Krüger, arrive à Paris. Il demande aux nations européennes une aide effective. Des vivats nationalistes l'accueillent gare de Lyon avec des couplets comme « *Tu viens, Krüger, éveiller dans notre âme des sentiments qui n'y existent plus. Ici vois-tu, l'homme est devenu lâche. Il veut jouir et se laisse égorger.* » Ce sont les camelots qui vendent des drapeaux du Transvaal, des comités « boerophiles » l'acclament, on l'accompagne jusqu'à l'hôtel Scribe. Dès l'après-midi, c'est la visite protocolaire à l'Élysée.
14 mars 1901 : Déroulède déclare depuis son exil espagnol de Saint-Sébastien qu'il avait reçu un émissaire royaliste la veille de son complot, ce que nie Buffet. Lettres, télégrammes, presse montent l'affaire en épingle. Un duel est décidé en Suisse, mais le gouvernement de Lausanne l'interdit.
8 juillet 1901 : au conseil municipal, le nationaliste Évain s'écrie « je ne veux pas que le drapeau national soit insulté par des c…comme vous ! », à l'égard des socialistes, dont un s'élance pour le gifler. Deux camps se forment et s'affrontent à coups de porteplumes et de règles, et sont encouragés par le public en tribune.
20 août 1901 : visite officielle du tsar de Russie, une première depuis son accueil triomphal de 1896. On espère secrètement qu'il viendra avec sa dame, qui vient de lui donner une nouvelle héritière.
25 septembre 1901 : note discordante de la part de Laurent Tailhade dans Le Libertaire, où il raille le tsar comme « l'escroc impérial de toutes les Russies », venu « souricer encore un peu d'argent à l'incomparable couardise de l'Épargne française ». S'ensuit un appel au meurtre du souverain, et une condamnation à un an de prison et à 1000 francs d'amende.
27 mars 1902 : premier congrès des syndicats « jaunes » modérés, par opposition aux « rouges » collectivistes et révolutionnaire.
13 mai 1902 : le président Loubet est en visite officielle en Russie. Un échange de bons procédés. Il emporte deux tapisseries des Gobelins, une croix en orfèvrerie de Lalique, et une épée d'or, d'ivoire et d'acier pour le tombeau d'Alexandre III.
25 mai 1902 : commémoration de la Commune au Père-Lachaise, très traditionnelle dans son déroulement : des confiscations de couronnes et d'emblèmes par la police, un défilé calme et une sortie avec quelques cris séditieux.
1er juin 1902 : la guerre des Boers est perdue par ces derniers, après deux ans et demi de lutte. Paris s'était faite une raison depuis des mois et n'espérait plus.
26 juillet 1902 : quelques bagarres à l'issue d'une réunion nationaliste, salle des agriculteurs, rue d'Athènes. Les tons polémiques adoptés par Combes sur la question de la laïcité enveniment l'assemblée. « *L'Église persécutée ! Combes l'infâme ! Nouveau Julien l'Apostat !* ». Leurs détracteurs se rassemblent et c'est une lutte de slogans qui fuse.

23 janvier 1903 : discours de Jean Jaurès sur la possibilité d'une paix en Europe : « le fait qui domine notre temps c'est que, maintenant, la paix est possible en Europe. J'entends la paix profonde, durable, organisée, définitive ».
5 avril 1903 : Gabriel Deville, socialiste, est élu contre Maurice Barrès, nationaliste. Le résultat est accompagné de nombreux remous.
1er mai 1903 : visite diplomatique d'Édouard VII d'Angleterre. Le préfet Lépine – engoncé dans son grand manteau noir d'un uniforme chamarré d'argent, surmonté d'un bicorne empanaché- et le général Faure-Biguet se disputent la surveillance du cortège. Le roi part pour son ambassade sise boulevard Saint-Honoré, en attendant la représentation nocturne au Théâtre-Français.
17 août 1903 : lors du procès Humbert, les détracteurs du gouvernement s'activent. On invective l'avocat de cette famille prétendument faussaire, M. Labori, qui défendit Dreyfus. Ce jour-même, c'est le préfet de police Lépine qui dépose à la barre, et qui avait des relations avec les Humbert.
4 octobre 1903 : quelques délégations socialistes et ouvrières défilent devant la tombe de Zola à Montmartre, après être passé à sa maison de Médan, devenu un lieu de pèlerinage pour ses admirateurs.
29 octobre 1903 : violents incidents à la Bourse du travail entre syndicats et forces de l'ordre : 33 agents blessés dont 7 grièvement, par couteau. L'après-midi, Louis Lépine encercle le bâtiment et fait sortir les ouvriers par petits groupes. Des briques et de bouteilles jetées des fenêtres accueillent ses troupes. Sabre au clair, les agents donnent l'assaut et font de nombreux blessés ; Le conseil municipal adressera un blâme au préfet de police.
23 novembre 1903 : séance houleuse à l'Assemblée. Francis de Pressensé prêche le désarmement et déclare que la France ne doit pas « s'hypnotiser sur une revanche dont personne ne veut et n'a jamais voulu ». Hurlements et invectives à droite. Le nationaliste Leygues lui rétorque : « n'oublions jamais que la force est le support nécessaire de la liberté et du droit ».
15 janvier 1904 : interpellation à l'Assemblée sur les incidents de la Bourse de Travail, certains demandent la démission de Lépine, ce que Combes refuse. Un vote de confiance lui est accordé, et sauve le préfet.
4 février 1904 : la commission du Vieux Paris ordonne des fouilles au cimetière Sainte-Marguerite, pour retrouver le cercueil de feu Louis XVII. En 1846, son premier cercueil présumé renfermait les restes d'un adolescent quand le dauphin n'avait pas dépassé les dix ans. Malheureusement, les fouilles ne donnent aucun résultat.
8 février 1904 : la rupture des relations entre Russie et Japon cause de grands émois chez l'allié français. La Bourse baisse. Les journaux publient des cartes pour localiser l'imminent conflit.



des emprunts russes est totale. Si l'affaire venait à éclater, c'est plus de 6 millions de francs qui auraient été versés à La Lanterne, l'Événement, La France ou Le Radical.
De nombreuses intrigues peuvent donc être filées, sur fond de confrontations diverses dont voici un florilège :

- Des agents allemands tentent de faire échouer l'alliance avec la Russie, en déclenchant des attentats soi-disant nationalistes contre les grands ducs russes ou le tsar lui-même lors de l'Exposition Universelle ;
- Des agents russes de l'Okhrana sont démasqués, provoquant le tollé dans la presse (de droite) qui évoque le complot russe, la connivence du pouvoir (représenté par le Salon de Mme Halphen) avec l'autocrate de Sibérie Nicolas II…

Les exilés russes, qu'ils soient des juifs échappés des pogroms, ou des agitateurs de gauche tels Igor Kosky, essaient de saper les bases de cette alliance pour affaiblir le rayonnement du gouvernement tsariste dans le monde.
Personnages impliqués : Joseph Barlet, l'Okhrana, Golovinski et la pieuvre russe qui fait pression par les journaux ou par les alliances politiques.
Les milieux affairistes : le Baron Noir, Clemenceau, Gustave Eiffel, les époux Kann, Armand Gentil…
Les détracteurs de l'alliance : le Comité des Sept avec ses devantures nationalistes et monarchistes, et leurs appareils médiatiques.
Les antagonistes à la Sainte Russie : les Bazarov avec en première ligne Igor Kosky.

FACTIONS

Les républicains

Amis : le Salon Halphen
Ennemis : JK Huysmans ; Janos Plzen ; Toussaint Lenestour ; Mgr Richard
Influence : 2. De par la position sociale de certains de ses membres
Rôles : Fournisseur ; Protecteur
Intrigues : Dieu est parmi nous ; Les emprunts russes ; Qui a tué Faure ? ; Qui veut la peau du tsar ? ; Sus à Dreyfus.

Les républicains ont leur intérêt dans le monde de *Crimes* quand on atteint les portes du salon de M^me^ Halphen, laboratoire de la démocratie et antichambre de la duplicité (voir ci-dessous).

Les monarchistes

Amis : le Comité des Sept
Rôles : Concurrent ; Opposant
Intrigues : Duels à l'épée.

Survivance des temps anciens ? Pas tant que cela. Les monarchistes possèdent encore de puissants soutiens, surtout quand on considère leur impulsion pour donner vie au Comité des Sept (voir p. 112).

Le salon de M^me^ Halphen

Accès : 49 à 51 avenue d'Iéna, XVI^e^ arrondissement
Membres : Georges Clemenceau ; Émile Combes ; Jean Dupuy ; Gustave Eiffel ; Armand Gentil ; Adolphe Guillot ; Marianne Halphen ; Maurice-Édouard Kann ; Alfred Picquart ; Marguerite Steinheil
Amis : Edgar Bérillon ; Georges Grison ; Louis Lépine ; le Petit Parisien ; la Préfecture de Police ; le comte de Turini ; Maurice Vailhand
Ennemis : les Bazarov ; le Comité des Sept ; l'Hydre ; la Ligue antisémite ; les Nationalistes ; l'Ordre de St-Michel ; le Sang du Prince
Influence : 5 de par la position sociale de certains de ses membres. Imposer les valeurs progressistes, au besoin par des moyens interlopes qui feraient éclabousser maints scandales. Aussi, Armand Gentil a tendance à sous-traiter les décisions du salon à des personnes peu recommandables, puisque seuls les résultats lui importent. C'est la tentation d'un Robespierre : améliorer la société en utilisant tous les moyens et en se départissant de la moralité, telle est la tendance actuelle des membres de ce puissant salon…
Rôles : Ambigu ; Concurrent ; Opposant
Intrigues : Dieu est parmi nous ; les Fantômes d'Alfort ; La Bête des égouts ; Le gardien du Petzl ; la Prolifération de monstres ; Trafics des morts.

11 avril 1904 : le colonel Marchand, héros malheureux de Fachoda, démissionne. Il devient de fait l'égérie des nationalistes, qui conspuent le gouvernement incapable de le soutenir dans sa lutte contre l'influence anglaise en Afrique. Certains claironnent haut et fort que les députés républicains ont « baissé leurs pantalons » devant la fermeté de la perfide Albion. Marchand s'explique de sa démission dans deux journaux nationalistes qui en font leurs choux gras.
18 avril 1904 : premier numéro d'un nouveau journal appelé l'Humanité, avec comme directeur Jean Jaurès. Parviendra-t-elle à égaler les 66000 numéros tirés par la Libre Parole ?
14 juillet 1904 : lors de la fête nationale, place de la Concorde, face à la statue de Strasbourg, les défilés traditionnels du conseil municipal, suivi de la Ligue des Patriotes, des associations d'Alsaciens-Lorrains. L'esprit revanchard ne s'éteindra pas tant que leur flamme sera ravivée chaque année.
28 octobre 1904 : début du scandale des fiches. Le capitaine Mollin aurait tenu un fichier d'après les renseignements de Vadécart, secrétaire du grand Orient de France (loge maçonnique), sur les officiers de l'armée. Sont pointés dans ces fiches ceux qui pourraient être monarchistes ou nationalistes. Le député nationaliste Guyot de Villeneuve demande des comptes à l'Assemblée.
4 novembre 1904 : au cours d'une séance houleuse sur le scandale des fiches, le député nationaliste Syveton frappe le ministre de la guerre André au visage. Ce dernier chancelle pendant que son agresseur est maîtrisé. Syveton réajuste son monocle et attend patiemment les militaires chargés de l'évacuer. Un duel entre Syveton et le champion d'André qui, à 65 ans, peut difficilement se défendre, est organisé pour le 8. Les journaux de droite (Figaro, Libre Parole, Le Gaulois) publient les fiches qui sont autant de pommes de discorde pour les casernes militaires provinciales.
1^er^ décembre 1904 : on prévoit un duel entre Jaurès et Déroulède. Le premier a envoyé un télégramme le tenant comme le « plus odieux pervertisseur de consciences qui ait jamais fait le jeu de l'étranger », et le second réplique et « condamne ces façons ineptes et barbares de régler des conflits d'idées ».
4 décembre 1904 : duel entre Jaurès et Déroulède à la frontière espagnole. Deux balles sont échangées, sans résultat.
8 décembre 1904 : mort de Gabriel Syveton, dans son cabinet de travail par asphyxie au gaz. Il était trésorier de la Ligue de la Patrie Française. Chef de file du parti nationaliste et très remuant, on se demande si c'est un accident ou un suicide ?

26 décembre 1904 : fin de l'affaire Syveton, suite à la plainte pour assassinat déposée par son père. Selon l'enquête et les déclarations de la veuve, il aurait été mêlé à un détournement de 98000 francs appartenant à la Ligue de la Patrie française.
2 janvier 1905 : annonce de la prise de Port-Arthur par les japonais. Pourtant, on pensait naïvement à Paris que la forteresse russe était imprenable. Cruelle désillusion.
22 janvier 1905 : mort de la Vierge Rouge de la Commune, Louise Michel, activiste de gauche et égérie des socialistes. Des couronnes de fleurs affluent même de l'étranger. Elle est inhumée au cimetière de Levallois.
23 janvier 1905 : non-lieu concluant l'affaire Syveton.
19 avril 1905 : grave crise diplomatique traitée par les députés : l'Allemagne conteste la mainmise française sur le Maroc. La République pourrait bien vaciller devant l'argumentaire des nationalistes revanchards.
11 juillet 1905 : le Sénat vote à main levée sur un projet d'amnistie de Déroulède et de ses complices de 1900.
30 octobre 1905 : la Chambre vote à la quasi-unanimité la relaxe de Déroulède qui accepte la grâce et prépare son retour.
5 novembre 1905 : les abords de la gare de Lyon sont noirs de monde au retour de Déroulède. Les membres de la Ligue des Patriotes portent un œillet à la boutonnière, les dames portent le grand nœud des alsaciennes, Millevoye et Édouard Drumont sont de la partie. Déroulède met une heure pour rejoindre la Bastille, trois heures son domicile de l'avenue Victor Hugo.
20 mai 1906 : Paul Déroulède perd les élections législatives, ce qui peine jusqu'à ses ennemis. Néanmoins, on verra Maurice Barrès dans l'hémicycle.
30 avril 1906 : 50000 hommes de la préfecture sont mis en place pour faire face aux manifestations du 1er mai. Les grévistes terminent leurs préparatifs : hormis les employés du gaz, de l'électricité, du métro, et quelques cochers, tous sont grévistes. Le lendemain pourtant, pas de heurt, personne dans les rues jusqu'à des affrontements en soirée.
19 mars 1908 : Barrès s'insurge contre le transfert des restes de Zola au Panthéon, prétextant que ses écrits sont sans valeur littéraire, alourdis de pédantisme, et de pornographie. Jaurès répond que le « grand fleuve qui s'écoulait de la plume de Zola » est sans comparaison avec « l'étang immobile » dont se contentent les lecteurs de Barrès. Le transfert est voté et adopté.
30 mars 1908 : un meeting de l'Action française proteste contre cette panthéonisation, et Maurras rêve dans son discours de renverser pour « purifier cet égout infâme qu'on appelle le Palais-Bourbon ».

Le salon de Mme Halphen fonctionne presque sur le même mode que les autres sociétés secrètes, comme le club Saint-Blaise : une façade avenante avec des personnages connus ou guindés. Mais au fur et à mesure que les masques tombent, des êtres hideux, cyniques, machiavéliques apparaissent, avec la conviction que leur action est bien fondée et qu'elle vaut bien quelques sacrifices, quelques martyrs et autres victimes. L'éthique est-elle soluble dans la politique ? Rien n'est moins sûr avec l'expérience de ce salon…
Le salon de Mme Halphen est un de ces clubs où les élus sont rares, eu égard au nombre de candidats. L'ère révolutionnaire et l'ère victorienne ont marqué l'âge d'or des salons dont certains étaient tenus par des femmes. Ces lieux de rencontres mondaines étaient l'occasion d'échanges d'idées, et de stimulation intellectuelle et artistique. À Paris, l'un des endroits les plus courus est le salon que tient Marianne Halphen, l'épouse du richissime banquier Maurice-Édouard Kann, homme raffiné qui jouit en outre de nombreuses amitiés dans les plus hautes sphères de l'État. Le salon de Mme Halphen est donc avant tout politique, on y croise le conseiller élyséen Armand Gentil, le juge Guillot ou encore l'éditorialiste Jean Dupuy.
Le terme lui-même désigne d'ailleurs à la fois le lieu de rendez-vous mondain, bien connu d'une certaine catégorie de Parisiens, et un club beaucoup plus privé, dont l'existence elle-même n'est révélée qu'aux seuls membres. Le but de cette société secrète, gouvernée selon les lois de la démocratie, est de promouvoir les idées progressistes et libérales de ses membres, et ce à n'importe quel prix. Le sinistre épisode du second Empire, la Commune de Paris ou encore l'affaire Dreyfus ont convaincu ces personnages pétris de bonnes intentions qu'ils ne pouvaient s'en remettre à la seule loi du scrutin pour voir advenir la société nouvelle dont ils rêvent depuis 1789.
Extrêmement bien implantés aux plus hauts niveaux des mondes financier, politique, judiciaires ou de la presse, ils disposent de tous les leviers pour faire avancer l'Histoire dans leur sens. Et, si leur patient jeu d'influences ne suffit plus, ils peuvent avoir recours à des moyens plus radicaux, comme avec l'ancien président Félix Faure (voir l'intrigue liée). Les membres les plus respectables du Salon éviteront généralement de se salir les mains en personne, ceux-ci préférant confier le travail à un membre plus subalterne, comme Marguerite Steinheil, ou mieux, à un intervenant extérieur qu'ils n'hésiteront pas, le moment venu, à trahir.

(Niveau de loyauté requis : 3) Les conspirateurs du salon de Mme Halphen ont manipulé l'ancien député Nicolas de Marcilly, le conduisant à sa perte lors du tribunal qui le condamna dans l'affaire des « absinthés de Paris » (voir la première édition de *Crimes*, scénario « La Fée

Verte »), et n'hésiteraient sans doute pas à user de tout leur poids pour écraser l'Hydre naissante s'ils apprenaient son existence.

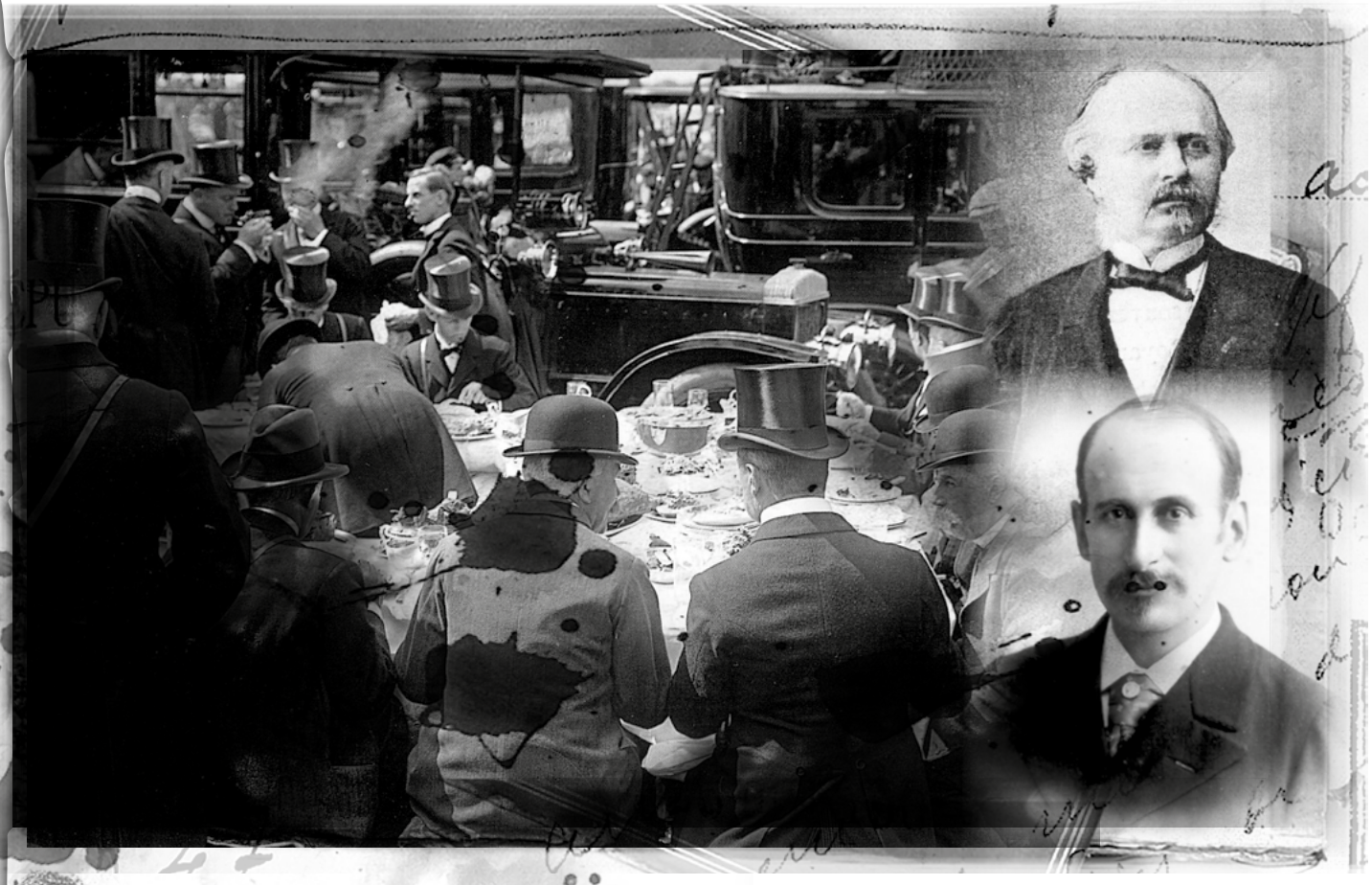
(Niveau de loyauté requis : 4) Les membres du salon pressentent l'existence d'une faction royaliste, mais sans connaître les noms de l'Ordre de Saint-Michel ou du Sang du Prince. Les affaires Dreyfus et bientôt, les lois sur la laïcité de 1905 sont aussi prétextes à débusquer leurs membres, puisqu'ils savent pertinemment s'attaquer au fond de commerce des monarchistes : l'honneur de l'armée, et la défense du catholicisme.

(Niveau de loyauté requis : 4) Le salon Halphen a décidé de relancer les travaux du canal de Panama, en dépit de l'éclaboussure que l'affaire de 1892, scandale financier sans précédent, a causé aux députés alors en poste. En effet, les États-Unis sont de plus en plus pressants sur cette zone, et le salon tente un dernier coup d'éclat, en drainant de nombreux subsides un peu partout. Mais si jamais leurs ennemis étaient mis au courant du dossier, on aurait un véritable séisme qui creuserait la tombe de cette faction, entre les membres défavorables au projet (comme Combes et Clemenceau) et ceux qui le portent (Gentil et Kann).

Le Comité des Sept

Accès : dans un souterrain, lieu inconnu. Seuls ses membres pourraient révéler l'existence de cette alliance qui est parfois contre nature. Certains sont sous le coup de condamnations, ou d'exils, ou seraient désavoués par leur camp si l'on apprenait leur compromission
Membres : Maurice Barrès ; Paul Déroulède ; Édouard Drumont ; Jules Guérin ; Joseph Lasies ; Armand Mackau ; Nicolas Antoine de Marcilly
Amis : l'Hydre ; les Intransigeants ; la Ligue antisémite ; les Monarchistes ; les Nationalistes
Ennemis : le Cercle Sabbatique ; le Salon Halphen
Influence : 2. Objectif : renverser le gouvernement républicain. Avoir la peau des dreyfusards
Rôles : Ombre ; Opposant
Intrigues : Dégénérescences ; Derrière le masque de Klein ; Dieu est parmi nous ; Duels à l'épée ; Le gardien du Petzl ; Les emprunts russes ; Sus à Dreyfus.

Le Comité des Sept est intimement lié à la figure de Mackau. Cette seconde édition du Comité ne soutient plus le général Boulanger, mais bien Paul Déroulède comme dynamiteur de la République. Les Sept sont Armand de Mackau, Paul Déroulède, Édouard Drumont, Jules Guérin, Maurice Barrès, Joseph Lasies et une place



ULÈDE ET MARCEL HABERT DEVANT LA COUR D'ASSISES DE LA SEINE. — M. DÉROULÈDE À LA BARRE

d'honneur est restée vide : elle était destinée à Nicolas de Marcilly. Désormais, cette assemblée compte fédérer ses forces contre l'ennemi républicain, et le contrer dans toutes les affaires en cours (Dreyfus, l'anticléricalisme, les alliances internationales).
Cependant, l'absence d'un leader charismatique et incontesté, qui saurait transcender les clivages de ces associés atypiques, pourrait porter préjudice à l'efficacité du groupe. À moins que Marcilly ne revienne d'entre les disparus et sache fédérer ces contestataires ?

Le Comité constitue l'aboutissement de celui qui conteste la République et s'engage auprès des factions ennemies. Son existence ne saurait être profitable que si le meneur veut porter sa campagne sur le terrain de la politique. La confrontation avec le salon Halphen risque de créer des débordements que la police aura du mal à couvrir.

L'Ordre de Saint-Michel

Accès : rue des Cordeliers, VIe arrondissement ; Académie de médecine ; Église Saint-Denis ; Église Sainte-Clotilde ; Maxim's ; Synagogue. Autant dire qu'avec aussi peu de membres, la faction est quasi inaccessible et ses membres épars au-delà de tout soupçon. Il faudrait une filature chanceuse à l'église Sainte-Clotilde, lieu de rencontre, ou dans les forêts alentour de Paris, lieux d'entraînement à l'épée, pour les démasquer. Et encore…
Membres : Alphonse Bertillon ; Hervé Blanc ; Godefroy de Cavaignac ; Paul Déroulède ; Joseph Lasies ; Nicolas Antoine de Marcilly ; Louis de Montfort ; capitaine Saint Yves. Huit membres parmi trente-six. Et souvent, les membres se méconnaissent entre eux, les assemblées plénières se faisant masqués. Mis à part Cavaignac et Montfort, aucun membre ne connaît la totalité de ses pairs.
Amis : la Société Gobineau ; les Monarchistes ; Xavier Mortuis
Ennemis : le Cercle Sabbatique ; le Club Saint-Blaise ; l'Okhrana ; le Salon Halphen
Influence : 2. Objectifs : annihiler les sectes, occultistes, et tout autre danger de nature paranormale. De façon secondaire, l'Ordre peut servir aussi aux préoccupations politiques de ses membres, notamment sur le terrain de l'activisme antidreyfusard. L'ordre de Saint-Michel finance en partie La Liberté, L'Écho de Paris, La Patrie et L'Intransigeant. Les 36 membres sont des combattants confirmés, et/ou jouissent d'alliés et de sous-fifres qui sont capables de faire la peau de n'importe quelle cible.
Style : Condé
Rôles : Concurrent ; Frère d'armes ; Opposant ; Protecteur
Intrigues : Duels à l'épée ; Sus à Dreyfus ; Trafics des morts.

En 1469, le roi Louis XI fondait l'ordre de Saint-Michel, un ordre de chevalerie prestigieux et surtout indépendant de tout autre pouvoir, qu'il soit local ou religieux. Les trente-six chevaliers de l'Ordre n'obéissaient qu'au roi seul et n'avaient qu'une seule mission : servir le royaume de France. Au cours de plus de quatre siècles d'existence, l'Ordre a connu une histoire tumultueuse, faite de périodes de gloire et de périodes de déchéance, d'une dissolution, au moment de la Révolution, suivie d'une résurrection secrète lors de la première Restauration.
Cependant, alors que la République semble désormais bien installée et que l'idéal monarchique n'est guère plus qu'un vieux rêve que caressent quelques nostalgiques, l'ordre de Saint-Michel apparaît lui aussi comme faisant partie du passé. Il n'en est rien. Certains ont décidé d'ajouter leurs noms à la longue liste des chevaliers de l'Ordre, non pour défendre le roi - qui n'est plus - ni la

république - indigne selon eux d'une telle dévotion - mais pour servir la France, ou du moins l'idée de la France qu'ils portent en leur cœur.
Il ne s'agit plus de livrer bataille contre une armée étrangère sur une plaine désolée, comme autrefois, ou de défendre des murailles et des forteresses. L'ennemi, en cette fin de XIX[e] siècle, se présente sous une forme bien plus pernicieuse et mortelle. La menace qu'ont choisi d'affronter les chevaliers de l'Ordre, c'est celle des sociétés secrètes, des conspirations, des complots qui prospèrent dans les ombres de la Ville lumière, prêts à en saboter les fondations, à la ronger, pierre par pierre, pour surgir de ses cendres et en devenir les nouveaux maîtres. L'armée, la police luttent contre les ennemis visibles, l'ordre de Saint-Michel s'est donné comme mission sacrée de combattre les ennemis invisibles, ceux qui avancent masqués. L'ironie de devoir se constituer eux-mêmes en société secrète pour pouvoir accomplir cette mission ne leur a pas échappé, mais il s'agit d'adversaires que l'on ne peut affronter que sur leur terrain, et avec leurs armes.
Bien entendu, les trente-six membres de l'Ordre (pas un de plus, pas un de moins), suivent scrupuleusement et à tout moment les anciennes traditions, une manière de se protéger contre la corruption qui les guette lorsqu'ils doivent parcourir ce monde de ténèbres : depuis la cérémonie d'introduction du nouveau chevalier, jusqu'à l'enterrement rituel dans la crypte de l'ancienne chapelle des Cordeliers, au lieu où se dresse désormais l'école de médecine. Les objets rappellent aussi cette tradition, qu'ils soient croix et médailles arborant l'image de l'archange terrassant le dragon, ou encore épées, armes symboliques qui prennent encore une grande part dans les rituels de l'Ordre. Ceux-ci sont précieusement conservés et entretenus par un chevalier qui joue le rôle de mémoire de l'Ordre, Louis de Montfort, descendant de l'un des premiers chevaliers de l'Ordre, et antiquaire de son métier.
Toutefois, il ne faut pas voir les chevaliers comme des épouvantails folkloriques, juste bons à ressasser de vieilles histoires et à faire des réunions costumées. Leurs méthodes sont résolument modernes, et la plupart d'entre eux occupent d'ailleurs des postes influents au sein de l'État, de l'armée ou de la police. L'actuel grand maître n'est d'ailleurs autre que Jacques Marie Eugène Godefroy Cavaignac, ancien ministre de la Guerre. Il faut dire que les valeurs de l'Ordre sont proches des valeurs militaires, et qu'il partage également avec l'armée une tradition politique bien ancrée dans le conservatisme.
Un parti pris qui a amené l'Ordre à s'engager sans marquer d'hésitation dans des combats douteux, comme lors de l'affaire Dreyfus, où il a pesé de toute son influence souterraine pour faire condamner le capitaine, finalement en vain. Le soutien à deux anciens chevaliers, les députés Paul Déroulède et Nicolas Antoine de Marcilly, tous deux condamnés et disgraciés par la République, aurait également pu coûter très cher à l'organisation.
On se laisse souvent emporter par sa passion parmi les trente-six, et la tâche du grand maître Cavaignac, chargé de maintenir le calme et l'unité dans ses rangs et de conduire la politique la plus sage pour accomplir la mission sacrée de l'Ordre, est loin d'être aisée. D'autant qu'à l'approche de l'Exposition universelle et du tournant du siècle, les anciennes conspirations semblent redoubler de perversité dans l'ombre de Paris, et de nouvelles apparaissent presque chaque nuit…

(Niveau de loyauté requis : 2) La ville d'Arcueil, au Sud de Paris, est aussi un lieu de pèlerinage : d'abord pour les jacquots en partance pour Compostelle, ensuite pour les versaillais et les nationalistes, avec ses 230 tombes de militaires morts en 1870-1871. Récemment, des dégradations ont été commises sur ces dernières, au grand désarroi des autorités municipales. Il n'en fallut pas plus pour que l'ordre de Saint-Michel ne s'empare de l'affaire et dépêche quelques gros bras pour punir les coupables.

(Niveau de loyauté requis : 4) Bertillon a joué un rôle essentiel dans la condamnation de Dreyfus car sous la pression de l'Ordre, il avait reconnu son écriture et accablé le capitaine.

(Niveau de loyauté requis : 4) Au cimetière du Père Lachaise : aussi présents que les Observateurs, les chevaliers de l'ordre de Saint-Michel traquent les sociétés secrètes responsables de la déchéance de cette fin de siècle. Plusieurs duels se sont soldés par des morts dans les deux camps.

Cette faction a un côté très anachronique avec son code, ses habitudes vestimentaires, ses armements somme toute médiévaux. Même si la pratique du duel est encore très (trop) vivace à la Belle Époque, on a l'impression d'avoir des affrontements d'un autre âge qui se déroulent sous nos yeux médusés de témoins. L'Ordre est l'archétype de la société secrète qui combat ses pairs, à l'image du cobra royal qui dévore les autres ophidiens, en restant lui-même un pernicieux serpent. Beaucoup de ses membres font partie d'autres sociétés qui sont fréquentables à leurs yeux : Comité des Sept, Observateurs. C'est en cela que les combats à l'épée des chevaliers de l'Ordre contaminent la vie des autres factions, pour aboutir à de sanglants règlements de compte qui échappent à la compréhension de la police. Mais peut-être pas de vos PJ…

Le Sang du Prince

Pour permettre à la lignée des Bourbons de survivre, le Sorcier Immortel a passé un terrible marché avec la mort elle-même. En échange de la vie du jeune prince Louis XVII, mille vies innocentes devront être sacrifiées par lui ou ses descendants avant que le prix ne soit payé et que la malédiction du sang ne prenne fin. Bien évidemment,

le chef de la famille et le sorcier lui-même sont les deux seules personnes à être au courant de l'existence de cette malédiction.
Cette déchéance se traduit sous la forme d'une pulsion meurtrière, irrésistible, qui frappe tous les membres de la faction, qu'ils soient conscients de leur appartenance ou pas. Certains réussissent pour un temps à s'y soustraire, comme le magistrat Beaurepaire, tandis que d'autres, tel le tueur Octobre (voir MdE p.219), y succombent, se livrant à d'abominables meurtres reconnaissables à leur caractère particulièrement sanglant. En termes techniques, considérez que s'il échoue à un test psychotique, le personnage tombera automatiquement dans l'état « folie homicide » (voir MdE p.412).

Accès : pas de quartier général fixe ; Conciergerie ; Église Notre-Dame ; Église Saint-Denis ; Église Sainte-Clotilde ; Opéra. Il est extrêmement difficile d'infiltrer une faction dont les membres ne partagent qu'un seul point commun : le sang et les origines, et la même malédiction, sans forcément avoir conscience de l'existence des autres membres… Seul Marie pourrait parler de ces origines troubles, mais qui pourrait alors le croire ? Certains lieux semblent plus propices comme l'abbaye de Saint-Denis, Sainte-Clotilde, ou la Conciergerie où fut enfermé Louis XVII, ou l'Opéra…
Membres : Quesnay de Beaurepaire ; Octobre ; l'Ogresse ; Mgr Richard ; capitaine Saint-Yves
Amis : aucun
Ennemis : Octave Petit ; le salon Halphen
Influence : 2. Objectifs et moyens d'action : restaurer la monarchie en France, en s'appuyant notamment sur des appuis moins occultes comme Armand de Mackau et le groupe des monarchistes.

Plus qu'une société secrète, le Sang du Prince est une famille, une lignée. Il s'agit de la descendance directe des Bourbons, les successeurs légitimes sur le trône de France. Le premier membre de cette famille n'est autre que le dauphin Louis XVII, réputé mort en sa prison du Temple le 8 juin 1795. En réalité, pendant la nuit précédente, alors qu'il était à l'agonie, il a reçu la visite d'une entité qui a réussi à tromper la vigilance des républicains pour lui proposer son aide. Difficile de percer à jour les desseins de cet esprit rongé par des siècles de perversité, peut-être était-il simplement attaché à cet Ancien Régime qui l'avait vu naître, ou voulait-il laisser possible un éventuel retour à la monarchie, au cas où la république contrarierait ses plans insondables…

Quoiqu'il en soit, grâce à un abject rituel de sang, l'entité a redonné force et vie au jeune roi, et l'a également aidé à s'enfuir du Temple. Le lendemain, un enfant des rues mourait comme le dernier des Bourbons. S'entourant de rares serviteurs fidèles et engendrant à son tour des héritiers, Louis XVII a constitué un début de réseau clandestin au fil des ans, très différent des mouvements royalistes unis derrière tel ou tel héritier connu et pourvu de moyens considérables. Lorsque ces derniers ont repris la couronne de France après la chute de Napoléon, le tout jeune Sang du Prince n'a pu qu'assister, impuissant, à cet acte d'usurpation. Car même si l'entité garde un contact régulier avec l'héritier, il s'est toujours refusé à lui apporter la moindre aide concrète depuis ce fameux soir de juin 1795.
La haine a grandi dans le cœur des enfants et des petits-enfants du Dauphin, une haine dirigée contre tous ceux qui ont défié la loi sacrée de l'héritage royal : les républicains, les bonapartistes et surtout les imposteurs, légitimistes ou orléanistes, parents éloignés des Bourbons, qui font valoir leurs droits factices sur le trône de France, tout en profitant de la protection que leur accordent les royaumes étrangers. Car le Sang du Prince a mis un point d'honneur à ne pas quitter Paris, la ville qui a fait chuter les Bourbons et qui refera peut-être leur gloire. L'actuel chef de la famille est un homme entrant peu à peu dans la vieillesse et qui exerce les fonctions de concierge de l'Opéra sous le nom de Louis François. Mais ses lieutenants, qui sont pour la plupart ses frères, ainsi que les autres membres du Sang du Prince l'appellent par son nom royal, celui de Louis XIX.
L'enjeu actuel de la société secrète est de s'immiscer dans la généalogie des familles les plus importantes de Paris afin d'en gagner le contrôle. C'est un jeu de longue haleine mais qui porte ses fruits : en effet, à cause de la nature particulière du Sang du Prince (voir l'encadré ci-dessous), tout individu qui porte en lui quelques gouttes de ce sang royal appartient au Sang du Prince, qu'il l'ignore, comme Octobre ou l'Ogresse, ou qu'il le refuse, comme Mgr Richard.

(Niveau de loyauté requis : 4) Des meurtres rituels peuvent venir à l'oreille de vos enquêteurs, puisqu'il faut détruire mille vie innocentes pour perpétuer l'immortalité de Louis XIX. Aussi, des enfants sont régulièrement enlevés dans les bas-fonds parisiens pour que cette pratique odieuse se perpétue. Au fur et à mesure que cette déchéance se poursuit, on pourra voir certains miracles apparaître, comme les larmes de sang sur les joues des gisants de Saint-Denis, tombeau des anciens rois de France, ou des enfants qui prennent un air étrangement absent en proférant des prophéties sur le retour du roi oublié et vengeur…

PERSONNAGES

Armand Gentil

Factions : Salon de Mme Halphen.
Rôles : Patron ; Ambigu
Intrigues : Les emprunts russes ; Qui a tué Faure ?

Armand Gentil a goûté à l'ivresse du véritable pouvoir, celui de l'obscurité, infini et tortueux. Et il a soif d'en avoir toujours plus. Il est l'un des principaux instigateurs du salon de madame Halphen, l'un de ceux qui a monté la machination visant à remplacer le président de la République par Émile Loubet, plus facilement manipulable.

(Niveau de loyauté requis : 4) Sa découverte et son goût pour le pouvoir de l'ombre doivent beaucoup à une rencontre décisive, celle du Baron Noir. Le vieil aristocrate débauché et anarchiste est en effet le véritable mentor de M. Gentil. Il lui a donné le goût de la manipulation et du com¬plot pour faire triompher ses idéaux. Il lui a également transmis un savoir plus secret encore, celui d'influencer les personnes et la réalité par des moyens ignorés de la science : l'art de la magie. Le conseiller politique en a pour l'instant usé avec parcimonie. Mais la nature de ce don et l'identité de celui qui lui a transmis cette connaissance laissent craindre le pire s'il venait à se prendre trop au jeu.

Michel Royer

Factions : les Théurgistes Ré-Optimates
Rôles : Concurrent ; Frère d'armes ; Protecteur
Intrigues : La Bête des égouts ; Qui a tué Faure ?

(Niveau de loyauté requis : 2) Il ne s'en cache que très peu, mais Michel a un goût immodéré pour les clubs et autres sociétés secrètes. Il semble avoir été approché par des ésotéristes très guindés. En effet, les Théurgistes le briguent pour qu'il rejoigne leurs rangs.

(Niveau de loyauté requis : 3) Béni par on ne sait quelle divinité de la chasse, Royer possède la déchéance *Arme infaillible*.

Royer est un politique qui monte, qui monte, et qui se fait courtiser par nombre de camps adversaires des républicains. Ses prises de position tranchées pourraient faire de lui un nouveau Marcilly. Peut-être que sa conscience et son franc-parler l'aideront à garder la tête froide et à faire part de ses expériences à ses amis PJ…

Émile Combes

Amis : Salon Halphen
Rôles : Patron ; Protecteur ; Victime
Intrigues : Dieu est parmi nous.

Avec une telle cible dans le dos, Combes est tout indiqué pour être le sujet d'un attentat de la part des extrémistes religieux. Chose très compliquée que de le protéger, sachant que le petit père de la séparation de 1905 est un jusqu'au-boutiste qui ne recule jamais devant le danger. Sa double appartenance aux factions en fait un observateur aguerri et du politique, et de l'occulte ; il se situe à la croisée des chemins de ces milieux aux multiples accointances.

Maurice Kann

Factions : Salon de Mme Halphen ; Sicaires Juifs.
Amis : Louis de Montfort.
Rôles : Guide ; Informateur ; Victime.
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Le gardien du Petzl ; Les emprunts russes ; Sus à Dreyfus.

Georges Clemenceau

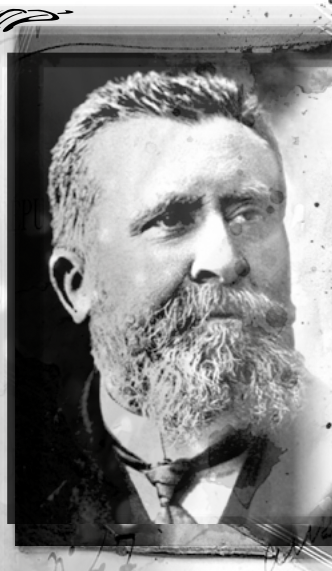
Factions :
Salon de Mme Halphen
Rôles :
Patron ; Protecteur
Intrigues :
Les emprunts russes ; Nettoyage dans la pègre.

Clemenceau est une *guest star,* un personnage haut en couleur de la politique, un insubmersible. On ne craint de par la dangerosité de son verbe, de sa plume, et de son épée (c'est un bretteur qui a déjà croisé le fer avec Déroulède). Ce théoricien des futures brigades du Tigre (le Tigre, c'est lui) est un patron et protecteur très intéressant à mettre en place. Attention cependant, il risque d'être éclaboussé dans certains scandales d'État (les emprunts russes, Panama).

(Niveau de loyauté requis : 2) Un autre trait marquant de ce parfait bourgeois gentilhomme : il cède malencontreusement aux sirènes alarmistes de la presse qu'il lit. Il craint le crime et chérit sa sécurité. Il côtoie et finance les travaux de Georges Grison, journaliste au *Figaro*, qui n'a pas hésité à s'immerger dans les bas-fonds parisiens pour en ressortir avec de saisissantes tranches de vie qui terrorisent – et fascinent en même temps – le bourgeois.

(Niveau de loyauté requis : 3) Si Kann est bienfaiteur de l'Église, c'est aussi un moyen pour masquer ses origines sémitiques. Kann est issu d'une famille de juifs, qui a fui d'abord la Russie puis l'Allemagne pour trouver un havre de paix dans le creuset social de la République. Kann redoute par-dessus tout les régimes autoritaires.

(Niveau de loyauté requis : 3) Cependant, il est une concession qu'il est prêt à faire, en œuvrant pour le gouvernement de Nicolas II. Il espère que l'alliance – même éphémère – avec la France adoucira considérablement la vue du tsar, comme le voyage de son ancêtre Pierre le Grand qui avait transformé la brute en monarque éclairé. Kann garde ce secret jalousement, et ne mentionne jamais les motivations profondes de son engagement républicain et progressiste. Sa femme Marianne est au courant, mais pas son enfant unique Édouard. D'aucuns comprendront le tollé qui résulterait de la découverte de ces origines par un journaliste antisémite de *La Libre Parole*… C'est aussi pour cette raison qu'il laisse à sa femme le patronage du Salon de M^me^ Halphen…



Jean Jaurès

Rôles : Patron ; Protecteur ; Victime
Intrigues : Meurtre de la rue Chaptal ; Qui a tué Faure ? ; Suicides impromptus

Jaurès mourra en 1914, en pleine croisade pour le pacifisme. Les sirènes de la guerre pourraient pousser certains déséquilibrés à faire de même, et plus tôt, avec des attentats contre ce tribun socialiste qui en dérange plus d'un.

Kann sera sans doute très courtisé par les PJ qui découvriront peut-être ses cachotteries les plus gênantes. Face à l'opinion publique, le banquier donne encore le change mais combien de temps, avant que les antisémites ne percent le secret de ses origines, ou que ses détracteurs ne connaissent les turpitudes du salon de Madame ?

George Grison

Amis : Atlas; le Salon Halphen.
Rôles : Frère d'armes ; Guide ; Informateur.
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Nettoyage dans la pègre.

(Niveau de loyauté requis : 2) Le journaliste est mandaté par le banquier Kann pour s'enfoncer toujours plus dans les tréfonds du monde criminel. Depuis quelques semaines, Grison est parvenu à s'infiltrer dans la coterie d'Atlas, le chef des apaches, et à devenir un indicateur de confiance de ce dernier. Les émoluments de Grison ont pour l'instant priorité par rapport à sa propre sécurité, mais ce jeu dangereux d'agent double pourrait dégénérer en guerre larvée entre les factions de l'Hydre et du Salon de Mme Halphen…

Malgré sa bonhommie et sa conviction d'œuvrer pour le bien social, Grison est l'archétype de tous les contempteurs des milieux défavorisés, atteints du virus sécuritaire, convaincus d'être assiégés par une armée de barbares banlieusards. Du coup, son audience risque fort de déclencher des réactions épidermiques de la part de députés, d'influents, qui pressent la police de s'occuper de ceux qui menacent l'ordre établi. Une immersion dans les bas-fonds avec Grison, c'est une odyssée dans l'inconnu qui devrait remuer plus d'un de vos joueurs.

Marianne Halphen

Faction : le Salon Halphen
Rôles : Protecteur
Intrigues : Les emprunts russes ; Momies imports ; Qui a tué Faure ?

(Niveau de loyauté requis : 3) Connaissant les frasques de son amie Marguerite Steinheil, Marianne est persuadée de sa culpabilité dans l'affaire de la mort de Félix Faure, malgré le déni de cette dernière. Aussi, la puissante Mme Kann tente d'étouffer au maximum les traces de cette affaire, afin qu'elle soit définitivement classée comme sans suite. Cependant, en faisant cela, elle risque fort de se compromettre auprès de ses soutiens (le juge Guillot ou le préfet Lépine), en manipulant des documents de la plus haute importance. On ne badine pas avec une affaire d'État comme avec une simple amourette…

(Niveau de loyauté requis : 3) Marianne souffre de la déchéance *Bovarysme*.

(Niveau de loyauté requis : 4) Marianne Halphen, comme de nombreuses dames de salon des temps passés, entretient une liaison avec l'impétueux capitaine Saint Yves. Une information qui pourrait détruire l'équilibre de la famille Kann et compromettre l'avenir de son salon, les Kann ne transigeant pas avec la valeur essentielle qu'est la fidélité…
Femme de pouvoir, percluse d'idéaux romanesques, Marianne est fortement courtisée par ceux qui désirent recourir à l'ascenseur social le plus rapide. Les secrets d'alcôves de son salon, les confessions sur l'oreiller risquent de révéler les dossiers les plus explosifs de la République de ce temps.

Jannolle de Valneuse et Émile

Faction : Salon Halphen.
Amis : Louis de Montfort.
Rôles : Ambigu ; Fournisseur ; Frère d'armes.
Intrigues : Momies imports ; Qui a tué Faure ?
Influence : Jannolle est exalté en traque et en larcin, [dissimulation].

(Niveau de loyauté requis : 3) Valneuse et son secrétaire sont les meilleurs monte-en-l'air de Paris. Ces gentlemen cambrioleurs n'ont pas leur pareil pour séduire le jour, dépouiller la nuit, et réconforter le lendemain. Pour cela, ils cultivent un réseau étendu de recel d'œuvres d'art, joaillerie et objets rares avec des membres de l'Hydre. Les victimes sont souvent repérées lors des représentations à l'Opéra, quand les épouses s'ennuient et cherchent du regard celui qui saurait égayer leur vie de femme éteinte et frustrée.

(Niveau de loyauté requis : 4) Valneuse est affublé de la déchéance appelée *Passe-muraille*.

(Niveau de loyauté requis : 4) Émile est bien sûr plus que le secrétaire du maître cambrioleur Jeannolle de Valneuse, c'est son assistant et apprenti, l'héritier de son savoir de voleur. Son talent inné pour le vol a été repéré par Valneuse au moment où le jeune orphelin lui faisait les poches, et depuis le cambrioleur n'a eu de cesse de lui transmettre les ficelles du métier. Mais Émile, malgré son affection pour son mentor, a des appétits et des ambitions qui ne souffrent pas de délais… Il est donc allé proposer ses services à un maître du crime qui vit dans les souterrains, un certain Nicolas de Marcilly.

Marguerite Steinheil

Faction : Salon Halphen.
Rôles : Ambigu ; Victime.
Intrigues : Qui a tué Faure ?
Traits : inclinaison paranoïaque, agrémentée de délires de persécution.

(Niveau de loyauté requis : 2) Marguerite est la nouvelle amante d'Aristide Briand, député socialiste de Saint-Étienne, proche du syndicalisme révolutionnaire.

(Niveau de loyauté requis : 3) Marguerite et son époux ont reçu la visite plusieurs fois d'un étrange inconnu au fort accent allemand, qui lui aurait racheté les perles du collier présidentiel offert par Faure, ainsi que les Mémoires de ce président défunt. Elle ne connaît absolument pas les motivations de cet anonyme, mais dit avoir été fort effrayée par son allure. Cet agent mystérieux de l'Allemagne est en réalité un agent de la société Gobineau qui a travesti son accent pour se faire passer pour un prussien. Il cherchait des documents compromettants sur l'Affaire Dreyfus, tentant de rassembler des preuves d'agissements occultes de la part du Syndicat Juif, autrement dit le Cercle Sabbatique, et les perles auraient permis de savoir si Faure avait été envoûté, empoisonné ou autre. Il est cependant presque impossible de remonter sa trace, mais on utilité est ailleurs : alimenter le moulin des rumeurs conspirationnistes pour envenimer les tensions franco-allemandes.

(Niveau de loyauté requis : 3) Marguerite souffre des encombrantes déchéances *Amnésie* et *Bovarysme*.

(Niveau de loyauté requis : 4) Steinheil n'y est pour rien dans le meurtre de Faure : c'est Hannah Chenu, l'amante du génie du crime Nicolas de Marcilly, qui est allée à sa place soulager les envies du président. Après s'être dévouée, Hannah a subtilement administré un excitant à la célébrité lubrique qui a provoqué la commotion cérébrale. Ce genre de donnée peut être corroboré par une expertise légiste, chose qui n'a pas été faite après le décès…

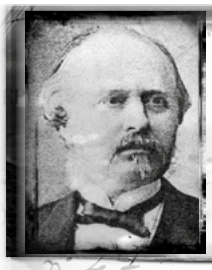
Cette madone qui passa pour la putain de la République semble attirer les foudres du destin sur elle. Elle passe pour une victime en puissance qui n'hésite jamais à utiliser ses charmes pour se trouver de nouveaux chevaliers servants. Les PJ pourraient faire partie de cette équipée peu glorieuse des protecteurs de la Steinheil !

(Niveau de loyauté requis : 4) Il y a cependant une chose que ni Marcilly ni même Valneuse ne doivent apprendre : Émile, ou plutôt Émilie, est une fille. La nature l'a fait appartenir au beau sexe, mais très tôt la jeune enfant a eu l'intuition que le carcan que représentait la condition féminine ne la satisferait pas… Et les choses n'ont fait que se compliquer le jour où elle a éprouvé de l'attirance pour d'autres femmes, et en particulier celle à qui elle voue un amour irraisonné, la Goulue.
Jannolle et Émile sont des agents très compétents pouvant agir pour le Salon Halphen quand il s'agit de dérober des documents chez les factions rivales. Cependant, le double jeu d'Émil(i)e pourrait poser problème, si cette fragile jeune femme devait s'opposer à son nouvel employeur, l'Hydre. Et si Jannolle et Émile étaient faits prisonniers, jusqu'où les membres du Salon iraient pour les délivrer ? En trompant une équipe d'enquêteurs pour les retrouver ?

Gustave Eiffel

Faction : Salon Halphen
Rôles : Ambigu ; Protecteur
Intrigues : Les emprunts russes ; Qui a tué Faure ? ; Suicides impromptus.

Cette nouvelle *guest-star* pourrait de nouveau tremper dans des scandales propres à déchaîner les ennemis des républicains. Ou alors, les nombreux suicides provoqués par le Club Fin de Siècle pourraient attiser les foudres de la presse, puisque la majorité se fait par précipitation depuis le haut de sa chère tour…



Armand de Mackau

Faction : Comité des Sept.
Rôles : Ambigu ; Opposant.
Intrigues : Qui a tué Faure ?

(Niveau de loyauté requis : 4) Sous ses airs bonhommes et faussement conciliateurs, Mackau souhaite ardemment le retour de la monarchie. Ou du moins, c'est ce qu'il veut inconsciemment, quand il est sous la redoutable emprise des sectateurs de la faction du Sang du Prince et du Tourmenteur. Considéré à tort comme une survivance folklorique de la sensibilité monarchiste à

l'Assemblée, Mackau a reconstitué l'antique Comité des Sept, une alliance secrète de ceux qui souhaitaient, en 1888, favoriser l'arrivée du général Boulanger au pouvoir. Sauf que désormais, c'est le roi lui-même qui pourrait revenir sur le devant de la scène…

Mackau a son utilité comme figure emblématique du groupe monarchiste, tentant de ressusciter la gloire ancienne de ses idéaux. Il serait une proie facile pour tous ceux qui souhaiteraient renverser la République.

Paul Déroulède

Faction : Comité des Sept ; Ordre de St-Michel.
Amis : Rosalie Soubière.
Influence : 3.
Rôles : Opposant ; Protecteur.
Intrigues : Duels à l'épée ; Qui a tué Faure ?

(Niveau de loyauté requis : 3) Déroulède possède une influence bien supérieure à celle estimée par ses adversaires. Il semblerait qu'il soit devenu l'amant de Rosalie Soubière ; ce faisant, c'est le mariage de la cause anarchiste avec celle du nationalisme, une potion douloureuse et amère à faire passer à la fragile République qui n'avait pas besoin de si formidables adversaires…

Jules Guérin

Rôles : Opposant.
Intrigues : Duels à l'épée.

(Niveau de loyauté requis : 3) Jules Guérin est effectivement rentré à Paris, et ce dans le plus grand secret. Il a rejoint Mackau et le Comité des Sept pour le renversement de la République, et approche pour ce faire les apaches d'Atlas, auxquels il a promis de fortes sommes prises sur les deniers personnels des autres membres du Comité. Et bien sûr, à l'insu du plein gré de ces derniers…

Jouez Jules Guérin comme un va-t-en-guerre, un extrémiste borderline qui poursuivra son indécrottable combat jusqu'à son dernier souffle. Un dérivatif amusant serait qu'un PJ le connaisse en raison de convictions politiques proches, et doive le traquer au bénéfice des polices parisiennes.

Joseph Lasies

Faction : Comité des Sept ; Ordre de Saint-Michel.
Rôles : Ambigu ; Opposant.
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Duels à l'épée ; Le gardien du Petzl.

(Niveau de loyauté requis : 3) Lasies est le seul membre du Comité des Sept à se préoccuper de la dimension ésotérique du Cercle Sabbatique et du conflit avec les dreyfusards. Convaincu que la lutte sera remportée sur le terrain de l'occultisme, il utilise la faction de l'Ordre de Saint-Michel, à laquelle il appartient, pour trouver des traces d'Éléazar Klein. Traces qui ne lui permettront que la rencontre avec l'infortuné Isaac Lanquedom, cabbaliste du quartier juif et gardien de l'esprit du « ghetto », le mystérieux golem… Il a récemment convaincu Déroulède et Barrès de devenir chevaliers de l'ordre.

Godefroy de Cavaignac

Faction : Ordre de Saint-Michel.
Rôles : Concurrent ; Patron ; Protecteur.
Intrigues : Duels à l'épée.

(Niveau de loyauté requis : 1) Très strict au naturel comme dans ses convictions, il apprécie l'opéra mais reste en retrait de la bourgeoisie mondaine représentée par les Valneuse, Steinheil et Turini. Il n'entretient d'ailleurs de relations qu'avec ceux qui lui ressemblent, à commencer par celui qui fut l'un de ses subordonnés lorsqu'il était ministre de la Guerre, Charles Saint-Yves, ainsi que le député Paul Déroulède, dont il fut l'un des soutiens politiques.

(Niveau de loyauté requis : 3) En tant qu'homme politique de la droite la plus conservatrice et en tant qu'actuel grand maître de l'ordre de Saint-Michel, Godefroy Cavaignac défend une ligne morale très dure, condamnant sans concession tous les comportements jugés déviants par l'Église.

(Niveau de loyauté requis : 4) Mais la raison et la morale ne peuvent rien contre les élans du corps et de l'âme. Malgré tous ses efforts, il n'a pu refouler son attirance pour un jeune officier qui était à son service, Armand Latiboisière. Cette relation charnelle passionnelle ne peut être assumée au grand jour. Il vit depuis la première étreinte dans la terreur que quelqu'un apprenne son secret et décide de s'en servir pour faire pression sur lui.

Le capitaine Saint-Yves

Faction : Ordre de Saint-Michel ; Sang du Prince.
Rôles : Concurrent ; Frère d'armes.
Intrigues : Duels à l'épée.

(Niveau de loyauté requis : 2) Le beau capitaine possède la déchéance *Arrivisme*.

(Niveau de loyauté requis : 3) Membre à la fois de l'ordre de Saint-Michel et du Sang du Prince, Charles Saint-Yves n'a eu de cesse de vouloir unifier ces deux factions conservatrices et partageant de nombreux points communs idéologiques. Mais il s'agit d'une opération hasardeuse, voire dangereuse, car avant d'arriver à ses fins, si une faction s'aperçoit qu'il a joué double jeu, il risque fort d'y perdre la vie. Il tente donc, pour le moment, de convaincre le Sang du Prince de la nécessité de trouver des alliés parmi les groupes conservateurs, sans toutefois mentionner l'ordre de Saint-Michel.

(Niveau de loyauté requis : 4) Cependant, une révélation sur ses origines pourrait bien mettre fin à ce projet. Bien qu'il l'ignore, il n'a en effet aucun lien avec le Sang du Prince. Étant le fruit des amours adultérins de sa mère avec un quelconque courtisan, il n'est pas un descendant de Louis XVII, filiation venant de son père. Évidemment, si cela venait à se savoir, il serait aussitôt exclu de la faction royaliste.

Le comte de Turini

Son profil est décrit dans le dossier « la menace anarchiste ».

Louis-Marie François, concierge de l'Opéra

Accès : 55 rue St Lazare, IX^{e} arrondissement
Factions : Monarchistes ; Sang du Prince
Amis : Armand de Mackau ; Mgr Richard
Ennemis : aucun
Influence : 2
Style : Mentaliste
Rôles : Ombre
Intrigues : Duels à l'épée.
Traits : royaliste, catholique, antidreyfusard ; passions pour l'absolu et pour l'histoire ; tabou : honneur de la monarchie ; tempérament : colérique.

Tous les habitués de l'Opéra connaissent la figure ronde du concierge François, seul véritable gardien de ces murs. Serviable et discret, il est un auxiliaire de premier choix pour tous les riches bourgeois qui viennent au palais Garnier pour se distraire ou remplir leurs obligations sociales. De plus, il connaît les moindres recoins du bâtiment, et, moyennant un pourboire, il n'hésitera pas à offrir aux curieux une visite guidée. Pourtant, même s'il côtoie quotidiennement la haute société, Louis-Marie François n'en fait pas partie, et c'est sans doute cette distance qui est à l'origine de ses fréquents mouvements d'humeur, ou de ses sombres méditations solitaires. Plus qu'aucun autre employé de l'Opéra, il semble souffrir de la frustration de celui qui vit aux portes d'un monde sans pouvoir y pénétrer.

Le concierge de l'Opéra cache de nombreux secrets. Celui de son ascendance, pour commencer ; il est en effet le petit-fils de Louis XVII, l'enfant royal présumé mort dans la prison du Temple, mais en réalité sauvé in extremis par une étrange entité. Louis-Marie François, ou plutôt Louis XIX, est l'héritier légitime de la couronne de France et le chef du groupuscule royaliste le Sang du Prince. En attendant le bon moment pour faire valoir ses droits, il est contraint d'adopter un profil bas et de vivre une existence qui ne sied pas à son véritable rang.
Mais il y a un autre secret que Louis XIX est seul à connaître, et qu'il se garde de révéler aux autres membres de la Famille : le secret de leurs origines, la malédiction du sang qui les frappe tous depuis la nuit où un être déchu a choisi de sauver le jeune dauphin d'une mort certaine. Louis-Marie a appris ce secret sur le lit de mort de son père et, depuis, il en porte chaque jour le poids, cherchant le moyen de vaincre la malédiction. En vain.

(Niveau de loyauté requis : 3) Louis-Marie est donc le chef de la faction du Sang du Prince.

LIEUX

Maxim's

Le célèbre restaurant accueille parfois des réunions de l'ordre de Saint-Michel.

L'ambassade de Russie

(Niveau de loyauté requis : 3) La remise de la carte en pierres précieuses, don de la France à la Russie pour l'Exposition Universelle, va attirer de nombreuses convoitises. Notamment parmi les milieux anarchistes d'origine russe (voir les Bazarov) qui y verraient un excellent camouflet pour l'alliance. Cependant, il faudra se frotter à l'Okhrana et à la brigade Barlet pour y parvenir, ce qui ne manquera pas de faire des étincelles !

Petite idée d'intrigue pour dérouler l'affaire : un jeune homme se suicide sans raison, alors qu'il faisait la cour à une jeune damoiselle dans un parc, un jour idyllique de printemps. Une balle de revolver, dans la tête. L'enquête est tout de même menée, en dépit de l'indigence de sa condition, orphelin, réfugié de la Sainte Russie à Paris. Le milieu dans lequel il évoluait était des plus étranges, et passait même par l'ambassade de Russie à Paris. Une assemblée de jeunes nobliaux désargentés qui ont la manie de jouer à la roulette russe… Les polices parisiennes vont quand même tenter d'enquêter malgré l'omerta qui entoure l'ambassade…

Personnages connus : Joseph Barlet, Mathieu Golovinski, l'Okhrana.

L'ambassade d'Allemagne

1894 : 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. Il est condamné au bagne à vie.
Cette ambassade peut donc être un lieu très intéressant si vous surfez sur l'Affaire Dreyfus !

La Bourse

Je souscris, tu joues, il spécule, nous plaçons, vous gagnez, ils perdent.

(Niveau de loyauté requis : 2) Le mot d'ordre est le suivant : « *Enrichissez-vous ! Participez au partage du gâteau financier !* » Mais l'ombre des manipulations boursières plane sur cet Éden du revenu. Des achats massifs sont parfois organisés pour faire croire à une demande importante, gonflant artificiellement les cours. La pénurie peut aussi s'organiser : on stocke un bien pour profiter ensuite d'une revente avec une plus-value maximum. Et la manipulation s'effectue à bien d'autres niveaux. L'information et la désinformation sont reines : on truque les nouvelles, on propage des rumeurs sur telle ou telle entreprise pour causer la chute de sa cotation. Certains manipulateurs travaillent pour cela main dans la main avec des journalistes spécialistes en économie.

(Niveau de loyauté requis : 3) Autre compromission de la finance : la politique des emprunts pour les pays étrangers. Afin de consolider son alliance naissante avec la Russie, le gouvernement l'autorise à émettre un nombre incalculable d'emprunts sur notre sol. Depuis 1887, des milliards de franc-or ont été investis dans le pays des tsars. La généreuse Russie arrose les journaux et les banques pour les encourager à promouvoir le mouvement. Ces transferts de fonds, en pure perte, ruineront quantité de petits porteurs qui y placèrent toutes leurs capacités d'épargne.

(Niveau de loyauté requis : 3) Au final, la Bourse est le théâtre de la contestation de la corruption comme celle de Panamá. Bon nombre d'intrigues politiques risquent de finir dans ce temple de l'argent, avec les répercussions médiatiques qui s'imposent. Les représentants de l'État se rachètent une conduite, en apparence. Ils ont tiré quelques leçons de ce fiasco et tentent de mettre la main sur les journaux influents qui pourraient les dénoncer. M. Déroulède lui-même aime boursicoter, et toucher de l'argent pour son mouvement, en échange de son silence sur certaines opérations. Et des opérations, il y en a :

- Financement du métropolitain ;
- Chantier de l'Exposition universelle qui a depuis longtemps explosé son budget initial ;
- Emprunts collectés pour la Russie au nom de l'amitié entre les deux pays ;
- Drainage de fonds pour les congrégations religieuses auprès des banques catholiques, pour préparer le divorce financier avec l'État en 1905.

Une mention particulière revient aux finances religieuses, cet « *agio mystique* » que dénonce Émile Zola. Les banques attirent l'argent des catholiques pour des affaires parfois à la limite de la légalité. Argent, es-tu devenu un nouveau Dieu en cette fin de siècle corrompue ?

L'Opéra

(Niveau de loyauté requis : 3) Derrière la scène de l'Opéra se trouve le foyer de la danse. C'est le lieu des répétitions des danseurs et des danseuses. Seuls les abonnés ont le privilège de pouvoir y accéder. Le principe est simple et a été sciemment développé par l'architecte. Une galerie supérieure permet aux messieurs de regarder les danseuses par des oculi. Certains paient pour savoir quand ces menues athlètes endossent leurs costumes de scène. On y fait son choix, dans le but de s'offrir une petite protégée, pour une compagnie plus ou moins équi-

voque. Par ailleurs, les décors à connotation sexuelle très explicite entretiennent l'atmosphère de ce que certains moralistes qualifièrent de « *maison close pour riches* ». Par le jeu des miroirs, il est impossible aux danseuses de se dérober à ces regards inconnus et insistants. Nul ne doute qu'un journaliste adepte de la presse à scandale y fera le coup du siècle, pourvu qu'il soit capable de prendre en flagrant délit un client influent de l'Opéra.

(Niveau de loyauté requis : 4) En 1861, ce sont encore les travaux d'excavations, la pose de la première pierre n'aura lieu que l'année suivante. Le chantier est interrompu par une inondation : la nappe phréatique est bien trop haute. Pendant des semaines, les pompes à vapeur tentent de l'assécher, jour et nuit. Une énorme cuve de béton est coulée pour empêcher toute infiltration. C'est devenu depuis un réservoir immense, très utile aux pompiers du secteur. Les géomètres s'arrachent les favoris. On se perd dans les cartes du Paris souterrain : est ce là une résurgence de la Grange Batelière, rivière mythique qui serpenterait sous la ville ? De plus, on signale des infiltrations récurrentes, le bâtiment terminé, mêmes dans les étages supérieurs. Indélicatesse de la part du personnel, légende urbaine ? Et pourtant, un lac existe bien dans les profondeurs de l'Opéra. Une étendue d'eau que l'on a aménagée à grand renfort de poutrelles qui soutiennent un plafond de béton. Une ouverture, pratiquée sous le dallage du foyer de la danse, permet d'y accéder. Charles Garnier tint à garder l'endroit secret et il y fut aidé par la disgrâce de la plupart de ses collaborateurs, promus pendant le second Empire. Ayant détruit les plans de l'Opéra souterrain, il emporte le secret dans sa tombe, en 1898. Les raisons de ce silence sont expliquées au paragraphe suivant.

(Niveau de loyauté requis : 4) En 1910 paraît le *Fantôme de l'Opéra* de l'écrivain Gaston Leroux. Une histoire fantastique de plus pour une époque qui en est ivre. Une fiction de plus ? Pas vraiment. À l'instar du *Dracula* de Bram Stoker, ce roman plonge ses racines dans la réalité. Le 13 janvier 1870, Félix Ott est embauché comme architecte adjoint par Charles Garnier. Il jubile. Il peut enfin travailler à ses deux passions : l'opéra lyrique qu'il chante en amateur, et la conception de l'ambitieux projet de nouvel opéra. Cette promotion est due en partie à Napoléon III lui-même, charmé par l'enthousiasme du jeune garçon. Néanmoins, Félix doit s'occuper des travaux d'étanchéité des fondations. En vérifiant l'ouvrage, il fut surpris par une lame qui secoua le lac souterrain et le noya. Ses appels au secours restèrent vains. Il vit l'ouverture dans la cuve se refermer, comme si quelqu'un le condamnait à une mort certaine. L'esprit et le corps de Félix demeurèrent cependant dans ce sépulcre aquatique. Au fil des années, ils ne firent plus qu'un avec l'eau. Félix Ott est l'Opéra. Il est d'ailleurs responsable de l'incendie du vieil Opéra en 1873, quand il apprit que la République voulait enterrer son cher projet. Félix a encore du mal à apparaître hors de l'eau pendant longtemps. C'est lui qui laisse ces traces dégoulinantes que le personnel se hâte de faire disparaître. Des spectateurs jurent l'avoir aperçu sur la loggia, ce balcon édifié au-dessus de l'entrée ; des ballerines ont déjà discerné sa silhouette ruisselante dans le foyer de la danse plongé dans l'obscurité. Félix est devenu un fantôme dont l'esprit est captif de l'Opéra et de ses désirs de vengeance. Il subjugue les petits rats et les utilise pour glaner des renseignements sur son mystérieux meurtrier. Il a d'ailleurs tué l'un d'eux par mégarde, tombé de la 13e marche de l'escalier. De même, il est responsable de la chute du contrepoids du grand lustre sur les spectateurs le 20 mai 1896, croyant avoir vu le coupable dans l'assemblée.

Autres possibilités d'intrigues : Si les anarchistes tels que les Bazarov fréquentent ces milieux guindés, ce n'est pas pour rien. L'Opéra est un lieu privilégié d'attentats contre les souverains ou les membres des familles régnantes. Les grands de ce monde en quête de popularité sacrifient souvent au rituel de l'Opéra et certains y prennent même goût. Le président Lincoln mourut dans un théâtre de Washington. On se souvient encore de l'attentat d'Orsini en 1858 contre Napoléon III qui avait eu lieu non loin de l'Opéra : 8 morts et 148 blessés…
Les mesures de sécurité sont importantes, entre les fouilles à l'entrée (mais les habitués en sont dispensés…), le vestibule à l'usage exclusif du président et des invités de marque. Cependant, nul garde du corps ne pourra contrer la balle venue de l'obscurité de la salle et qui transpercera son protégé. En cas d'attentat, le spectacle se déplace de la scène vers le balcon, l'opéra vire alors à la tragédie. L'instant de stupeur en reconnaissant la pauvre victime est vite remplacé par la panique. La foule se disperse, de peur d'écoper du prochain coup. Dans ces conditions, aucune chance d'attraper l'assassin à la sortie du drame. Nombre de nos PNJ ont déjà songé à cette solution en croisant leurs ennemis. Mais la plupart des factions respectent certaines règles : on préfère résoudre les différents par le duel, au moins, on connaît le vainqueur, le vaincu et la raison de l'offense. Si l'on n'adhère pas à cette déontologie, rien n'interdit de frapper en aveugle. Il suffit de rééditer, au moyen d'un habile sabotage, la chute du lustre dont la masse de verre et de cristal avait tué un spectateur.

Un incendie bien préparé devrait déborder le pompier affecté en permanence au bâtiment, et le système de désenfumage. On compte beaucoup sur la paroi de fer qui sépare la scène de la salle mais encore faut-il se trouver du bon côté quand le rideau tombe… Tout sinistre de ce genre devrait être rapidement maîtrisé, en raison

des masses de liquide du grand réservoir, mais serait-ce suffisamment rapide pour éviter la suffocation des occupants ?

Passons maintenant de l'autre côté du rideau, côté « coulisses ». On trouve parfois des membres du club Saint-Blaise dans les rangs des spectateurs. Ils cherchent parmi les bourgeois ceux qui sont prêts à tout pour sortir de leur ennui souverain. On raconte même que des ensorcellements ont eu lieu pendant des représentations de Faust… Cette rumeur a attiré depuis peu les Observateurs les plus fortunés, attirés par les spirites et occultistes qui peuplent les lieux. Les Bazarov se mêlent parfois incognito aux salons publics pour glaner de précieux renseignements sur ces mondanités.

Personnages connus : Les Bazarov ; Le Sang du Prince ; les Surineurs ; le club Saint-Blaise ; les Observateurs.

Fort-Chabrol

Accès : niveau 4. Il est bien difficile de comprendre que Fort-Chabrol est encore en activité : seuls les pontes du Comité des Sept s'y rendent, et sans leurs escortes laissées près d'une entrée des souterrains. Des filatures peuvent donc y aboutir, encore faut-il déjouer les cerbères qui montent la garde.
Résidence pour Le Comité des Sept (voir p.112).

13 août 1899. Peut-être que vos joueurs seront au rendez-vous. La police, représentée par le sous-chef de la Sûreté, débarque au 5, rue de Chabrol. Sur la façade, un calicot portant l'inscription « *à bas les traîtres, vive l'armée !* » en guise de message d'accueil. « *Si on veut nous prendre, il y aura probablement beaucoup de sang répandu* » aurait dit Guérin, maître du château fort.
38 jours de siège, mais pas seuls. Du 114, rue de La Fayette, des inconnus de connivence avec les assiégés leur balancèrent des paquets de ravitaillement. Quand cela ne suffit plus, ce sont des Ligueurs qui prennent le relais à partir des étages des bus à impériale qui passent chaque matinée dans la rue. Il faut plusieurs jours pour que la compagnie d'omnibus ne se résolve à détourner sa ligne, sous la pression de la préfecture et de la Sûreté. Le 20 du même mois, des affrontements entre anarchistes et nationalistes éclatèrent, obligeant Lépine à les refouler hors du théâtre des opérations.
L'assaut est impossible à donner : trop dangereux, ce serait un baril de poudre donnant une explosion politique, si on faisait des insurgés des martyrs. Mais les rebelles connurent tout l'éventail d'émotions fortes, entre le verdict de Rennes hostile à Dreyfus, et la grâce présidentielle qui intervient le 19 septembre. Fort Chabrol ouvrait enfin ses portes, le combat ne servant plus à rien. Sauf que. Désormais fermé par un épais verrou, Fort Chabrol, aux fenêtres murées au rez-de-chaussée et barricadées aux deux étages, est devenu un sanctuaire de la cause nationaliste. Toujours en forme de pied de nez envers les autorités, les rebelles que sont Déroulède, Guérin, Drumont et l'ensemble du comité des Sept se réunissent au sous-sol, dans le vaste salon qui servait de repaire aux membres du Grand Occident de France. Un endroit cossu, aux meubles recouverts de draps, au tapis étouffant les bruits de pas et surtout, occultant la véritable entrée de Fort-Chabrol : une trappe menant aux anciennes carrières souterraines.

La plaie antisémite

LES DESSOUS DES DOSSIERS

Dossier l'Affaire Dreyfus

Dreyfus est désormais libre. Une icône vivante, mais qui devrait être morte pour certains. Peu importe s'il devenait un martyr, le mal qui a été fait à l'armée est bien trop grand.

Toujours atteint par sa détention forcée qui l'a considérablement affaibli, Alfred Dreyfus continue de rédiger ses mémoires, espérant les publier en 1901 pour commencer la quête de cette seconde vie pour lui : sa réhabilitation. Un long chemin de croix qui pourrait s'arrêter prématurément.

En effet, nombre de déséquilibrés, qu'ils soient aliénés ou extrémistes antidreyfusards ou antisémites, pourraient vouloir attenter à la vie du capitaine, comme cela se produira lors des funérailles nationales de Zola. Les Ligues antisémites ou les milieux nationalistes ne sont pas assez fous pour y tremper.

Un épisode marquant de la vie des personnages pourrait être l'escorte de cette victime de l'Histoire (et ce, même si les convictions de certains iraient à l'encontre de sa condition de juif…), et le fait de déjouer un complot ou un guet-apens attentant à sa vie.

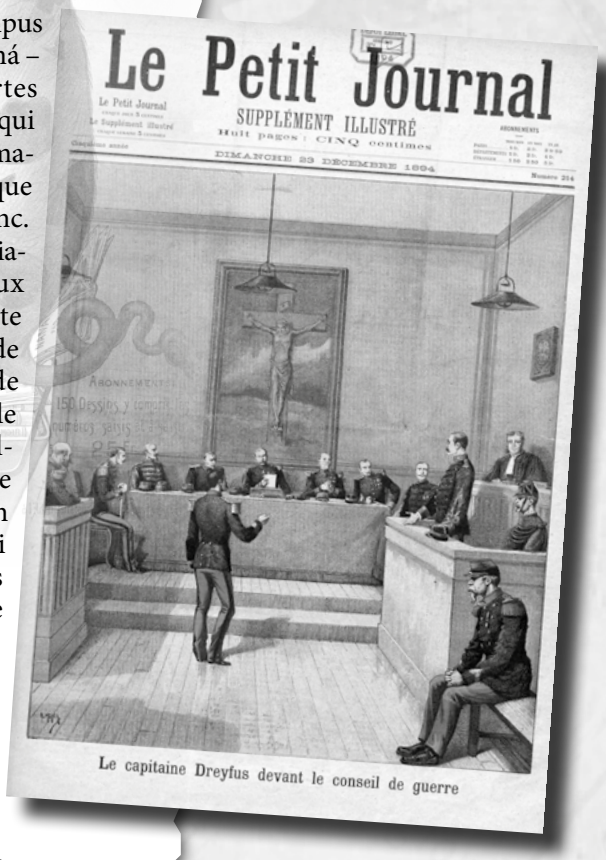
Dossier des troubles antisémites

Écœurée par l'abandon des poursuites contre Dreyfus, la Ligue pourrait fourbir les mêmes armes que ses détracteurs, à savoir le combat médiatique, politique et judiciaire.

La Ligue Antisémite et la Côterie de Déroulède pourraient s'allier pour fabriquer des faux documents, grâce à un excellent faussaire acquis à leurs causes, et ce afin de convaincre l'opinion publique que le gouvernement dreyfusard en place s'est acoquiné avec l'Allemagne pour sauver la tête de Dreyfus.

Les députés – aussi corrompus que ceux de l'Affaire Panamá – recevraient alors de fortes sommes du Syndicat Juif, qui deviendrait rapidement l'émanation du Cercle Sabbatique sous la plume d'Hervé Blanc. Conclusion d'un plan machiavélique qui porterait aux nues la paranoïa ambiante contre cette menace sourde et invisible : un projet de reconnaissance perpétuelle sur l'appartenance de l'Alsace-Lorraine à l'empire prussien, ultime trahison d'un gouvernement qui piétinerait allégrement les plates-bandes sacrées de l'Histoire nationale.

Vous connaissez les foules… Plus les ficelles sont grosses, plus les rumeurs apparaissent crédibles…


Le Petit Journal
SUPPLÉMENT ILLUSTRÉ
Huit pages : CINQ centimes
DIMANCHE 29 DECEMBRE 1894
Le capitaine Dreyfus devant le conseil de guerre

Dossier le Cercle Sabbatique

Voir la description de la faction ci-dessous, p.128. Il est amusant pour le Meneur de voir le déchaînement de passions autour de ce qui n'existe pas. Cependant, les chimères les plus courues prennent parfois consistance, sous les kilomètres d'écriture dont elles sont l'objet. L'important est ce qui se créé à propos du Cercle, et pas ce qu'est le Cercle dans la réalité.

Tout d'abord, le Cercle suscite maintes curiosités de la part des factions occultes comme les Observateurs, les Observateurs Radicaux ou le Club Saint-Blaise. On connaît l'amour du mystère qui dévore les membres de ces groupes antagonistes, un amour sulfureux qui grandit à chaque fois que la piste du Cercle se dérobera sous leurs pieds. Cette traque pourrait les amener à des erreurs inconsidérées, comme la torture de membres supposés du Cercle, la ten-

Alfred Dreyfus

tation de se lier avec la Ligue Antisémite, et de donner à ces activistes politiques une connotation ésotérique malsaine. On se souvient des délires occultes qui animèrent Hitler et Staline en leurs temps.
Une piste intéressante serait de les mener vers Isaac Lanquedom qui semble l'éminence grise de l'occultisme juif de Paris. Une foule mal intentionnée et qui flanche à la tentation du pogrom pourrait également provoquer le déchaînement des forces occultes du quartier juif, ce dont nous parlons juste après.

Dossier le Gardien du Pletzl

Toute menace contre les habitants du quartier peut réveiller des forces telluriques colossales. Il suffit de consulter le profil d'Isaac Lanquedom pour comprendre que le vieil homme n'est pas qu'un simple ésotériste.
Il possède la dépouille d'un golem dans les tréfonds de sa boutique. Le kabbaliste est parvenu à préparer ce serviteur, sans oser pour l'instant l'animer pour de bon. Il pressent en effet les effets dévastateurs d'une telle décision. Cependant, il est résolu de déchaîner le monstre si la communauté était gravement menacée. Référez-vous au profil du golem pour savoir comment l'utiliser à bon escient.

FACTIONS

La ligue antisémite

Amis : Comité des Sept
Ennemis : Sicaires juifs ; Aube dorée ; Cercle Sabbatique
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Le gardien du Petzl ; Sus à Dreyfus

ÉVÉNEMENTS

Ces événements pourront faire l'objet de coupures de presse.
20 mars 1900 : vente des accessoires de Fort-Chabrol, où Jules Guérin s'était retranché. C'est le lieu de l'imprimerie de l'Antijuif, théâtre de sa résistance aux forces de l'ordre durant 40 jours, entre le 12 août et le 20 septembre 1899. Aux enchères, trois carabines et huit mousquetons Winchester, huit revolvers, quatre épées de combat, un yatagan, un arc et des flèches, une sagaie, la cordelette qui servait au ravitaillement (70 fr) et un kilo de café (5 fr).
28 décembre 1900 : loi d'amnistie pour les faits se rattachant à l'Affaire Dreyfus, pour les délits de presse, pour les faits de grève, pour les contraventions de simple police. Les condamnations prononcées par la Haute Cour en ont été expressément exclues.
6 juin 1901 : un cocher, habitué des compagnies de discipline, exhibe ses tatouages à propos de l'Affaire Dreyfus : les bras et les jambes arborent les portraits des généraux, le ventre accueille Dreyfus face au conseil de guerre, le dos montre sa dégradation. Le tatoué affiche clairement ses opinions antidreyfusardes et pourrait devenir leur nouveau porte-drapeau.
29 septembre 1902 : la mort d'Émile Zola plonge les deux camps dans des abimes de perplexité : simple accident, assassinat déguisé, suicide ? L'ex-capitaine Dreyfus, ses amis de la Ligue des droits de l'homme se sont réunis dans son ancien cabinet de travail devenu chapelle ardente.
8 avril 1903 : Jean Jaurès prend la parole à l'Assemblée et demande de rallumer l'enquête sur Dreyfus, afin de hâter sa réhabilitation. Mais ses pairs et les sénateurs ne souhaitent pas raviver cette polémique.

La Ligue ne semble être promue qu'au rôle de couteau émoussé dans les débats de l'Assemblée. La verve et l'influence dont elle faisait preuve en 1898 ne semble être qu'un lointain souvenir. Cependant, pour continuer d'exister et pour retenir ses auditeurs si versatiles et prompts à se damner pour une autre chapelle extrémiste, la Ligue se diversifie et se radicalise. Pas de façon officielle, mais officieuse.

Et pour cause. Les contacts entre Drumont et d'autres partis antisémites européens sont de plus en plus fréquents et soutenus. Les esprits dérangés des théoriciens de l'inégalité des races se fédèrent. Paul Broca, Joseph Gobineau, Herbert Spencer, Francis Galton alimentent les haines outre-Manche et outre Rhin. C'est tout le sel de la faction appelée Société Gobineau. Les liens avec Schreber vont dans ce sens : il n'y a pas qu'en France qu'on dénonce une société enjuivée, et que si ce son de cloche se retrouve dans toute la société européenne, c'est que la Ligue est dans le vrai. En Allemagne déjà, les députés du *Antisemitische Volkspartei* piaillent aussi fort que leurs homologues français.

Cependant, plusieurs écueils demeurent. Au sein de la Ligue, les racines du Mal sont diverses. Les unes puisent dans un intégrisme catholique faisant du juif le meurtrier du Christ ; d'autres rejettent la faute de la crise économique sur le Juif détenteur du capital ; les derniers le conchient simplement parce qu'il n'est pas du même sang que l'indigène. Et les tiraillements sont donc encore nombreux.

Drumont, dupe des allégations frénétiques de Blanc, resserre les liens en montant en épingle le danger représenté par le Cercle Sabbatique. Des cauchemars viennent attiser cette crainte, cette conviction que l'Apocalypse n'est plus loin, qu'Éléazar Klein va s'éveiller tel un volcan. Et Dieu sait ce que ce renard enragé de Drumont sera capable de faire avec sa Ligue, s'il se sent trop aculé…

L'Okhrana

Accès : 97 rue de Grenelle, VIII[e] arrondissement ; Ambassade Russie ; Église russe

Membres connus : Joseph Barlet, Mathieu Golovinski

Alliés connus : aucun

Ennemis connus : Bazarov ; Freaks ; Goron ; Theodor Herzl ; Ordre de St-Michel ; Cercle Sabbatique.

Capacités d'action : 2. Avec la manne financière du tsar, le couvert de l'illégalité, l'expérience de ses fouineurs, l'Okhrana tisse sa toile parisienne. Mieux vaut ne pas se trouver inscrit sur sa liste noire. Son but : acquérir des renseignements sur les hommes politiques pour prendre la température sur l'alliance franco-russe. Démanteler les réseaux terroristes exilés comme Narodnaïa Volia qui tua le tsar Alexandre II en 1881.

Au total :

- **La diplomatie :** Rachkovsky est l'ami de Jules Hansen, un danois conseiller du ministre des affaires étrangères français.
- Les agents de la Sûreté félons, et leurs accès aux documents secrets des polices parisiennes.
- Les agents de pénétration externes, qui permettent de nourrir un véritable état des lieux des ennemis du tsar dans le monde occidental.
- Les agents directs ou indirects locaux pour des missions de surveillance, de planque, de filature, de passage à tabac, ou de disparitions impromptues…

Style : fouineur ; condé

La Police Secrète du régime du tsar de Russie, fondée en 1880, actuellement chapeautée par Sergie Zubatov. Ses agents n'ont pas leurs pareils pour infiltrer les mouvements ouvriers ou révolutionnaires, produire des tonnes de rapports de surveillance, accomplir des planques à rallonge.

Forte de l'appui inconditionnel de son souverain, l'Okhrana ouvrit des sections étrangères à Londres, Paris et Berlin. Elle y reproduisit toutes les méthodes qui firent son succès en Russie : paiement d'indicateurs locaux, recrutement de certaines de ses « prises » en qualité de doubles agents, mais aussi exécutions sommaires des cibles les plus dangereuses. Mathieu Golovinski, l'artisan de la fable du Cercle, est l'une de ces petites mains qui couvrent la presse et qui alimentent la propagande tsariste.

Un millier d'agents sont recensés à Paris, aussi divers que les indics traditionnels des bas-fonds, les officiers de police payés pour leurs renseignements, les détectives occasionnellement débauchés, les quelques agents russes de la cellule centrale, et les agents locaux (parfois d'origine russe immigrée) faisant le sale boulot de surveillance, planque et parfois, de règlement de comptes.

Le chef de la section actuel est Peter Ivanovitch Rachkovsky, en poste de mars 1885 à novembre 1902. Il s'appuie notamment sur Barlet, un agent de la Sûreté congédié par ses pairs et qui exploite ses connaissances dans le monde de la police. C'est le temps de la Brigade Barlet, bien connu des agents qui ne rechignent pas à passer à table contre quelques francs. Au sein de la Brigade elle-même, une taupe, l'agent Riand, est chargé de transmettre des rapports sur la Brigade et sur la Sûreté elles-mêmes. Un agent spécial venu de Londres, Wladislaw Milewski, est le seul contact entre l'organisation et les agents locaux. Il entraîne en personne les quatre principaux d'entre eux : Riant, Bint, Douget, Dove, tous de la Sûreté, tous grassement payés et d'une grande loyauté envers leur nouvel employeur.

La cellule parisienne de l'Okhrana est sise dans deux chambres de l'ambassade du 97 rue de Grenelle, avec une entrée séparée depuis la cour centrale. Pour ceux qui sont dans le secret des dieux, on repère facilement ces pièces condamnées par de lourdes barres aux fenêtres.

Si la Sûreté Générale est unanimement détestée par l'opinion publique, c'est pourtant un agnelet comparé à la louve qu'est l'Okhrana. Arrestations arbitraires, torture, libertés fondamentales bafouées : tous les moyens sont bons pour juguler l'opposition, de quoi rendre sympathique la cause des plus féroces des anarchistes russes.

La Ligue des droits de l'homme

Rôles : Frère d'armes ; Victime
Intrigues : Le gardien du Petzl ; Sus à Dreyfus

Cette ligue de grands penseurs doit sans cesse résoudre le dilemme suivant : lui faut-il combattre avec les armes de la pensée, ou jouer le jeu de ses ennemis et commencer la lutte armée, le matraquage médiatique, la manipulation des foules pour triompher ?

Le Cercle Sabbatique

Accès supposé : Quartier Juif ; Souterrains ; Synagogue. Le Cercle apparaîtra comme une chimère inaccessible aux enquêteurs convaincus de son existence ; les membres supposés ne parleront pas et pour cause, les témoins relayeront des informations indirectes venant d'une chaîne d'informateurs non traçable, des événements attribués au Cercle ne sont pas de son ressort, etc. Soi-disant, des réunions secrètes ont lieu dans le cimetière du Père Lachaise (tombes israélites), dans le quartier juif, dans les souterrains…
Membres supposés : Sigmund Freud ; Theodor Herzl ; Éléazar Klein ; Alfred Dreyfus ; Juif errant ; Kann ; Émile Zola ; famille d'Alfred Dreyfus
Amis supposés : Aube dorée ; Ligue droits homme ; Sicaires juifs
Ennemis déclarés : Comité des Sept ; Lasies ; Ligue antisémite ; Nationalistes ; Okhrana ; Ordre de St-Michel ; Mgr Richard
Influence : 4 avec tous les pouvoirs qu'on lui prête, tant politiques qu'économiques qu'occultes. Tout cela pour les objectifs suivants : dominer le monde, préparer une Apocalypse juive, jouer le rôle d'Antéchrist, nourrir les fantasmagories et les peurs collectives. Ses moyens : infiltrer tous les milieux, user de sorcellerie pour subjuguer ses proies, jouer au diable médiéval en empoisonnant les ressources en eau, déclenchant des catastrophes, enlevant et sacrifiant les enfants chrétiens…
Rôle : ombre
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Le gardien du Petzl ; Sus à Dreyfus.

Le Cercle Sabbatique a beau être une société secrète, et même l'une des plus terribles conspirations de cette fin de siècle, c'est paradoxalement le plus connu et redouté des groupes présentés ici. Il faut dire que cet inquiétant groupuscule a fait l'objet d'une enquête très approfondie et de nombreux articles sous la plume du journaliste conservateur Hervé Blanc, de *la Libre Parole*.

La plupart des Parisiens, et à plus forte raison ceux d'entre eux qui font partie du monde de l'investigation ou qui s'intéressent de près ou de loin à l'ésotérisme, auront entendu parler du Cercle. Pour la plupart, il est d'ailleurs la menace numéro un qui pèse sur Paris, sur la France, voire même sur le monde. Il est l'équivalent moderne des fantastiques dragons du Moyen-âge : on lui prête tous les pouvoirs, tous les vices, tous les méfaits. Chacun y voit le reflet de ses pires angoisses. Pour les conservateurs, il sera un groupuscule anarchiste, pour les catholiques il

prendra l'apparence d'une secte démoniaque, et pour le bon peuple il sera forcément l'allié des deux créatures dont on se méfie : le juif et l'Allemand.
Derrière cette formidable machination, il y a un homme, un être doté d'une grande puissance et d'une âme noire comme la nuit : Éléazar Klein. Juif, grand maître d'une loge maçonnique, versé dans l'art de la sorcellerie, ayant pactisé avec le diable pour obtenir l'immortalité, il est même vu par certains comme la figure mythique de l'Antéchrist. Le bruit court que le seul homme capable de lui tenir tête était Nicolas Antoine de Marcilly, le Génie du Crime, et que le sorcier aurait précipité sa chute pour avoir les mains libres.
Hervé Blanc n'est pas le seul à être conscient de la menace que représentent Éléazar Klein et son Cercle Sabbatique. La faction des Observateurs tente de constituer un dossier sur l'organisation, mais en vain ; signe sans doute de sa toute-puissance et de sa capacité à rester dans l'ombre. Quant à l'ordre de Saint-Michel, auquel appartient M. Blanc, il a fait du Cercle sa principale cible, sans réussir à l'atteindre jusqu'ici. Le pouvoir officiel, lui, se refuse toujours à admettre publiquement l'existence du Cercle, mais, en secret, des pressions ont été exercées sur le préfet Lépine pour qu'il assigne un petit nombre d'enquêteurs spéciaux sur ce dossier. La Sûreté générale cherche, de son côté, un moyen pour infiltrer le Cercle.

Tous ces efforts louables sont faits en pure perte, pour la simple raison que le Cercle Sabbatique n'existe pas. On ne peut douter de la sincérité, bien que teintée de relents d'antisémitisme, d'Hervé Blanc, ni de celle des enquêteurs, Observateurs ou chevaliers de l'ordre de Saint-Michel qui le traquent, car ils sont en réalité les victimes d'un complot moins apocalyptique, moins fantastique, moins spectaculaire que celui décrit dans les paragraphes précédents, mais dont le dessein, bien réel, n'en est finalement que plus horrifique.
Le maître d'œuvre de cette escroquerie, celui qui a créé de toutes pièces les preuves d'un complot et d'une organisation qui n'existent pas, est l'agent des services secrets russes Mathieu Golovinski. À la demande du tsar, il cherche à décrédibiliser ses ennemis, qu'ils soient juifs, anarchistes ou socialistes, en les faisant passer pour les acteurs d'un complot mondial si gros qu'il a trompé tout le monde. Il a manipulé Hervé Blanc en lui fournissant de faux renseignements, et a utilisé sa relation avec Marcilly afin de créer une nouvelle peur dans l'inconscient collectif de la société, celle du sorcier Éléazar Klein et de son Cercle Sabbatique.

Les sicaires juifs

Accès : Père Lachaise ; Quartier Juif. Ils refuseront violemment toute discussion avec quelqu'un qui n'est pas de la communauté juive (ils espèrent toujours convaincre les éventuels « Pharisiens »), et s'opposeront à toute personne représentant l'autorité républicaine, et forcément à toute personne connue pour son activisme antisémite.
Membres bienfaiteurs : Theodor Herzl ; Kann
Amis : aucun
Ennemis : Ligue antisémite ; Lopez
Influence : 2 car on peut compter sur une douzaine d'individus initiés au combat et à la traque, armés de sicas (de courtes épées) et pour la moitié, d'armes de poing (de type revolvers, non déclarés). Leurs buts : défendre coûte que coûte la communauté juive contre ses persécuteurs, cultiver et préserver les coutumes et rites judaïques, venger les dégradations commises contre les bâtiments et objets religieux.
Style : illuminé

Dans le douloureux contexte de l'Affaire Dreyfus, les communautés juives sont livrées en pâture aux extrémistes antisémites. Les duels se multiplient et selon l'aveu même de Herzl, les juifs doivent se « muscler » et se défendre eux-mêmes. Du coup, certains israélites prennent les devants et se sont organisés pour contrer la menace des Drumont et consorts.
Ils se surnomment eux-mêmes les sicaires, ces opposants à la romanisation galopante du Ier siècle avant JC. L'exaspération du joug romain, l'abandon relatif des traditions, le choc des cultures, la domination d'odieux polythéistes, tout avait concouru à une violente opposition avec l'envahisseur.
La communauté juive est loin d'être unitaire ; au-delà du clivage amené par leurs origines disparates (France, Allemagne, Russie), une seconde ligne de fracture est née entre les Pharisiens et les Zélotes. Ce vocabulaire fut créé par les plus extrémistes des juifs. Le Pharisien est celui qui respecte certes la Loi religieuse, mais qui compose avec le gouvernement en place. Quant aux Zélotes, ils revendiquent leur émancipation, leur autonomie et les sicaires sont leurs bras armés. Ils tirent leur nom de la sica, ce poignard courbe qui sert au meurtre soit pour assouvir une vengeance, soit pour semer la terreur dans le monde politique.
Bien entendu, aucun dignitaire juif n'est capable de soutenir leurs actions puisque le salut de ce peuple semble passer par le pacte social signé avec la République, mais il devient de plus en plus compliqué à la communauté de masquer les agissements de ce groupuscule terroriste.

Pharisiens et zélotes chez les PJ juifs

Pour les personnages joueurs d'origine juive, deux nouvelles convictions sont désormais possibles dès qu'ils prennent connaissance de l'existence des sicaires : Pharisien et Zélote. Ces convictions affecteront grandement leurs relations avec leurs contacts juifs.

Un PJ peut devenir un sicaire s'il est déjà Zélote. Seul un drame personnel fort, qui lui a coûté 1 point de psychose, peut expliquer ce passage vers des moyens aussi extrêmes. Quand il devient un terroriste, le PJ est soumis aux mêmes règles que celles développées pour les anarchistes dans le *Manuel de l'Enquêteur*, p.307.

PERSONNAGES

Édouard Drumont

Rôles : Opposant
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Sus à Dreyfus
Déchéance : hanté

(Niveau de loyauté requis : 3) Depuis son éloignement de l'occultiste Stanislas de Guïata, Drumont avait laissé de côté toute considération ésotérique. Mais le matraquage quotidien d'Hervé Blanc a eu raison de ses réserves. Drumont est victimes de « cauchemars » qui affaiblissent ce démagogue à tel point que ses proches pensent que les sorciers juifs ont concocté quelconque maléfice pour anéantir leur Némésis. Une dure folie s'instille dans la raison de Drumont qui chavire. Cette clé ouvrira la porte à des actions plus musclées, décisives, voire suicidaires, aux membres de la Ligue hantés par la figure grimaçante d'Éléazar Klein.

Tour à tour chef de file et chantre des antisémites, mais aussi victime des influences néfastes de son entourage, Drumont est une figure devenant paranoïaque, qui pourrait s'éloigner de l'apparente maîtrise dont il fait preuve.

Hervé Blanc

Factions : Ordre de St-Michel
Amis : Mathieu Golovinski
Rôles : Concurrent ; Informateur
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Le gardien du Petzl
Déchéance : hanté
Tabous : qu'on découvre ses sources et qu'on les menace

(Niveau de loyauté requis : 4) Hervé Blanc ne pourra se résoudre à vendre son indicateur, Golovinski, qu'il rencontre tous les samedis dans l'église orthodoxe de Paris. Est-ce la conséquence de son insidieuse paranoïa, Blanc commence à ressentir les effets de la déchéance « poursuivi par une créature », sentant l'haleine fétide d'Éléazar Klein sur ses talons. Le discours parlé et écrit de Blanc risque de se détraquer, ajoutant une touche de vérité supplémentaire au verbe du chantre de l'antisémitisme parisien.

Blanc est la porte d'entrée pour comprendre la machination diabolique autour du Cercle Sabbatique. Si celle-ci était démontée, ce serait le crédit de tous les antisémites de notre galerie qui serait entamé.

Raphaël Viau

Rôles : Concurrent ; Opposant
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Sus à Dreyfus
Tabous : qu'il soit défait en duel à l'arme blanche

(Niveau de loyauté requis : 3) Le défenseur de Marie-Anne de Bovet est l'amant officieux de la femme de lettres qui gifla Tailhade, avant de gagner le cœur d'artichaut du poète dreyfusard. À ce titre, il récupère toutes les confidences sur l'oreiller que le bavard Tailhade peut lâcher, donnant un coup d'avance à la Ligue Antisémite sur son homologue des Droits de l'Homme. Si jamais cette manigance était éventée, nul doute qu'un nouveau duel opposerait les deux hommes, avec une issue fatale des plus probables.

Daniel Schreber

Rôles : Ambigu; Opposant
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Sus à Dreyfus
Traits : psychose : 7 ; seuil névrotique : 4 ; tendance paranoïaque ; délire de persécution.

(Niveau de loyauté requis : 3) L'éminent et redouté juge de Dresde est une façade avenante qui cache les turpitudes d'une âme infortunée. Daniel est un homme hypocondriaque, assailli par des crises de délires et de démences de plus en plus fréquentes. Dès 1907, il sera le cobaye de Freud et de Lacan. Pour l'heure, aucun aliéniste n'a pu se mettre à son chevet. Ses thèmes de prédilection sont la fin du monde décadent, le mysticisme exacerbé, l'antisémitisme où le juif est assimilé à un vecteur de lèpre

Maurice Barrès

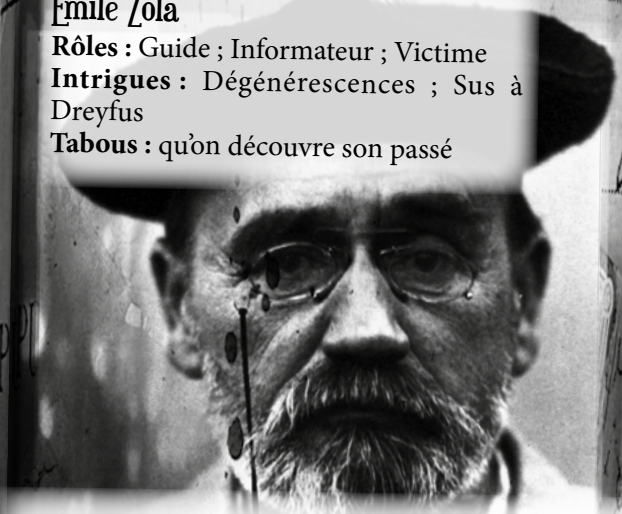
Rôles : Opposant
Intrigues : Duels à l'épée ; Sus à Dreyfus

(Niveau de loyauté requis : 3) Barrès est affublé de la déchéance arrivisme. Son action continuelle semble pomper toute son énergie et pourtant, Barrès reste infatigable.

(Niveau de loyauté requis : 4) En juillet, son périple sur les champs de bataille de 1870 l'a « habité » plus que de raison. Il est convaincu qu'en se mêlant à la terre de ses ancêtres, il en acquiert la force, et la force de conviction. Une véritable métaphysique de la terre fait de Barrès un homme « possédé » par les spectres des soldats morts pour la patrie de 1870. Cette possession, source de cauchemars, est apaisée par les visites de son ami Henri Bremont, un jésuite rencontré fortuitement lors d'un voyage au Parthénon, en avril 1900. Ce dernier le désenvoûte, le rassure et le maintient à flot. Car qui sait quelle serait la réaction de son auditoire si Barrès perdait les pédales lors d'une harangue publique, et se couvrait de ridicule en proférant un discours incohérent…

Émile Zola

Rôles : Guide ; Informateur ; Victime
Intrigues : Dégénérescences ; Sus à Dreyfus
Tabous : qu'on découvre son passé



Le chef de file des cohortes dreyfusardes a raison de s'enfermer dans son bureau pour écrire. Ses ennemis sont nombreux et implacables. Dans l'Histoire réelle, il décède d'un accident de monoxyde de carbone en 1902, constituant un véritable drame national. L'auteur aurait été son chauffagiste antidreyfusard ; celui-ci aurait bouché le conduit de cheminée, avant de le remettre en état le lendemain. Le commissaire chargé de l'enquête dut conclure à l'accident, mais fut persuadé du contraire. Le meneur peut difficilement modifier l'histoire de ce personnage emblématique, mais les intrigues autour de son « assassinat déguisé », mis en échec par les PJ, sont exploitables sans retenue.

Cette *guest star* sur le déclin est un témoin très intéressant de son époque. N'oublions pas que *Crimes* tire une partie de son essence dans la veine littéraire du XIX^e^ siècle. Son témoignage sur les dégénérescences familiales est primordial pour qui veut comprendre le concept de la déchéance.

et de peste, les femmes catholiques corruptrices, le communisme et ses miasmes, et les capitalistes empreints de judéité. Si l'homme public maîtrise ses nerfs et affiche une morgue froide et dédaigneuse, l'homme privé déverse une faconde injurieuse et enfiévrée, qui ferait passer Drumont et ses consorts pour de jeunes filles réservées.

(Niveau de loyauté requis : 4) La folie de Schreber peut s'expliquer par un cas de possession si le meneur aime jouer sur l'ambiguïté des cadres gothiques et psychologiques (voir les genres) : Janos Plzen, le vampire mâcheur, est le candidat idéal pour endosser le rôle du marionnettiste qui perdrait Schreber dans les dédales de sa psychose.

Schreber est le chantre de nombreux thèmes chers à *Crimes* : un prophète de la décadence, de la fin du monde et paradoxalement, ses élucubrations de dément parviennent à séduire un auditoire conséquent.

Laurent Tailhade

Rôles : Frère d'armes ; Informateur
Intrigues : Sus à Dreyfus

(Niveau de loyauté requis : 3) Laurent Tailhade a de plus en plus de mal à réprimer son attirance envers Marie-Anne de Bovet, la femme de lettres qui l'avait giflée. Ils se

Theodor Herzl

Factions : Sicaires juifs
Ennemis : Club St-Blaise
Rôles : Victime
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Le gardien du Petzl ; Sus à Dreyfus

(Niveau de loyauté requis : 2) Dans la folie épileptique qu'engendre le mythe du Cercle Sabbatique, les tentatives pour neutraliser Herzl seront de plus en plus nombreuses. L'épée du sioniste risque de quitter fréquemment son fourreau, face à des adversaires antisémites ou antisionistes déterminés, et prêts à encaisser les blessures.

(Niveau de loyauté requis : 3) Herzl pourrait également être enlevés par des ennemis encore moins scrupuleux, comme les activistes du Club Saint-Blaise ou les agents de l'Okhrana, prêts à vérifier si Herzl est bien une éminence grise du Cercle Sabbatique. Ce serait un drame diplomatique de premier ordre, tant le leader d'opinion est une figure connue et respectée par les dirigeants européens.

sont tous deux revus il y a peu, et ont semble-t-il, au-delà des piques qu'ils s'envoient, enterré quelque peu la hache de guerre. On les voit badiner comme de fringants quinquagénaires. Sauf que… L'intérêt de Marie-Anne à son égard est empreint de duplicité, et pourrait n'être qu'une façon de soutirer des renseignements au bénéfice des plumes de *la Libre Parole*.

Mathieu Golovinski

Accès : Ambassade de Russie ; Grande Cascade. Golovinski vit caché et change constamment de domicile dans Paris. Seuls les membres de l'Okhrana pourraient le dégoter. À moins que les enquêteurs ne prennent en filature Hervé Blanc un dimanche.
Factions : l'Okhrana
Amis connus : Hervé Blanc
Ennemis connus : aucun
Influence : 3. Ses objectifs : être un opportuniste, continuer son ouvrage de faussaire, éviter de froisser les agents tsaristes. Compétence présumée : maître en pratique [faussaire]. Il balancera rapidement ses employeurs si on emploie la force avec lui, mais est-on obligé de le croire ? De même, il balancera à ces mêmes employeurs tout enquêteur trop intéressé par l'Okhrana.
Style : Mentaliste (3)
Rôles : Ombre
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Les emprunts russes.
Traits : antisémite ; tsariste proche du pouvoir ; paranoïaque.

(Niveau de loyauté requis : 3) Actuellement, ce petit arriviste rédige un ouvrage intitulé *Protocoles des Sages de Sion*, un faux retraçant de soi-disant réunions de loges judéo-maçonniques exposant leurs rêves et plans de domination mondiale, dont une bonne partie se déroulèrent dans le cimetière de Prague. Ruses, guerres, révolutions, capitalisme seraient les fers qui pourfendraient les monarchies et la civilisation chrétiennes. Golovinski n'est qu'un exécutant technique, au service de l'Okhrana, et sera payé confortablement pour cette œuvre. L'agent Bint sera le payeur, ou l'exécutant si le faussaire est jugé trop peu sûr.

(Niveau de loyauté requis : 4) Mathieu Golovinski est l'un des informateurs anonymes d'Hervé Blanc, et de nombreux autres journalistes, à qui il transmet des informations sur le Cercle Sabbatique ou sur d'autres complots impliquant des juifs. À la fois sur demande du tsar et par conviction personnelle, Golovinski cherche à décrédibiliser ses ennemis, qu'ils soient juifs, anarchistes ou socialistes, en les faisant passer pour les acteurs d'un complot mondial si gros qu'il a trompé tout le monde. Il s'agit dans les faits d'un membre de l'Okhrana, les services secrets russes, un agent provocateur au service du tsar, chargé de discréditer dans le monde entier le peuple juif, afin de justifier la politique impériale antisémite. À la fois sujet dévoué et comploteur retors, Mathieu Golovinski s'est montré particulièrement appliqué dans sa tâche, s'alliant notamment avec le Génie du Crime Nicolas de Marcilly, autre grand propagateur de l'antisémitisme. Lorsqu'il rentre chez lui à la nuit tombée ou quand il parcourt des ruelles isolées, l'agent russe a parfois la curieuse sensation d'être suivi. Cette présence l'inquiète et l'intrigue au plus haut point. S'agit-il d'un journaliste qui a finalement

découvert son identité, ou d'un ennemi du tsar qui en veut à sa vie ? Se pourrait-il aussi que la fiction qu'il a créée de toutes pièces ait finalement pris vie et ait décidé d'en finir avec lui ? À moins que le tsar et l'Okhrana aient décidé de se débarrasser de ce pion gênant. Golovinski subit à l'instar d'Hervé Blanc la déchéance *Poursuivi par une créature*.

Éléazar Klein

Accès : Bourse ; Père Lachaise ; Quartier Juif ; Synagogue. Klein est une chimère qui décide quand et à qui apparaître.
Factions : le Cercle Sabbatique
Influence : 4. Du moins, l'influence qu'on lui prête. Éléazar disposerait d'un pouvoir d'influence : un test en opposition Mental [occultisme] permet de voir à quel point la victime est influencée par Éléazar et accomplira, consciemment ou pas, ses desseins. Ce dernier possède 6 dés en Mental, et le statut d'exalté en occultisme. Même si Éléazar est une chimère, une vue de l'esprit, son influence n'en est pas moins réelle !
Style : Illuminé (3)
Rôle : Ombre
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Le gardien du Petzl.

On connaît Éléazar Klein à travers le portrait qu'en a fait Hervé Blanc dans *La Libre Parole*. Il s'agirait d'un homme de grande taille, mais très maigre, presque squelettique, à l'âge indéfinissable, aux doigts très fins et pourvus d'ongles longs et tranchants comme des rasoirs. Mais l'aspect le plus effrayant de son apparence, selon le journaliste, serait ses yeux, dans lesquels on pourrait littéralement contempler le mal absolu et la chute prochaine de la civilisation occidentale.
De fait, ce portrait est vraisemblablement exagéré, et il est probable que dans la vie courante Éléazar Klein ressemble à n'importe quel passant, ce qui ne le rend pas moins dangereux pour autant. Que ses pouvoirs surnaturels soient avérés ou pas, le réseau de crimes et de complots qu'il a tissé fait probablement de lui le cerveau criminel le plus puissant de Paris. Mais vous connaissez sa nature purement fictive. Sauf que…
Parfois, les chimères ont tendance à prendre corps quand elles sont trop rêvées. Éléazar est de celles-là. Par quelconque vénéfice, il prend parfois corps dans l'ombre d'une ruelle, ou à travers une voix susurrante qui prodigue ses conseils de fiel. Les personnages qui en font les frais écopent d'un « délire de possession », et deviennent à terme déchus en étant *Poursuivis par une créature*.

Le golem

Quel que soit l'être de chair et de sang qui vient à la vie, s'il a figure d'homme, il porte en lui le droit humain.
Jean Jaurès

Accès : 173 rue du Temple, IV[e] arrondissement (c'est le domicile d'Isaac Lanquedom) ; Quartier Juif (il ne peut en sortir)
Amis connus : Juif errant
Ennemis connus : aucun
Influence : 1, 4 dans le quartier juif uniquement. Voir son profil pour le combat et les pouvoirs. L'intervention d'un golem peut être liée à une Jauge qui mesurerait les actes antisémites dont le quartier serait victime. De même, un golem incontrôlable, dévastant les juifs au même titre que leurs persécuteurs, serait le fruit de deux événements :
- Soit le fait qu'il ait été convoqué par le rabbin lui-même, en un acte désespéré d'auto-défense ;
- Soit par le fait que la communauté juive soit elle-même déchirée par des rivalités, ce qui peut également faire l'objet d'une Jauge.

Ses objectifs : préserver l'unité et défendre la communauté juive dans l'enceinte du quartier.
Style : Condé (3)
Rôles : Monstre
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Le gardien du Petzl.
Traits : potentiel physique de 8, exalté en larcin spécialisé en [mimétisme] sous sa forme de fantôme ; passion principale : ordre tout au long de son existence, ruine quand il n'est plus maîtrisé ; tabou : donner la mort à autrui, sauf une fois devenu incontrôlable.

Propre au folklore juif, cette créature naît de la magie des nombres et des lettres. Ses « pères » sont des rabbins érudits, obsédés par l'étude numérologique des textes sacrés, et surtout avertis : sans toutes les précautions d'usage inhérentes à ce genre de recherches, certaines découvertes pourraient rendre fou le plus sain des hommes... Majestueux dans sa grandeur inhumaine, froid, rigide, paré d'une couleur d'ébène brillant dans l'obscurité des ténèbres, le Golem a l'aspect d'un gigantesque monolithe de pierre. Serviteur zélé de son maître, le kabbaliste qui l'a modelé, il est affecté à toutes les tâches : des basses besognes ménagères à la protection du ghetto. Les

légendes trouvent ses premières traces dans le quartier juif de Prague mais, en réalité, tous les rabbins initiés sont capables d'en façonner un.
Le mot golem puise son étymologie dans le mot « embryon ». Par sa création, le rabbin réitère l'animation d'Adam par le Dieu de l'Ancien Testament en lui insufflant une âme, mais sans pour autant lui apporter la parcelle divine qui ferait de lui un homme. Il s'agirait là d'un sacrilège, et il en serait de toute façon incapable. Cependant, réduire cette aberration de la nature à un colosse déshumanisé conduirait à une regrettable erreur. En effet, son apparence varie : il peut, par exemple, se manifester sous la forme d'un fantôme jaunâtre. Le Golem est certes de pierre, mais en tant qu'esprit il lui est possible de revêtir n'importe quelle forme humaine, animale ou inanimée lorsqu'il erre dans les dédales sombres de son territoire. Quelle que soit sa forme, le Golem tire sa puissance du ghetto où il est né, et les courants telluriques et magiques qui affluent dans les ruelles de son quartier auront tôt fait de l'alimenter au-delà de toute espérance.
Le Golem n'échappe pas au destin de toute création humaine, par définition imparfaite : s'il ne respecte pas le repos du sabbat, le rabbin verra sa créature devenir rebelle à son autorité et dévaster la ville, telle une incarnation de l'ire divine.
Enfin, pour le détruire, il existe un moyen radical dévoilé par la version poloniasis du mythe du Golem : « *Sur son front est écrit le mot AEMETH, il ne cesse de grossir et alors qu'il était si petit au début, il devient bien vite plus grand et plus fort que tous ceux qui habitent sous le même toit. C'est pourquoi, par peur de lui, ils effacent la première lettre, afin qu'il ne reste que MAETH « (Il est mort) » ; sur ce il s'écroule et redevient de l'argile.* »

(Niveau de loyauté requis : 2) le Golem est affublé des déchéances suivantes : *Marque de Caïn*, *Malédiction*, *Immortalité* et *Plasticator*.

Le Juif Errant

Lorsque Jésus fut entraîné par les juifs hors du prétoire pour être crucifié, Carthaphilus, portier de Ponce Pilate, le poussa par derrière avec le poing en lui disant d'un ton de mépris :
- Jésus, marche plus vite, pourquoi t'arrêtes-tu ?
Alors le Christ, arrêtant sur cet homme un regard triste et sévère, lui répondit :
- Je marche comme il est écrit et je me reposerai bientôt ; mais toi, tu marcheras jusqu'à ma venue.

Mathieu Paris, *Major Historia Anglorum*, 1228

Accès : 173 rue du Temple, IV^e^ arrondissement (c'est le domicile d'Isaac Lanquedom) ; Père Lachaise ; Quartier Juif ; Synagogue
Amis connus : aucun
Ennemis connus : aucun
Influence : 1
Style : Mentaliste
Rôles : Informateur ; guide, protecteur
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Le gardien du Petzl
Traits : exalté en sciences de l'homme spécialisé en [histoire]

Cette légende médiévale est l'une des sources possibles pour comprendre l'origine de ce mystérieux personnage errant, mais il est le seul à connaître l'origine de ses maux. Si son malheur touche la foule des croyants qui y voient une preuve de la justice divine, d'autres y voient un messager du malheur, dont le passage s'accompagne toujours de catastrophes, qu'il convient de châtier en déclenchant un pogrom contre le peuple dont il est issu. Sa présence est signalée dans des circonstances dignes de romans gothiques : orages, croix en feu, décors torturées, regard terrifiant et hypnotique…

Nombre d'entre nous le connaissent par ses pseudo-écrits : c'est une figure littéraire incontournable pour tout auteur désireux de porter un jugement sur l'histoire, ou d'établir des parallèles entre les époques. Mais si le Juif errant publiait ses propres écrits critiques ou prophétiques, ils seraient irrémédiablement tournés en dérision. Ce vieillard a l'air d'un vulgaire vagabond ; une longue barbe argentée par le temps mange son visage raviné par la vieillesse. Un chapeau ou un bandeau barre son front pour dissimuler la croix, marque de Caïn, qui signifie sa damnation. On le trouve souvent aux alentours de Montmartre, colline qui lui rappelle le début tragique de son aventure, au Golgotha.

Le Juif errant semble avoir perdu la foi dans sa possible rédemption, suite à des siècles de vaine attente. Cependant, il s'est pris de passion pour la destinée humaine et traque sans relâche les signes de fin des temps qui

signifieraient la fin de son voyage et de celui de l'humanité. Certains occultistes pressentent sa présence à Paris et le cherchent activement : son omniscience réputée en font une clé d'accès aux secrets ésotériques les mieux enfouis.
D'autres athées militants voient en lui le premier pourfendeur de Dieu, un Prométhée moderne qu'il convient d'honorer. Il va de soi que la partie intégriste de l'Église le considère comme une menace, bien que la plupart n'y voient qu'un mythe perverti qui sert à l'éducation des croyants. Les autres le considèrent comme un héraut de la fin des temps, l'assimilant à un Antéchrist. Malheur à lui s'il était capturé par une faction quelconque…
Néanmoins, la tragédie du Juif errant veut qu'il ne soit qu'un pion, qu'un enjeu passif dans l'échiquier de l'histoire. Il n'est qu'un observateur et n'a aucune prise sur la destinée du monde et encore moins sur celle de Paris, en dépit de tous les pouvoirs qu'il possède. Sa tentative infructueuse d'infléchir l'affaire Dreyfus en est une preuve cinglante.

(Niveau de loyauté requis : 3) le Juif errant et Isaac Lanquedom sont une seule et même personne.

AMBIGU-COMIQUE

Les bureaux ouvriront à 6 heures 1/4. On commencera à 7 heures moins 1/4.

AUJOURD'HUI VENDREDI 15 JUIN 1860

POUR LES REPRÉSENTATIONS DE

M. CHILLY, Rôle de *Rodin*, qu'il a créé. | M. ALBERT, Rôle de *Jacques Rennepont*.

Mlle SUZANNE-LAGIER, Rôle de la *Reine Bacchanale*.

M. ESPINOSA ET Mme MONPLAISIR, Premiers Sujets de la Danse du th. de la Porte-Saint-Martin.

PREMIÈRE REPRÉSENTATION (reprise) LE

JUIF ERRANT

Drame à grand spectacle, en CINQ actes et DIX-SEPT tableaux, avec Prologue et Épilogue,

De MM. DINAUX et ADOLPHE D'ENNERY.

Musique de M. *** Arias, Divertissements de M. Espinosa, Décors de MM. Chéret et Chanet, Costumes d'après les dessins de Gavarni, exécutés par MM. Frits et Mme Hanquez, Machines de M. Pascal

LES CONFINS DU MONDE

Tableaux :

1. LA MER DE GLACE.
2. L'AURORE BORÉALE.
3. L'AUBERGE du FAUCON BLANC.
4. UNE CHAMBRE de L'AUBERGE.
5. M. RODIN.
6. LE CHATEAU de CARDOVILLE.
7. LE BOUDOIR D'ADRIENNE.
8. LA TEMPÊTE.
9. LES NAUFRAGES.
10. FRANÇOISE BAUDOIN.
11. LA REINE BACCHANALE.
12. LE 13 FEVRIER.
13. LA MAYEUX.
14. LE JUIF ERRANT.

à 10 h., BALLET

LA BACCHANALE

Grand Divertissement

Composé et exécuté par

M. ESPINOSA, Mme MONPLAISIR

et 16 Danseuses.

Mmes MOISE, GODEL, DELAMARRE, WALONE, FINIELS, COURSAY, FILHIOL, ZOMBACH, MÉLANIE, BLANCHE, CLÉMENCE, ROSINE, PAULINE, VALOIS, MARIA, OLYMPE.

LE JUGEMENT DERNIER

Épilogue en TROIS tableaux.

15. LE NÉANT. — 16. LA VALLÉE DE JOSAPHAT. — 17. L'APOTHÉOSE.

M. CASTELLANO, *Dagobert*.

Mlle EUGÉNIE St-MARC, *la Mayeux*.

Mlle MARIE-DELAISTRE, Mme de Cardeville. | M. SCHEY, *Gringalet*.

Mlle LEMAIRE, de l'Odéon, *Françoise Baudoin*, qu'elle a créé. | M. FAILLE, *D'Aigrigny*.

Les autres rôles par MM. MACHANETTE, L. LEROY, DORNAY, MOSTER, DESORMES, PONTIS, REYNIER, RICHER, COURTÈS, MARTIN, Lavergne, Mercier, Jules, Guillot, Bonfer, Duchemin, Chalbos

Feslon, Mmes FERRAUDY, EMILIE DEFODON, RIMA, CELLINI, CLÉMENTINE.

AVIS.

Chaque Dame, munie d'un billet, pris au Bureau, recevra un Éventail représentant une des principales scènes du JUIF ERRANT

Paris. Typ. MORRIS et Comp., rue Amelot, 64

La guerre du crime

LES DESSOUS DES DOSSIERS

Présentation de l'intrigue : nettoyage dans la pègre

Ceux qui auront lu ce livre sauront que la main de Marcilly s'est abattue sur son ancien bras droit. Malgré sa puissance relative, l'Hydre étouffe de ses multiples tentacules tous ceux qui auraient prêté obédience à Atlas. Pour l'instant, ce dernier ne se doute de rien et sa colère s'abat sur d'innocentes bandes locales, mais leur sacrifice ne parvient pas à endiguer sa furie.

La police n'est pas plus à même de résoudre ce problème et bien souvent, les élites préfèrent laisser la pègre s'engluer dans sa guerre civile, en espérant que de nombreuses têtes tomberont et décapiteront l'hydre du crime tant redoutée. Mais c'est faire le jeu de toutes les factions qui profitent de ce chaos : l'Hydre, et la bande de Winship aux premières loges. Même les surineurs bénéficient d'une relative impunité dans les quartiers désertés par les forces de police, ce qui encourage les commerces interlope fructueux ou la mainmise sur des trafics de morts ou d'êtres humains (avec Montmartre et ses cohortes de prostituées).

Personnages impliqués : Atlas, Marcilly, Winship comme les leaders des factions fratricides.

Anthelme Belgrand, Yves Corsilly, des chiffonniers, Georges Grison et le Bossu comme témoins des tueries dans les souterrains.

Clemenceau, Bertillon, Lépine, Lacassagne et Grayssac tenteront d'apporter une solution à ce problème avant que l'opinion publique ne s'en empare.

Joseph Gueslin, Auguste Wanloo ; l'agence Goron et Félicien Guillaume seront sans doute les frères d'armes capables d'emmener vos PJ dans cette odyssée.

Enfin, le Noir Animal, la Bête et le Moine Bourru sont les monstres et les sentinelles qui décimeront les rangs des malfrats qui auraient le courage de s'aventurer dans le monde souterrain, là où se jouera la suprématie sur le crime.

La maison Philibert pourrait être l'endroit où coincer Atlas, idée reprise dans l'intrigue suivante.

Présentation de l'intrigue : momies imports

Le but de cette intrigue est de dévoiler divers trafics aux yeux de vos enquêteurs qui mènent souvent à la compromission de certaines élites, le salon Halphen en tête. De plus, axer l'enquête sur la disparition des momies convoyées par la Seine jusqu'aux mains des occultistes permet d'installer une ambiance gothique entêtante, comme le parfum de myrrhe qui présidait aux embaumements. Pour de plus amples renseignements, se référer au dossier sur « la boue de l'occultisme ».

Personnages impliqués : Mme Blavatsky pour ses connaissances sur l'Orient et ses prémonitions ou aux antipodes, Ekatarina Joanovici.
Joseph Gueslin dont les accointances avec les milieux déviants lui octroient de précieux renseignements, tout comme Oscar Méténier.
Du côté des élites, Mme Halphen ne sera pas la dernière à vouloir collectionner les momies, aidée en cela par le cambrioleur génial qu'est Jeannolle de Valneuse.
Côté trafiquant, pointez du doigt Auguste Vailland, chef des forts des halles.
Pour les responsables, Marcilly et les théurgistes Re-optimates, André Morville et le club Saint-Blaise, pour diverses expériences à partir de la mumia (voir le dossier sur « la boue de l'occultisme »).

Présentation de l'intrigue : perversions

Étranges dérives que les amours déviants dans les ruelles parisiennes. Des bourgeois aux abois « socratisent » de jeunes éphèbes, conscients que s'ils sont surpris, c'est la disgrâce sociale. Des lionnes, vêtues comme des hommes, viennent aussi faire leur marché dans cette foire aux mâles. Une presse licencieuse y circule de mains en mains, permettant aux célibataires de « foutre la muse ».
L'État tente de discipliner le milieu de la prostitution, sans s'apercevoir qu'il a les épaules pour lui résister et mener, au besoin, une lutte sans merci. Les ogresses du quartier se sont déjà cassé les dents contre des filles rétives devenues subitement monstrueuses… Des légendes urbaines circulent sur des empuses qui ramènent dans leurs immondes garnis grouillant de vers leurs clients. Là, pendant leur sommeil, elles leur sucent le sang. Ceux qui connaissent les prostituées de Carter savent à quel point ces succubes sont attirantes, hypnotiques, et ont le pouvoir de vie et de mort sur leurs victimes subjuguées.
Les Observateurs ont été conduits en ces lieux par Oscar Wilde, très attiré par les nuits parisiennes et par les signes d'une activité surnaturelle dans le groupe des danseuses. Ils seraient bien inspirés de venir voir ces milieux interlopes. Ils y trouveraient une faune des plus étranges. Nombre de personnes ayant subi la déchéance « *Androgynie* » poursuivent ici leur vie de souffrance. La presse antisémite dénonce le rôle pernicieux du Cercle Sabbatique, se déchaînant sur les mœurs troubles qu'elle prête au peuple juif.
Les Observateurs radicaux craignent cette manifestation démoniaque. Les plus croyants d'entre eux ont déjà tué de pauvres filles qu'ils avaient confondues avec des succubes soutirant la semence des hommes.
Léon Bloy et Droxler sont les seuls alliés et ressortissants du club Saint-Blaise à perdre leur temps à Montmartre. Les membres du salon de Mme Halphen y font quelques descentes, mais les quolibets de la presse chauffent leurs oreilles et leur présence est de moins en moins régulière. Ces antres de la débauche sont un lieu de rencontre informelle entre les différentes factions, quand on veut échapper aux yeux innombrables de l'Opéra.

Personnages impliqués : Atlas pourrait être le grand perdant car il s'adonne régulièrement à son penchant sadique. Si l'on pouvait le prendre en flagrant délit… Wadleck Danzas a déjà lui aussi dessoudé quelques péripatéticiennes.
Des coquines comme Lucille Andrews ou Berthe de Courrière se sont déjà retrouvées dans des positions bien peu avantageuses dans des bouges infamantes. Le juge Guillot y avait aussi rencontré l'Ogresse, qui se retrouve aujourd'hui dans les bras de Gueslin… Méténier ne dédaigne pas se rincer l'œil à Montmartre, sur des scènes que peint avidement Lautrec. Ne parlons pas des tendances homosexuelles de Wilde en quête d'amants.
Freud ou Lacassagne pourraient servir de « guides » pour mieux comprendre les motivations des pervers.
L'Ogresse tient son fonds de commerce en partie sur son fichier clients, clients qu'elle pourra faire chanter par la suite par des photos plus que désavantageuses. L'agence Goron aime aussi ce genre de flagrants délits d'adultère. Les brigades des mœurs de la Préfecture et de la Sûreté ont aussi leur mot à dire dans ce dossier.
Mais cette intrigue pourrait se terminer dans les bras et sous les crocs des prostituées de Carter, anges exterminateurs des obsédés de Montmartre qui ont la malchance de tomber sous leurs charmes…

FACTIONS

Le syndicat des mendiants

Amis : les Bazarov
Rôles : Informateur
Intrigues : La Bête des égouts ; L'affaire Lucille Andrews ; Le gardien du Petzl ; Nettoyage dans la pègre ; Perversions ; Qui veut la peau du tsar ?

Ne sous-estimez pas l'importance de ces pauvres hères qui battent le pavé. De par leur nombre et leur organisation bien discrète, ce sont les yeux et les oreilles qui manquent cruellement à vos investigateurs qui n'ont guère le don d'ubiquité. S'il faut recourir à des enquêtes de voisinage ou à des quêtes de témoignages, pensez à eux, surtout quand il faut chercher dans des endroits dangereux ou dans les mondes souterrains.
La principale requête du syndicat : faire en sorte que les polices les laissent en paix, ce qui augure nombre de négociations difficiles de la part des PJ qui se heurteront aux condés qui condamnent derechef les mendiants, persuadés d'avoir affaire à de la vermine.

Les chiffonniers
Rôles : Frère d'armes ; Informateur
Intrigues : La Bête des égouts ; Nettoyage dans la pègre ; Prolifération de monstres

Le rôle des chiffonniers est analogue à celui des mendiants.

Les chevaliers de la hotte
Accès : carrières de la Tombe-Issoire, XIVe arrondissement ; Quartier de la folie Méricourt ; Quartier des quinze-vingts ; Quartier Saint-Merri ; Route de la Révolte ; Souterrains ; Val de Bièvre
Membre connu : Charles Lemoine
Amis connus : Agence Goron ; Chiffonniers ; Communauté de Babylone
Ennemis connus : Émules de Pinkerton ; Forts des Halles ; Georges Grison ; les Romanis
Rôles : Fournisseur ; Informateur
Intrigues : La Bête des égouts ; Momies imports ; Nettoyage dans la pègre ; Trafics des morts.

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. Cette aristocratie du métier se regroupe dans les carrières de la Tombe-Issoire, dans le XIVe arrondissement. Ils sont domiciliés dans la cité Doré (XIIe) et celle de la « Femme en culotte » (à Clichy dans le XVIIIe). Réduits à la famine par les poubelles mises en place en 1883, ils cherchent des déchets à recycler et à revendre dans le sous-sol. Ce sont de précieux indicateurs qui demandent des honoraires de misère.

Les romanis
Rôles : Ambigu ; Victime
Intrigues : La Bête des égouts ; Le gardien du Petzl.

Insistez sur les difficultés d'approcher les romanis, qui rejettent (à raison) l'immixtion des étrangers à leur fratrie. Pourtant, les capacités indéniables de la Joanovici dans les arts occultes sont un atout, qu'il faudra conquérir de haute lutte. Peut-être en aidant la communauté, souvent victime de sa réputation usurpée ?

Les forts des halles
Ennemis : Chevaliers de la Hotte ; Hydre
Rôles : Concurrent ; Fournisseur ; Informateur
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Momies imports.

Même Lépine y songerait à deux fois avant de s'attaquer aux forts des halles. En effet, ces cerbères sont tout sauf accommodants. Nombre d'officiers ont déjà mis en cause leur probité, mais aucune plainte n'a abouti à ce jour. C'est là que le bât blesse : les forts des halles semblent jouer un double jeu qu'un meneur astucieux mettra en scène avec brio.

La section des quinze-vingts
Rôles : Concurrent ; Frère d'armes ; Protecteur
Intrigues : Qui veut la peau du tsar ?

Et l'esprit révolutionnaire ne demande qu'à se déchaîner… Utilisez ce quartier comme la cocotte-minute qui embrasera le Paris des ouvriers, avec tous les débordements et les violences policières que cela induit. La section gauchiste peut servir de soupape pour tous ceux qui cherchent trop rapidement de possibles anarchistes.

Les cœurs d'acier de Saint-Ouen
Rôles : Fournisseur ; Opposant
Intrigues : Nettoyage dans la pègre.

Cette bande est le pendant fréquentable des autres rassemblements criminels qui vont suivre. Les PJ jouent un double-jeu en s'acoquinant avec ces messieurs pour leurs services, en cachant cette connivence auprès de leurs hiérarchies.

Les surineurs
Membres : Oscar Méténier
Rôles : Concurrent ; Opposant ; Protecteur (si un PJ en fait partie)
Intrigues : L'affaire Lucille Andrews ; Nettoyage dans la pègre.

La bande de surineurs est la partie émergée de l'iceberg du crime, le contrepoids visible de ce que la faction de l'Hydre demeure, dissimulée dans les entrailles du tout Paris. Installez la terreur en portant aux nues les exploits prédateurs d'Atlas et de ses séides, montrez aux joueurs des affrontements sanglants entre ces bandes rivales, insistez sur la corruption qui pourrait transformer votre capitale en une Chicago viciée par la mafia des années 1920. La guerre urbaine pourrait connaître son pinacle si les surineurs s'attaquent à la bande suicidaire de Winship.

La bande de Winship
Accès : annexes des pompes funèbres, rue Curial
Amis : Charles Lemoine
Rôles : Opposant
Intrigues : L'affaire Lucille Andrews ; Nettoyage dans la pègre ; Trafics des morts.

La planque, le quartier général de cette bande se trouve dans un ancien abattoir privé, où les surineurs ont installé une arène. L'instigateur de ce lieu est donc un boucher américain venu de Chicago et immigré à Paris pour éviter des ennuis avec la justice de son pays. Il y organise des batailles entre des taureaux et des chiens de combat. Le bovin, attaché à une corde, doit subir des assauts sans cesse renouvelés de mastiffs aux renforts inépuisables. Une belle parabole de la police assaillie par les surineurs qui font vraiment la loi dans le quartier. Ce QG est accessible par une vieille porte en fer dissimulée derrière le fatras d'un ermite qui occupe cet endroit et qui terrorise les enfants.

Le secret des Surineurs est encore plus ténébreux. Winship continue d'avoir des relations avec sa mère patrie américaine. Ses trafics se font avec la connivence de Paul Kelly, alias Paolo Vaccarelli, le chef du gang des Five Points de New York, recrutant essentiellement chez les émigrés italiens. Sous cette tutelle pesante, les Surineurs se sont professionnalisés. Afin de s'enhardir davantage, le chat se mord la queue : ils envoient des subsides aux Five Points contre des livraisons de cocaïne, drogue les rendant insensibles à la douleur et surtout inconscients du danger. Quand il est en mission, le Surineur est sous l'obédience de cette drogue dure et en devient plus difficile à maîtriser. Certains sont passés « de l'autre côté » et ne sont plus que des bêtes déchaînées qui termineront leur carrière à la place du taureau, dans l'arène de Winship.

Et effectivement, approcher ne serait-ce qu'un surineur est bien difficile. Peut-être cela sera-t-il possible mais au prix d'une planque très longue, avec un talent de dissimulation hors norme, d'une course poursuite dans le dédale des ruelles de La Villette et d'un combat probablement acharné.

L'Hydre

Accès : possible par les souterrains, mais il n'y a pas de quartier général bien précis
Membres : le Bossu ; Émile ; Marcilly ; Vérole
Amis : le Comité des Sept ; Félicien Guillaume ; Igor Kosky ; Souffrice
Ennemis : Corsilly ; les Forts des Halles ; Joseph Gueslin ; le Moine Bourru ; la Préfecture de Police ; le Salon Halphen ; la Sûreté Générale
Influence : 3. Ce niveau reflète la faction en reconstruction. La qualité de ses membres et leur omniprésence dans de nombreux secteurs criminels et occultes en feront sans doute la faction la plus puissante du jeu.
Style : Illuminé
Rôles : Ombre
Intrigues : Fantômes d'Alfort ; La Bête des égouts ; L'affaire Lucille Andrews ; Nettoyage dans la pègre ; Prolifération de monstres ; Trafics des morts.

Démasqué, déchu, ruiné, condamné après son procès retentissant dans l'affaire Félix Faure, on aurait pu croire le Génie du Crime, Nicolas Antoine de Marcilly, à jamais brisé. C'eût été commettre une grave erreur et mésestimer la détermination de celui qui a tenu jadis le Paris de l'ombre et celui de la lumière entre ses mains. Telle l'hydre à sept têtes qui repoussent inlassablement après avoir été coupées, Marcilly est toujours dangereux et décidé à retrouver sa gloire passée. Et c'est le nom de cet animal mythologique qu'il a donné à la société secrète qui doit l'aider à parvenir à ses fins.

Pour une large part, c'est son ancien lieutenant, Atlas, qui a repris à son compte son vaste réseau criminel. Le Génie du Crime a donc constitué l'Hydre avec la poignée de fidèles qui lui restaient, dont le Voleur de Visages et le Bossu. Grâce à ce dernier, l'organisation a pu établir ses quartiers dans l'ombre des souterrains de Paris, dans l'une des nombreuses salles composant les antiques catacombes.

Pour l'instant, tel un fauve blessé, le Génie du Crime cherche à reconstituer ses forces. L'Hydre lui sert avant tout de réseau d'informateurs pour rester au courant de tout ce qui se trame dans le monde de la pègre parisienne, et, éventuellement, recruter quelques anciens contacts avec de grandes précautions car il ne souhaite pas encore que l'on apprenne son retour. Le coup le plus ambitieux et le plus réussi joué par l'Hydre, jusqu'à présent, est d'avoir réussi à placer un homme, le Voleur de Visages, sous la fausse identité du criminel Vérole, auprès du nouveau maître du crime, Atlas. Marcilly, qui est un homme de raison, sait cependant qu'il lui faut ravaler sa soif de vengeance, car s'il lui est désormais facile d'éliminer son ennemi juré, il lui est bien plus profitable de le manipuler par l'intermédiaire de son agent double.

La priorité actuelle de l'organisation est de constituer un nouveau trésor de guerre, seul capable de financer les vastes ambitions qui siéent à l'ancien empereur des ombres. Pour cela, l'aide apportée par une jeune recrue fort prometteuse, le monte-en-l'air Émile, pourrait se révéler capitale.

Mais la faction de Marcilly, l'une des plus récentes et des plus fragiles du monde des ombres de Paris, doit savoir se protéger si elle veut espérer survivre. Les conspirateurs du salon de Mme Halphen ont manipulé l'ancien député, le conduisant à sa perte, et n'hésiteraient sans doute pas à user de tout leur poids pour écraser l'Hydre naissante s'ils apprenaient son existence. Quant à l'ordre de Saint-Michel, dont il a fait autrefois partie, il ignore s'il peut leur faire confiance ou s'il doit désormais les craindre.

(Niveau de loyauté requis : 2) Yves Corsilly est le seul à connaître les lieux de rendez-vous des membres de l'Hydre. Mais il sait que cette information peut lui coûter la vie et sera des plus rétifs pour la divulguer…

PERSONNAGES

Atlas

Ennemis : l'Hydre
Rôles : Opposant ; Protecteur (pour un PJ criminel ou corrompu)
Intrigues : Nettoyage dans la pègre ; Perversions.

(Niveau de loyauté requis : 2) Atlas doit son ascension fulgurante à la bienveillance d'un mystérieux génie du crime, qui semble tout aussi fantomatique que lui. Ce dernier aurait disparu, et Atlas aurait pu hériter de ses contacts, de ses tuyaux, et de certains de ses sous-fifres.

(Niveau de loyauté requis : 2) Atlas est un pervers, un satyre ignoble qui a besoin d'explorer de nouvelles fantaisies sexuelles pour se sentir en puissance. Bien malin celui qui saurait se servir de cette information pour tendre un piège à ce peu recommandable individu.

(Niveau de loyauté requis : 3) Le génie du crime qui fut son mentor n'est pas mort. Il continue d'agir et amorcerait son retour sur le devant de la scène du crime parisien, au grand dam de son vizir devenu calife. Atlas commence à perdre patience, et apprécie guère être la souris avec laquelle un chat si futé pourrait jouer.

(Niveau de loyauté requis : 3) Atlas a mis à pied le réseau de la faction Bazarov, contrôlant les lieux où sévissent l'Ogresse, Igor Kosky qui se sont placés, à contrecœur, sous sa protection. De même, il rend souvent visite à Oscar Méténier pour bénéficier sous la contrainte des indications de cet agent double de la préfecture de police. Le meneur serait avisé de ne pas voir en Atlas un simple apache plus fort que les autres, mais d'user de son patronyme mythologique et d'en faire un criminel insubmersible, capable d'endurer mille morts et supporter tout le monde criminel de ses fortes épaules.

Vérole

Rôles : Ambigu ; Opposant
Intrigues : Nettoyage dans la pègre

(Niveau de loyauté requis : 2) Il n'existe aucun registre officiel sur Vérole. Il est étrange qu'un criminel notoire puisse passer à travers les mailles du filet des services d'identification de la préfecture de police. Certains avancent le fait que Vérole n'existe pas en tant que tel, mais serait plutôt un nom d'emprunt pour un criminel qui chercherait une nouvelle identité.

(Niveau de loyauté requis : 4) Vérole n'est pas celui qu'il prétend. Il s'agit du Voleur de Visages, toujours au service du Génie du Crime Marcilly, qui a infiltré l'organisation d'Atlas, jusqu'à gagner sa confiance. Il renseigne Marcilly sur les agissements de son ancien lieutenant, et prépare discrètement le retour de son vrai maître à la tête de la pègre.

(Niveau de loyauté requis : 4) Un jour ou l'autre, il sera probablement amené à devoir tuer Atlas. Cependant, un dilemme grandit de jour en jour en lui. D'un côté, le Génie du Crime a tout pouvoir sur lui, il détient les clés de son passé qui s'est effacé de sa mémoire, et celles de son futur, avec le moyen de se débarrasser de sa malédiction. De l'autre, la confiance et le rôle de premier plan que lui a accordés Atlas lui ont fait miroiter la possibilité d'une autre vie, débarrassée de l'enveloppe changeante du Voleur de Visages, où il adopterait définitivement l'identité de Vérole, lieutenant du crime. Bientôt, il lui faudra trancher…

Si Atlas reste Atlas, Vérole est le Janus bifrons des surineurs : ambigu, regardant dans les deux directions, coincé entre son hommage lige au Génie du Crime et à l'Hydre, et son attirance vers les surineurs en question. Le meneur peut utiliser Vérole comme un monstre étrange capable de changer d'apparence, modelant son visage comme s'il s'agissait d'une pâte à modeler.

Charles Lemoine

Factions : Chevaliers de la Hotte
Amis : Ogresse ; Vérole ; Auguste Wanloo ; Winship
Rôles : Frère d'armes ; Guide ; Informateur
Intrigues : Meurtre de la rue Chaptal.

(Niveau de loyauté requis : 2) Il possède un terrible secret : lors d'un de ses simulacres de comas éthyliques, il a vu l'assassin du triple meurtre de la rue Chaptal (voir « la guerre des polices »). Une rencontre qui l'a tant marqué qu'il se sent incapable d'en dévoiler les tenants et les aboutissants, tant il est hanté par le personnage qu'il a croisé cette soirée. Il est en permanence sous son seuil de névrose, dérapant à la moindre mention de cette ténébreuse affaire.

Paul Souffrice

Factions : Hydre
Amis : Nicolas de Marcilly
Rôles : Fournisseur ; Informateur
Intrigues : Prolifération de monstres ; Suicides impromptus ; Trafics des morts.

(Niveau de loyauté requis : 3) Ce que Souffrice n'ose dire, c'est qu'il reçoit très régulièrement la visite des terreurs de l'Hydre, qui viennent vérifier que les pièces à conviction les plus compromettantes disparaissent bien sous forme de graisse et de savon. Il serait amusant de

confronter ces brutes aux enquêteurs qui viennent à l'usine par inadvertance, et qui forcent le passage quand ils apprennent que Paul Souffrice est en « rendez-vous professionnel ». Ces derniers pourraient alors devenir de parfaits maître-chanteurs, mais pas des justiciers : même en temps qu'agent double, il est bien trop précieux pour que les autorités s'autorisent à le boucler…

Auguste Wanloo

Amis : Surineurs
Rôles : Ambigu ; Frère d'armes ; Guide
Intrigues : La Bête des égouts ; Meurtre de la rue Chaptal ; Nettoyage dans la pègre.

(Niveau de loyauté requis : 2) Wanloo a approché la prestigieuse corporation des Forts des Halles mais sans succès : leur maître a découvert son passé de bagnard. Il faudrait un appui politique pour le faire infléchir, et s'assurer alors de l'indéfectible reconnaissance de Wanloo…

(Niveau de loyauté requis : 3) Wanloo a commencé à prendre en filature Beaurepaire, sans révéler son retour dans la métropole. Un jeu dangereux du chat et de la souris va commencer si l'on ne désamorce pas la situation : Wanloo risque fort d'accumuler les fautes et déchaîner toute la violence qu'il a contenue contre le procureur et ses proches.

(Niveau de loyauté requis : 4) L'ex-bagnard a été approché par Vérole, le sous-fifre du redouté Atlas. Par ses approches successives, Vérole pourrait comprendre les motivations profondes d'Auguste, et se servir de lui pour porter un coup sévère au parquet de Paris, par l'assassinat de Beaurepaire.

Octobre

Factions : Sang du Prince
Amis : sœur Marie Vincent
Ennemis : le juge Guillot
Rôles : Opposant
Intrigues : À la poursuite d'Octobre.

(Niveau de loyauté requis : 2) L'éditorialiste Jean Dupuy fait des rêves étranges qui le font plonger dans les scènes de crime d'Octobre. Pour faire cesser ces visions macabres, il a déployé des moyens conséquents pour arrêter l'assassin avant que sa raison ne chavire. Que ce soit par ses cauchemars, la faction des Observateurs, son Petit Parisien, ou l'appui des politiques, il traquera Octobre où qu'il se trouvera.

(Niveau de loyauté requis : 3) Toulouse Lautrec est également l'une des victimes collatérales des agissements d'Octobre. Récemment, un de ses modèles a été sauvagement éviscéré par ce dernier. Le peintre en a été profondément traumatisé et certaines de ses compositions ont pris une connotation franchement macabre, quand il figure ses portraits comme s'il s'agissait de natures mortes. Parfois habité par une inspiration morbide, il dépeint sans le savoir les prochaines scènes de crime d'Octobre.

(Niveau de loyauté requis : 3) Octobre vit actuellement dans l'une des petites cabanes de planches qui dévorent les rives de la Bièvre.

(Niveau de loyauté requis : 3) C'est l'enfant naturel de l'Ogresse et du père d'Adolphe Guillot. L'Ogresse a d'ailleurs transmis cette déchéance à son unique enfant. C'était il y a une trentaine d'années de cela, juste avant la Commune. Très jeune, elle s'est retrouvée grosse des œuvres d'un respectable vieil homme, Philippe Guillot. Ce dernier, informé de son état, l'a poussée à se débarrasser de l'enfant, mais son éducation dévote l'en a empêchée. Elle a préféré le confier aux soins de celle qui l'avait élevée, sœur Marie-Vincent. Aujourd'hui l'enfant a grandi, elle ne l'a pas revu mais elle a retrouvé sa trace dans les colonnes des journaux, sous le nom d'Octobre… Son premier meurtre l'a obligé à s'enfuir de l'orphelinat de sœur Marie-Vincent, le seul endroit où il se soit pourtant jamais senti aimé, le seul endroit qu'il n'ait jamais pu appeler sa maison. Depuis, sa vie n'est plus qu'une longue fuite interminable, ponctuée d'épisodes sanglants. Tour à tour proie et prédateur, ses crimes sont moins nombreux que ceux dont on l'accable, parfois en dépit de toute logique, mais ils sont bien réels.

(Niveau de loyauté requis : 3) Atlas et Octobre ont grandi ensemble à l'orphelinat. Acculé, Octobre pourrait solliciter l'aide de son ancien compagnon de jeu. Ou Atlas pourrait tenter de retrouver ce formidable allié. Ou les deux anciens amis pourraient céder à un duel fratricide, Octobre ne pouvant se conformer à un quelconque accord puisqu'il est tributaire de ce que lui dit la voix… (voir ci-dessous).

(Niveau de loyauté requis : 4) Sa folie homicide vient de son appartenance au Sang du Prince, déchéance se traduit sous la forme d'une pulsion meurtrière, irrésistible, qui frappe tous les membres de la faction. Ce que fait Octobre, il le fait pour obéir à la voix. Cette douce voix féminine, chaleureuse et aimante, il l'entend depuis sa plus tendre enfance à l'orphelinat. Son esprit simple l'a assimilée à la Vierge Marie. La malédiction du Sang du Prince n'est évidemment pas étrangère à tout cela, mais elle prend une forme particulière pour lui. La voix semble rechercher un individu particulier à travers tous ces inconnus qu'elle oblige Octobre à assassiner et à vider de leur sang. Le tueur possédé n'en a évidemment aucune

idée, mais ce que semble rechercher la voix, l'individu qu'elle cherche à détruire, c'est… celui que le Meneur aura élu, si possible, quelqu'un de réellement important ! Octobre est une personnification du crime. Tout le monde cherche à le cerner, à le coincer mais aucun n'est capable de le mettre hors d'état de nuire. Il possède un destin supérieur qui en fait un être intouchable tant qu'il n'aura caressé la possibilité de l'accomplir… ou de mourir.

Toulouse Lautrec

Voir son profil dans la partie « la menace anarchiste ».

L'Ogresse

Voir son profil dans la partie « la menace anarchiste ».

Maurice Vailhand, maître Fort des Halles

Amis : Salon Halphen
Rôles : Informateur ; Opposant ; Protecteur
Intrigues : Momies imports ; Trafics des morts.

Vailhand (ou Vailland) incarne à lui seul la duplicité des Halles : tantôt légale, tantôt interlope, le commerce qui s'y fait est affaire de compromis avec la justice, et de compromission avec l'univers du crime. Maurice est un individu rude, orageux, avec lequel il vaut mieux être ami. Dans le cas contraire, c'est l'assurance de creuser sa tombe, le gaillard n'hésitant pas à se débarrasser de ses ennemis, quitte à expédier leur dépouille aux cochons de La Villette.

Yves Corsilly, l'égoutier

Ennemis : l'Hydre qui souhaiterait identifier ce témoin fort gênant
Rôles : Guide ; Informateur
Intrigues : La Bête des égouts ; Nettoyage dans la pègre.

(Niveau de loyauté requis : 2) Yves parle avec effroi des réunions souterraines de l'Hydre, auxquelles il a assistées en tant que témoin bien discret. Il songe notamment à la silhouette élancée du génie du crime, être diabolique qui manie le verbe comme personne.

(Niveau de loyauté requis : 2) Yves connaît parfaitement les lieux de rencontre du syndicat des mendiants.

(Niveau de loyauté requis : 3) Yves a rencontré Nicolas Morbus, ce portepeste ambulant et déambulant dans les collecteurs d'eaux usées de Paris. Fort de sa robuste constitution, l'égoutier n'a pas été contaminé par les multiples infections dont Morbus est porteur. Cependant, comme vecteur sain, Corsilly pourrait déclencher par inadvertance de nombreuses pestilences qui risquent fort de défier les autorités médicales de la capitale.

Si Dante avait Virgile comme guide dans les enfers, les PJ auraient Corsilly pour se confronter au monde souterrain. Yves semble béni des dieux infernaux et chtoniens et s'en sort toujours miraculeusement, sans égratignure.

Anthelme Belgrand

Factions : Observateurs
Ennemi : Nicolas Morbus
Rôles : Expert ; Frère d'armes ; Guide
Intrigues : La Bête des égouts ; Nettoyage dans la pègre.

(Niveau de loyauté requis : 2) Anthelme est tellement enthousiaste quand il parle des secrets de l'univers qu'il fait peu de cas de la confidentialité de son appartenance aux Observateurs.

(Niveau de loyauté requis : 2) Alors qu'il divaguait dans un égout qu'il se devait de cartographier, Anthelme a vu Nicolas Morbus, dans toute sa décrépitude. Cette rencontre le hante encore, et lui a valu quelques séjours à la Salpêtrière. Il semble déclencher des crises épileptiques à chaque fois que la créature se retrouve dans les parages.

Anthelme est courageux, téméraire même. Attention à ce que ce frère d'armes ne devienne pas une victime entraînée dans les pérégrinations de vos joueurs.

Ekatarina Joanovici

Ennemi : Janos Plzen, le vampire mâcheur
Rôles : Guide; Informateur
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Le gardien du Petzl ; Sus à Dreyfus.

(Niveau de loyauté requis : 2) Ekatarina voudrait délivrer de leurs tourments toutes les victimes du vampire mâcheur, et ainsi réunir les conditions pour retrouver le monstre et l'occire pour de bon.

(Niveau de loyauté requis : 3) Ekatarina est en quête d'une redoutable entité vivant à Paris. Le meneur pourra choisir l'un des personnages occultes fondamentaux, comme le Juif Errant, le tourmenteur, le golem ou encore l'égrégore…

L'archétype de la vieille bohémienne diseuse de bonne aventure. Néanmoins, si vous parveniez à nuancer cette image et donner aux romanis une consistance qui leur manque souvent dans les œuvres de fiction, vous gagnerez en profondeur de jeu. Utilisez le personnage d'Ekatarina comme celui du juif errant et du golem pour tous les israëlites : une égérie, une personnification, une entité protectrice aux pouvoirs qui semblent illimités. Le niveau réel de la doyenne des romanis est d'être exaltée en occultisme.

Winship

Rôles : Fournisseur ; Opposant
Intrigues : Momies imports ; Nettoyage dans la pègre.

(Niveau de loyauté requis : 2) Winship couvre un juteux trafic d'héroïne qu'il fait venir des États-Unis depuis les bateliers de la Seine en remontant le canal Saint Martin, puis les souterrains jusqu'à son repaire.

(Niveau de loyauté requis : 3) Winship est perclus de la déchéance *Soif de sang*.

Wadleck Danzas

Accès : Souterrains
Ennemis : Igor Kosky, son rival dans le monde des tueurs à gages
Influence : 1
Style : Limier
Traits : Maître en combat, spécialisé en armes blanches et exalté en traque ; passion pour la ruine et perversion (le sadisme), tabou contre l'acte sexuel ; tempérament flegmatique à tendance schizoïde
Rôles : Ombre
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Perversions.

Le tueur silencieux. Des études prometteuses en sciences sociales stoppées par son incorporation dans l'armée française, et Wadleck dut effectuer votre service militaire dans les contrées africaines pour y défendre le drapeau tricolore. Une destinée normale pour un homme de sa génération, à laquelle il ne s'est guère opposé, longtemps bercé par les récits paternels sur la guerre de Crimée.
Il a écumé le Dahomey, Madagascar et les contrées arides du Soudan. Mitrailleur, il a maté les révoltes autochtones. Mais il a aussi côtoyé ces indigènes, partagé leurs coutumes guerrières, vécu l'initiation ultime pour un guerrier : battre un adversaire au corps à corps et s'emparer d'une partie de son anatomie comme trophée. Il s'est épanoui dans ces terres sauvages, ce royaume barbare où la vie humaine a bien faible valeur. Le retour en métropole fut plus douloureux. L'évacuation de Fachoda, au Soudan, devant les injonctions britanniques, lui a donné l'impression que la France trahissait tout le travail accompli.

S'acclimater à une société policée, pleine de faux-semblants, s'avéra une autre paire de manches. Comment s'intégrer dans cette société de masques, où le faible s'abrite derrière le paravent de la justice ? Danzas a repris ses études sans se départir de vos habitudes acquises en Afrique : tuer reste un jeu stratégique dans lequel il excelle. Occire son prochain l'emplit d'une énergie agressive qui transforme son malheur en bonheur, sa douleur en plaisir, son passé de victime en présent de bourreau.

Il a renversé les codes culturels en libérant des forces de destruction inhérentes à la nature humaine. Il est le loup, le chasseur, comptant faire plus de victimes qu'un général en guerre.

Wadleck a adapté ses stratagèmes à son nouveau milieu. Tuer reste un plaisir, une communion avec la victime qu'il déshumanise, qu'il achève pour s'abreuver de sa substantifique moelle dans des orgies cannibales. Qui pourrait percer le monstre derrière son sourire charmeur et arrogant ? La société pâtit du prédateur qu'elle a contribué à forger...

(Niveau de loyauté requis : 2) Danzas possède la déchéance *Surhomme*.

(Niveau de loyauté requis : 3) Danzas possède la déchéance *Destruction de l'âme*.
Ce tueur froid et silencieux peut être acclimaté à toutes vos intrigues. C'est aussi le trublion qui peut changer la donne d'une enquête, pour peu qu'il se mêlât d'un fait-divers qu'il trouve à son goût en lui ajoutant sa touche personnelle, devenant ainsi une écharde de plus pour des pauvres enquêteurs déjà bien affairés…

Le Bossu

Accès : Souterrains
Factions : Hydre ; Sûreté Générale ; Syndicat mendiants
Ennemis : Yves Corsilly ; Marcel Guasco
Influence : 1
Style : Condé
Rôles : Informateur ; Opposant
Intrigues : Nettoyage dans la pègre.

Le Bossu n'est qu'un des nombreux vagabonds qui ont trouvé refuge dans le vaste réseau de souterrains de Paris. Ancien bagnard, comme le prouvent les tatouages usés qu'il porte sur les bras, il demeure un criminel. Ses activités se réduisent aujourd'hui à espionner pour le compte de Marcilly et à fournir un abri à sa faction, l'Hydre.
Malgré son âge et sa carrure frêle et tordue, le Bossu possède une grande force physique, comme certains des hommes de l'ancien Génie du Crime ont pu s'en rendre compte à leurs dépens. Avec sa longue expérience du crime, cela a contribué à lui donner une place de conseiller privilégié auprès du chef de l'Hydre, quitte à susciter certaines jalousies.

(Niveau de loyauté requis : 3) Dans la réalité, le Bossu, de son vrai nom Pierre Grénot, travaille en réalité pour la Sûreté de M. de Grayssac. Il a été embauché peu après sa sortie du bagne pour infiltrer les groupes criminels et sert aujourd'hui d'informateur principal en ce qui concerne l'Hydre de Marcilly.

Nicolas Antoine de Marcilly

Accès : Souterrains
Factions : Comité des Sept ; Ordre de St-Michel ; Théurgistes Ré Optimates ; chef de l'Hydre
Amis : Félicien Guillaume ; Igor Kosky ; Northborne ; Souffrice
Ennemis : Atlas ; Prudent Boutroux
Influence : 3
Style : Condé
Traits : populiste, mystique, antidreyfusard ; Tempérament : sanguin
Rôles : Ombre ; Patron (pour des PJ criminels de l'Hydre)
Intrigues : Momies imports ; Nettoyage dans la pègre ; Prolifération de monstres ; Qui a tué Faure ? ; Trafics des morts.

Marcilly est un ancien député de la circonscription de Levallois, dans la couronne parisienne. Son étiquette tenait en un mot : populiste. On le connaissait en tant que pamphlétaire, antisémite et, accessoirement, comme duelliste. Tous les moyens étaient bons pour que ses idées passent.
Retracer son parcours atypique relève de la gageure. Il avait commencé par poursuivre les affaires familiales dans l'import d'objets d'art en provenance d'Orient. Impatient de faire fructifier son capital, il n'avait pas hésité à déroger aux règles de bonne concurrence : alliance avec des intermédiaires anglais, éviction de la concurrence par des malfrats locaux, recours à des trafiquants et à des pilleurs de tombes... Pourquoi limiter sa prospérité par des codes d'honneur désuets ? Sa comptabilité s'est rapidement partagée entre ses activités officielles et ses combines interlopes : pour préserver son image, il avait dû bâtir un véritable empire souterrain sous la fausse identité du Génie du Crime.
Un combinat d'activités frauduleuses mêlant habilement trafic d'objets d'art, prostitution, trafic d'influences, rapts et importations d'opium firent de lui le roi des affaires clandestines. Les largesses prodiguées aux œuvres de la préfecture de police suffirent à écarter les éventuels soupçons quant à sa double vie. À la tête d'une fortune confortable, son désir de puissance s'était récemment reporté sur la métaphysique et l'occultisme. Menant un combat public contre la corruption le jour, distillant le poison du crime la nuit, il incarnait parfaitement la double facette du monde de Crimes. Pourquoi en parler au passé ? Parce que la double vie de celui qui fut un temps député populiste de Levallois et Génie du Crime a volé en éclats le jour de son retentissant procès, à l'issue de l'affaire Félix Faure.
Cependant, depuis quelques mois, les rumeurs sur son retour se font insistantes. Certains affirment l'avoir aperçu rôdant dans les souterrains de Paris, quelques criminels disent même avoir été approchés par des individus prétendant agir sous ses ordres. La préfecture de Lépine est en alerte, de même que la Sûreté générale, ou la pègre d'Atlas, son ancien lieutenant. Le successeur de Marcilly à la tête du crime aurait tout à craindre de ce retour inattendu.

(Niveau de loyauté requis : 2) Marcilly est bardé de déchéances comme celles d' *Impuni* et de *Surhomme*.

(Niveau de loyauté requis : 3) Marcilly a engagé tous les moyens pour se débarrasser d'Atlas à petit feu : Vérole est son homme de main, et de multiples taupes infiltrent le groupe des « surineurs ».

(Niveau de loyauté requis : 4) Marcilly est victime d'un *Spiegelbild*.

(Niveau de loyauté requis : 4) Le Génie du Crime s'est allié avec les Théurgistes Ré Optimates pour profiter de leur savoir d'occultistes, en contrepartie de tous les éléments nécessaires à leurs rituels.

Les secrets de Marcilly sont nombreux et impliquent presque tous les personnages de ce dossier. Les rumeurs sur sa réapparition sont bien évidemment fondées. Il s'est établi dans une pièce oubliée des catacombes, avec l'aide du Bossu, et il a constitué autour de lui un petit groupe criminel qu'il a nommé l'Hydre. Les objectifs de cette société secrète se confondent avec celle de son chef : rétablir sa puissance passée, renverser l'imposteur Atlas, se venger du salon de Mme Halphen.

Le Noir Animal

Accès : Souterrains
Amis : Wolfgang Lerne ; Northborne
Traits : Potentiels : 3-2-0 ; insensible à la psychologie ; maître en traque (chasse) et en larcin (camouflage) ; armes : acidité (physique + 4)
Rôles : Monstre
Intrigues : Nettoyage dans la pègre ; Prolifération de monstres.

Cette masse visqueuse d'un noir mat, prenant une teinte légèrement brillante à la lueur des torchères, a l'aspect d'une pâte grasse et fumante dont tous les composants semblent solidaires et se reforment à volonté. Le Noir Animal peut suinter du plafond, surnager dans les eaux des collecteurs ou se mouvoir lentement le long des coursives.
Si on le regarde en détail, sa substance est constituée d'os d'animaux rongés par l'acide chlorhydrique et d'autres composés chimiques, et de restes de matière organique. Ses principales fonctions, dans ces profondeurs, sont d'être badigeonné sur les plaques pour éviter que les inscriptions ne s'effacent. En effet, cette matière résiste remarquablement bien à l'humidité ambiante.

Il y a néanmoins un problème. Ce Noir Animal s'est aggloméré et semble animé d'une volonté propre. Il se déplace, et toute créature qui est touchée est rongée par l'acide. Comment expliquer cette animation macabre ? Expérience occulte, réveil de la conscience des restes d'animaux, champignons recréant un organisme factice mais terriblement efficace ? Seul l'ajout de composés chimiques adéquats peut détruire ce que la nature – ou la surnature – a voulu créer.

(Niveau de loyauté requis : 2) le Noir Animal a été créé par la faction de l'Hydre et les bons soins de Lerne et de Northborne pour protéger le repaire souterrain de la faction.

(Niveau de loyauté requis : 2) cette créature est affublée de la déchéance nommée *Décrépitude*.

Charlotte-Émilie Dias Santos

À la mémoire de Charlotte Émilie Dias Santos, de Gabriel Knuski et de Marie Anne Macdonald-Knuski, son père et sa mère, objets de sa plus respectueuse tendresse.

Inscription funéraire du monument de la défunte

Accès : Père Lachaise
Influence : 2 si l'on prend en compte tous les jeunes hommes qui reçoivent l'appel de la belle dans leurs rêves, et se sentent obligés d'aller la rencontrer dans l'atmosphère envoutante du cimetière…
Rôles : Monstre
Déchéances : soif de sang ; cannibalisme ; immortalité ; vampirisée
Intrigues : Dégénérescences ; Dieu est parmi nous ; Suicides impromptus ; Trafics des morts.

Douée de toutes les vertus de son âge, des dispositions les plus heureuses, unissant à toute la délicatesse du sentiment les grâces d'un esprit déjà très cultivé, malgré les soins les plus assidus, les marques de la plus vive tendresse que lui prodiguait une mère éplorée, elle s'est éteinte dans ses bras après une maladie longue et douloureuse. Appelée par sa naissance, son rang et sa fortune aux plus hautes alliances, l'impitoyable mort est venue interrompre le cours d'une si belle destinée.
Un visiteur nocturne pourrait être abusé par la vision de Charlotte-Émilie, déambulant dans les allées vides du cimetière, dans sa robe maculée de boue. Il pourrait la prendre pour une somnambule qu'il conviendrait de secourir. Grossière erreur. Mademoiselle Dias est morte en 1827 à l'âge de 16 ans, d'une douloureuse maladie.

Après son inhumation, ses parents ont rendu public un texte que leur fille avait composé dans son journal personnel : elle donnerait une partie de son héritage (près de cent mille francs) à tout homme qui daignerait passer une année dans sa tombe, près de son sarcophage.

La légende est encore narrée par quelques guides du cimetière en mal d'anecdote, mais personne n'a voulu perdre du temps pour une dame morte demandeuse de compagnie.
Du moins, c'est ce que l'on croit. Un jeune marginal nommé Hyacinthe Mougin avait tenté l'expérience mais disparut au bout de trois mois. La famille Dias Santos conclut à sa défection et ne lui remit donc pas le magot. Et pour cause : Hyacinthe a été dévoré par Charlotte, revenue d'entre les mortes, transformée en une goule impitoyable, avide de chair fraîche., vampirisée par on ne sait qui.
Une goule d'autant plus terrifiante – et pathétique – qu'elle ne cesse de roucouler comme une amante quand elle dévore ses amants d'un soir. Tout visiteur isolé peut donc rejoindre son garde-manger bien étoffé…

Le moine bourru

Accès : Souterrains
Amis : Capitans ; Rosalie Soubière (aka la dame blanche)
Ennemis : les Chiffonniers ; l'Hydre
Influence : 1
Style : Fouineur
Traits : catholique (superstitieux) ; tempérament : nerveux ; passion secondaire : cannibalisme ; tabou : blasphèmes verbaux ; maître en traque, sport et exalté en larcin (camouflage) ; armes : bâton, couteau de boucher
Rôles : Monstre
Intrigues : Derrière le masque de Klein ; Le gardien du Petzl ; Sus à Dreyfus.

Une silhouette furtive vêtue d'une robe de bure anachronique, tantôt rouge, tantôt verte. Une taille à peine enfantine, une surprenante agilité. Des yeux écarlates qui brillent dans la nuit avant de s'éteindre à la faveur de l'obscurité. Les cris déchirants d'une mère qui tient son enfant mourant dans ses bras tremblants. Cette silhouette, c'est la sienne. Retour en arrière.

XIII^{e} siècle. Le moine Jehan Venelle était à l'origine un moine chartreux dans l'enclos qui a fait place aux jardins du Luxembourg. Il supervisait l'exploitation de carrières concédées à la municipalité. Cependant, la passion des souterrains fut telle qu'il y passait le plus clair de votre temps. Son tabou de l'interdit religieux (tel saint Louis qui ne supportait pas les jurons) vola en éclats lorsqu'il commença à rencontrer régulièrement le diable Vauvert. Ce tentateur parvint à l'approcher et à corrompre sa foi. Son frère exorciste et son abbé y virent une simple

émanation de son esprit tourmenté quand il en vint à se confesser. Cependant, il faillit un beau matin quand il tua un jeune frère convers, mu par une pulsion homicide… Tel Caïn, il quitta la compagnie des hommes pour s'enfoncer sous terre. Cela fait bientôt sept siècles qu'il hante les souterrains de Paris, en quête de chair tendre pour nourrir son appétit. Toujours repentant mais sans cesse pécheur, il est possédé par les démons qu'il pensait chasser…

(Niveau de loyauté requis : 1) Jehan est atteint des déchéances suivantes : *Prognathisme* ; *Crainte des objets spirituels* ; *Cannibalisme*.

Les lavandières de la nuit

Accès : Val de Bièvre
Rôles : Monstre
Déchéances : lucidité ; hantise ; invulnérabilité
Intrigues : Dégénérescences ; Suicides impromptus ; Trafics des morts.

Au cours des nuits éclairées par la lueur blafarde de la lune, on pourrait les confondre avec des lavandières abonnées aux heures supplémentaires. Il n'en est rien. Les lavandières de la nuit sont mortes depuis longtemps mais elles reviennent inlassablement sur les rives de cette rivière immonde. Par groupe de trois ou quatre, elles lavent des draps, des vêtements personnels tâchés de sang, comme si elles souhaitaient leur faire gagner une blancheur immaculée, sans jamais y parvenir.

L'attitude des lavandières est variable. Elles scrutent les mou¬vements de tout promeneur nocturne. Si elles décèlent en lui de coupables souvenirs (meurtre, méfait grave), elles tentent de le saisir au passage pour le noyer. Leur virulence est telle que la pauvre victime a peu de chances de s'en tirer. Une fois leur justice rendue, ces Érinyes des temps modernes disparaissent comme par enchantement, jusqu'à leur prochain nettoyage…

Il est possible d'échapper à leur étreinte par un moyen très simple. Déjà, elles ne sont pas très puissantes mais elles compen¬sent par le nombre et par la terreur qu'elles suscitent. Néanmoins, elles se volatilisent dès que la victime est en mesure de les identifier et de déclamer de quels crimes elles se sont rendues coupables. Les lavandières de la nuit sont toutes d'anciennes mères infanticides, volontaires ou par négligence, et elles ne supporteront pas d'être mises face à leur passé.

LIEUX

Les Halles

Il y a là des bouquinistes, des marchands de jouets d'enfants, des cartonniers devant les étalages gris de poussière qui dorment vaguement dans l'ombre ; les vitrines, faites de petits carreaux, masquent étrangement les marchands de reflets verdâtres ; au-delà, derrière les étalages, les boutiques pleines de ténèbres sont autant de trous lugubres dans lesquels s'agitent des formes bizarres…

Émile Zola, *Thérèse Raquin*, 1867

L'intérêt du lieu est multiple pour nos personnages. Au cœur de Paris, les Halles sont un point de rencontre important. Elles abritent de nombreux intermédiaires, marchands, transporteurs, acheteurs, négociants et financiers. La population qu'elles emploient bouge énormément, venant de tous les quartiers et de toutes les banlieues. Rien de plus facile pour un criminel en cavale de trouver un petit boulot à la semaine, le temps de constituer un petit pécule. Rien de plus facile pour un monte-en-l'air d'y écouler les tableaux, les bijoux et les meubles, fruits de ses acrobaties nocturnes.
Les Halles sont une plaque tournante des trafics : marchandises ayant esquivé l'octroi, objets de contrebande, acheteurs peu scrupuleux… Celui qui contrôle le Ventre de Paris domine l'économie de la pègre. M. de Marcilly avait compris cela et ses troupes s'étaient emparées des lieux. Ce règne sans partage (ou presque) est ébranlé depuis sa disgrâce. Atlas a repris son héritage mais l'Hydre s'étend, certaines bandes ne sont plus contrôlées par l'usurpateur et certains entrepôts sont le théâtre de cette lutte fratricide. Vérole a bien sûr une lourde responsabilité dans ces affrontements, comme l'indique son profil…
Dans cette foule d'errants, on croise de vieilles connaissances. Émile Zola est un habitué des lieux. Observateur, il griffonne des croquis préparatoires pour ses futurs romans. Le succès du Ventre de Paris s'est bâti ici. Auguste Wanloo tente de rejoindre la corporation des forts des halles, mais son passé judiciaire risque d'être difficile à masquer. Le Juif errant aime à se repaître de ces scènes qui lui rappellent les bazars de l'Orient, il y sent les pulsations de la ville entière. Quant à Biscuit, un ancien compagnon de Ravachol, il y négocie nombre de composants pour fabriquer ses explosifs.
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.

Les Halles abritent des intrigues plus pernicieuses les unes que les autres. En effet, les délits qui s'y nouent sont aussi nombreux que les serpents sur la tête de Méduse et aussi divers que les vices de la capitale. Petit panorama sur le sujet.

Quartier Saint Merri

Intrigues : Ce quartier tortueux, aux ruelles privées des bénéfices du soleil est l'endroit idéal pour commencer l'enquête sur les dégénérescences qui frappent la population misérable. En effet, les carences, l'effet de l'humidité, la pauvreté sont les mamelles de nombreuses maladies qui pourraient s'avérer inédites.
Enfin, Saint Merri offre la topographie idéale pour servir de champ de bataille entre les factions du crime de Paris, ou entre les justiciers des émules de Pinkerton cherchant des fauteurs de grève.

Personnages connus : Les surineurs, l'Hydre, les chevaliers de la Hotte, le vampire.

Quartier des quinze vingts

Intrigues : Des disparitions parmi les enfants d'ouvriers pourraient alerter sur la présence de la bête des égouts, ou être le sombre prélude à un trafic de morts orchestré par les occultistes.

Personnages connus : Les chevaliers de la Hotte, le vampire, la Bête.

Quartier de la Folie Méricourt

Intrigues : Toute enquête sur les milieux anarchistes devraient passer par ici : les emprunts russes, ou la peau du tsar. Toute intervention est à prendre avec des pincettes, à moins de s'attirer les foudres d'un Jaurès ou d'un autre responsable de gauche qui n'hésitera pas à tirer à boulets rouges contre toute bavure policière.

Personnages connus : Martin Stranozy avait coutume d'y errer quand il était en liberté. Le vampire y cherche ses proies, les chevaliers de la Hotte, les Bazarov.

La route de la révolte

Intrigues : Les trafics en tout genre y sont légion et les enquêteurs chevronnés qui parviendront à se fondre parmi la population devraient trouver de nombreux indices concernant les trafics de momies ou de morts. Attention néanmoins à cette immersion dans un monde possédant ses propres règles et ayant tôt fait de faire disparaître les limiers inopportuns qui oseraient poser les mauvaises questions.

Personnages connus : Les chevaliers de la Hotte, le vampire.

La fumerie d'opium de Saint-Ouen

Intrigues : Cette fumerie reste l'abattoir où vont s'échouer tous les fêtards qui ont épuisé les fastes de Montmartre. En dépit d'une surveillance par les détectives de Goron (pour alimenter leurs archives sur les politiques dépravés) ou par la Sûreté Générale, on y jouit d'une relative impunité et d'un anonymat tel que parfois, des sommités viennent y chasser le dragon dans les salons privés.
Ce cadre délétère peut servir de décor pour les intrigues sur les suicides impromptus ou les perversions.

Personnages connus : Félicien Guillaume, la police des chemins de fer, Goron.

Montmartre

Personnages connus : Octobre, les Bazarov, les prostituées de Carter.

La maison Philibert

Faites de cette maison close un écrin de satin dans lequel les PJ se perdent plus qu'autre chose. À venir recueillir des informations, ils risquent plus d'en livrer davantage, et se retrouver sans le sou à siroter des champagnes sirupeux au petit matin.

(Niveau de loyauté requis : 3) Depuis peu, des cris féminins s'échappent de suites luxueuses. Et ils n'ont pas le timbre des râles de jouissance (feinte), mais le feutre d'une douleur bien réelle. Des videurs peu amènes barrent le passage de tout curieux. Et pour cause : certaines filles sont payées des fortunes pour endurer les sévices de vieux pervers, qui nourrissent leurs fantasmes au gré des tortures qu'ils peuvent infliger. Sans compter la présence d'Atlas, véritable tortionnaire de ces pauvresses. Et l'Ogresse ne peut faire grand-chose, au risque de perdre l'autorisation d'ouverture de son établissement…

(Niveau de loyauté requis : 3) Une réunion secrète des Bazarov a lieu dans les appartements de Mme Philibert. Les PJ peuvent y rencontrer tous les membres de la faction, à leurs risques et périls.

Personnages connus : Les Bazarov, Octobre.

L'usine Souffrice

Cette usine est bien moins innocente qu'il n'y paraît : sur les ordres tantôt de Marcilly, tantôt de Grayssac, le gérant s'exécute et fait disparaître des corps d'indésirables qui ont eu le malheur de finir dans la Seine. C'est devenu un jeu pour ces factions (l'Hydre et la Sûreté Générale) que de se débarrasser des adversaires en en faisant de dociles macchabées destinés à finir dans l'incinérateur de l'entreprise Souffrice. Ce secret est accessible si l'on interroge les deux employés de connivence avec le patron, quelques larbins de Marcilly ou les quelques troupes de choc de Ferdinand de Grayssac.

Personnages connus : Marcilly et l'Hydre.

Les souterrains de Paris

L'armée des taupes criminelles dans les entrailles de Paris

Les romans bon marché font état de criminels endurcis qui trouvent refuge dans le gruyère d'ici-bas. Même le grand Victor Hugo y est allé de son misérabiliste héros forçat, sillonnant les viscères de la ville pour échapper à son mortel ennemi. Seuls les plus intrépides – ou les plus fous ? – oseront y élire une résidence, même occasionnelle.
Le Génie du Crime y a établi son repaire et organise des rencontres informelles avec les nationalistes et les révolutionnaires de tout bord.
Actuellement, le réseau souterrain est contrôlé par l'Hydre. Elle profite de ce monopole pour prendre par surprise les troupes d'Atlas ou pour glaner de précieuses informations lors de ses planques. Elle rançonne les contrebandiers qui hantent les lieux, désireux d'éviter les taxes de l'octroi ou les réprimandes de M. Lépine.
Ce réseau a aussi ses zones d'ombres, comme le souterrain de l'Arsenal, à proximité de la crypte des Trois Glorieuses (place de la Bastille, XII^{e} arrondissement). C'est un coupe-gorge jusqu'à la section d'Haussmann, éclairée par les seuls oculi du haut. Quelques péniches aux capitaines téméraires empruntent ce passage de tous les dangers.
L'univers souterrain est un univers inversé avec ses lois et ses codes. M. de Marcilly a établi sa propre « préfecture de police ». Une Bourse interlope a été installée dans une vaste excavation pour échanger les objets de contrebande : explosifs, antiquités ou armes de guerre.
Ce monde à part entière compte aussi ses imposteurs. Par exemple, un long tunnel parcourt le trajet entre les Invalides et la Seine. Sur l'un des murs une main courante permet aux espions et aux mouchards de remonter tranquillement vers les bureaux de l'ancien préfet de police Fouché.
Néanmoins, les « hommes du dessous » observent la même prudence que les néophytes quand il s'agit d'évoluer dans les parties inconnues. Les rencontres avec le facétieux Moine Bourru, le Noir Animal ou Nicolas Morbus leur sont souvent fatales. En cas de disparition, les bandes deviennent alors paranoïaques et mettent ces évènements sur le compte de leurs rivaux. Si seulement elles savaient…

Une nécropole féline

Ces tas d'ordures au coin des bornes, ces tombereaux de boue cahotés la nuit dans les rues, ces affreux tonneaux de la voirie, ces fétides écoulements de fange souterraine que le pavé cache, savez-vous ce que c'est ? C'est de la prairie en fleur, c'est de l'herbe verte, c'est du serpolet, du thym et de la sauge, c'est du gibier, c'est du bétail, c'est le mugissement satisfait des grands bœufs le soir, c'est du foin parfumé, c'est du blé doré, c'est du pain, sur votre table, c'est du sang chaud dans vos veines, c'est de la santé, c'est de la joie, c'est de la vie. Ainsi le veut cette création mystérieuse qui est la transformation de la terre et la transfiguration du ciel. Rendez cela au grand creuset ; votre abondance en sortira. La nutrition des plaines fait la nourriture des hommes.

Victor Hugo,
***l'intestin du Léviathan dans Les Misérables*, 1862**

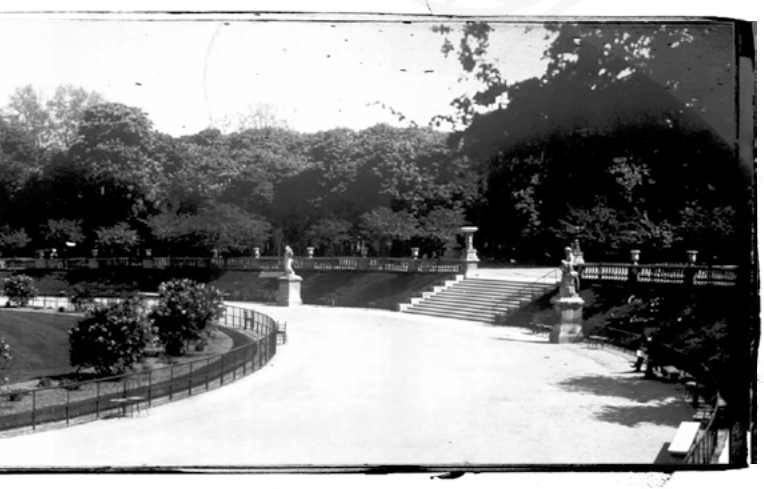
Une petite anecdote à ne pas révéler à vos proches qui fréquentent les restaurants dans le secteur du Luxembourg. Il y a quatre ans, les fonctionnaires de l'inspection des Carrières sont tombés sur un puits rassemblant les restes de milliers de chats. En surface, ils ont trouvé un restaurant gastronomique qui servait de la gibelotte, du civet et des terrines de lièvre…
L'établissement a évité la fermeture suite à l'appui d'avocats influents et d'une mairie complice. Ce cimetière attire pourtant de nombreux animaux errants et de longs hurlements se font entendre à la nuit tombée. Les rumeurs les plus folles courent quant à la présence de monstres ou de démons, que les occultistes appelleraient volontiers lycanthropes…

Apocalypse : Paris s'effondre

Au sud de la ville, on trouve les réservoirs de Montsouris construits par Eugène Belgrand, père des égouts parisiens, de 1868 à 1873. Il a fallu consolider un espace couturé de galeries de carrières pour accueillir de quoi contenir les 300 000 m³ d'eau. Ce réseau est directement relié à l'aqueduc de la Vanne en provenance d'Arcueil-Cachan.
Les jeunes recrues de l'inspection générale des Carrières sont souvent affectées à leur surveillance. En guise de bizutage, il leur faut sans cesse emprunter le plus long escalier de pierre de toute la ville. Cette expérience permet de voir tout de suite si elles souffrent de claustrophobie et si elles tiendront le choc dans leur labeur ! La plupart des bleus laissent des dessins et des inscriptions au fusain ou à la mine de plomb, racontant leur angoisse ou leur fascination pour cette colonie de piliers – 1 800 au total – qui soutiennent tout le quartier. Certaines inscriptions épigraphiques troublantes sont l'œuvre de personnes étrangères au service. Certaines ont été composées dans des langages indéchiffrables. Il faudrait faire venir des spécialistes pour enquêter. Il semblerait que le club Saint-Blaise ait établi ses quartiers d'hiver dans ce lieu et ambitionne d'éveiller une quelconque force tellurique au sein de cet immense réservoir. Autre souci, des faiblesses ont été mises en évidence dans l'édifice. On se souvient du lac artificiel du parc Montsouris qui s'était vidé dans les carrières lors de son inauguration (l'ingénieur s'était d'ailleurs suicidé un peu plus tard). Des fissures inquiétantes ont été découvertes sur certains piliers. Chacune de ces colonnes supporte 10 kg de pression par cm². C'est tout le quartier qui est en danger si d'aventure les réservoirs s'effondraient !
Les visiteurs indésirables empruntent les « bouches de cavage » qui mènent à la Cibelle, une ancienne zone de carrières de calcaire, dont les fosses se trouvent dans les parages du parc. Une planque ou une filature pourrait mettre fin à ce préoccupant mystère.

La Grange Batelière

Cette légende a pris forme lors de la fondation de l'Opéra. Une nappe phréatique peu profonde avait noyé les lieux et donné naissance aux plus folles rumeurs concernant une rivière souterraine inconnue, la Grange Batelière. Ce cours d'eau ayant creusé le lit emprunté par la Seine, serait l'affluent d'une rivière beaucoup plus vaste. Un immense lac souterrain se situerait dans le secteur. Mais cela n'est que pure affabulation d'écrivaillon public selon les plus



éminents hydrographes. La construction du réservoir de Montsouris (1874) a relancé cette légende. Les ingénieurs eurent bien du mal à assécher le fond pour poser la forêt de piliers de cet ouvrage gigantesque. N'en déplaise aux spécialistes, la Grange Batelière existe bel et bien.
Envahissante nappe phréatique, on la retrouve jusqu'à la chambre forte de la Banque de France, entièrement inondable, puisque les réserves d'or sont conservées à 27 m sous le niveau de la rue !

Un odieux réveil de la magie

La main-d'œuvre utilisée pour le curage des égouts ou le terrassement de la voie publique est mal formée, mal éduquée et d'un naturel superstitieux. Il est vrai que contempler les vastes réservoirs d'eau, les collecteurs, les catacombes et les cratères servant aux travaux est un spectacle des plus grandioses. Mais s'enfoncer dans les profondeurs méphitiques des intestins de la ville en rebute plus d'un. C'est pourquoi ils vous rapporteront de nombreuses anecdotes sur les légendes urbaines qui s'y terrent. La presse en fait ses choux gras ! Voici quelques morceaux choisis.
Des conflits musclés ont opposé les agents des carrières à des individus sinistres issus du plus pur folklore ésotérique : des soi-disant mages, des occultistes encapuchonnés, des spirites en mal de tables tournantes… On pourrait citer une fois de plus le club Saint-Blaise ; il est loin d'être le seul.
D'autres groupes aussi inquiétants se terrent dans les cryptes ténébreuses. L'un d'eux voue un culte analogue à l'Égypte antique : les fils d'Isis. Pour eux, les statues des Tuileries sont de nouvelles allées de sphinx, les souterrains évoquent les tombeaux édifiants de la Vallée des Rois, l'île de la Cité est une réplique de Philae.
Les mises en garde de la préfecture portent sur les charlatans qui traînent dans les catacombes. Ces nécromants d'opérette ne sont pas les plus dangereux. On a signalé des médiums qui s'engouffraient dans les galeries de la butte Montmartre pour trouver l'entrée condamnée du Martyrium, là où 800 communards avaient été enterrés vivants en 1871. Et les connaisseurs savent le potentiel de ces âmes en peine, mortes dans de si terribles circonstances !
Une des expressions favorites des carriers est « d'aller au diable Vauvert ». À l'origine, c'était un château, habité par le roi Philippe Auguste excommunié, soit disant hanté par des revenants et des démons. Les Chartreux se sont occupés de les exorciser, mais ce qui intéresse la foule, ce sont les tunnels qui en constellaient le sous-sol. Aujourd'hui, plus de trace, on est dans les jardins du Luxembourg. Pourtant, on ne saurait dire combien de litres d'eau bénite ont été nécessaires pour en chasser l'engeance du diable ! Selon les anciens, ce diable Vauvert terrifiait les passants qui ne trouvaient salut qu'en traversant la rue d'Enfer (renommée rue Bleue). Cette réputation a attiré nombre de malandrins qui s'y sont sentis en sécurité, agitant de temps à autres cet épouvantail. Le château était devenu une cour des miracles, et les cris des marginaux devaient alimenter la crédulité populaire. Des carriers attestent la présence d'un diable vert qui saute avec agilité dans le réseau, aux apparitions toujours fugaces. Des montreurs de diable, souvent des charlatans, entraînent les nigauds dans ce dédale en montant un spectacle digne de Robert Houdin.
Les satanistes et autres médiums ont toujours été attirés par la noirceur des lieux et les enclaves païennes que l'on y trouve encore. Ces derniers tentent encore, en vain, d'invoquer la mystérieuse Cybèle, entité romaine qui y erre comme si elle était encore dans les Enfers grecs…
Autre lieu, autre monstruosité. En 1867, lors de la consolidation du boulevard Arago, des ouvriers, en pénétrant dans une petite galerie basse, qui n'avait guère plus de 80 cm de hauteur et qui aboutissait à un puits à eau, situé près de l'ancienne impasse Longue-Avoine, découvrirent un squelette humain, sans trace de vêtements et, à côté, un squelette de chien. L'homme avait eu la tête coupée ; elle gisait à 6 m environ du corps. La galerie dans laquelle on trouva ces restes n'avait pas d'issue ; elle était fermée d'un côté par d'anciens remblais de carrière et, de l'autre, par la maçonnerie du puits qui avait été refaite dans le but d'emmurer les cadavres. Quel drame s'était passé là ? L'hypothèse d'un crime fut naturellement envisagée et parut la plus admissible. D'autre part, on se rappela qu'à peu de distance de là, sur la place Saint-Jacques, on avait autrefois et à de nombreuses reprises dressé la guillotine…

Personnages connus : Le Bossu, Wadleck Danzas, Jacques Lopez, Marcilly, le Moine Bourru, Nicolas Morbus, le Noir Animal, William Northborne, le Cercle Sabbatique, les Chevaliers de la Hotte, l'Hydre, la Bête.

Le canal Saint-Martin

La vocation de ce canal est de notoriété publique. Il ne sert pas à abriter les épanchements des amoureux en quête de la quiétude du clapotis de l'eau. Bien fols seraient les imprudents qui s'y risqueraient une fois la nuit tombée. Un monde interlope s'éveille et prend le relais des commerces frauduleux de la journée, au nez et à la barbe d'une police qui évite de se risquer dans ce coupe-gorge. Cette voie d'eau devient souterraine et permet aux bateliers de distribuer tout un tas de marchandises interdites dans de nombreux quartiers louches de Paris.
C'est aussi en ce lieu que deux des assassins les plus honnis de la capitale sévissent en noyant leurs victimes.

Personnages connus : Igor Kosky, Octobre.

Le Val de Bièvre

Le crime organisé

Voyez Paris en observateur et mesurez ce qu'il y a de boue dans cet égout du monde, de races sauvages parmi cette population si active, si spirituelle, si parée, si polie ; l'épouvante vous saisira.

Auguste Barbier, *Œuvres*, 1898

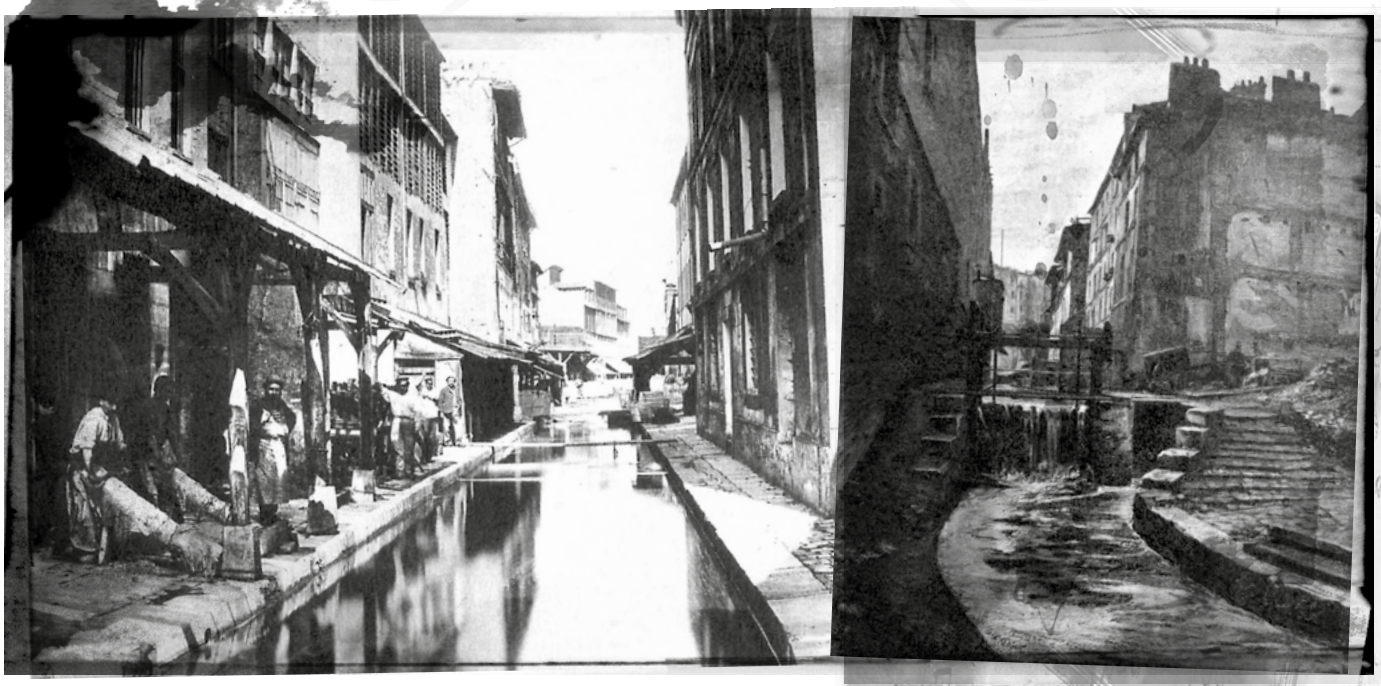
Arcueil est l'une des nombreuses barrières de l'octroi, ces points de passage où l'on paie des taxes sur certaines marchandises. Les tarifs s'appliquent sur tous les liquides (dont le vin), les comestibles (notamment les animaux), les combustibles, les matériaux divers et les fourrages.
C'est un endroit idéal pour contrôler les produits d'une certaine taille et pour traquer les trafics, grâce aux nombreux relevés fournis par les agents assermentés.
Pour la contrebande, il faut donc ruser. La Bièvre est l'une des solutions les plus originales. Fuie comme la peste, la rivière souterraine peut pourtant être parcourue dans ses périodes d'étiage. Il faut avoir le cœur bien accroché, des vêtements adaptés et une bonne carte pour ne pas déboucher dans ses petits bras, les biefs, qui ont été remblayés au fil du temps.
C'est un endroit idéal pour les anarchistes, les trafiquants et tous les proscrits qui souhaitent entrer ou sortir de la capitale. En effet, le secteur n'est plus surveillé, la préfecture de police ayant relevé de leurs fonctions les deux commissaires qui devaient en assurer la sécurité et l'entretien.
Les entrées vers les égouts, dont la Bièvre est une émanation, sont des enjeux importants pour les bandes rivales qui tentent de les contrôler. Actuellement, ce sont des apaches obéissant à Atlas qui en ont la charge, et qui habitent l'immeuble juste à côté du tunnel. Ces sous-fifres ne sont que cinq mais ce sont des costauds. Cependant, on peut parier qu'Atlas abandonnera la partie si jamais ces acolytes devaient en être chassés. Et quand on sait que l'Hydre a établi son QG dans les souterrains, on peut s'attendre à de sanglants règlements de compte…

Le péril socialiste

Nous avons évoqué les sympathies socialistes de la population. Ces idées se cristallisent sur la fragile silhouette d'Adeline Blanquart, égérie de tous les révolutionnaires du coin. Celle-ci hésite toujours entre les méthodes politiques en bonne disciple de Jaurès, et les excès qui tentent les Bazarov dont elle fait désormais partie.
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.
Les autres mandataires sont soucieux de conserver ce dialogue social, dans le sens où ils ont tous des parts dans les industries d'Arcueil. Ils ne redoutent que deux choses : une grève d'ampleur (vu la solidarité entre les ouvriers des différents métiers) ou, pire, les sabotages. Les profanations du cimetière militaire les ont passablement angoissés et certains patrons pourraient faire appel à des mercenaires peu recommandables pour calmer les activistes supposés.

Les contagions de la Bièvre

Si vous vous promenez en aval des blanchisseries, vous verrez une rivière rouge qui ressemble au Nil pendant les plaies égyptiennes. Le pont aux Tripes du bas de la rue Mouffetard n'est plus usité. La viande qui y est plongée est, selon les journaux, celle des infortunés qui tombent sous les coups des surineurs du coin. Quel meilleur moyen de faire disparaître un corps, que de le jeter dans l'antichambre des égouts ?
Les teinturiers sont à l'origine de l'installation de la manufacture des Gobelins au Moyen Âge. Ils sont aussi d'excellents vecteurs de la coloration inquiétante de la rivière…
Au détour d'un chemin, on rencontre encore des tanneurs comme dans l'ancien temps : ils trempent les peaux de bovins dans des bains d'eau de chaux pour en faciliter l'épilage. Des gamins des environs apportent à leurs voisins mégissiers les déjections canines nécessaires pour réduire l'élasticité des peaux de moutons. Ce sont les matériaux dans lesquels sont taillés les gants de nos bourgeois !
Le tableau ne saurait être complet si l'on n'évoque pas les blanchisseuses qui forment la lie de la population du val de Bièvre. Les pauvresses sont prématurément usées par l'hygiène épouvantable des lieux. On les rend responsables de l'état de la rivière à cause du savon qu'elles utilisent, alors qu'elles le sont cent fois moins que les industries en amont. Les infirmités ont eu raison de leur endurance tant elles sont peu nombreuses. On raconte que lors de certaines nuits, des lavandières mortes d'épuisement saisissent les passants pour leur révéler d'odieux présages.
Les autochtones ont créé un être folklorique à la mesure de la dépravation des lieux : le moine bourru. Aussi surnommé le gobelin, il traque les enfants égarés à la nuit tombée pour les dévorer. Il serait le maître et l'âme des lieux.



Rivalités entre les polices

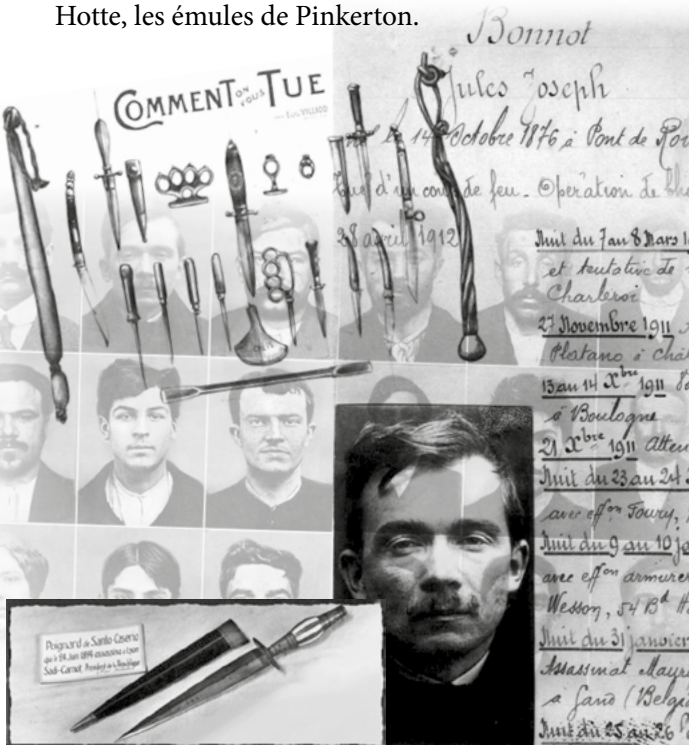
Il est clair que les cinq membres du peloton de gendarmerie ne suffisent pas à protéger les vingt mille habitants du val de Bièvre. Le territoire est hors de la juridiction de la préfecture de police, dont les sergents de ville ne vont pas au-delà de Gentilly ou de Montrouge. Par contre, la Sûreté générale tient le haut du pavé, avec quelques indicateurs pointilleux parmi les ouvriers. Le compagnon actuel d'Adeline Blanquart est l'une de ces mouches honnies qui passerait un très mauvais quart d'heure si sa couverture venait à tomber.

La police des chemins de fer s'arrête parfois dans le coin, traquant quelques voleurs en quête d'un refuge. Certains agents surveillent les alentours de la gare de Gentilly à partir des fenêtres de l'hôtel miteux situé en face des quais. Cette présence marquée n'est pas sans raison : Atlas a séjourné plusieurs fois dans la ville, et doit donc y préparer un coup particulièrement juteux…

La vallée de la Bièvre est rongée par une gangrène qui touche tous les habitants. Chez certains ouvriers, on constate les stigmates de maladies professionnelles. La petite vérole mute, engendrant des monstruosités physiques. Certes, il y a le *delirium tremens* dans des tripots où l'on abuse du casse-poitrine, mais pas seulement. Bon nombre d'autochtones finissent leurs jours à la Salpêtrière. Il faut aussi voir le manque d'hygiène dans ces sentiers qui serpentent entre les masures, où les chiffonniers dorment sur des loques, où les enfants jouent et les porcs se vautrent. Les détritus, les légumes en décomposition, tout concourt à vous faire reculer par l'odeur. Devant les taudis, on expose les squelettes de chats et les queues de renard comme des talismans destinés à vous faire fuir. En tout cas, la dissuasion fonctionne parfaitement avec les promeneurs qui persistent à visiter les lieux !

Les médecins et les pharmaciens locaux ne savent pas à quoi imputer ce phénomène. La dégénérescence est sans doute liée à l'influence de la méphitique Bièvre, aux conditions de vie déplorables, mais les petites gens parlent d'une autre influence, un mauvais œil qui pèse sur le val comme une antique malédiction…

Personnages connus : Octobre, les Chevaliers de la Hotte, les émules de Pinkerton.



L'Église en péril

LES DESSOUS DES DOSSIERS

Les dessous de l'intrigue : Dieu est parmi nous

Sans en avertir le directeur qui ignore son rôle dans l'affaire (elle a bien trop peur d'un possible renvoi), Jeanne Péguy a recherché l'intercession de sœur Marie Vincent, qui en a référé à l'exorciste Toussaint Lenestour. Les demandes de ce dernier pour pénétrer dans l'asile de la Salpêtrière sont restées lettre morte.
C'est fortement dommage, à un moment où les phénomènes inexpliqués prennent de l'ampleur, où les crucifix, les bibles sont renversés par les esprits furieux hantant Bicêtre, où les apparitions glacent le sang des jeunes recrues de l'armée médicale. Particulièrement intéressé par ces phénomènes, Jacques Mortuis y a fait interner Berthe Courrière, afin qu'elle puisse découvrir la nature de ces manifestations surnaturelles.
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.
Cependant, il faut que cette thèse 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.

Un autre versant de cette affaire tout aussi sulfureux, une autre bombe sur le bureau des anticléricaux. La Sainte-Chapelle renfermait les plus belles reliques de la capitale, jusqu'à ce qu'elle soit saccagée par les révolutionnaires. On murmure néanmoins que certaines parties de la couronne d'épines seraient conservées par le clergé. Où se trouvent-elles ? Au fin fond de la basilique Saint-Denis ? Dans la future crypte du Sacré-Cœur ? Ou dans celle de Notre-Dame ? Beaucoup de prélats étrangers rêvent de les voir ou de les posséder. Des factions, comme l'ordre de Saint-Michel ou le Sang du Prince, aimeraient les ajouter à leurs collections personnelles. La vérité est bien plus simple : ces trésors ont été apportés dans le plus grand secret par un jeune diacre, échappant aux forfaitures des révolutionnaires. Seul M^gr^ Richard semble au courant de ce terrible secret, et pourrait l'utiliser comme une ultime arme contre la déferlante anticléricale. La réponse git dans une cache de la crypte de Saint-Julien le Pauvre.

Ce dossier est bien plus politique que « La plaie antisémite ». C'est surtout un prétexte pour une immersion en profondeur dans cet univers religieux, qui part de la base (les prêtres face aux inventaires) au sommet de l'Église (l'archevêque en personne).
Alors qu'on s'attend à des manigances d'envergure internationale, avec des manœuvres politiques dignes d'un Machiavel, on déchante en constatant l'impréparation du clergé face à l'ouragan de la séparation de l'Église et de l'État.
Les personnages-joueurs gagneraient à être très divers quant à leur approche de la religion. Qu'ils soient juifs, croyants ou pratiquants, intransigeants ou modernistes, cette odyssée devrait laisser des traces dans leur foi et leurs relations les uns les autres.

Comme il est très difficile d'être un saint, dit des Hermies, il reste à devenir satanique. L'un des deux extrêmes. - L'exécration de l'impuissance, la haine du médiocre, c'est peut-être l'une des plus indulgentes définitions du Diabolisme.

JK Huysmans, *Là-bas,* 1891

Personnages impliqués : Jeanne Péguy qui met bien malgré elle le feu aux poudres. Elle entraîne de nombreuses remises en question au sein de l'Église, entre les convaincus de la réalité des prodiges (Marie Vincent), ceux qui son intrigués pour des motifs plus occultes (les Mortuis), et ceux qui pensent pouvoir tirer parti de ce remue-ménage (Richard).
Cette intrigue pourrait dégénérer comme l'Affaire Dreyfus, en cristallisant les oppositions entre les anticléricaux républicains et les intransigeants monarchistes. Auquel cas la liste des personnages et des factions en jeu sera bien plus longue !

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE — Liberté, Égalité, Fraternité

Commune du Kremlin-Bicêtre

ARRÊTÉ

interdisant le port de la SOUTANE

sur le Territoire de la Commune

LE MAIRE DU KREMLIN-BICÊTRE,

Vu les dispositions de la loi du 5 Avril 1884, articles 91, 92, 94 et 97 ;
Vu les dispositions d'un arrêt de la Cour de Cassation au 26 Février 1847 ;
Vu les dispositions d'un arrêt de la Cour de Cassation au 11 Novembre 1881 ;
Vu les dispositions de l'article 43 de la loi du 18 Germinal an X ;
Vu les dispositions de l'arrêté du Conseil d'Etat du 3 Août 1882, fondé sur un arrêté des Consuls du 17 Nivôse an XII ;

Considérant qu'il n'est pas juste de laisser le clergé bénéficier d'un régime de faveur lui permettant de se soustraire aux obligations que supportent tous les autres citoyens ;

Considérant que le clergé est un groupe de fonctionnaires ; qu'il importe particulièrement, en raison de leur nombre, de leur indiscipline naturelle et de la nature même de leurs fonctions complètement inutiles au bien de l'Etat, de les rappeler en toutes choses au respect absolu de toutes les lois ;

Considérant que, puisqu'ils profitent matériellement des dispositions de la loi du 18 Germinal an X, il est spécialement utile qu'ils se soumettent à tous les articles de cette loi essentielle ;

Considérant, en outre, que si le costume spécial dont s'affublent les religieux, peut favoriser leur autorité sur une certaine partie de la société ; il les rend ridicules aux yeux de tous les hommes raisonnables, et que l'Etat ne doit pas tolérer qu'une catégorie de fonctionnaires servent à amuser les puissants ;

ARRÊTE :

ARTICLE PREMIER. — Est interdit sur le territoire de la Commune du Kremlin-Bicêtre, le port du costume ecclésiastique à toute personne n'exerçant pas des fonctions reconnues par l'Etat et dans les limites du territoire assigné à ces fonctions.

ART. 2. — MM. le Commissaire de Police, l'Agent voyer communal, les Agents communaux et MM. les Gendarmes sont chargés de veiller à l'exécution du présent arrêté.

Le Kremlin-Bicêtre, le 10 Septembre 1900.

Le Maire, Conseiller général,
E. THOMAS.

Imprimerie Administrative GARBOUT, place de l'Eglise, Montreuil-sous-Bois.

ÉVÉNEMENTS

22 janvier 1900 : Procès des pères assomptionnistes, qui avaient été expulsés en 1880 avant de revenir trois ans plus tard, quand le P. Bailly fonda le journal *La Croix*. Douze religieux, forts et grands gaillards, larges et trapus, barbus, se défendent avec de fort belles phrases du procès intenté contre leur association qui se défend vaillamment contre l'anticléricalisme ambiant.
24 janvier 1900 : procès perdu : la congrégation des assomptionnistes est dissoute. Chaque religieux doit verser 16 francs d'amende.
25 janvier 1900 : Mgr Richard, archevêque de Paris, se rend à la Maison de la Bonne Presse, le siège de *La Croix*, pour exhorter les assomptionnistes à persévérer dans leurs œuvres. Le gouvernement s'insurge.
14 janvier 1901 : séance houleuse à la Chambre des députés au sujet des richesses des congrégations religieuses, et sur l'ingérence du Vatican dans les affaires intérieures françaises. Des pétitions fusent de la part des congrégations montrées du doigt.
23 juin 1901 : inauguration du dôme du Sacré-Cœur, ce vaste chantier qui doit redorer le blason de la Chrétienté parisienne.
14 janvier 1902 : des poursuites judiciaires sont engagées contre des jésuites qui prêchent l'avent dans les églises parisiennes. Ils contreviennent à la loi sur les associations car ils ne résident pas dans leurs diocèses. Les tensions entre religieux et tribunaux sont palpables.
21 avril 1902 : le Dr Vignon, de l'Académie des sciences, tend à prouver l'authenticité du saint suaire de Turin. Cette nouvelle fait le tour du monde et enflamme les fidèles.
21 juillet 1902 : débat houleux sur l'affaire des sœurs de la Providence rue Saint-Roch. Priées de partir, elles sont soutenues par la populace locale, et des dames suivies d'enfants couronnés de laurier prennent la direction de l'Élysée aux cris de « *vive Jésus !* ». Le lendemain, les sœurs déménagent, et en partant vers la gare Saint-Lazare, une manifestation se forme derrière elles et doit être dispersée par Lépine, qui arrête une centaine de mécontents.

26 juillet 1902 : une réunion nationaliste salle des Agriculteurs (rue d'Athènes) se forme et attise la polémique du traitement de l'Église par Combes : « *L'Église persécutée ! Les sœurs martyres ! Nouveau Julien l'Apostat !* » De l'autre côté, les anticléricaux jubilent.
27 juillet 1902 : un comité de femmes chrétiennes dirigé par la comtesse de Mun manifestent place de la Concorde et se heurtent à une contre manifestation socialiste. Les gardes à cheval doivent intervenir pour séparer les groupes ennemis. Le journal *Le Rappel* dira le lendemain : « *La cléricaille a tenu plusieurs heures durant le haut du pavé : les vivelarmistes avaient répondu à l'appel, hurlant Vive Jésus ! Vivent les bonnes sœurs ! L'insolence des cafards a été inouïe.* »
5 décembre 1902 : aboutissement de la loi punissant d'amende et de prison l'ouverture ou la tenue d'une congrégation sans autorisation préalable.
4 avril 1903 : des congrégations voient leurs demandes rejetées et doivent se dissoudre et quitter leurs convents sous les quinze jours. Il s'agit des dominicains, franciscains, capucins, et 12 autres ordres encore.
11 avril 1903 : perquisitions de la police au siège de *La Croix*, tenu par des civils depuis 1899 mais on suspecte le P. Bailly d'être encore de fait le directeur du journal.
12 avril 1903 : lors de la Pâques, des activistes socialistes du journal *l'Action* nommés Lorette, Charbonnel et Téry interrompent plusieurs dominicains qui prêchaient sans en avoir le droit.
19 avril 1903 : plusieurs congrégations ont décidé de faire de la résistance passive, en restant in situ, comme les capucins, barnabites ou rédemptoristes. Des évêques à la suite de Mgr Richard écrivent des lettres ouvertes de protestations.
7 mai 1903 : 17 capucins qui continuaient à habiter au couvent rue de la Santé passent en correctionnelle et sortent du tribunal accompagnés de leurs soutiens laïcs.
19 mai 1903 : nombreuses bagarres entre pro et anticléricaux, dont celle de Belleville où 10 socialistes sont roués de coups et Notre Dame de Plaisance, où Lépine reçoit une bouteille sur la tête en guise de remerciement.
23 mai 1903 : échos de ces bagarres entre socialistes et catholiques dans les terrains vagues du boulevard Raspail, à coups de pierre et de grilles d'arbres.
8 juillet 1903 : les barnabites de la rue Legendre font encore de la résistance, disant la messe dans le jardin du couvent, alors que l'abbé Bulliot, professeur de théologie, est en correctionnelle pour avoir brisé deux fois les scellés apposés sur la chapelle des maristes rue de Vaugirard.
14 juillet 1903 : aucune église n'est allumée en cette fête nationale en guise de protestation et la grande croix du Sacré-Cœur n'est pas non plus mise en lumière.

Mise en scène : Apocalypses

Dieu de clémence,
Ô Dieu vainqueur !
Sauvez Rome et la France.
Au nom du Sacré-Cœur. (bis)

Pour ceux qui ont la capacité de voir au-delà des apparences, la fin est proche. Nous ne sommes plus au millénarisme halluciné du Moyen Âge, non. Néanmoins, de doctes érudits compilent les signes comme leurs ancêtres le firent dans les annales en décrivant tempêtes et naissances monstrueuses ; bref, tout ce qui pouvait annoncer l'Apocalypse.
Ces permanences prêteraient à sourire pour quiconque ne partage pas leur foi. Mettez-vous à leur place : la papauté est sur le point d'être dissoute, des conflits majeurs menacent la paix en Europe, les villes et bientôt les campagnes se déchristianiseront complètement sans un réveil de la foi. Les monstres humains sont de plus en plus nombreux. Quelques lueurs d'espoir cependant : la vigueur du culte marial, les apparitions de la Vierge à Lourdes et maintenant l'édification du Sacré-Cœur…
Cependant, un nouvel enjeu est apparu avec la trouvaille du juif converti au christianisme nommé Shapira, antiquaire à Jérusalem, qui mit la main sur des manuscrits près de la mer Morte. Ceux-ci ont été vendus au British Museum en 1884 mais certains éléments ont été récupérés par le Vatican et l'Église de Paris.
Les intransigeants recherchent actuellement *Le Manuel de la discipline*, collection de parchemins décrivant l'organisation des esséniens, célèbres pour leur quête de la pureté. Autre manuscrit recherché : *Le Rouleau de la Guerre*, qui décrit le combat de la fin des temps, une attente messianique qui correspond aux fantasmes des prêtres que nous venons de décrire. Nul doute que sa traduction alimentera la ferveur des fidèles autour de cette Apocalypse que d'aucuns attendent avec impatience…

Mise en scène : la boue de l'occultisme

Les apôtres du satanisme s'interrogent. De quelle façon cet édifice baroque qu'est le Sacré Cœur attirera l'œil de Dieu sur leur cité des vices ? De nombreux bourgeois déviants frissonnent. Bien peu ont la foi suffisante pour aller au bout de leur doctrine. Tout au plus, les orgies leur servent d'exutoire à une sexualité débordante ; de là à organiser d'authentiques sabbats et messes noires, il y a plus d'un pas à franchir !
Et ce pas est franchi par certains d'entre eux. On se souvient de l'abbé Boullan dont Huysmans dressa un portrait terrible dans son roman *Là-bas,* mort en 1893 (on soupçonne Papus de l'avoir ensorcelé). Le chanoine Van Haecke est un autre prêtre dépravé croqué par l'écrivain. Huysmans est toujours en contact avec ce milieu qu'il dénonce désormais, depuis sa conversion au catholi-

cisme. Joseph Paul Oswald Wirth est un autre occultiste infiltré dans l'Église pour y débusquer les occultistes. Ce secrétaire de Stanislas de Guiata, d'origine suisse et accompagné par sa sœur Élise, est un maître du symbolisme et de l'étude de la franc-maçonnerie.
Les prêtres ayant succombé aux tentations de l'occulte se comptent sur les doigts des deux mains. Parmi eux, Jacques Mortuis, le plus dangereux, qui perpétue son double jeu auprès de Mgr Richard.
Paris, cité des anges ou cité du diable ? La vérité est sans doute entre ces deux extrêmes qu'elle n'effleure même pas. Les suppôts des deux tendances n'ont sans doute pas l'influence pour s'imposer à une foule circonspecte.

FACTIONS

Les intransigeants

Amis connus : Comité des Sept
Rôles : Opposant ; Protecteur
Intrigues : Dieu est parmi nous ; Sus à Dreyfus.

(Niveau de loyauté requis : 2) cette faction a généré les colonnes des Soldats du Christ, et ferme les yeux sur les exactions commises par ces jeunes extrémistes.

(Niveau de loyauté requis : 2) les intransigeants connaissent l'existence du Saint Office et peuvent aiguiller les personnes de confiance vers lui.

Ce groupe est le terreau qui alimente bon nombre de factions nationalistes, monarchistes contre-républicaines. Les journalistes de cette mouvance ont leurs têtes de turc et vos PJ pourraient en faire partie, à moins qu'ils ne soient auréolés par ces mêmes plumes s'ils partagent les mêmes œuvres pour l'Église.
Ne jouez pas ce groupe comme une entité monolithique faite de culs bénis ; nuancez votre galerie et n'extrayez que les membres irréductibles pour en faire des opposants motivés et dangereux par leur fanatisme.
Cette faction est aussi un bon prétexte pour développer un genre gothique où les péchés tant redoutés par ces ouailles s'incarnent dans des monstres.

Les modernistes

Rôles : Guide ; Opposant ; Protecteur
Intrigues : Dieu est parmi nous.

(Niveau de loyauté requis : 2) Certains de ses membres ont été molestés par les Soldats du Christ. Ce serait un véritable schisme dans le clergé français si l'on apprenait que ces Soldats sont manipulés par les intransigeants…

28 juillet 1903 : le pape Léon XIII étant décédé, un service funèbre est organisé notamment à Notre-Dame ; plusieurs pontes du pouvoir comme le président Loubet y assistent.
3 novembre 1903 : expulsion des capucins rue de la Santé par le commissaire des Gobelins et son armada d'huissiers et de pompiers. Les seize réfractaires sont embarqués.
10 mai 1904 : les rédemptoristes de Ménilmontant sont à leur tour expulsés, malgré les volontaires qui avaient fortifié leur couvent.
21 mai 1904 : lassé des remontrances du Vatican, le gouvernement rappelle son ambassadeur au Saint-Siège.
13 juin 1904 : l'église de Suresnes est incendiée après avoir été pillée. Un sacrilège de plus aux yeux des croyants de la capitale.
29 juillet 1904 : échec des pourparlers avec le Vatican. La rupture des relations diplomatiques est consommée.
18 janvier 1905 : Combes remet sa lettre de démission au président Loubet. Il s'estime « *traqué par une coalition d'ambitions impatientes et de haines cléricales ou nationalistes* ».
16 juin 1905 : Mgr Richard bénit la première pierre du campanile du Sacré-Cœur.
3 juillet 1905 : journée cruciale pour l'histoire du pays. Les députés viennent de voter à 341 voix contre 233 la séparation de l'Église et de l'État. La loi sera promulguée le 9 décembre. Les prêtres seront bientôt privés de ressources publiques, et les Églises héritent de l'entretien de leurs bâtiments nationalisés.
28 décembre 1905 : réunion mystérieuse entre le cardinal Richard et les évêques de Lyon, Autun, Bordeaux et Rennes. Dès le lendemain, on commence les inventaires des biens ecclésiastiques.
28 janvier 1906 : début des inventaires des biens d'Église. On prie instamment les fidèles d'être présents le jour dit, et de lire une lettre publique de protestation. En vain.
1er février 1906 : à l'église Sainte-Clotilde, noire de monde, les grilles sont closes. Le préfet de police arrive sur place. L'assaut est donné dans un chaos indescriptible. À coups de hache, les pompiers brisent les portes. 16 arrestations fermes dont celles du comte Louis de Bourbon et Guy de la Rochefoucauld.
2 février 1906 : les pompiers doivent inonder l'église Saint-Pierre-du-Gros-Caillou pour déloger les calfeutrés. Dans les rues avoisinantes, c'est l'affrontement entre manifestants et contre-manifestants.
30 mai 1906 : une assemblée plénière de l'épiscopat français a lieu 127, rue de Grenelle, pour définir la position des prélats face aux inventaires. Deux partis s'affrontent, entre résistance acharnée et acceptation mesurée.

8 décembre 1906 : le pape ordonne au clergé français de continuer à faire l'exercice public du culte, sans se soumettre à la loi.
17 décembre 1906 : Mgr Richard est expulsé de l'archevêché, rue de Grenelle, vers 1h30. 4000 fidèles viennent le soutenir. Il prononce d'une voix blanche une ultime bénédiction, avant de trouver refuge chez le député Denys Cochin, dont l'hôtel se trouve au 53, rue de Babylone. L'année suivante, le lieu devient le siège du ministère du travail. Le nouvel archevêché ouvre ses portes au 50, rue de Bourgogne, le 15 mars suivant.

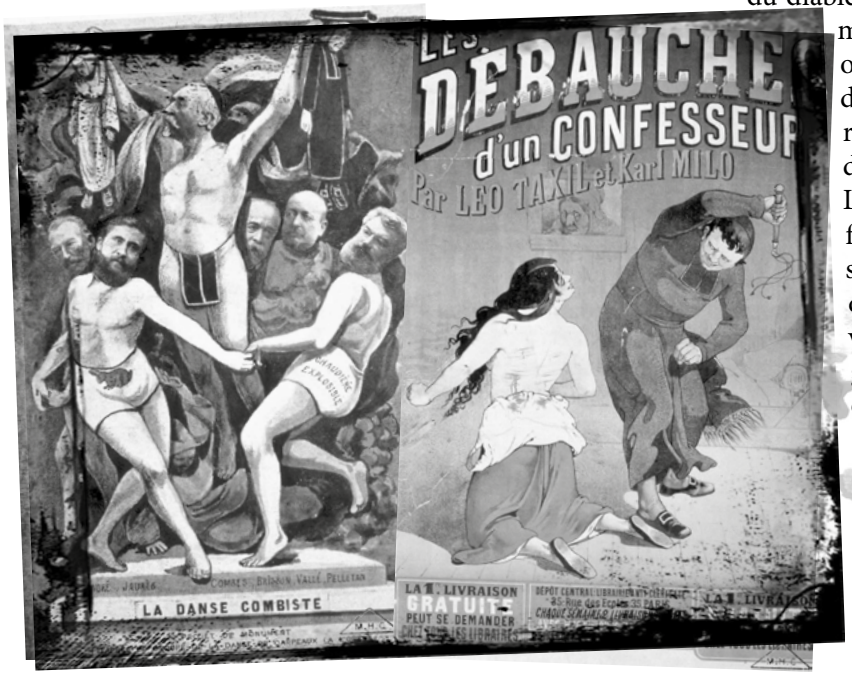
D'un abord plus facile que les précédents, les catholiques modernistes souhaitent réellement un changement dans l'Église. Cela n'en fait pas pour autant de dangereux réformistes. Beaucoup d'entre eux sont encore dreyfusards, arc boutés sur les traditions, certains sont modernistes uniquement en réaction contre le pape ou l'archevêque Richard. N'hésitez donc pas à les faire chasser les PJ trop entreprenants ou libertaires sur leurs propos envers la religion.

Les anticléricaux

Rôles : Fournisseur ; Patron ; Protecteur
Intrigues : Dieu est parmi nous ; Sus à Dreyfus.

(Niveau de loyauté requis : 3) ce groupe recherche activement tous les éléments qui affaibliraient les intransigeants. Parmi eux, la légendaire relique de la couronne d'épines, cachée dans l'église Saint Julien le Pauvre.

(Niveau de loyauté requis : 3) conscients que leurs antagonistes s'y terrent, les anticléricaux veulent fermer l'église Ste-Clotilde. Mal leur en prendrait, ils se retrouveraient face à l'Ordre de Saint-Michel et au Sang du Prince. Pourtant, avec les soutiens des élites politiques et de la police, elle pourrait très bien y parvenir, mais aux prix de bavures qui leur coûteraient cher, en terme d'image médiatique…



Les soldats du Christ

Accès : Sacré-Cœur, église Ste-Clotilde. Ils calquent leurs lieux de réunion sur les endroits chéris des intransigeants, en préférant s'y rencontrer la nuit tombée.
Amis : Xavier Mortuis et quelques Observateurs Radicaux
Ennemis : les Modérés, le Cercle Sabbatique, toutes les sociétés secrètes comme le Club Saint-Blaise ou l'Aube Dorée
Influence : 2. Marginale, en raison de l'effectif négligeable de ce groupuscule.
Style : Illuminé
Rôles : Concurrent, Ambigu
Intrigues : Dieu est parmi nous ; Derrière le masque de Klein ; Duels à l'épée.

Une brigade de Soldats du Christ est à l'œuvre, un groupuscule qui s'est développé dans le terreau des intransigeants. Des individus entre 20 et 40 ans, dont une bonne partie de fils de bonne famille, qui ont cédé aux discours revanchards de leurs familles envers un gouvernement peu scrupuleux face à leur foi. Convaincus de leur bon droit, ces activistes ont commencé par terroriser les prêtres modernistes, par payer des malfrats pour déclencher des bagarres quand les forces de l'ordre arrivent.
Cependant, on sait à quel point l'enfer est pavé de bonnes intentions. Cette douzaine de combattants partaient comme des croisés, mais sont devenus des engeances du diable à force de violence, de haine, et de ce sentiment de toute-puissance. Certains d'entre eux ont développé des déchéances spirituelles. En dépit de leurs discours, ces individus sont dangereux, diaboliques. Ils pourraient être impliquées dans l'intrigue « Duels à l'épée ».
Le meneur astucieux saura jongler avec les fausses pistes. Et quand les Soldats du Christ seront portés à la connaissance des joueurs, ces derniers auront la surprise de découvrir leur véritable nature, opérant un virage entre un genre plutôt réaliste vers un genre davantage occulte.

Ces agités sont les pendants fondamentalistes des Sicaires Juifs. Des confrontations entre les deux factions pourraient alimenter les presses antisémite et cléricale, et être à l'origine de l'intrigue des « Duels à l'épée ».

Le nouveau Saint-Office

Accès : le Sacré-Cœur et la Légation du Saint-Siège, puisqu'ils obéissent au pape.
Amis : Xavier Mortuis et quelques Observateurs Radicaux
Ennemis : les Modérés, le Cercle Sabbatique, toutes les sociétés secrètes comme le Club Saint-Blaise ou l'Aube Dorée
Influence : 2. Leurs agissements (puis leur existence, après 1903) souterrains les limitent en puissance. Compétence de ses membres : maître en occultisme [exorcisme].
Style : Illuminé ; Fouineur ; Mentaliste
Rôles : Concurrent ; Protecteur ; Guide ; Ambigu
Intrigues : Dieu est parmi nous ; Derrière le masque de Klein ; Le gardien du Petzl.

Le Saint-Office est connu de tous sous le nom peu amène d'Inquisition. Certes, nous ne sommes plus à la redoutable institution ecclésiastique qui avait les pleins pouvoirs au Moyen Âge. Tortures, violences, questions ne sont plus à l'ordre du jour. Cependant, le Saint-Office a survécu, sous une autre forme. D'abord institutionnelle puisqu'il régit toujours les affaires de dogme et de mœurs. Mais aussi de manière officieuse, possédant plusieurs cellules locales investiguant sur les menaces qui pèseraient sur l'édifice du christianisme.
Les dominicains sont toujours en charge de cet Office. Ils doivent passer dans la clandestinité après avril 1903 et leur ordre d'expulsion. Sachant qu'ils refusent de se vêtir autrement que par leurs habits noirs, ils ne sont pas maîtres dans l'art de la discrétion. Paul Pribun est le supérieur de cette cellule. Le désormais septuagénaire règne sans partage sur la dizaine de prêtres de rang exorciste (il s'agit à la fois d'un titre, et ici d'une réelle formation dans ce noble art qu'est l'exorcisme). Il fut d'ailleurs le mentor de Toussaint Lenestour qui a quitté cette faction depuis des années.
Les dossiers des dominicains sont nombreux. Outre leurs suspicions sur certains dignitaires religieux qui s'adonneraient à l'occultisme, ils sont sur la trace de Martin Stranozy, convaincus que le malheureux est possédé par une entité redoutable et maléfique.
Certains personnages sont à la fois des membres de ce Saint-Office et des Observateurs (comme Xavier Mortuis).

PERSONNAGES

Ah! devant ce Calvaire barbouillé de sang et brouillé de larmes, l'on était loin de ces débonnaires Golgotha que, depuis la Renaissance, l'Église adopte ! Ce Christ au tétanos n'était pas le Christ des riches, l'Adonis de Galilée, le bellâtre bien portant, le joli garçon aux mèches rousses, à la barbe divisée, aux traits chevalins et fades, que depuis quatre cents ans les fidèles adorent. Celui-là, c'était le Christ de saint Justin, de saint Basile, de saint Cyrille, de Tertullien, le Christ des premiers siècles de l'Église, le Christ vulgaire, laid, parce qu'il assuma toute la somme des péchés et qu'il revêtit, par humilité, les formes les plus abjectes.
C'était le Christ des pauvres, Celui qui s'était assimilé aux plus misérables de ceux qu'il venait racheter, aux disgraciés et aux mendiants, à tous ceux sur la laideur ou l'indigence desquels s'acharne la lâcheté de l'homme ; et c'était aussi le plus humain des Christ, un Christ à la chair triste et faible, abandonné par le Père qui n'était intervenu que lorsque aucune douleur nouvelle n'était possible, le Christ assisté seulement de sa Mère qu'il avait dû, ainsi que tous ceux que l'on torture, appeler dans des cris d'enfant, de sa Mère, impuissante alors et inutile.
Par une dernière humilité sans doute, il avait supporté que la Passion ne dépassât point l'envergure permise aux sens ; et, obéissant à d'incompréhensibles ordres, il avait accepté que sa Divinité fût comme interrompue depuis les soufflets et les coups de verges, les insultes et les crachats, depuis toutes ces maraudes de la souffrance, jusqu'aux effroyables douleurs d'une agonie sans fin. Il avait ainsi pu mieux souffrir, râler, crever ainsi qu'un bandit, ainsi qu'un chien, salement, bassement, en allant dans cette déchéance jusqu'au bout, jusqu'à l'ignominie de la pourriture, jusqu'à la dernière avanie du pus !

JK Huysmans, *Là-bas,* 1891

Mgr François-Marie-Benjamin Richard

Factions : Saint-Office ; Sang du Prince
Ennemis : Aube Dorée ; Cercle Sabbatique ; Théurgistes Ré Optimates
Rôles : Protecteur ; Victime
Intrigues : Dieu est parmi nous ; Duels à l'épée.

(Niveau de loyauté requis : 2) L'archevêque tente de réactiver ses contacts de l'Union de la France chrétienne qu'il fonda en 1892, dans le but de sauvegarder la religion, envers et contre tout. Désobéissant aux vœux de Léon XIII qui préconisait le rapprochement avec la République, Richard s'acoquine avec des milieux dangereux, comme les factions royalistes de l'Ordre de Saint-Michel. Sa déconfiture en 1905-1906 pourrait le convaincre de faire appel à sa famille du Sang du Prince.

(Niveau de loyauté requis : 3) Richard couvre tant bien que mal les agissements de la nouvelle faction du Saint-Office.

(Niveau de loyauté requis : 4) Il est apparenté par sa mère à la famille du Sang du Prince, la descendance maudite de Louis XVII. Après avoir servi cette cause pendant des années, il a récemment du faire un choix entre

les ordres du pape Léon XIII et ceux de Louis XIX, de plus en plus contradictoires. Sa préférence est allée à son engagement religieux. Depuis, il est considéré comme un paria, voire comme un traître, par les membres de la Famille… Il craint pour sa vie et sa mission, sachant de quoi le groupuscule est capable. Il est d'ailleurs de plus en plus tenté de s'ouvrir de cette question à l'un de ses plus proches conseillers, l'abbé Mortuis.

La position de l'archevêque est très délicate : il est plus le jouet de tendances religieuses antagonistes plutôt que leur maître. Présentez-le comme un vieil homme proche de l'impotence, un vieux roi à la merci de ses proches conseillers et bientôt la victime de la vindicte anticléricale (voir la chronologie).

Sœur Marie-Vincent

Amis : Octobre
Rôles : Protecteur
Intrigues : Dieu est parmi nous

(Niveau de loyauté requis : 3) Marie-Vincent endure la déchéance *Sainteté* et *Prendre la folie des autres*.

Cette véritable sainte peut réconcilier les anticléricaux les plus vindicatifs. C'est une figure maternelle essentielle qui rassurerait les enquêteurs les plus atteints psychologiquement.

Abbé Jacques Mortuis

Factions : Observateurs ; Saint-Office ; Club Saint-Blaise
Amis : William Northborne
Ennemis : Papus
Rôles : Ambigu
Intrigues : Fantômes d'Alfort ; L'affaire Lucille Andrews ; Trafics des morts.

(Niveau de loyauté requis : 3) Exorciste le jour, Observateur le soir, l'abbé Mortuis est aussi, dans le plus grand secret, occultiste et membre du club Saint-Blaise la nuit. La fascination exercée par les ouvrages interdits qu'il a étudiés pendant de longues années a finalement eu raison de sa foi, et il a versé dans les arts occultes avec toute son intelligence et toutes les connaissances accumulées au long de ses travaux.

(Niveau de loyauté requis : 4) Sa réputation et son sens politique lui ont permis d'entrer dans la société des Observateurs et d'en gravir les échelons, jusqu'à devenir le second de Wilde. Mais il est conscient de la menace que représente pour son double jeu une telle organisation, et son but est de la détruire : il doit pour cela frapper à sa tête, en la personne de son chef. Après quelques recherches, il a enfin trouvé le moyen de l'éliminer discrètement ; la mort de Wilde n'est plus qu'une question de jours, de semaines. Il devrait alors logiquement reprendre la tête des Observateurs, et achever son œuvre en précipitant l'organisation, ainsi que ses membres, dans l'abîme. Mais un homme pourrait se mettre en travers de son chemin : Huysmans. Ce dernier a quitté le club Saint-Blaise très peu de temps après l'arrivée de Mortuis, il ignore s'il serait capable de le reconnaître dans son habit religieux. Mais si tel est le cas, il lui faudra se débarrasser de cet embarrassant témoin : il a d'ores et déjà convaincu le Club que l'écrivain représentait une menace, et ils sont passés à l'offensive.

(Niveau de loyauté requis : 4) À la suite de ses nombreuses invocations interdites, Mortuis a découvert sa déchéance *Filiation démoniaque* qui le lie au Tourmenteur. La fascination du surnaturel chez les Mortuis s'explique en partie par la présence inquiétante d'un Tourmenteur dans leur famille. C'est en tentant de les en débarrasser que Toussaint Lenestour a abandonné sa mission d'exorciste, laissant le champ libre à l'entité pour achever de pervertir Jacques, avant de s'attaquer à Xavier.

Jacques est l'archétype du prêtre dévoyé par la boue de l'occultisme. Un torrent de boue qui a emporté son âme, malgré une façade qui plaiderait sur son caractère incorruptible. Il se retrouve ainsi à la croisée de nombreuses affaires où des affaires occultes dérapent. Il n'hésitera pas à utiliser tous les moyens pour sauver ses trompeuses apparences.

Frère Xavier Mortuis

Faction : les Observateurs
Amis : Ordre de St-Michel
Rôles : Concurrent ; Frère d'armes
Intrigues : Dieu est parmi nous ; L'affaire Lucille Andrews ; Prolifération de monstres.

(Niveau de loyauté requis : 3) Au cours de son service à Saint Denis, Xavier a rencontré les membres de l'Ordre de Saint-Michel. La rencontre a été cordiale, et il suffirait de peu de temps avant que chaque parti ne révèle ses activités dans leurs sociétés respectives. Ce qui radicaliserait encore plus Xavier, déjà adepte de solutions musclées pour parvenir à ses fins.

(Niveau de loyauté requis : 4) se rappeler que Xavier possède la même déchéance *Filiation démoniaque* que son aîné.

(Niveau de loyauté requis : 2 et 4) Rentré dans les Observateurs à la suite de son frère, Xavier y a créé, sous l'influence de Toussaint Lenestour, le groupuscule des Radicaux, destiné à pallier le manque d'initiatives de la société de Wilde. Mais malgré toute sa passion et ses inébranlables convictions, rien ne préparait le jeune reli-

gieux aux sacrifices qu'il allait devoir faire. Il y a quelques mois, en enquêtant sur un petit cercle d'occultistes, les Observateurs ont réussi à identifier l'une de ses membres, une jeune prostituée. Les Radicaux se sont alors décidés à intervenir, et la tâche de devoir tuer la jeune occultiste a incombé au frère Xavier. Sa foi, son âme et sa raison en ont été bouleversées, et depuis ce jour, la jeune femme apparaît chaque nuit dans ses rêves, le fixant de son regard accusateur. Mais le pire est encore la récente découverte qu'il a faite en continuant l'enquête sur le même groupe occultiste : son propre frère, Jacques, en est membre. Au début, il a cru qu'il s'agissait d'une mission d'infiltration, mais au cours de son enquête ses doutes se sont progressivement effacés, laissant place à une terrible angoisse. Il doit maintenant choisir entre trahir l'Église et sa mission au sein des Observateurs, et trahir son frère, celui qui a été son modèle depuis son plus jeune âge.

Une intrigue fraternelle pourrait éclater si Xavier était mis au courant par un PJ des actes pernicieux de son aîné. Comment réagirait-il ? Sauverait-il son modèle, ou laisserait-il éclater sa rage aveugle contre toute manifestation de la corruption ? Xavier est en effet un croisé des temps modernes, prompt à occire toute monstruosité physique ou morale.

Toussaint Lenestour

Faction : les Observateurs
Amis : Salon Halphen
Ennemis : le Club St-Blaise ; William Northborne ; les Théurgistes Ré Optimates ; le Tourmenteur
Rôles : Expert ; Frère d'armes ; Protecteur
Intrigues : Dieu est parmi nous ; Fantômes d'Alfort.

(Niveau de loyauté requis : 2) La vie de Toussaint a basculé quand ces cas troublants se sont déclarés, ceux qui dépassaient les habituelles hystéries de quelques bourgeoises en quête de mysticisme à bon marché. Il y eut cette confrontation avec des sorciers qui prenaient un malin plaisir à influencer leurs crédules victimes, mais toujours point de diable les incitant à cracher et gesticuler dans leur lit. Et, enfin, il y eut cette figure étrange qui semblait le guetter, qui lui parlait avant de disparaître aussi rapidement qu'elle lui était apparue... Pourrait-il s'agir d'un démon ?

(Niveau de loyauté requis : 3) Toussaint a vu à plusieurs reprises sa foi chanceler. Le doute aboutit généralement à un renouvellement de sa ferveur, mais ce sentiment-là s'avère bien différent. Il a forgé son caractère en s'opposant aux plus intransigeants prélats du Vatican ; pourtant, le vacillement de ses convictions l'a déjà laissé à nu et épouvanté plus d'une fois. Il sait que certains de ses frères n'ont pu résister à cette pression et ont sombré pour les uns dans le mutisme, pour les autres dans l'explosion criminelle par l'occultisme noir.

(Niveau de loyauté requis : 3) Malgré ses doutes en matière de foi, il reste persuadé d'avoir été la cible d'un redoutable tourmenteur, d'une entité destinée à mettre sa foi à l'épreuve. Jusqu'à son prochain face à face avec cette créature...

Toussaint est le sage qui surnage dans le clergé de *Crimes*, le pendant masculin de Marie-Vincent, et celui qui n'a pas cédé à a corruption à l'instar d'un Jacques Mortuis. Proscrit par ses propres soins, il est une référence pour toute question religieuse ou occulte, mais ne se livre que rarement sur ses cuisantes expériences passées.

Jeanne Péguy

Rôles : Victime
Intrigues : Dieu est parmi nous

(Niveau de loyauté requis : 3) Jeanne possède la déchéance *Sainteté*.

Alors que Marie-Vincent et Lenestour ont peut-être le charisme pour réconcilier vos PJ avec la religion, Jeanne a ce on-ne-sait-quoi qui pourrait les convaincre que les miracles existent. Une force de persuasion incroyable, digne de la Jeanne d'Arc de l'ancien temps.

Joseph Antoine Boullan

Accès : inconnu. Boullan semble errer tel un vieil homme livide, toujours prompt à se manifester là où l'on implore sa présence.
Influence : 2. Elle ne dépasse pas le cadre de ses libidineux fidèles et de ses indéfectibles clients.
Traits : passion : l'absolu et l'extase sexuelle ; maître en occultisme [médecine occulte ; nécromancie].
Déchéances : immortalité ; il semble en outre capable de transformer les patients qu'il exorcise en morts-vivants…
Rôles : Monstre ; Ambigu
Intrigues : Dieu est parmi nous ; L'affaire Lucie Andrews.

« Je file décidément, la semaine prochaine, pour Lyon. Je suis mis en avant-goût des aventures occultes par la voyante, la somnambule du prêtre qui est venue à Paris guérir une possédée et est venue chez moi. Elle est tout bonnement extraordinaire et… très inquiétante. Je commence à croire que je verrai des choses étranges à Lyon où je suis sûr d'être reçu à bras ouverts… Ces gens-là sont des êtres diaboliques à coup sûr. »

Huysmans, de retour d'un rituel éliaque réalisé avec son ami Boullan

Étonnant de voir le nom de ce personnage controversé, décédé en 1893. Ses adorateurs sont aussi nombreux que ses contempteurs. Saint ou démon, vicaire du Christ ou sataniste ? Boullan fit office de précepteur d'Adèle Chevalier, une miraculée visionnaire qu'il dévoya rapidement dans ses pratiques de magie sexuelle.

Les occultistes Stanislas de Guaita et Papus le dénoncent, s'engageant dans un véritable conflit à distance, à base de brûlots et d'envoutements, factices ou réels. Boullan meurt étrangement en 1893, et son ami Jules Bois dénoncera les deux maîtres comme des mages noirs. Leurs duels ne donneront rien. Huysmans récupérera une partie des archives de Boullan, grâce à une disciple voyante du nom de Julie Thibaut.
L'histoire de Boullan aurait pu s'arrêter là. Mais celui qui s'était fait tatouer deux croix à la plante des pieds pour mieux défier et témoigner sa haine à Dieu, ne pouvait succomber aussi facilement. Revenu d'outre-tombe, déterré par l'infortunée Thibaut, Boullan n'a pas abandonné son objectif, tel qu'il l'avait formulé auprès du Pape : fonder une nouvelle église, celle de l' « Œuvre de réparation des âmes », formant une confrérie d'exorcistes rompus à ses désenvoûtements étranges, à base d'hosties mélangées à des matières fécales, d'urine de feu Adèle Chevalier.

Boullan ne doit pas être sous-estimé pour autant. Gagnant en puissance occulte, il semble avoir été béni par le Tourmenteur. Il pourrait alors déclencher sa contre-attaque dans les cercles ésotériques, déstabilisant davantage ces ordres occultes qui régissent tant de choses dans le Paris caché.
Quelle serait la surprise de ceux qui l'ont côtoyé s'ils voyaient revenir l'abbé, toujours vivant (du moins, d'apparence) : les Tailhade, Berthe Courrière, Huysmans, Papus s'en relèveraient-ils ?

« Tout ça ne vaut pas Lyon et Boullan. Décidément, ces gens sont extraordinaires. J'ai vu chez lui la messe dite par une femme ! Gloire au sexe régénéré, aux organes célestifiés (style du lieu). Je me fais tirer la bonne aventure par la petite somnambule dont je vous ai parlé, elle lit pour l'instant dans des verres d'eau. Puis je vais en voir une autre qui pratique le rit mozarabique et tire l'horoscope avec des pois chiches et des fèves ; enfin, j'ai un rendez-vous avec une ancienne abbesse de Bénédictines ; j'espère en extirper des documents curieux. Je ne perds pas mon temps, comme vous voyez. »

Huysmans, sur son passage chez Boullan à Lyon

Le Tourmenteur

Accès : le Tourmenteur apparaît comme et quand il le souhaite. Le fait de résider chez sa proie peut aider à le confondre, mais pas à le capturer. Quelques rituels occultistes pourraient éventuellement le contraindre à se manifester.
Amis : le Club Saint-Blaise
Ennemis : Toussaint Lenestour
Influence : 1. Maître en larcin spécialisé en dissimulation, exalté en société spécialisé en séduction. Le Tourmenteur a les armes pour infléchir de nombreuses personnes, et les faire agir contre leurs intérêts. Compétence : exalté en société [manipulation].
Style : Fouineur (3) ; Mentaliste (3)
Traits : apolitique agnostique ; passion : la ruine et corrompre son prochain ; tabou : la sentimentalité ; tempérament : flegmatique
Rôles : Monstre
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Perversions.

Esprit, fantôme désincarné... Il est bien difficile de saisir sa véritable nature, bien que certaines de ses victimes aient cru le toucher. Lorsque le Tourmenteur jette son dévolu sur un membre de sa descendance, c'est uniquement dans le but de torturer son esprit. Le pauvre bougre a généralement bien du mal à identifier cette entité invisible et indéfinissable qui pèse sur lui de sa présence insoutenable, lui susurrant des paroles impies, s'acharnant sur les êtres qu'il chérit...
Le Tourmenteur aime jouer, sous différentes identités, avec toutes les déclinaisons permises par ce rôle de père tortionnaire : un propriétaire tyrannique, un mari jaloux, un prêtre dévoyé... Autant de figures capables de conduire un homme policé à l'état de rebelle incontrôlable. L'angoisse et la déchéance sociale du tourmenté arrivés à leur apothéose, il sera temps de tomber les masques et de se manifester : sa raison défaillira, et il tombera facilement sous l'emprise de la créature des temps anciens. Cette dernière jouira alors d'avoir guidé cette belle âme vers sa perte, de l'avoir soustraite au salut en jouant son rôle de petit diable... La mise à mort pourra dès lors commencer. Et si elle se fait par le suicide, le geste n'en sera que plus beau !
Seule possibilité (mis à part le trépas) pour l'arrêter : faire appel à un prêtre exorciste qui pourra éventuellement le confondre et le conjurer. Mais souvent, le Tourmenteur se retourne contre cette nouvelle proie et prend un malin plaisir à mettre sa foi à l'épreuve…

(Niveau de loyauté requis : 2) la *Crainte des objets spirituels* est une aide pour les PJ connaissant cette déchéance et constituant sa faille.

(Niveau de loyauté requis : 3) il possède les déchéances *Combustion spontanée*, *Destruction de l'âme*, et *Immortalité*.

(Niveau de loyauté requis : 4) le Tourmenteur s'acharne sur la famille Mortuis pour la corrompre, chose faite avec Jacques, pas encore avec Xavier ; Lenestour tente de trouver des moyens pour exorciser cet esprit embarrassant.

Le Tourmenteur est le monstre indiqué pour jouer sur le genre onirique, avec cet être qui ne cesse de harceler dans le sommeil ou dans les états altérés de conscience ses infortunées victimes. De même, on jouera sur l'ambigüité d'interprétation en présentant ces dernières comme folles, en utilisant tous les conseils portant sur le genre de «l'horreur psychologique ».

LIEUX

Le Sacré-Cœur

Intrigues : C'est le parfait endroit pour dérouler l'intrigue « Dieu est parmi nous », puisqu'il accueille les plus fidèles des croyants, les grenouilles de bénitier tant honnies par les anticléricaux. Cependant, il faudra montrer patte blanche pour s'entretenir avec les figures du clergé parisien.
C'est aussi ici qu'on prend très au sérieux la menace fantôme que constitue le Cercle Sabbatique. À l'ombre des soutanes, on discute gravement du péril juif et de ce nouvel Antéchrist que serait Éléazar Klein.
Personnages connus : le Juif errant.

Église Saint-Philippe-du-Roule

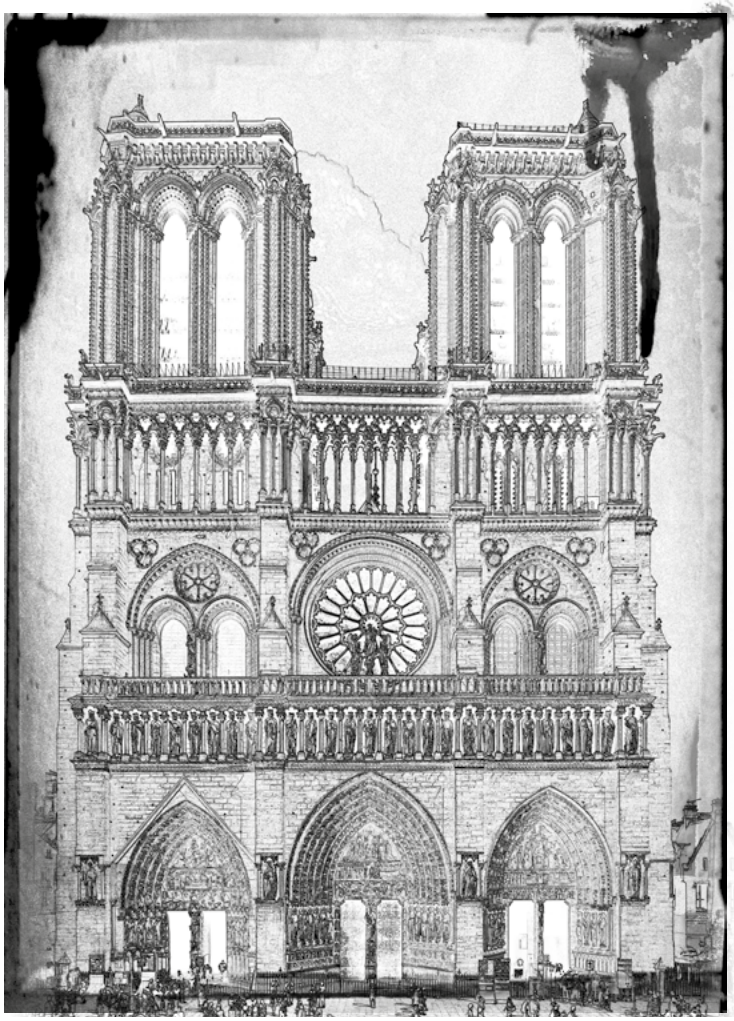
En outre de ses ulcères dans lesquelles vermillaient des colonies de parasites qu'on alimentait sans les détruire, une tumeur apparut sur l'épaule qui se putréfia ; puis ce fut le mal redouté du Moyen Âge, le feu sacré ou le mal des ardents, qui entreprit le bras droit et en consuma les chairs jusqu'à l'os ; les nerfs se tordirent et éclatèrent, sauf un qui retint le bras et l'empêcha de se détacher du tronc ; il fut dès lors impossible à Lydwine de se tourner de ce côté et il ne lui resta de libre que le bras gauche pour soulever sa tête qui pourrit à son tour.

J.-K. Huysmans, *Sainte Lydwine de Schiedam,* 1901

Intrigues : Depuis quelques années, on assiste avec stupeur au retour de la lèpre dans cette paroisse. Une affection plus terrible encore que celle qui terrorisait le Moyen Âge ; les médecins de l'institut Pasteur sont à pied d'œuvre mais avouent leur impuissance. Côté clergé, on met la faute sur les mœurs dissolues de certains paroissiens. À quel saint doit-on se vouer ? Le meneur devrait jouer sur la corde de la malédiction : Mortuis étant le titulaire de cette cure, ses activités d'occultiste doivent être probablement liées à cette affaire, avec son lot d'horreurs et de révélations.
Personnages connus : Nicolas Morbus. L'église possédant une crypte reliée aux égouts, ce serait l'explication la plus étrange pour cette épidémie d'un autre âge.

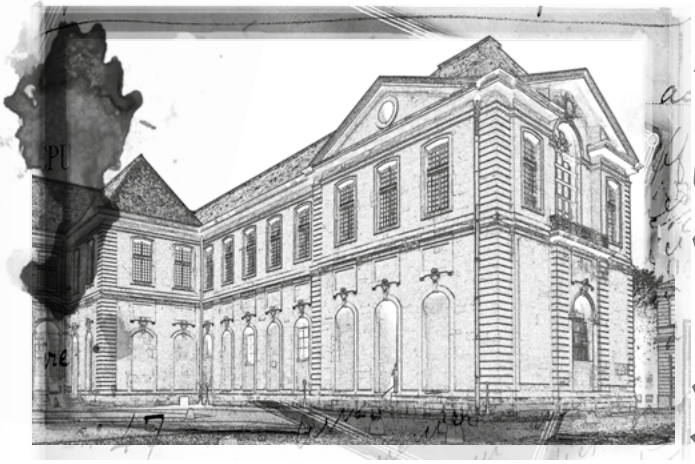
Notre-Dame de Paris

Intrigues : Pour l'initié aux doctrines ésotériques, la visite sera plus longue. L'église fourmille de symboles cachés aux yeux du profane, symboles à la croisée des mondes chrétiens et païens. Les portes principales comportent de nombreuses allusions et dessins alchimiques. Ses pierres ont une vertu magnétique si elles ont été travaillées et taillées à des moments précis connus par les compagnons maçons. Ses clefs de voûte délivrent des messages à ceux qui parviennent à les décrypter. Celui qui sait parcourir Notre-Dame saura accomplir les rites d'initiation qui conviennent au pénitent. Le sous-sol doit renfermer des trésors archéologiques, et donc ésotériques, comme le pilier des nautes romain conservé à Cluny.



Abbaye de Saint-Denis

Intrigues : Les royalistes – et donc la faction du Sang du Prince – se donnent rendez-vous auprès des tombeaux des rois de France (du moins ceux qui ont échappé aux saccages de la Révolution) et des reliques de saint Denis, patron de la royauté française. L'abbaye conserve l'oriflamme des monarques français, autour duquel se ralliaient leurs fidèles au cri de « *Montjoie Saint-Denis !* ».
Personnages connus : La faction du Sang du Prince qui aime se recueillir auprès des tombeaux des anciens rois ; l'ordre de Saint-Michel également très attaché aux racines médiévales du pays.



Église Sainte-Clotilde

Intrigues : Dieu est parmi nous est l'intrigue la mieux pensée pour se dérouler dans ce fief de l'intransigeance religieuse. À prévoir : de fortes résistances et des violences débridées si, après 1903, les autorités publiques donnent l'ordre de faire l'inventaire de ses biens. Il faudra déclencher un assaut policier de grande ampleur pour en déloger les protecteurs.
Personnages connus : Sans en avoir conscience, des membres du Sang du

Prince et de l'Ordre de Saint-Michel se côtoient lors des rassemblements de prières. Nul doute qu'ils se révéleront les uns aux autres en 1906, quand l'église occupée est menacée de fermeture par les agents du gouvernement anticlérical.

Église Saint-Julien-le-Pauvre

Intrigues : C'est ici qu'on trouvera les reliques dont on parle dans l'intrigue Dieu est parmi nous. Elles sont dissimulées dans une cache au fonds de la crypte. Bien entendu, difficile de statuer sur leur prétendue authenticité mais nous savons que le plus important, c'est la foi que les fidèles placent en elle. Les vagues anticléricales seraient malvenues si l'on mettait à jour ce trésor inestimable de la Chrétienté. Peut-être est-ce la raison pour laquelle le Tourmenteur ne cesse de harceler Lesnestour, sans jamais parvenir à corrompre son âme ?
Personnages connus : Si les reliques sont retrouvées, prévoyez un débarquement des membres de l'Ordre de Saint-Michel et des Observateurs, sous la houlette de Xavier Mortuis.

Église Saint-Séverin

Intrigues : Dans toutes les intrigues religieuses, les Modernistes peuvent être consultés pour prendre la température de leurs cousins radicaux, les Intransigeants.

Synagogue Notre-Dame-de-Nazareth

Intrigues : L'un des monuments les plus surveillés de Paris, avec l'intrigue « Derrière le masque de Klein ». En effet, tout le monde pense y trouver les réunions secrètes du Cercle Sabbatique. En vain…
Personnages connus : Mathieu Golovinsky, l'Ordre de Saint-Michel, le club Saint-Blaise, les Théurgistes Re Optimates, les Observateurs.

Église russe

Intrigues : L'église russe est en fait l'un des repaires de l'Okhrana, et son refuge si elle se sent épiée à l'ambassade de Russie (voir « La Plaie Antisémite »). À ce titre, vous pouvez y abriter les intrigues les emprunts russes ou qui veut la peau du tsar ?
Personnages connus : Joseph Barlet y vient pour rencontrer ses comparses de l'Okhrana. Cette dernière veille avec bienveillance sur Golovinsky, qui s'y terre occasionnellement pendant ses délires de persécution vis-à-vis d'Éléazar Klein. Igor Kosky et une partie des Bazarov d'origine russe viennent s'y recueillir sans réaliser qu'il s'agit de l'endroit de prédilection de leur implacable ennemi : la police tsariste précitée.

La boue de l'occultisme

LES DESSOUS DES DOSSIERS

- Ce qu'il fait ! Il évoque le Diable, nourrit des souris blanches avec des hosties qu'il consacre ; sa rage du sacrilège est telle qu'il s'est fait tatouer sous la plante des pieds l'image de la Croix, afin de pouvoir marcher sur le Sauveur !
- Eh bien, murmura Carhaix dont la moustache en broussaille se retroussa, tandis que ses gros yeux flambaient, eh bien, si cet abominable prêtre se trouvait ici, dans cette pièce, je vous jure que je respecterais ses pieds, mais que je lui ferais descendre l'escalier avec sa tête !

JK Huysmans, *Là-bas,* 1891

Les dessous de l'intrigue : Momies-imports

Momie médicinale

La substance nommée mumia cause une grande douleur à l'estomac, avec puanteur de bouche, grand vomissement qui est plutôt cause d'émouvoir le sang et le faire davantage sortir hors des vaisseaux que de l'arrêter.

Ambroise Paré, *sceptique sur les vertus de la mumia* (XVI^e^ siècle)

La prédation (il faut en effet utiliser ce terme) des momies n'a pas qu'un but de curiosité malsaine ou scientifique. Leurs vertus curatives sont encore reconnues dans certains milieux ésotériques.
Dans les manuscrits médiévaux de la tradition arabe (*Manuscrit du médecin Abd el Latif* (Bagdad, XII^e^ siècle) : « L*a mumia est la substance contenue dans les crânes des cadavres. Elle peut être utilisée pour diverses préparations médicales.* »
Dans le *Matthaeus Plataerius* (le Livre des Simples Médecines) : la « *mommie est une espice que l'on trove en fosses de morz* », « *cela est la melor qui est noire et puant et luisant et massive* ». Il la situe en terre de Babylone.

Les apothicaires en font leurs choux gras et s'installent directement au pied des pyramides où ils s'approvisionnent, tel est le témoignage du voyageur Pierre Belon (1547). Des momies étaient utilisées comme des mascottes lors de la bataille remportée par les turcs à Lépante (1571). À cette époque, les portes d'entrée européennes pour ce trafic sont Marseille, Lyon, Venise et les ports des Flandres, depuis Damiette ou Alexandrie. De nombreux étudiants en médecine y ont trempé et certains musées et laboratoires du XIX^e^ siècle possèdent encore cette précieuse essence.
Cette substance, remède miracle contre les blessures, porte un nom : la mumia, de *Maïmîya*, le bitume ou la poix. Elle désigne ou le corps embaumé, ou les sécrétions des momies, ou le produit d'embaumement lui-même. Elle procède des momies qui ont été embaumées rituellement, et non des naturelles qui ont séché dans le désert sans ces rites de préparation si particuliers. On raconte que certains occultistes médecins, à l'orée du XVII^e^, auraient tenté de la fabriquer en utilisant les corps de condamnés à mort. Certains recommandaient d'embaumer des corps encore vivants, pour des résultats plus probants. Nous

La mumia dans le jeu

En termes de jeu, prendre de la mumia, c'est avoir l'assurance de recouvrer tous les points de blessures physiques perdus (1 point par dose). C'est aussi guérir rapidement des maladies et empoisonnements subis. Cependant, prendre une substance aussi dangereuse d'un point de vue occulte n'est pas sans risque. Le patient doit immédiatement faire un test psychotique avec 1D. Un échec signifie le gain d'un point de psychose, et un état psychotique à la clé (des réminiscences de temps oubliés, de visions de souffrance semblent de bon aloi pour un produit fait à partir de cadavres…). Un échec critique donne une déchéance (ni plus ni moins !) à l'infortuné, qui devient alors un être déchu.

Se procurer un tel onguent n'est pas aisé. Seuls de riches collectionneurs privés, des apothicaires bien achalandés, des cercles occultistes puissants sont susceptibles d'en avoir. Et s'ils sont conscients de ses multiples vertus, ils seront peu enclins à s'en séparer, sauf par la contrainte…

ne ferons aucun commentaire sur les souffrances endurées par les cobayes, littéralement opérés vifs, pour servir de réceptacle à ces produits !

Mais on comprend mal la nature occulte de ce médicament somme toute physique. Les alchimistes se sont emparés du problème. Paracelse pensait que la mumia venait de la « momie spirituelle », de cet esprit vital dissimulé dans le sang, qui donnait cette vigueur au médicament des momies. On en parle aussi dans la Bible sous le terme d'*Anima Carnis* (*Lévitique*, 17:11). La mumia prendrait ses propriétés par l'air (d'où les tentatives faites sur les pendus desséchés qui se sont chargés des forces de la lune et des astres), par le magnétisme ou par leur nature astrale.

D'aucuns penseront que la mumia n'est qu'un mythe, analogue à la pierre philosophale. Il n'en n'est rien. Avicenne, sommité médicale du Moyen Âge, la préconisait contre les fractures, contusions, paralysies, épilepsies, les ulcères internes et les empoisonnements. On l'utilise comme onguent sympathique, emplâtre noir, laudanum opiatum, ou en eau divine « *aqua divina* ».

Corps et esprit d'une momie égyptienne

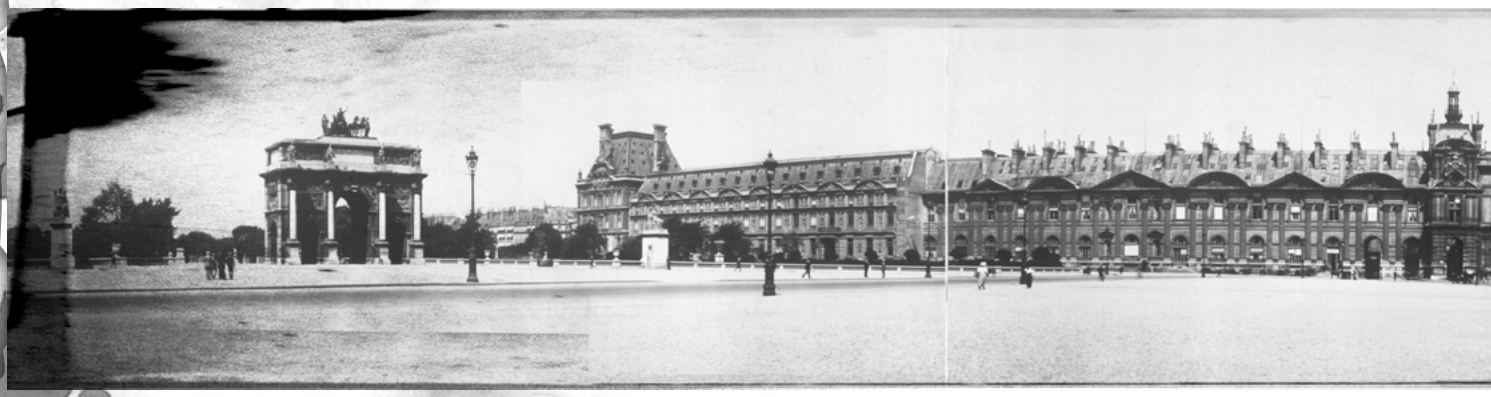
Lève-toi vers la vie car, vois, tu n'es pas mort.

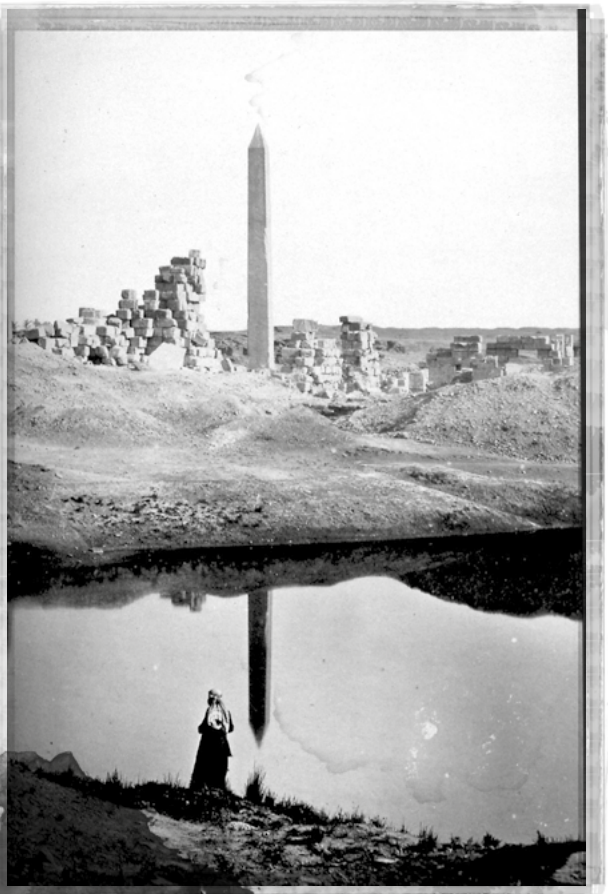
Livre des morts égyptiens

Les anciens égyptiens n'avaient qu'une peur : que leur être soit victime du chaos, qu'il se dissolve dans les limbes, que la mort ne soit plus un voyage mais un basculement dans le néant. Il fallait qu'ils se réintègrent dans leur génération, leur filiation, qu'ils évitent un maximum d'obstacles pour trouver un repos dans l'au-delà.

Coincée entre le monde visible et invisible, entre celui des vivants et celui des morts, esprit mais aussi corps de chair, la momie possédait plusieurs niveaux de réalité. La dimension physique de la momie s'appelle *Akh*, corps de lumière transfiguré par une haute initiation durant les rites de momification. Il est à la fois un cadavre corruptible (*Khat*), mais aussi un corps incorruptible qui permet à la momie de se déplacer et d'agir dans le monde tangible (le *Sahu*).

La momie possède une identité transcrite par son nom (*Ren*) qui lui confère une puissance invocatrice. Dans son cœur momifié siège la mémoire de l'individu, la connaissance de son passé qui sera pesée lors du jugement d'Osiris. La momie est aussi une entité spirituelle qui peut apparaître tel un spectre : on parle de son double post mortem (l'Ombre) que les égyptiens confondaient souvent avec les *Lamdzi*, âmes errantes de leur mythologie. Enfin, la momie a besoin d'être alimentée pour son éprouvant voyage vers l'au-delà, sa fusion avec l'univers entier. Les offrandes insufflent une énergie à son *Ka*, sa puissance spirituelle, garante de sa victoire sur la mort. Si le corps *Akh* vient à être détruit ou si les offrandes





se tarissent, la momie errera dans les limbes avant l'accomplissement de son destin. Afin de transmettre cette énergie, on fabriquait des statuettes réceptacles qui servaient de liant entre la momie spirituelle et le monde des vivants. Quand le *Ka* d'une momie atteint un certain seuil, elle peut redescendre et agir sur Terre. Cette énergie cosmique, le Ba, relie le visible et l'invisible, le passé et l'avenir, garantissant la bonne marche de l'univers.

L'horrible destin d'Hatshepsout-Ménétré

Tout ce savoir peut être recyclé pour résoudre l'affaire de la momie d'Hatshepsout-Ménétré (voir son profil p. 181). En effet, cette mumia royale va être briguée par de nombreux voleurs aux ambitions très différentes.
D'éminents spécialistes de l'occultisme pourront être consultés : Eva Blavatsky, Joanovici, André Morville, mais aussi des pontes qui pourraient être au courant de possibles commanditaires (comme Marianne Halphen ou Oscar Méténier).
Des enquêteurs rompus aux milieux de trafiquants seront de valeureux frères d'armes : Joseph Gueslin, Jeannolle de Valneuse (prévoir pour lui une contrepartie !). Les trafiquants habituels eux-mêmes s'étriperont pour gagner cet objet qui vaut de l'or : par exemple les Forts des Halles de Vailhand contre la bande de Winship.
Droxler, Marcilly, Northborne, Louis de Montfort ou Octave Petit serviront de grands méchants pour savoir qui remportera la précieuse dépouille pour en extraire des composants de rituels occultes déraisonnables, ou un début d'élixir pour la jouvence éternelle !

Initiés aux mystères de l'Égypte

L'occultisme égyptien ne s'arrête pas à l'animation des momies, à l'exhumation de traités de magie antique ou à l'érection de tombeaux et à l'embaumement destinés à procurer une vie éternelle. Un véritable ésotérisme se cache derrière lui, vivace en ces temps de réveil de la magie, et font de certains européens des initiés. Ces quelques éléments vont aideront à faire progresser vos PJ sur la spécialisation d'occultisme [égyptien].
Toute initiation de ce type ne peut se faire que dans un lieu consacré, le tombeau égyptien. Certaines sociétés secrètes prétendent que Napoléon lui-même fut initié de la sorte, qu'Alexandre le Grand fit de même quand il consulta l'oracle d'Amon.

L'initiation débute généralement par la recopie des manuscrits des livres des morts, pour s'imprégner de sa substance et de son essence. Au fur et à mesure, le pratiquant se voit délivrer des Mystères, les *Seshtaou*,

rituels nécessaires pour les explorations des tombeaux et des temples. Ces Mystères tournent autour de ces quatre étapes rituelles :

- L'arrivée du postulant (la traversée d'une nécropole, l'ouverture des portes du naos, le don d'une fleur à Osiris) ;
- La justification du postulant (l'arrivée dans le Saint des Saints du temple, la révélation de premiers secrets, le baiser à Osiris) ;
- La régénération (le bain rituel, l'ouverture de portails infernaux, une musique envoûtante, le bain dans le Noun qui se ponctue d'une quasi noyade) ;
- L'illumination (la vision d'Osiris sur le lit funèbre de la crypte, la crainte du dieu solarisé et révélé).

En termes de jeu, le premier stade ouvre à la spécialisation occultisme [égyptien], chaque stade supplémentaire donne le droit de garder un dé en plus. L'illumination offre la bagatelle de garder 6 dés…

Des occultistes chevronnés descendent parfois dans les puits menant aux mastabas, ces nécropoles souterraines à flanc de colline, dans un sac de peau de vache teinté de rouge, en position fœtale. Parvenus au centre de l'édifice, ils entrent dans le **serdab**, cette salle contenant la statue et la chapelle pour le culte funéraire. C'est la maison du *Ka*, cette énergie suffisante pour alimenter le mort, et dont les mages se gavent.

Cet endroit intéresse les spirites, basés sur les faits relatés dans les *Livres des Morts*. Les âmes sont appelées à rejoindre la barque de Râ pour aller combattre le serpent Apophis. Les spirites sont capables de prédire cet événement et tentent de rentrer en communication avec elles, le tombeau n'étant qu'un port d'attache.

En termes de jeu, le personnage gagne autant de dés de potentiel mental que de réussites à son jet d'occultisme. Comme vous le devinez, cela lui donne de nombreuses possibilités de réussir, mais aussi d'échouer avec pléthore de 1. La puissance sans la maîtrise ne vaut rien…

Les tombeaux ne sont pas les seules sources d'intérêt. Les temples sont aussi des condensés d'univers tout aussi intéressants. L'ésotériste n'y verra pas les mêmes choses que les touristes endimanchés, suant à grosses gouttes dans leur pérégrination entre les colonnes, ne cherchant en elles que matière à discourir et proférer maintes inepties, ou marquer une pause salutaire à l'ombre de ces géants de pierre.

Dans l'enceinte et face au pylône, c'est le monde diurne sensible. L'initié voit encore l'univers tel que nous le concevons. Il est animé par Râ, le soleil, qui le réanime (récupération de tous les points de blessure mentale, et de tout l'épuisement physique). Son apparence est rajeunie, comme l'initié au début de sa quête.

Dans la salle hypostyle chargée de colonnes, il entre dans un monde intermédiaire, frontière entre l'ombre et la lumière. Sous le signe d'Horus et de Seth, il se place dans un combat face aux forces obscures ou protectrices du lieu sacré. Un test d'occultisme en opposition a lieu, un échec signifie de l'épuisement mental. Un échec critique amène un test psychotique immédiat (1D), car il a entraperçu les entités terrifiantes qui errent dans ces ruines… Une explication plausible aux malédictions des découvreurs de sépultures de pharaons. Il arbore un rictus de souffrance.

Dans le naos et face au tabernacle, là où les prêtres de rang supérieurs officiaient, là où les entités divines s'incarnaient et parcouraient librement les terres d'Égypte… c'est le monde obscur, non observable, le domaine d'Osiris, basé sur l'accouplement et la régénération. Là, l'officiant qui accomplit les bons rites (test d'occultisme) peut accéder à une forme d'extase, de révélation mystique. Son succès lui ouvre la porte de la condition d'exalté (le meneur choisit alors scrupuleusement la déchéance qui

l'affligera), alors qu'un échec le maudit, et la déchéance opère aussitôt. La différence est ténue, mais tient au fait que celui qui échoue voit le sort s'abattre sur lui, quand le victorieux a une prise sur sa nouvelle condition. Il accède alors à la sérénité.

Des occultistes dévoués au mal, la plupart du temps des initiés ayant été déchus, reprennent les rites de l'Égypte archaïque. Ils perpètrent des sacrifices humains, apportant en offrande la tête de la victime sur un plateau. Certaines photographies ont été prises de ces individus visiblement possédés. La peau du sacrifié est utilisée, c'est celle du ventre si la victime est une future mère. On appelle ce passage de peau la Meska, l'initié devient alors *Teneku*. Il s'auto-mutile par la suite, respectant l'adage « *tu te couches et tu t'éveilles, tu meurs et tu vis* ».

Cette seconde peau lui donne les pouvoirs de la déchéance physique nommée Invulnérabilité. Ces personnages ivres de puissance mais devenus l'ombre d'eux-mêmes sont de formidables opposants pour vos PJ, et des exemples à méditer !

Les dessous de l'intrigue : l'Affaire Lucille Andrews

Comme son profil secret l'indique, Lucille a été victime du Club Saint Blaise. Elle avait tenté de s'immiscer dans cette prestigieuse société occulte en dissimulant son appartenance aux loges de l'Aube Dorée et des Théurgistes. Mal lui en prit : Octave Petit est resté de marbre face à ses tentatives de séduction et prétextant l'initier à un rituel de magie sexuelle, il l'égorgea proprement avant de tracer des glyphes nécromantiques destinés à libérer son âme.
Pour le dirigeant du Club, ce fut juste une expérimentation, comme une vérification scientifique sur l'autel de laquelle on sacrifie son cobaye. Mais pour Lucille, c'est le début d'une vie dans l'au-delà comme entité spectrale.

Cette affaire est au centre de toutes les attentions des polices parisiennes, tant son impact médiatique est conséquent. Des témoins comme Bierhoff ou le Cocher peuvent aider à résoudre l'affaire, en étant présents non loin des lieux du crime.
C'est une quête quasi initiatique qui attend les enquêteurs qui souhaitent retracer son parcours vers le néant : passer par Droxler qui l'a repéré pour le Club, et avant lui Lopez pour les Théurgistes, Xavier Mortuis qui la surveilla pour les Observateurs, Papus qui tenta de la dissuader de s'approcher du Club, l'Ogresse qui décrivit une fille dévouée et sans histoire… Jusqu'à la figure menaçante de Petit qui n'hésitera pas à tuer, à maudire pour se protéger des affres de la condamnation.

Mises en scène

Comment rencontrer ce qui reste caché ?

Les rencontres avec les différents types d'occultistes ne sont pas si fréquentes que cela. Il est paradoxal de se demander comment entrer dans ce microcosme alors que tant d'autres auraient voulu en sortir à temps… Mais passons ! Voici quelques entrées possibles pour faire connaissance avec l'indicible :

- **La rencontre fortuite :** le PJ tombe sur un rituel, une assemblée de la société secrète, qui décide de lui en faire connaître davantage sur ses agissements.
- **La main de Virgile :** un contact du PJ le fait entrer dans le cénacle et/ou lui fournit une initiation.
- **La quête mystique :** le PJ a volontairement approché les ésotéristes pour apprendre d'eux.
- **Si tu ne viens pas à nous… :** la société secrète a besoin de quelque chose qui est du fait du PJ (un objet, un lieu, une personne) et tente donc de l'embrigader, de le convaincre à leur juste cause.
- **Juste un renseignement :** le PJ a besoin d'une expertise et passe dans des lieux comme la librairie de la place Saint-Blaise.

Des pistes pour créer un groupe occultiste

Il n'est jamais évident de cerner les grands rassemblements occultistes de cette période, il est encore moins évident d'avoir une grille de lecture pour en inventer de nouveaux. Voici un essai de typologie pour soulager l'imagination d'un meneur éperdu.

Les types d'ésotérisme

- **Le type extatique :** les initiés sont « dionysiaques, orgiastiques ». Ils recherchent de nouveaux états de conscience, intenses, pour se dépasser aussi bien dans l'horreur que dans la joie. Le pratiquant agit par coups de tonnerre et pense par éclairs. La danse, la drogue, la possession, la transe, le contact animal et de la nature le transcendent. On le dira avanien s'il cherche la lumière, chtonien s'il se fonde sur la terre, la fécondité ou le contact des morts.
- **Le type métaphysique :** sa voie est la Connaissance, tracée par les grands sages du passé. Par l'ascèse et le détachement, il quitte le niveau Terre pour s'élever vers le Ciel. Il a besoin de réalisations concrètes pour se mettre à la mesure de son idéal : réussite politique, sociale ou artistique. Il utilise le symbolisme, l'analogie, l'herméneutique, c'est un bon contemplatif et un citoyen engagé. Un archétype où se retrouvent Steiner, Pythagore ou Platon.
- **Le type opératif :** l'initié gagne ses galons par l'œuvre, que ce soit le yoga, l'alchimie ou la pseudoscience. Il aboutit alors à sa nature supérieure, ou se montre supérieur à sa nature. Il agit sur l'extérieur, sur lui-même, sur son propre corps. C'est l'exemple des grands ascètes indiens, ou des alchimistes à la poursuite de l'œuvre.
- **Le type symboliste :** là encore une voie pour les alchimistes, mais aussi pour les druides. Les rites recherchent les liens entre la nature et le divin, par l'intermédiaire de gestes, d'images, de paroles symbolisantes.

ÉVÉNEMENTS

20 avril 1884 : l'encyclique *Humanum genus* de Léon XIII fustige la franc-maçonnerie, clairement associée au satanisme.
1887 : fondation de la *Golden Dawn in the Outer* en Angleterre.
1888 : l'Ordre Kabbalistique de la Rose-Croix est créé par Stanislas de Guaïta et Joséphin Péladan, qui attirent Papus dans le mouvement.
1893 : la Ligue internationale antimaçonnique est fondée à Rome pour trouver une solution réaliste au problème des loges.
1894 : Fondation de la Grande Loge de France qui se réfère au « Grand Architecte de l'Univers ».
1895 : Félix Faure est élu président. C'est un ancien adepte de la loge maçonnique "La Parfaite Aménité" du Havre.
1896 : Sir Thomas Glasscock, Grand Maître de l'Ordre International des Chevaliers et Dames de la Table Ronde de la Cour du roi Arthur , fonde cette assemblée fort étrange à Tintagel, sur les ruines présumées de Camelot.
1901 : le Grand Orient de France semble jouer un rôle déterminant dans la fondation du parti républicain radical et radical-socialiste.
19 mars 1902 : Léon XIII condamne la franc-maçonnerie (lettre apostolique *Annum ingressi*). La confrontation entre l'Église et les maçons est à son faîte.
21 février 1905 : ouverture au musée du Louvre d'une salle d'antiquités égyptiennes, avec notamment un mastaba, tombeau pharaonique.

Secret, dévoilement, dévoiement

De quelle manière le groupe se montre au monde ? Est-il complètement fermé ? Cultive-t-il le goût du secret ? Où trouve-t-il les sources de sa pratique ésotérique ? Travestit-il sa nature s'il a une façade sur le monde ?

Moyens d'action

Quels sont les moyens dont il dispose pour mettre en œuvre son idéal ? Pour assurer sa pérennité, pour garder le mystère qui plane sur lui ? Les membres sont-ils soudés ou au contraire, divergent-ils sur les moyens pour rencontrer leurs objectifs ? Les autorités veillent-elles et de quelle manière ?

FACTIONS

Une forme vêtue de noir, qui se faisait toute petite, le visage levé. C'était le visage de Charles Nutter (que tout le monde croit noyé), immobile et furtif. Le temps que dura la fascination - celui que vous prendriez à compter, en vous appliquant, jusqu'à trois -, les regards horrifiés se rencontrèrent. Mais il ne put y avoir aucune erreur. Elle aperçut le sombre visage austère aussi nettement que jamais. La lumière vacilla dans le blanc des yeux de l'apparition.
Se levant soudain, le spectre frappa la bougie d'un coup de chapeau. Poussant un hurlement, la fille lui balança à la figure le chandelier, qui s'écrasa avec un bruit d'enfer contre la porte et tout fut instantanément plongé dans les ténèbres.

Joseph Sheridan Le Fanu,
La Maison près du cimetière

Les théosophes

Accès : 4 square Rapp, VII[e] arrondissement.
Membres : Eva Petrovna Blavatsky
Amis : l'Aube dorée
Ennemis : les Théurgistes Ré Optimates
Influence : 2
Style : Illuminé (4)
Rôles : Protecteur ; Guide ; Frère d'armes
Intrigues : L'affaire Lucille Andrews.

Les théosophes ont tout pour devenir les gentils occultistes de nos histoires. Cependant, leurs idéaux avant-gardistes ont du mal à passer à l'époque, faites-le sentir aux PJ qui auraient des convictions extrémistes. L'étalage qu'ils font parfois de leurs pouvoirs effraie, alors qu'il n'a vocation qu'à convaincre du bien fondé de leur démarche de perfectionnement de l'homme. Insistez aussi sur la Tour de Babel que représente une loge théosophique où se mêlent indiens, tibétains, américains, allemands et divers orientaux non identifiés. Ça a le don d'hérisser le poil du moindre nationaliste…

Spécialités occultes
La Kabbale, les Arts Divinatoires, les Talismans, le Voyage Astral, la Gnose, l'Alchimie.

Les Théurgistes Ré Optimates

Ces prêtres vont quelquefois, dans leur scélératesse, jusqu'à célébrer la messe avec de grandes hosties qu'ils coupent ensuite au milieu, après quoi, ils les collent sur un parchemin arrangé de la même manière et ils s'en servent ensuite d'une façon abominable pour satisfaire leurs passions.

JK Huysmans, *Là-bas,* 1891

Accès : square des épinettes, XVII[e] arrondissement.
Membres : Lucille Andrews ; Wolfgang Lerne ; Jacques Lopez ; Nicolas Antoine Marcilly ; William Northborne
Amis : l'Aube dorée
Ennemis : JK Huysmans ; Janos Plzen ; Toussaint Lenestour ; Mgr Richard
Influence : 2. De par la position sociale de certains de ses membres.
Style : Illuminé (4)
Rôles : Ombre
Intrigues : La Bête des égouts ; L'affaire Lucille Andrews ; Prolifération de monstres ; Trafics des morts.

Les loges maçonniques ont toujours attiré l'œil malveillant des théoriciens du complot. Les détracteurs de Dreyfus, les anticléricaux, les antisémites ont toujours fait leurs choux gras en dénonçant leurs prétendues frasques.
Parmi ces loges, il y a pourtant un élément qui retiendra notre attention : l'Ordre des *Odd-Fellows*.
En son sein, il y a deux classes d'adeptes, dont l'une absolument secrète qui s'intitule : « Ré-Théurgistes Optimates », qui invoquent le Dieu-Bon sous le vocable de Lucifer ou Satan. En bref, c'est une secte devenue sataniste.
La secte tente de recruter parmi les êtres les plus prometteurs sur le plan intellectuel, pour les dévoyer dans les affres de la recherche occulte. Sa théorie principale est simple : Dieu, tel qu'il est célébré par les chrétiens, se nomme Adonai et demeure le Dieu mauvais qu'il faut combattre jusqu'à l'avènement de l'Antéchrist.

Deux tendances se sont déclarées dans son dogme : l'une prétend détruire l'univers pour régner sur ses ruines quand l'autre souhaite imposer le culte démoniaque en prenant le rôle des archiprêtres. Les moyens restent les mêmes : des messes noires, des orgies, des profanations d'objets saints, des statues pieuses maudites redistribuées aux fidèles. L'existence de ces adorateurs du démon fut révélée lors de la possession de Cantianille, une nonne du couvent d'Auxerre, qui fut exorcisée avec bien du mal par des membres du nouveau Saint-Office, dont Lenestour. Pour les médecins en charge du dossier, rien de plus qu'une pauvre hystérique.

Depuis, ses adeptes sont versés dans les arts redoutables de la magie noire appelée goétie, et accumulent les savoirs anciens et les artefacts étranges qui leur confèrent de redoutables pouvoirs.

Des créateurs de monstres, des réanimateurs de morts, des invocateurs de démons : les Théurgistes concentrent toute la chienlit des rituels interdits. Et malheureusement, ça marche ! Le meneur a une grande variété d'options pour les présenter : un cadre gothique s'il veut faire l'étalage de leurs pouvoirs, un cadre plus onirique pour refléter leur influence néfaste sur les cauchemars de leurs victimes, ou une horreur plus psychologique à l'instar du film *Rosemary's baby* s'il veut jouer sur l'ambigüité : leurs ennemis sont-il frappés de folie, ou leur côté démoniaque est-il vraiment avéré ?

Spécialités occultes
La Kabbale, les Arts Divinatoires, les Talismans, le Voyage Astral, la Gnose, l'Alchimie.

L'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée

Membres : William Northborne
Amis : les Théurgistes Ré Optimates, grâce au rapprochement opéré par l'intriguant Northborne
Style : Illuminé (4)
Rôles : Ambigu ; Expert ; Guide
Intrigues : L'affaire Lucille Andrews ; Perversions.

(Niveau de loyauté requis : 2) L'adepte comprend rapidement que la loge parisienne est gangrenée par les occultistes de la société apparentée nommée les Théurgistes, et qui dévoie les meilleurs éléments vers les immondices de la goétie, cette magie noire aussi effrayante qu'attrayante.

(Niveau de loyauté requis : 4) La loge parisienne pâtit des déviances sexuelles de plusieurs de ses éminences qui n'ont pas tardé à transformé certains rituels magiques en orgies décadentes. Ils pervertissent les adeptes féminines pour se vautrer dans le stupre, tels de rutilants cochons. Si la presse s'emparait de l'affaire, nul ne doute que les brigades des mœurs y feraient un nettoyage, et ce serait la fin de l'aventure française de l'Aube Dorée.

Niveaux d'initiation
1er ordre extérieur : Néophyte (initié) – zelator (pratiquant), theoricus, practicus, philosophus, aboutissant au titre de seigneur du portail. Ce premier niveau ne parle que d'occultisme spéculatif.

2nd ordre de la Rose Rouge et de la Croix d'Or, ou Ordre intérieur : ses membres appelés Adeptes (niveau de Maître) commencent à pratiquer l'occultisme opératif. Ils passent du statut d'Adeptus Minor à celui de Major (1ère spécialisation) et d'Exemptus (2nde spécialisation). Le 3e Ordre, dit de l'Étoile Argentée ouvre aux titres enviés de Magister Templi, de Magus et d'Ipsissimus (devient Exalté), places réservées à l'élite de l'Ordre.

Spécialités occultes
La Kabbale, les Arts Divinatoires, les Talismans, le Voyage Astral, la Gnose, l'Alchimie.

Le club Saint-Blaise

Membres secrets : Jacques Mortuis
Amis : le Tourmenteur, avec lequel les membres ont des contacts réguliers, lui sacrifiant des âmes pour profiter de sa capacité à nuire aux ennemis de l'ordre
Ennemis : Janos Plzen ; Toussaint Lenestour ; l'Ordre de St Michel et les Observateurs radicaux
Influence : 3. Le club Saint-Blaise édite sa propre feuille de chou interne : Le Saint-Blaise.
Style : Illuminé (4)
Rôles : Concurrent ; Opposant
Intrigues : les Fantômes d'Alfort ; L'affaire Lucille Andrews ; Momies imports ; Trafics des morts.

Derrière cette vitrine bien innocente qui ne dérange guère que le curé de la paroisse voisine de Saint-Germain, se cache l'une des sociétés secrètes les plus dangereuses de Paris. Chaque soir, après la fermeture de la boutique, un petit groupe d'individus se réunissent autour du vieux libraire pour partager leurs savoirs occultes, participer à des rituels ou à des séances spirites.

Au début, il s'agissait d'un groupe d'études ésotériques créé par l'illustre Papus avec quelques individus désireux de goûter aux charmes sulfureux de cet art étrange. Mais des dissensions internes ont eu raison du leadership du fondateur. À partir du départ de Papus, et selon les dires de ce dernier, le groupe n'a eu pour seul but que l'accumulation de connaissances occultes, l'augmentation du pouvoir de ses membres.

Cependant, l'atmosphère dans le club est loin d'être calme et paisible. Le fait de côtoyer des pouvoirs incommensurables a tendance à exacerber les passions, les ego, les tensions. Le club est loin d'être aussi uni que la plupart des autres sociétés secrètes, et c'est sans doute sa principale faiblesse. Chacun a ses propres ambitions, parfois incompatibles avec celles des autres, et, surtout, chacun sait que lorsqu'ils auront atteint leur objectif, qu'ils seront devenus aussi puissants qu'ils le souhaitent, ils n'auront alors plus besoin des autres.

(Niveau de loyauté requis : 3) Des tensions ont éclaté, il y a deux ans, au moment du départ de JK Huysmans, qui s'est alors tourné vers la foi catholique, reniant ses précédentes amours pour la magie noire. Il a évoqué dans ses livres, à demi-mot, le club Saint-Blaise, terrifiant de noirceur et de puissance. Évidemment, ses membres n'ont guère apprécié cette publicité inattendue, et l'écrivain est devenu la cible d'une sourde rancœur qui pourrait bien se conclure funestement…

(Niveau de loyauté requis : 3) Un autre départ a causé des remous, il y a quelques mois à peine de cela, place Saint-Blaise. Il s'agit de celui de la jeune Lucille Andrew, départ définitif cette fois, puisqu'elle a été retrouvée morte dans la chambre qu'elle occupait chez l'Ogresse. Les occultistes sont rapidement arrivés à la conclusion que sa mort n'avait rien d'accidentel, et qu'elle n'était également pas imputable à la profession, certes peu honorable, qu'elle exerçait, mais au contraire à ses activités annexes, à savoir sa participation au Club. Son esprit, contacté lors d'une séance spirite, les a mis sur la voie d'un groupe d'individus qui, semble-t-il, épient ceux qui pratiquent les arts occultes dans le but de les assassiner. Pour une fois, les divergences internes du Club ont été mises de côté, et il a fait front contre l'ennemi commun, remportant une première victoire, lourde de symboles : un des espions tueurs a été identifié, interrogé, et, enfin, égorgé selon d'anciens rituels païens. Sa dépouille a été placée sur la tombe de la jeune femme assassinée par ses pairs, afin qu'ils soient prévenus que le club Saint-Blaise ne leur laissera aucun repos.

Les adeptes du Club Saint-Blaise se jettent désormais comme des morts de faim sur tous les phénomènes occultes parisiens. Comparés aux Théurgistes qui sont comme des aristocrates anciens dans la place, les membres du Club sont de jeunes voyous qui n'ont aucun tabou, aucune limite, malgré les oripeaux d'une étiquette sociale qu'ils se sont bâtie, sans doute pour éviter de sombrer trop tôt dans la folie.
Jouez la plongée dans cette secte comme une odyssée prenant source dans les eaux calmes, avant de chavirer furieusement sous une lame de fonds de rituels déments propres à faire exploser la psychose de ceux qui s'y adonnent.

Niveaux d'initiation
Ils se calquent sur la vocation première du Club : celle d'être une bibliothèque, bien qu'un tantinet particulière. Les nouveaux arrivants sont les Sans-Langues, qui ne maîtrisent pas le langage de l'occulte et qui n'ont pas de droit de cité.
Les initiés ont pour la première fois le droit de descendre dans les souterrains jouxtant la librairie, et deviennent les Témoins, et de l'envers du décor du Club, et de sa volonté de toute puissance. Cette initiation se conclut dans le sang, les initiés se tranchant les veines et se laissant dépérir jusqu'au seuil de la mort.
Quelques années plus tard, les Témoins peuvent devenir les Scribes du Club, pouvant accéder à certains ouvrages et rituels interdits, et gardiens d'un tome de magie qu'il compulse maladivement pour en arracher les secrets.
Si cet acharnement n'a pas raison de sa santé mentale ou physique, le Témoin aura la possibilité de devenir un Armarius ou gardien de bibliothèque. Pour cela, il doit triompher d'un autre Témoin dans un duel magique. Cette fois, le sang ne doit être versé, c'est par la force de leurs suggestions, de leurs puissances ésotériques que les rivaux se confrontent. Il n'est pas rare que le vaincu se retrouve capitonné à Bicêtre, ou inhumé au Lachaise.

Spécialités occultes
La Kabbale, les Arts Divinatoires, les Talismans, le Voyage Astral, la Gnose, l'Alchimie.

PERSONNAGES

Il était l'homme qui lit dans un journal, dans un livre, une phrase bizarre, sur la religion, sur la science, sur l'histoire, sur l'art, sur n'importe quoi, qui s'emballe aussitôt et se précipite, tête en avant, dans l'étude, se ruant, un jour, sur l'Antiquité, tendant d'y jeter la sonde, se reprenant au latin, piochant comme un enragé, puis laissant tout, dégoûté soudain, sans cause, de ses travaux et de ses recherches, se lançant, un matin, en pleine littérature contemporaine, s'ingérant la substance de copieux livres, ne pensant plus qu'à cet art, n'en dormant plus, jusqu'à ce qu'il le délaissât, un autre matin, d'une volte brusque et rêvât ennuyé, dans l'attente d'un sujet sur lequel il pourrait fondre. Le préhistorique, la théologie, la kabbale l'avaient tour à tour requis et tenu. Il avait fouillé des bibliothèques, épuisé des cartons, s'était congestionné l'intellect à écumer la surface de ces fatras, et tout cela par désœuvrement, par attirance momentanée, sans conclusion cherchée, sans but utile.
À ce jeu, il avait acquis une science énorme et chaotique, plus qu'un à peu près, moins qu'une certitude. Absence d'énergie, curiosité trop aiguë pour qu'elle ne s'écachât pas aussitôt ; manque de suite dans les idées, faiblesse du pal spirituel promptement tordu, ardeur excessive à courir par les voies bifurquées et à se lasser des chemins dès qu'on y entre, dyspepsie de cervelle exigeant des mets variés, se fatiguant vite des nourritures désirées, les digérant presque toutes mais mal, tel était son cas.

JK Huysmans, *En rade*, 1887

Eva Petrovna Blavatsky

Amis : le Salon Halphen pour lequel elle se livre à des prophéties
Rôles : Guide ; Informateur
Intrigues : Fantômes d'Alfort ; Momies imports
Traits : inclinaison paranoïaque, avec des délires de persécution.

(Niveau de loyauté requis : 2) Dernièrement, Eva a eu des visions apocalyptiques : un monde en flammes, déchiré par une guerre plus atroce que tout ce que l'on pourrait jamais imaginer… Elle désire empêcher cela, mais ses croyances la poussent à ne pas intervenir, pour éviter de troubler l'harmonie du monde, et la destinée. De plus, depuis qu'elle a reçu ces visions, elle craint d'être suivie par des hommes en pardessus noir… Se pourrait-il qu'on cherche à la faire disparaître à cause de ce qu'elle a vu ? À moins que ces visions ne soient l'émanation de la vie de sa mère, et qu'Eva soit la victime de la transmigration de l'âme et des pensées de cette dernière, ce qui lui compliquerait singulièrement l'existence…

(Niveau de loyauté requis : 3) Eva endure les déchéances de *Cassandre* et de *Médium*.

Papus

Ennemis : Théurgistes Ré Optimates ; anciens membres du Club Saint-Blaise
Rôles : Expert ; Frère d'armes ; Guide ; Victime
Intrigues : L'affaire Lucille Andrews.

(Niveau de loyauté requis : 2) Au cours de sa longue initiation, Papus a été influencé par de nombreux maîtres, tels Wronski, Éliphas Lévi, Fabre d'Olivet, ou par des rencontres avec des voyants tels le Maître Philippe de Lyon… Mais comme certains de ses glorieux aînés le firent avant lui, il s'est brouillé avec une partie de ses anciens collaborateurs. Depuis, c'est une véritable guerre magique à distance qui s'est déclarée avec Jacques Mortuis. Papus n'est pas conscient encore de l'identité de son tourmenteur.

Octave Petit

Ennemis : le Sang du Prince ; les Théurgistes Ré Optimates
Influence : 3. Son influence est bien plus grande qu'il n'y parait, à la tête de sa faction. Compétence : exalté en occultisme [magie]
Rôles : Ambigu ; Opposant ; Patron ; Protecteur (tout dépend du statut du PJ par rapport au Club Saint-Blaise)
Intrigues : L'affaire Lucille Andrews.

(Niveau de loyauté requis : 2) Dans le plus grand secret, le vieux libraire accueille, chaque vendredi soir, les réunions du club Saint-Blaise, dont il est devenu, avec le départ de Papus, la voix prépondérante.

(Niveau de loyauté requis : 3) Mais il y a encore d'autres choses qu'Octave Petit tient cachées, même aux autres membres du Club : la maladie qui le ronge de jour en jour, la fin qu'il sent proche, l'indicible crainte qu'elle lui inspire, et le moyen qu'il a découvert pour l'éviter.

(Niveau de loyauté requis : 3) Petit possède la déchéance nommée *Invisibilité*, qu'il déclenche pour l'instant à volonté.

(Niveau de loyauté requis : 4) Le salut lui est venu de ses chers livres, et plus particulièrement des ouvrages d'un alchimiste méconnu du Moyen Âge, Jérôme de Silène, qu'il a découvert lors d'une recherche pour un client. Il y a trouvé ce qui semble être la recette d'une substance appelée « sang d'éternité », censée rendre immortel celui qui se l'inoculerait. Mais ses recherches pour recréer ce produit miraculeux prennent du temps, et il n'en n'a plus beaucoup. Il a donc décidé de recourir à des moyens plus expéditifs : il a découvert, en étudiant l'histoire récente, l'existence et le secret d'une société appelée Sang du Prince, et il pense que celle-ci pourrait être liée à l'élixir de Jérôme de Silène. Il y a quelques semaines, il a tué une jeune femme, qu'il soupçonnait d'appartenir à l'organisation royaliste, et a utilisé son sang pour créer un filtre… Mais le résultat n'a pas été à la hauteur de ses espérances. Il songe à recommencer.

Si la duplicité de l'occultisme avait un visage, ce serait celui de Petit. Extrêmement urbain au premier abord, son attitude posée cache en vérité un manipulateur hors pair, et plus d'un adepte du Club a été chamboulé par le vrai visage du maître quand il se livre aux rites peu recommandables de l'ordre. C'est alors un être possédé par sa soif de pouvoir, dénué de morale et de limites, qui se livre à la vue d'un public médusé.

Louis de Montfort

Faction : Ordre de St Michel
Influence : 2. Voir la faction correspondante pour voir l'étendue de son pouvoir
Style : Fouineur ; Mentaliste
Rôles : Expert ; Fournisseur ; Informateur
Intrigues : Momies imports.

(Niveau de loyauté requis : 2) Il fait partie de l'ordre de St Michel.

(Niveau de loyauté requis : 3) Louis subit la déchéance *Souvenirs des temps passés*.

(Niveau de loyauté requis : 3) Montfort est loin de paraître jeune, et pourtant il est encore beaucoup plus âgé qu'il en a l'air. En effet, sous cette fausse identité ne se cache nul autre qu'un puissant initié franc-maçon, ce qui lui a permis d'infiltrer l'ordre de Saint-Michel, l'antiquaire en étant l'archiviste et le gardien des armes. Et son existence millénaire confère une certaine légitimité à ses expertises, puisqu'il est né et survit depuis sept siècles. De quoi attiser la curiosité d'un Octave Petit en quête d'immortalité !

Les siècles ont passé et de Montfort est le personnage inévitable pour qui souhaite résoudre l'affaire des trafics d'antiquités égyptiennes. D'ailleurs, c'est en participant à ce commerce qu'il capte la mumia nécessaire pour prolonger son existence. Le meneur astucieux saura quel genre d'horreur utiliser quand il confrontera cet être aux PJ en quête de renseignements. Comment ces derniers appréhenderont-ils le fait que leur interlocuteur semble avoir vécu tous les événements qu'il relate ?

Joseph Nicolas Droxler

Faction : Club St-Blaise
Rôles : Concurrent ; Frère d'armes ; Opposant
Intrigues : L'affaire Lucille Andrews ; Momies imports.

(Niveau de loyauté requis : 2) En bon illusionniste, Droxler dissimule sa vraie nature. Sous ses atours de magicien de cabaret se cache en réalité un véritable occultiste, formé auprès de Papus et du Club Saint-Blaise. Son attitude détachée masque l'ambition qui le consume : devenir, devant Papus ou le Maître Philippe de Lyon, le premier des occultistes de France.

(Niveau de loyauté requis : 3) Cependant, il est tourmenté par un évènement survenu à ses débuts sur la scène du Moulin-Rouge. Lors d'un numéro de disparition, Blanche, son assistante, n'est pas réapparue. Il est

matériellement impossible qu'elle se soit enfuie ou ait été enlevée pendant le tour, ce qui ne laisse qu'une explication : elle a effectivement disparu. Le problème, c'est que son visage revient le hanter dans ses cauchemars, dans la rue, lors de fugaces apparitions… Ses visites se font de plus en plus fréquentes, et Droxler, très inquiet, ne sait pas quel sens donner à cela… (Vous pouvez traiter ces visions par la déchéance *Hanté*).

(Niveau de loyauté requis : 4) Droxler a écopé de la déchéance *Pendule suspendu*.

Droxler est un personnage extraordinaire si vous souhaitez jouer sur l'ambiguïté du personnage du magicien : habile artisan, charlatan ou réel mage doté de pouvoirs ?

Berthe de Courrière

Faction : anciennement les Théurgistes Ré Optimates
Amis : le Club Saint-Blaise, qu'elle souhaiterait rejoindre ; Jacques Mortuis
Ennemis : le Club Saint-Blaise
Rôles : Victime
Intrigues : Perversions ; Trafics des morts.

(Niveau de loyauté requis : 3) Berthe est affublée des déchéances *Goule*, *Amnésie* et *Malédiction*.

(Niveau de loyauté requis : 4) Si elle s'intéresse à l'occultisme, comme nombre de ses amis, ce n'est pas uniquement parce que c'est dans l'air du temps. Elle a connu une expérience des plus étranges, en Belgique, il y a dix ans. Cette épreuve revient régulièrement la hanter dans ses cauchemars. À l'époque, elle comptait parmi ses relations des satanistes aussi retors que l'abbé Boullan ou le chanoine Van Aecke. Après plusieurs mois de disparition, elle a été retrouvée, hébétée et presque nue, à proximité de la maison de Jacques Mortuis, non loin de la librairie ésotérique de la place Saint-Blaise. Le problème, c'est qu'elle n'a aucun souvenir de ce qui s'est passé. Depuis, elle cherche à se rappeler cette période de trois mois. Mais malgré l'aide de l'abbé, qui semble ne pas en savoir plus qu'elle, c'est un échec. Mieux vaut qu'elle garde son secret enfoui dans les limbes de sa mémoire : violée à maintes reprises, elle est enceinte depuis une décennie d'une entité démoniaque…

Malgré son âge avancé pour une demi-mondaine, Berthe a encore de jolis atours. Pauvre victime, elle pourrait séduire un PJ ou un de ses proches pour l'asservir et s'en repaître en tant que goule. Une magnifique veuve noire, ou une mante religieuse, au choix…

William Northborne

Ce récit a été recueilli et imprimé pour servir à tous les hommes orgueilleux, téméraires et impies, d'exemple terrifiant, de modèle affreux et de franche mise en garde.
Préface de la première édition des Grands Initiés

Accès : Clinique vétérinaire Fragonard ; Morgue ; Souterrains
Faction : Aube dorée (même s'il ne fréquente plus énormément cet ordre) ; Théurgistes Ré Optimates (dont il a pris le contrôle)
Amis : Nicolas Antoine Marcilly ; Jacques Mortuis ; le Noir Animal (il en est le créateur)
Ennemis : Toussaint Lenestour
Influence : 3. Il est exalté en occultisme, et pas seulement maître
Traits : sataniste
Rôles : Expert ; Opposant
Intrigues : L'affaire Lucille Andrews ; Nettoyage dans la pègre ; Prolifération de monstres.

Northborne a profité de l'affaiblissement du pouvoir religieux et la disparition de ses organes de répression. Il est le pur produit de cette boue de l'occultisme que dénoncent les bien-pensants, souvent hypocrites puisqu'ils sont les premiers à fréquenter les gens de sa trempe. Son but fait froid dans le dos. Il tente de contraindre les forces et les entités surnaturelles à entrer dans son alliance, scellant des pactes qui les font entrer dans le monde matérialiste de la Révolution Industrielle. Grâce à cette œuvre, les ectoplasmes peuvent errer dans le sillage des fumées noires des locomotives. Pourquoi tant d'efforts ? Une parcelle de l'univers ne lui suffit pas, il souhaite l'embrasser dans son entier. La recrudescence de l'intérêt pour l'occultisme est une bénédiction : elle est source de protection et d'enrichissement. William a grandi dans le giron et la pesante tutelle des Théurgistes Ré Optimates, occultistes sataniques qui ne visent pas moins que la destruction du monde. Reste à savoir combien de temps encore il poursuivra son œuvre sans succomber aux entités qu'il a déjà libérées...

(Niveau de loyauté requis : 3) La conversion de

Marcilly à ses recherches est une aubaine : sous sa protection et grâce aux manuscrits qu'il lui procure, Northborne travaille dans la plus grande des sérénités. Plus besoin de trafiquants de cadavres pour se procurer de la matière première : les « désignés volontaires » (victimes de l'Hydre ou du trafic des morts) affluent vers son laboratoire.

(Niveau de loyauté requis : 3) Son titre de gloire reste l'envoûtement du Voleur de Visages (devenu Vérole) par de multiples entités : son vieil ennemi Lenestour mettrait des années avant de pouvoir conjurer cette multitude d'âmes réunies dans un seul corps.

(Niveau de loyauté requis : 3) Ses travaux actuels portent sur l'Heka, magie employée par les anciens égyptiens, pour une commande de son bienfaiteur Marcilly dont la soif d'immortalité et de gloire ne connaît plus de limites. Après tout, tant qu'il paye !

(Niveau de loyauté requis : 3) Néanmoins, être à l'abri des enquêteurs ne suffit point. Les forces que le mage libère ne passent pas inaperçues et les journaux abondent de récits de médiums, ou de simples quidams souffrant de visions cauchemardesques. Il faudra qu'il se méfie de l'œil omniscient du Vatican, avant qu'il ne retrouve sa trace et qu'il lâche la meute du Saint-Office à ses trousses.

(Niveau de loyauté requis : 4) Northborne maîtrise les déchéances *Combustion spontanée*, *Invisibilité*, *Marque de Caïn* et *Plasticator*.

Northborne est le touche-à-tout devenu le bras droit de Marcilly dans le domaine de l'occulte. Son amour pour les arts interdits n'a d'égale que celui d'Octave Petit pour les mêmes déviances. Le meneur ne devrait révéler sa puissance que lors de l'aboutissement d'une quête des PJ dans le petit monde de l'occultisme parisien.

Lucille Andrews

Faction : Aube dorée ; Observateurs ; Théurgistes Ré Optimates
Amis : William Northborne
Influence : 1. Compétence : initiée en occultisme
Style : Fouineur ; Mentaliste
Rôles : Informateur; Victime
Intrigues : L'affaire Lucille Andrews.

(Niveau de loyauté requis : 2) Lucille portait les traces des déchéances *Malédiction* et *Cassandre*.

(Niveau de loyauté requis : 3) La jeune et prometteuse initiée a été tuée par Octave Petit. Elle est devenue un spectre (voir le profil correspondant).

Lucille a semble-t-il gouté à toute la nébuleuse des sociétés secrètes de Paris. Mal lui en prit : certains cocktails sont détonants, et le Club Saint-Blaise n'a pas tardé à soupçonner celle qui frappa à sa porte de duplicité. Pour de plus amples détails, consultez le dossier de son intrigue.

Le Spectre (la nouvelle Andrews)

Accès : quelque part dans Montmartre, non loin du lieu de son calvaire par Octave Petit
Amis et ennemis : ces notions brouillonnes ne peuvent s'éclaircir que si quelqu'un parvient à reconstituer le fil de son histoire personnelle
Influence : 1. Compétence : maître en occultisme [magnétisme] et en traque [chasse, survie et pistage] et exalté en larcin [camouflage]
Traits : apolitique agnostique ; passion : soi et la vengeance ; tabou : qu'on lui révèle les mauvais aspects de son histoire (connivence avec l'occultisme) ; tempérament : flegmatique
Rôles : Monstre
Intrigues : L'affaire Lucille Andrews.

Le temps passe, et l'ancrage du fantôme de Lucille dans la réalité vacille. Non pas qu'elle retourne au néant, mais sa mémoire se dissout et sa vengeance personnelle s'étend progressivement à toutes les histoires similaires à la sienne. Justicière aveugle, elle évacue son désespoir sur les vivants qui croisent son chemin en les harcelant de sa sourde présence. Qu'importe si la folie les guette : la victime est devenue bourreau... Si un occultiste de talent aux compétences de spirite ou de nécromant croisait sa route, il pourrait lui faire retrouver la mémoire et l'aider à résoudre l'intrigue « L'affaire Lucille Andrews ».

(Niveau de loyauté requis : 2) La pensée du Spectre est brouillonne et a du mal à se focaliser sur ses souvenirs qui s'envolent. Communiquer avec lui, gagner sa confiance permet de ranimer des pans entiers de sa mémoire et de lui faire retrouver son identité : celle de Lucille Andrews.

(Niveau de loyauté requis : 2) Le Spectre possède les déchéances *Décrépitude*, *Hanté* (dans le rôle du fantôme) et *Invulnérabilité*.
Le spectre est un élément fondamental du genre gothique. C'est le passé qui refuse de disparaître, l'ancienne injustice qui ne peut se consumer dans les feux de l'histoire des hommes. C'est aussi la quête de l'identité qui permettra à la vérité d'éclater, si les PJ surmontent leurs angoisses pour comprendre l'entité.

Jacques Lopez

Accès : Montmartre ; Morgue ; Souterrains
Faction : Théurgistes Ré Optimates
Amis : Marcilly ; Michel Royer ; Jean Dupuy ; Marianne Halphen
Ennemis : les Sicaires juifs (pour ses discours antisémites) ; la Sûreté Générale (qui tente de le coincer comme charlatan).
Influence : Compétence : Lopez n'est que novice en occultisme, et en aucun cas maître
Rôles : Ombre
Intrigues : L'affaire Lucille Andrews ; Prolifération de monstres ; Trafics des morts.

Personne n'a décelé le scepticisme de Jacques envers les thèses qu'il défend. Lentement, son intime conviction s'est effacée face à son véritable but : la manipulation des foules et l'adulation qu'elles lui portent. Son magnétisme n'est plus un outil mais un but en soi et il n'existe que dans les yeux de son public, ce qui l'incite à la surenchère.

Conséquence de ce changement de point de vue : il a recentré ses discours sur la sphère politique, influençant les ténors des partis républicains. Ses chevaux de bataille : l'antisémitisme, la corruption générale, la lente décrépitude du monde, la déchéance des mœurs par les fléaux tels que l'alcoolisme.

(Niveau de loyauté requis : 2) Lopez a pour client Dupuy, bien que le magnat de presse se défend de le fréquenter. Sa mission : permettre à son patient de se débarrasser de ses cauchemars relatifs à Octobre.

(Niveau de loyauté requis : 2) Lopez bénéficie de la déchéance *Arrivisme* et du *Messianisme*.

(Niveau de loyauté requis : 3) Parmi son carnet de clientèle, Lopez possède la richissime Marianne Halphen, et compte sur elle pour en apprendre beaucoup sur l'étrange salon politique qu'elle a en patronage.

(Niveau de loyauté requis : 4) Son secret le mieux gardé : il est le chef de la faction des Théurgistes, même si Northborne a tendance à contester ce leadership. Pourtant, il n'a aucun pouvoir occulte avéré, ce qui est bien paradoxal pour quelqu'un à la verve et à la confiance si sûres.

Les plus prolixes des occultistes ne sont pas les meilleurs maîtres : la doctrine ne brille pas sous les feux de la parole. Et Jacques Lopez, beau parleur mais piètre ésotériste, n'échappe pas à cette règle. Il s'avère étrange que celui qui entretient la flamme dévoratrice des Théurgistes soit un occultiste de seconde zone. Nul ne doute que sa vie serait abrégée si ses confrères s'en apercevaient. Lopez est un arbre qui cache la menaçante forêt : mettre en évidence son imposture rassurerait beaucoup vos PJ, avant qu'ils ne tombent dans le piège des autres occultistes, aux pouvoirs bien réels.

Hatschepsout-Ménétré

Accès : la Grange Batelière, le canal Saint-Martin, le salon d'un riche collectionneur…
Amis : le Club Saint-Blaise
Ennemis : Toussaint Lenestour
Influence : 0, elle ne communique pas, n'a pas de suivant et n'influence personne
Traits : monarchiste (Égypte ancienne) ; passions pour l'absolu et la vengeance ; sous forme de *Ka* : potentiels (4,5,6), maîtresse en occultisme [magnétisme] et en larcin [camouflage] et en société [séduction] et exaltée en sciences de l'homme [histoire] ; sous forme de *Sahu* ou momie tangible : potentiels (7,3,1) maîtresse en combat et en occultisme [magnétisme]
Rôles : Monstre ; Victime
Intrigues : Momies imports ; Trafics des morts.

Hatschepsout-Ménétré, reine d'Égypte, épouse du glorieux Thoutmosis III, souveraine incontestée de son peuple cinquante-quatre années durant. Telle est l'histoire de cette glorieuse dépouille, et ces ignares qui la transportent dans ce frêle esquif ne la connaissent point. Ces barbares modernes, ces pilleurs de tombes occidentaux ont une conception bien tendancieuse du respect : les voilà qui débarquent une reine coincée dans son sarcophage, hors des eaux flétries des docks du Havre.
L'esprit de la momie regrette tant son mastaba d'Égypte, ce havre de paix dévolu aux défunts destinées à ne faire qu'un avec l'univers... Son enveloppe charnelle est ici en péril, et sa seule chance de salut est de lancer un appel désespéré à son âme coincée entre ce monde et l'au-delà. Elle ne craint qu'une chose : être instrumentalisée par un sorcier qui aurait découvert son identité et qui serait, à ce titre, susceptible de l'animer ou de dérober l'essence de son immortalité. Si seulement son esprit avait la possibilité de faire bouger ce corps inerte, seul instrument capable de châtier ces imprudents ! Ils verraient alors ce dont est capable un spectre vengeur lorsqu'on a bafoué son honneur...

Mais revenons un peu en arrière. La découverte de ces restes est à porter au crédit d'un groupe d'archéologues français. La raison économique a primé sur l'intérêt scientifique qu'on lui portait : initialement envoyée à Paris pour être exhibée à l'Académie des Sciences, elle sera en fait vendue à un collectionneur.
Son destin consistera à pourrir dans un salon ou dans une bibliothèque, où elle poursuivra tant bien que mal ses pérégrinations dans l'au-delà. À moins que… des sorciers ne contredisent ce destin tout tracé pour s'emparer de son essence vitale !

(Niveau de loyauté requis : 2) la momie possède les déchéances *Invisibilité*, *Médium* (en tant qu'entité appelée), *Pandore*, *Alias* (sous forme d'esprit *Ka*) ; *Force bestiale*, *Invulnérabilité* (sous forme de corps de gloire *Sahu*).

(Niveau de loyauté requis : 3) la momie sera capturée par les Théurgistes Ré Optimates pour en extraire la mumia royale, la plus pure de toutes, mais si cette information est dévoilée (par voie de presse ou par rumeurs), cette mumia sera l'objet d'une prédation sans précédent par tous ceux qui briguent l'immortalité et savent comment l'obtenir (Octave Petit, Louis de Montfort…).

La royale momie est l'incarnation d'un occultisme antique plus pur et plus puissant que celui qu'on sert aux desserts des dîners mondains du XIX^{e} siècle, fourmillant d'adeptes de seconde zone. La confrontation entre cette entité et nos ésotéristes risque d'être fatale aux seconds, incapables de juguler les forces qu'ils auraient déchaînées. Jouez sur l'ambiguïté de forme de la momie, entre être éthéré et tas de bandelettes indestructibles, pour jongler entre les différents genres d'horreur (plus onirique au départ, puis gothique, voir survivaliste si le PJ devenait l'objet de l'ire de son altesse égyptienne).

Janos Plzen

Accès : le Tourmenteur apparaît comme et quand il le souhaite. Le fait de résider chez sa proie peut aider à le confondre, mais pas à le capturer. Quelques rituels occultistes pourraient éventuellement le contraindre à se manifester.
Amis : Martin Stranozy et Daniel Schreber (qu'il domine complètement)
Ennemis : le Club Saint-Blaise ; Lombroso ; les Théurgistes Ré Optimates
Influence : 2. Compétence : exalté en occultisme [psychurgie]
Style : Fouineur ; Mentaliste
Traits : agnostique ; ancien membre d'une société sataniste ; passions pour la ruine et la soif de sang ; potentiels (6,4,2) ; tempérament : nerveux
Rôles : Monstre
Intrigues : Meurtre de la rue Chaptal ; Suicides impromptus ; Trafics des morts.

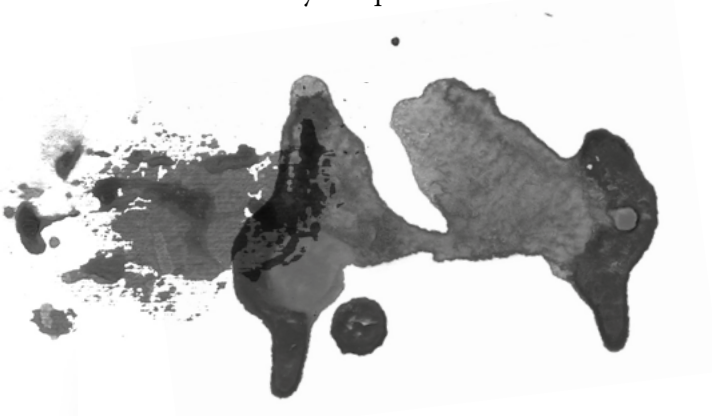
Voici comment le père Dom Calmet décrivait cette espèce dans sa dissertation sur les apparitions d'esprits, de vampires ou de revenants en Hongrie et en Moravie (1749) :
« *On dit que le vampire a une espèce de faim qui lui fait manger le linge qu'il trouve autour de lui. On le surnomme Manducator, ou Nachzehrer : celui qui provoque des décès en dévorant quelque chose.* »
Janos est un mort de cette nature. Jeune latiniste fringant habitué à la vie nocturne de Prague, il est un jour retourné dans son petit village de Bohème. La Bohème... Un nom prédestiné qui reflète bien son mode de vie : il a souvent entraîné ses amis d'enfance dans des virées sans fin parmi les auberges des environs. Il leur a fait part de ses convictions spirites, en suscitant ainsi la curiosité fascinée de ces paysans superstitieux à la catéchèse des plus sommaires. Puis la maladie survint, et avec elle son décès. Ainsi que le soulagement de l'église locale. Si les complaintes de ses parents s'étaient faites moins vivaces, on l'aurait inhumé à un carrefour comme mécréant, sans cérémonie, sans sépulture. Janos est resté intestat, et les biens qu'il avait amassés ont été redistribués à la collectivité.
Cependant, les affres de la malemort arrivèrent. Les officiants, pressés de terminer son inhumation, ont bâclé le rituel. Un chat noir a probablement sauté au-dessus du cercueil... Ou peut-être bien que, dès le départ, son baptême n'avait pas été accompli correctement. Quoi qu'il en soit, la maladie lui a donné les stigmates de la mort et on l'a enterré vivant. Qu'importe. Janos Plzen est resté conscient. La mort est pour lui un sommeil sans songe au fond d'une prison obscure. Son corps résiste à la corruption depuis trois ans déjà. Il est resté souple, rubicond, gorgé de sang - incorruptum, flexibile, rubicundum. Il mastique le linceul qui lui entrave la gorge. C'est le seul moyen pour lui éviter de manger le reste de son bras gauche - vorare partes sui corporis. En contrepartie, des gens, des animaux ont commencé à mourir dans son village natal. Ses cauchemars furent de sinistres présages pour son ancien entourage.

(Niveau de loyauté requis : 2) Janos possède la déchéance *Force Bestiale* et *Soif de sang*.

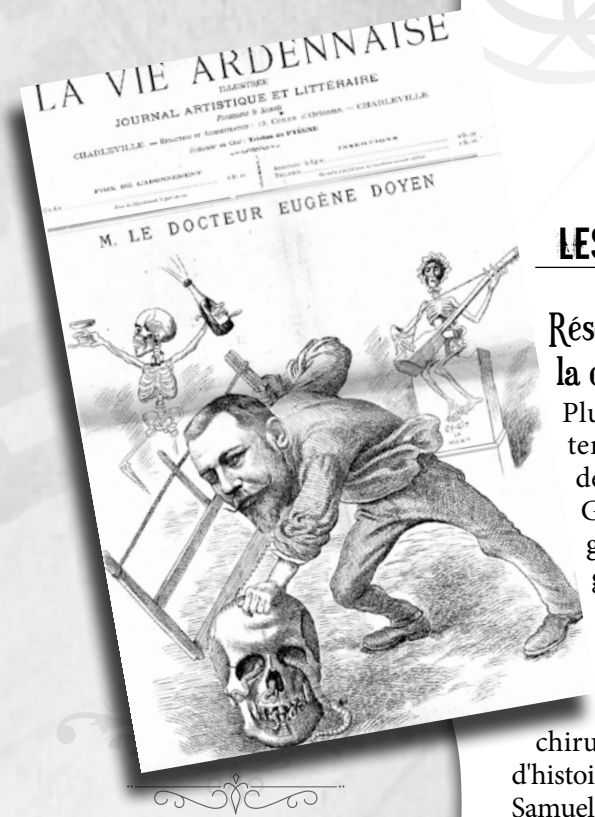
(Niveau de loyauté requis : 2) sa vengeance aveugle - mais est-il resté suffisamment humain pour en éprouver du remords ? - et son emprise s'étendent au-delà des frontières de son terroir. Son esprit a contaminé celui de son ami le plus proche, Martin Stranozy, maintenant émigré à Paris. Janos l'a contraint à détruire sa famille, à payer sa dette de sang, et à le sortir de terre pour l'inhumer dans un recoin du Père Lachaise. Janos absorbe ses fluides et ses angoisses pour s'en nourrir, bien qu'il demeure prisonnier d'une terre consacrée. Le pauvre hère, devenu un redoutable Tueur Possédé, a tenté de joindre un exorciste, Toussaint Lenestour, qui n'est guère parvenu à outrepasser le pouvoir du Mâcheur. Pour l'instant. À moins qu'il ne remonte un jour sa piste.

(Niveau de loyauté requis : 3) Ce vampire est également doté des déchéances *Goule*, *Ruche* et *Décrépitude*.

(Niveau de loyauté requis : 3) Il peut se nourrir sans sortir de sa tombe. En établissant un contact par voie occulte, il peut traquer sa proie : s'il réussit un test d'occultisme face à elle, il la possède et elle agit conformément à ses volontés pour un acte.
Plzen incarne le possible devenir de ces touche-à-tout qui, comme des enfants craquant une allumette dans une grange, déchaîne l'autodafé de leurs rêves ingénus et perdent une vie d'innocence. Jouet des forces qu'il étudiait comme occultiste amateur, il est devenu l'un de ces monstres de légende ayant abandonné toute forme ou conscience d'humanité. La quête et la destruction de Plzen est l'aboutissement d'un scénario retrouvant la veine de l'horreur gothique, scénario qui peut débuter dans le registre de l'horreur psychologique où l'on tente d'analyser le comportement de ses victimes : réels possédés ou simulateurs hystériques ?



Les dérives de la médecine


LA VIE ARDENNAISE

JOURNAL ARTISTIQUE ET LITTÉRAIRE

M. LE DOCTEUR EUGÈNE DOYEN

On les soigne, pourtant, on les élève en cage, on les préserve de la mort ? Pourquoi faire grand Dieu ! Est-il vraiment humain de laisser respirer ces monstres, ces êtres de ténèbres, ces larves de cauchemar ? Ne pensez-vous pas, au contraire, qu'il serait plus pieux de les tuer, d'anéantir cette laideur et cette inconscience, que la souffrance même n'ennoblit pas ? Pour tous ces incurables, j'entrevois la suppression légale, autorisée, la mort libératrice, sans aucune souffrance, presque consolatrice, une mort douce, à peine triste, anéantissant l'inutile laideur, rétrécissant l'insupportable champ de l'horreur vaine, du mal pour rien.

Maurice de Fleury,
***L'âme du criminel,* 1898**

LES DESSOUS DES DOSSIERS

Résolution de l'intrigue : la dégénérescence

Plusieurs sociétés peuvent prétendre à ce titre de "chasseurs de monstres", comme la société Gobineau. Les membres de ces groupes travaillent pour les grands cabinets de curiosité, les cirques ou les musées d'anatomie pathologique. De grandes collections leurs doivent une fière chandelle : le collège des chirurgiens de Londres, le muséum d'histoire naturelle de Paris, la collection Samuel Norton de Philadelphie, riche de près de 600 crânes.

Qui sont ces membres ? Des notables y côtoient des médecins (qui pratiquent les autopsies et alimentent les théories raciales au moyen de savantes conférences), des militaires, tout ce que Paris et Berlin racistes peuvent compter de noble, de riche et de puissant.

Ils sont responsables de vols de cadavres célèbres comme celui de René Descartes livré à l'académie des sciences. La société d'autopsie de Paris est un grand mécène de ces chasseurs si particuliers. Chacun y trouve son intérêt : l'adrénaline procurée par la chasse pour certains, l'absence de toute éthique pour les plus radicaux des médecins, la reconnaissance pour les politiciens qui font du nationalisme, du populisme ou du colonialisme leurs chevaux de bataille. Et tout cela, sous couvert d'un scientisme de façade car...

Agissements officieux

Le groupe ne se limite pas à la recherche de restes monstrueux.

Deux courants ne tardent pas à s'y opposer : les simples curieux qui souhaitent faire l'inventaire des erreurs de la nature, et ceux qui instrumentalisent ce répertoire à des fins politiques et eugénistes: montrer la recrudescence de ces cas, la dégénérescence de l'espèce humaine. Ces derniers ont été formés par le docteur Mazier, qui y intervient de façon anonyme. Sa thèse, restée célèbre car interdite dès sa soutenance, mais qui croupit dans un rayon de la bibliothèque de la faculté de médecine, portait le nom *De la dégénérescence de l'espèce humaine, ses causes principales*. Il y dénonçait la médecine coupable de permettre aux tarés de se reproduire, proposant alors de castrer les dégénérés inutiles et incapables, ou les supprimer d'un seul coup. Cette immense hécatombe couronnera dignement l'œuvre de la civilisation. Une frange radicale s'est donné pour mission de traquer tous les êtres anormaux qui représenteraient une menace pour l'ordre public.

En effet, ils sont convaincus que la dégénérescence est un fait, qu'elle n'attend pas les générations pour se former mais qu'elle peut ravager un individu en quelques années, et une société entière en quelques décennies. D'où l'urgence et la radicalité de leurs moyens.

Certains sont employés dans les prisons et surveillent les criminels endurcis qu'on destine à la transportation, aux bagnes de Cayenne ou de la Nouvelle Calédonie. Ainsi, ils sauront les détruire là-bas ou les intercepter en cas de retour dans la métropole.

Néanmoins, les avis de cette assemblée divergent ; par exemple, alors que certains approuvent la mise à l'écart des futurs monstres, d'autres sont plus réticents car cela place les criminels dans un milieu conforme à leur sauvagerie et à leur animalité et les encourage à sombrer dans la déchéance.

La diversité des fins et des moyens épouse la diversité des membres : on va du plus mesuré au plus extrémiste. Ces derniers sont de formidables adversaires pour vos enquêteurs, au vu des appuis qu'ils possèdent dans les sphères politiques, policières et judiciaires.

ÉVÉNEMENTS

Ces événements peuvent inspirer vos chroniques de presse, frapper l'imaginaire de vos PJ médecins. Usez-en pour souligner la bizarrerie de la science et déclencher des prémisses à des aventures médicales terrifiantes.

8 février 1900 : l'influenza, cette grippe endémique, fait des ravages. On recommande le traitement par le sulfate de quinine, les sirops, les purgatifs. Pour ne rien arranger, une épidémie de typhoïde se déclare chez les internes du lycée de Saint-Louis, ce qui décime leurs rangs.

19 mai 1900 : inauguration des nouveaux bâtiments de l'Institut Pasteur construits grâce aux donations de la baronne de Hirsch. Le directeur Duclaux offre un lunch à tous les ouvriers sur le parvie de l'Institut nouvelle de chimie biologique.

28 juin 1900 : Marcellin Berthelot est acclamé à l'Académie française, comme le meilleur savant de France depuis Pasteur.

24 août 1900 : en raison de la canicule, l'académie de médecine s'insurge contre les coupures d'eau. Les vétérinaires ne sont pas en reste : 1 200 chevaux meurent de la canicule. L'eau manquante aggrave les conditions sanitaires en raison des reflux des égouts.

4 décembre 1900 : un homme coupé en deux a été retrouvé partie 205, faubourg Saint-Denis, partie rue des Platrières. Bertillon tente une reconstitution, exposée à la Morgue avec succès. On murmure qu'au vu du modus operandi, il s'agirait probablement d'un crime rituel.

10 février 1902 : le cirque Barnum expose ses monstruosités, parmi lesquelles un homme à barbe de 3.65 m, un homme-chien, un mangeur d'aiguilles, un buveur de pétrole. Deux siamoises, Radica et Doodica, doivent être séparées car la seconde souffre d'une

Résolution de l'intrigue : Dieu est parmi nous

Bien que son administration relève du service public, L'Hôtel Dieu 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 également le monde hospitalier : doit-on laisser aux 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 Bicêtre ont laissé place ici à des miracles inexplicables. 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 Hôtel, Des cas de guérisons avérées mais pas forcément divines (voire la déchéance nommée miracle) ? L'affaire fait néanmoins la Une des journaux.

Résolution de l'intrigue : rivalités et cabbales politiques

Imaginez une « biocratie » qui se met en place avec des sommités qui se réunissent dans l'aréopage de la faculté de médecine. Ce groupe tout-puissant organise des conférences privées insistant sur toutes les préoccupations relatives à la déchéance, à l'affadissement de la race, à l'acclimatation des étrangers de France. Pour un modèle, voyez l'intrigue de la *Symphonie des Corps*, scénario du *Livret de Découverte*. Voyez aussi la description plus loin de l'Académie de Médecine et vous aurez un set parfait pour de l'horreur objective.

Résolution de l'intrigue : les risques épidémiques

La probabilité d'une guerre contre l'Allemagne relance l'intérêt de tels programmes permettant à la fois de prévenir des maladies animales (les chevaux) ou humaines (ou les gaz de combat), mais aussi les armes bactériologiques capables de décimer les rangs adverses.
Des épidémies étranges pourraient se déclarer dans Paris ; vous pourriez conjurer la silhouette inquiétante de Nicolas Morbus pour faire un suspect idéal. Mais au-delà des apparences, ce serait les hautes autorités qui auraient déclenché ces recherches alors incontrôlées. Un digne scénario d'horreur objective où l'on voit que l'État joue lui-même aux apprentis sorciers !

Résolution de l'intrigue : les programmes prométhéens

Dans la lignée des intrigues précédentes, les programmes prométhéens pourraient concerner des cobayes volontaires ou non qui seraient emprisonnés dans des centres médicaux fermés. Sous couvert de gérer une quarantaine, les PJ y retrouveraient des individus disparus réclamés par leurs familles.
Dès lors, il serait intéressant de développer la philosophie de *Crimes*, qui sous entend que toute tentative d'hubris (tenter de faire ce qui outrepasse la condition humaine) soit punie par une franche malédiction. Par exemple, ces cobayes pourraient écoper chacun de déchéances multiples qui en feraient des créatures vraiment monstrueuses malgré elles. L'histoire de *V pour Vendetta* pourrait vous inspirer en cela.

tuberculose qui entraînera probablement la mort de la première. Le Dr Doyen les sépare en 20 minutes et filme l'intervention. Doodica meurt le 16 et sa sœur 18 mois plus tard.
19 février 1902 : le vaccin antivariolique devient obligatoire.
17 juin 1902 : pour répondre à la question de savoir si la tuberculose bovine est transmissible à l'homme, Paul Garnaut tente d'expérimenter le dispositif suivant : il fait appliquer sur un cobaye humain une membrane bovine contaminée. Il ne relève que des infections cutanées qui disparaîtront facilement.
25 novembre 1902 : l'Académie de Médecine est inaugurée en grande pompe au 16, rue Bonaparte. De vastes locaux remplacent agréablement les anciens, chapelle de l'hôpital de la Charité rue des Saints-Pères. Une bibliothèque, une vraie salle de séances, des salles de vaccination, un laboratoire… Tout y est !
1er avril 1903 : le Dr Roux de l'Institut Pasteur gagne le prestigieux prix de Daniel Osiris, pour sa découverte de la toxine diphtérique à la base de la réalisation de son vaccin. Le lauréat en reverse la somme à l'Institut.
28 juillet 1903 : Metchnikoff présente un chimpanzé « avarié » auquel il a inoculé la syphilis, lors d'une représentation à l'Académie. Il y rencontre alors un vif succès. Les maladies vénériennes sont un sujet d'études toujours porteur.
Décembre 1903 : le radium est sur toutes les lèvres. Pierre Curie assure les premiers cours de la nouvelle chaire de physique générale. On s'étonne des propriétés de ces « métaux qui vivent », à des fins de médecine ou d'occultisme. Le journal *Le Matin* expose un gramme de bromure de radium dans son hall.
18 février 1904 : Pierre Curie fait l'inventaire de ses trouvailles à la Sorbonne, devant une assistance stupéfaite et conquise.
22 février 1904 : le Dr Doyen fait une communication à l'Académie des sciences, car il pense avoir trouvé le microbe responsable du cancer. Il pense avoir trouvé une vaccination efficace sur les animaux, avec 21 guérisons sur 126 sujets malades.
12 mai 1904 : Henri Becquerel parle du radium au Muséum, devant notamment le président Loubet et le ministre de l'instruction publique.
12 juillet 1904 : l'hôpital temporaire d'Aubervilliers est détruit ; il avait été construit pour endiguer l'épidémie de choléra de 1884. L'incendie est déclenché ; on édifiera un nouvel édifice pour l'Assistance Publique sur le même lieu.
1er octobre 1904 : un riche américain nommé Crocker intente un procès au Dr Doyen pour avoir escroqué sa femme de 100 000 francs, pour un traitement anticancéreux inefficace. Ses confrères sont horrifiés par

cette pratique : tout au plus, cela vaudrait de 2 à 5 mille francs, et qu'on ne paye jamais d'avance. Bon nombre sont peu convaincus de l'efficacité du sérum.
18 octobre 1904 : Metchnikoff est commis par les députés pour tester l'efficacité du sérum du Dr Doyen, afin de statuer si ce n'est pas un vulgaire charlatan.
12 juillet 1905 : l'enquête de la Société de Chirurgie conclut à l'inefficacité du sérum de Doyen. La Société anatomique avait aussi déclaré curieuses les lésions produites par le soi-disant microbe découvert par le même praticien.
2 octobre 1905 : congrès mondial sur la tuberculose au Grand Palais, avec un rassemblement inédit de 3 000 spécialistes de tous les pays. Le gouvernement a accordé une large subvention à cet événement.
2 février 1907 : fin du procès Crocker/ Doyen où l'américain sera débouté de sa demande de remboursement, mais où Doyen peinera à convaincre de sa compétence, devant un parterre de riches dames qui faisaient appel à ses services.
18 mars 1907 : Marcellin Berthelot meurt à l'annonce du décès de sa femme. Ainsi disparait un chimiste d'exception, un humaniste des temps modernes.
8 novembre 1907 : preuve d'un accueil typiquement parisien, un professeur de Nancy est accueilli par les étudiants de la capitale avec des tomates, puisqu'il est jugé forcément inapte à enseigner.

FACTIONS

La société Gobineau

(Niveau de loyauté requis : 2) La société Gobineau est en partie gangrénée par des éléments durs, qui ont fait leurs les théories de base pour les pousser à de sanglantes extrémités. Étant donné l'éloignement du directeur Ludwig Schemann, qui passe peu de temps à l'antenne parisienne du groupe, un cénacle organisé par le comte Verrati s'est imposé en parallèle.
En fait, le divorce des deux partis se joue à quelques lettres près : alors que les gobinistes originels se posent en tératologues souhaitant étudier et classifier les monstres, leurs successeurs souhaitent devenir tératogéniteurs, manipulant des cobayes pour les faire évoluer en monstre et comprendre par là la tératogénèse. Leur éthique est donc des plus discutables. Les participants de cette camarilla classent l'humanité en quatre catégories : les sauvages, les barbares, les civilisés et les cultivés. Il va sans dire qu'ils sont à fond dans l'aventure coloniale et dénigrent l'abandon de l'esclavage par la France en 1848. Certains auraient d'ailleurs encore des esclaves à leur service.

Accès : académie de médecine.
Membres : Le comte Verrati, docteur diplômé de médecine ; Gerard Bierhoff ; Jésus Marenko ; son directeur Ludwig Schemann
Amis : Jésus Marenko ; l'Ordre de St-Michel
Ennemis : les Prostituées de Carter
Influence : 3. Leurs buts : comprendre les processus de dégénérescence physique de l'espèce humaine. Les gobinistes ont la certitude que la race est en déclin, mais sont en désaccord sur les causes : hybridation et métissage pour les uns, manque d'hygiène raciale (par le mode de vie urbain ou le mode de vie délétère des plus pauvres), ou affection plus sournoise qui vicierait le sang de la race « ariane »… Les gobinistes ont mauvaise presse au niveau politique, mais sont influents dans les milieux médicaux qu'ils ont depuis longtemps infiltrés. Leurs articles dans les revues médicales, les cours qu'ils prodiguent aux carabins, les appuis et influences sur les politiques en font un lobby qu'il ne faudrait pas sous-estimer.
Rôles : Concurrent ; Frère d'armes ; Opposant
Intrigues : Dégénérescences ; Prolifération de monstres ; Trafics des morts.

(Niveau de loyauté requis : 3) Contrairement aux autres « sociétaires » modérés, ce groupuscule ne recule devant rien : il se procure des cadavres à la Morgue, capture des monstres au Cirque, vole des archives au musée Dupuytren, pour se constituer une somme scientifique colossale sur le thème de la monstruosité humaine.

(Niveau de loyauté requis : 4) Les relations avec les tenanciers de ménageries ne sont pas toujours si simples. Les membres de la société se présentent parfois comme de simples badauds venus assister au repas des fauves dans les voitures indépendantes du chapiteau. Ils essayent de se glisser dans les recoins les plus secrets, là où l'on exhibera la bête la plus monstrueuse, l'humain le plus contrefait et repoussant. Cette quête du Graal de l'anor-

malité est parfois un succès, au vu du nombre grandissant de monstres de tout poil. Il suffit de tomber sur une des créations de Wolfgang Lerne... Mais ces sociétés de chasseurs ont-elles les moyens de remonter jusqu'à cet infâme tératogéniteur ?

(Niveau de loyauté requis : 4) La société Gobineau envoie régulièrement un de ses émissaires, le comte Verrati, auprès de Jésus Marenko (directeur du cirque de freaks). Ces deux fieffés personnages se rendent de mutuels services quand il s'agit d'échanger des informations sur la localisation de tel ou tel monstre humain ou animal. Si le comte a besoin des cadavres des anciens pensionnaires du cirque pour les autopsies pratiquées à la morgue afin de mieux comprendre la dégénérescence, il offre parfois de pauvres individus malformés en pâture à cet excellent homme d'affaires.

(Niveau de loyauté requis : 4) Les séides du comte sont aussi des chasseurs, des prédateurs qui aiment traquer le gibier dans la jungle urbaine. Un service de presse est organisé pour déceler toute trace de fauve, de légende de quartier qui pourrait déboucher à une proie monstrueuse. Plusieurs équipes sont entrées en compétition pour débusquer la nymphe qui terrorise les voyageurs des bords de Seine. Ces traqueurs sont rarement dupes et prennent les choses au sérieux. Ils ne sous-estiment pas la puissance des êtres qu'ils pourchassent. En témoignent ceux qui nettoient la capitale de la présence des fameuses « prostituées de Carter », ces vampires avides qui vidaient les artères des bourgeois acoquinés. Malheureusement, leur manque de discernement et de concession les amène à tuer de malheureuses filles de joie qui n'ont rien à voir avec ces succubes démoniaques. Au moins ont-ils la bonne idée de maquiller ces meurtres comme ceux de pervers, à l'instar du tueur de Whitechapel.

La Société Gobineau est le pendant médical à de nombreuses factions, qui présentent une façade avenante mais une réalité bien plus crasseuse quand on fouille dans ses tiroirs. Des rapprochements sont à prévoir avec des factions extrémistes détestant l'altérité : les Observateurs ou l'Ordre de Saint-Michel.

Le Cirque de Marenko

Amis : la Société Gobineau.
Ennemis : l'Okhrana.
Rôles : Frère d'armes ; Victime.
Intrigues : Dégénérescences.
Référez-vous au profil de son fondateur et directeur, Jésus Marenko.

(Niveau de loyauté requis : 1) Mis à part les quelques exemples d'artistes déjà mentionnés, la plupart des freaks du Cirque sont bidonnés, trafiqués, arrangés. De quoi duper le public le moins observateur. On les « vend » à grand renfort de cartes postales, de maquillage, d'effets de lumière, d'illusionnisme.

(Niveau de loyauté requis : 2) S'il ne peut compter sur la qualité intrinsèque de ses freaks pour faire salle comble, le Cirque possède un atout de charme, en la personne des siamoises et de sa femme à barbe, posant généralement dévêtue pour mettre en exergue leurs multiples tatouages. Un moyen de contourner les restrictions sur les spectacles érotiques à la Belle Époque. Les belles offrent leurs charmes exotiques aux clients fortunés en quête de sensations décalées. Bref, le Cirque sait se muer en lupanar de bas étage quand les impératifs économiques prennent le dessus.

PERSONNAGES

Une sinistre nuit de novembre, je pus enfin contempler le résultat de mes longs travaux. Avec une anxiété qui me mettait à l'agonie, je disposai à portée de ma main les instruments qui allaient me permettre de transmettre une étincelle de vie à la forme inerte qui gisait à mes pieds. Il était déjà une heure du matin. La pluie tambourinait lugubrement sur les carreaux, et la bougie achevait de se consumer. Tout à coup, à la lueur de la flamme vacillante, je vis la créature entrouvrir des yeux d'un jaune terne. Elle respira profondément, et ses membres furent agités d'un mouvement convulsif.
Qui donc pourrait concevoir l'horreur de mon travail poursuivi en secret, pataugeant dans la profondeur humide des caveaux ou torturant un animal vivant pour tenter d'animer la matière inerte. D'y penser me donne maintenant le vertige et fait trembler mes membres. Mais, à l'époque, une impulsion irrésistible et quasi frénétique me poussait en avant. Je semblais avoir perdu le sens de tout ce qui n'était pas mon unique but. En réalité, ce ne fut qu'une période de transe passagère, et aussitôt que ce stimulant hors nature eut cessé d'opérer, je retrouvai intacte ma sensibilité ancienne.
Bien que multiples, les péripéties de l'existence sont moins variables que ne le sont les sentiments humains. Pendant deux années, j'avais travaillé avec acharnement, dans le seul but d'insuffler la vie à un organisme inanimé. Je m'étais pour cela privé de repos, et j'avais sérieusement compromis ma santé. Aucune modération n'était venue tempérer mon ardeur. Et pourtant, maintenant que mon œuvre était achevée, mon rêve se dépouillait de tout attrait, et un dégoût sans nom me soulevait le cœur.

Mary Shelley, *Frankenstein ou le Prométhée moderne,* 1818

Martin Stoppes

Amis : Société Gobineau ; le Vampire
Ennemis : le Cercle Sabbatique ; le Salon Halphen
Rôles : Expert ; Frère d'armes
Intrigues : Dégénérescences ; Prolifération de monstres.

(Niveau de loyauté requis : 2) Martin éprouve de plus en plus de sympathie pour la Société Gobineau qui l'a approché, intriguée par ses travaux avant-gardistes sur la déchéance.

(Niveau de loyauté requis : 2) Stoppes a rejoint un groupe de fennians, ces activistes politiques qui tentent de saper l'influence britannique où qu'elle soit. Nul doute que si cette marotte était découverte, elle lui attirerait les foudres de Lépine qui ne peut tolérer ce genre de prise de position au sein de son personnel.

(Niveau de loyauté requis : 3) Martin soigne l'esprit dérangé du prétendu *Vampire*.

(Niveau de loyauté requis : 4) Stoppes souffre des effets de la déchéance *Prendre la folie des autres*.

Aliéniste réputé, Martin est un choix naturel pour tout meneur qui souhaite apporter à ses joueurs une expertise en la matière. Attention cependant si ses petits secrets venaient à être éventés.

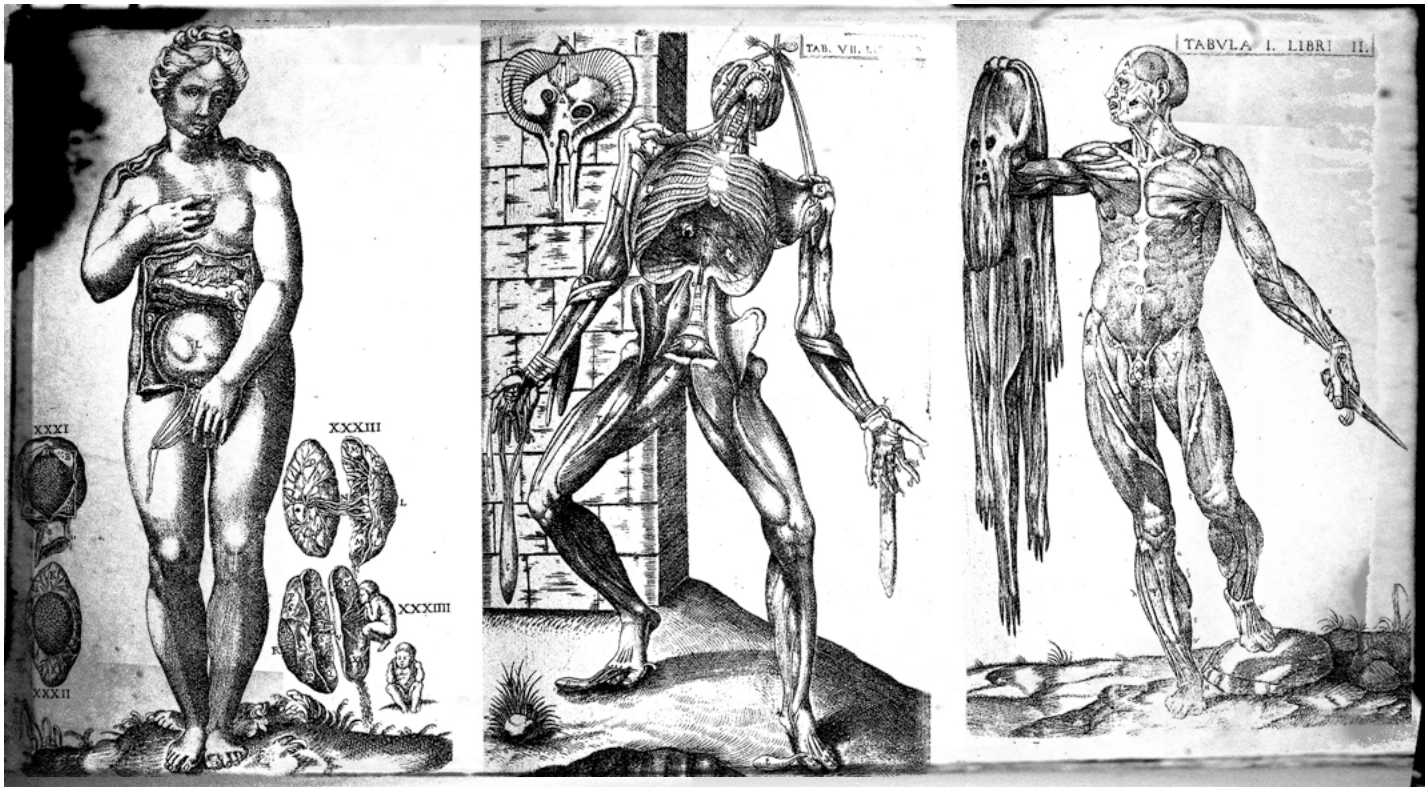
Peter Affener

Rôles : Expert ; Informateur
Intrigues : Dégénérescences ; Prolifération de monstres.

(Niveau de loyauté requis : 2) Peter Affener croise parfois le chemin du docteur Wolfgang Lerne, adepte de la carnoplastie, qui doit maintenant retravailler le visage de quelques coquettes dans une quelconque bourgade de Normandie. Le talent de Peter en matière d'autopsie en a fait l'exact inverse : il travaille la chair pour reconstituer des identités, et ne reconstitue pas des identités en retravaillant les chairs. Même s'ils ont étudié de concert à Paris, les deux praticiens se vouent aujourd'hui une animosité des plus féroces.

(Niveau de loyauté requis : 2) Il est difficile de rayonner avec un tel métier. Sans cesse tiraillé entre la police « scientifique » en gestation et les propositions les plus farfelues venues d'anonymes avides de cadavres frais, sa morale est régulièrement mise à dure épreuve.

(Niveau de loyauté requis : 3) Peter a croisé le légendaire Fiacre de Nuit qui livre les cadavres des noyés de la Seine à quelques collègues dérangés, qui souhaitent les ressusciter ou les utiliser pour créer de pâles caricatures



d'êtres humains. Un peu comme ces assassins crapuleux londoniens, les burkers, qui assassinent des passants pour spéculer sur le marché juteux de la viande fraîche...

(Niveau de loyauté requis : 3) Êtres difformes, monstres humains, empoisonnés... Certaines livraisons de la préfecture représentent un véritable défi pour l'anatomiste qu'il est. Affener passe son temps à éplucher ces curieux sujets, tout en dissertant avec l'aliéniste Martin Stoppes au sujet de l'essor d'une possible décadence humaine. Mais que peut y comprendre ce rat de bibliothèque ?

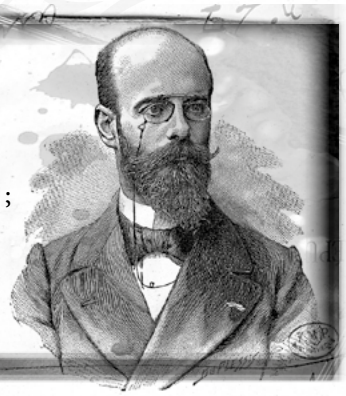
Charles Binet-Sanglé

Ennemis : les Théurgistes Ré Optimates
Influence : 2. Objectif : renverser le gouvernement républicain. Avoir la peau des dreyfusards
Rôles : Ombre ; Opposant
Intrigues : Dégénérescences ; Derrière le masque de Klein ; Dieu est parmi nous ; Duels à l'épée ; Le gardien du Petzl ; Les emprunts russes ; Sus à Dreyfus.

(Niveau de loyauté requis : 2) Charles tente à tout prix de faire interner Jeanne Péguy, afin de pourfendre l'aura de sainte que la cornette exerce dans son milieu hospitalier. Pour cela, il est prêt à tout, y compris à se compromettre dans un enlèvement, ou à orchestrer une campagne des plus calomnieuses à son égard.

(Niveau de loyauté requis : 3) Binet-Sanglé s'est attiré les foudres de la secte des Théurgistes Ré Optimates depuis qu'il a tenté de soigner plusieurs de ses membres ayant succombé à la démence. En recueillant leurs témoignages, il en sait beaucoup trop sur les rituels les plus inavouables de ce culte.

(Niveau de loyauté requis : 4) Binet-Sanglé porte un pansement au bras gauche. Il prétexte qu'il s'agit d'un incident causé par un de ses patients forcené. Il n'en est rien : il subit les premières affres de la déchéance nommée *Marque de Caïn*. Une vengeance divine contre ce vil contempteur de Jésus ?



Edgar Bérillon

Amis : le Salon Halphen
Rôles : Ambigu ; Expert
Intrigues : Dégénérescences ; Trafics des morts.

(Niveau de loyauté requis : 2) Bérillon s'en cache peu, trop peu pour ses mécènes : on lui finance intégralement ses recherches, et il sait que ses commanditaires sont de puissants et belliqueux politiques qu'on trouve dans les rangs des Anticléricaux !

(Niveau de loyauté requis : 3) Edgar traîne dans la brasserie Lipp « des bords du Rhin » et à la Morgue pour récupérer des cadavres (ou futurs cadavres…) d'origine allemande, afin de satisfaire à ses expériences.

(Niveau de loyauté requis : 3) Il a développé une thérapie particulière nommée métallothérapie : à l'aide d'un aimant, Bérillon pense faire passer certaines manifestations hypnotiques de la partie gauche à la partie droite du cerveau, et vice versa. Par extension, il pense pouvoir transmettre des pensées d'un sujet à un autre, ce qui pourrait être excellent pour mieux comprendre les maux refoulés d'aliénés, ou de confondre les secrets d'un criminel… Cette technique permet aussi de supprimer l'activité psychique, motrice, sensorielle, d'un hémisphère cérébral, ce qui peut dans certains cas diminuer l'importance des affections psychotiques. Si son arrière-plan scientifique est boiteux, les résultats suivent : les cobayes souffrent de l'équivalent des déchéances *Profonde empathie* et *Lucidité*.

Alexandre Lacassagne

Ennemis : Janos Plzen, puisqu'il tente d'arracher Stranozy à son emprise
Rôles : Expert ; Patron
Intrigues : Dégénérescences ; Nettoyage dans la pègre ; Perversions.

(Niveau de loyauté requis : 1) C'est en tant que spécialiste de la toxicologie, de la putréfaction morbide, de l'étude des tatouages, des masques mortuaires, de l'argot, qu'il entre ici dans Crimes. Il a la ferme intention de visiter les patients de la Salpêtrière, au grand dam de son directeur. Il désire voir le tueur Martin Stranozy pour l'interroger et alimenter ses carnets de notes. Il souhaite aussi le sortir de cet asile pour le faire déporter au bagne, une solution dont il est un des partisans.

(Niveau de loyauté requis : 3) Il souffre de la déchéance *Prendre la folie des autres*.

Cesare Lombroso

Rôles : Ambigu ; Victime
Intrigues : Dégénérescences ; Trafics des morts.

(Niveau de loyauté requis : 2) Certains de ses collaborateurs sont de redoutables eugénistes. Ferri, son disciple, milite pour expatrier les criminels vers l'Érythrée, et les faire travailler à l'assèchement des marais perclus de malaria. Autrement dit, une véritable sentence de mort. Si Lombroso est presque devenu une risée, la fascination de certains eugénistes pour ses travaux le rend terriblement dangereux. Surtout qu'il a toujours affirmé être favorable à la peine capitale pour les multi-récidivistes qui rempliraient les critères anthropomorphiques de l'Homme Criminel ...

(Niveau de loyauté requis : 4) Les chasseurs de monstres de la société Gobineau lui ont ramené des spécimens étranges qui corroborent ses fantasmes les plus fous. Lombroso conçoit la déchéance à la lumière de ses théories, alors que la déchéance, dans *Crimes*, n'obéit à aucune règle. À force de côtoyer ces déchus, Lombroso contracte lui-même une bosse de criminalité, et une tendance à la déchéance appelée prognathisme. L'homme ne naîtrait pas criminel, mais pourrait le devenir par contagion…

Pour l'anecdote, après la disgrâce, Lombroso se trompa lourdement sur deux affaires criminelles où il devait diagnostiquer la délinquance chez des personnes innocentes. Il meurt en octobre 1909. On mesura son cerveau : 1308 grammes, soit, selon ses critères, un encéphale de crétin...

Eugène Doyen

En**nemis :** Anticléricaux
Rôles : Ambigu ; Expert
Intrigues : Dégénérescences ; Trafics des morts.

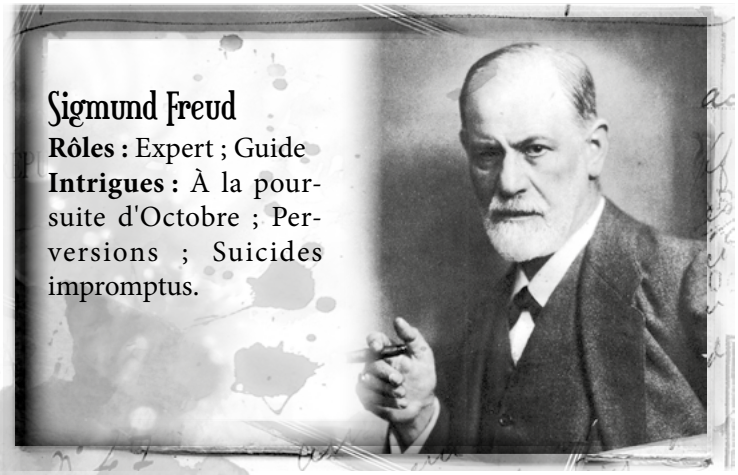
(Niveau de loyauté requis : 2) Doyen a collaboré avec Gustave Eiffel pour mettre au point des études balistiques, très utiles pour les enquêteurs avant-gardistes. Ses travaux sont aujourd'hui repris en collaboration avec Alphonse Bertillon.

(Niveau de loyauté requis : 2) En recrutant des cornettes (infirmières religieuses) parce qu'elles lui coûtent moins cher, Doyen s'est attiré de nouvelles animosités, en la personne des Anticléricaux.

(Niveau de loyauté requis : 3) Divorcé, Doyen entretient une demi-douzaine de mondaines qu'il accueille chez lui, quand ses trois enfants ne viennent pas y dormir. Nul doute que cette information briserait la réputation honorable qu'il a (de sa vie privée, entendons-nous)…

(Niveau de loyauté requis : 3) Doyen a relevé plusieurs tentatives d'effraction dans son laboratoire de l'Hôtel-Dieu. Il pense que les cambrioleurs en avaient après ses précieuses bandes filmiques. En effet, les chasseurs de monstres de Gobineau voudraient les récupérer, afin d'étudier les expériences qu'il fit sur les siamoises qu'il sépara, et d'autres monstres morts tombés sous son scalpel.

Un événement qui le touche : alors qu'il se considère comme un nouveau démiurge dans le monde médical, arrive le faux pas. Le scandale survient quand il voulut prouver que le cancer est transmissible. En 1900, il greffe alors, à leur insu, des cellules cancéreuses à deux patientes chloroformées, prétextant alors une « vaccination ». Ce sera un tollé dans le monde médical, mais cela lui permet de mettre au point un vaccin fantoche. Doyen courra à sa perte quand il soignera la femme du richissime George Crocker, dont il extirpera plus de 100 000 francs. Ce dernier l'assignera au tribunal à la mort de son épouse aimée et gagnera le procès en 1907, précipitant la chute de Doyen et de sa notoriété.



Sigmund Freud

Rôles : Expert ; Guide
Intrigues : À la poursuite d'Octobre ; Perversions ; Suicides impromptus.

(Niveau de loyauté requis : 2) Malgré les sempiternelles alertes des journaux, la société sclérosée de l'Empire reste impassible. Il semble que la Société de Psychologie soit la seule à avoir une claire conscience de cette déliquescence, et que la dénonciation de cette dernière n'est pas au goût de ceux qui courent à la perte de l'Autriche. Parmi eux, les nationalistes, ceux qui préparent le futur nazisme. Freud définira cet élan vers la mort qui les caractérise comme le Todestrieb, cette envie de retourner à un état inorganique en détruisant la vie. De ses travaux dépendent sans doute une meilleure compréhension de la déchéance à

l'œuvre dans le monde de *Crimes*. Mais nombreux sont les ennemis de Freud, qui rêveraient de jeter le discrédit sur ses travaux…
Freud a développé la thérapie particulière nommée « *Druckprozedur* », technique hypnotique indirecte qui consiste à presser sur le front des patients tout en leur demandant d'évoquer une idée ou une image. Dès 1895, Freud délaisse l'hypnose au profit de la suggestion. Il déclare en 1917 que « la psychanalyse proprement dite ne date que du jour ou on a renoncé à avoir recours à l'hypnose ». L'hypnose ne sert plus à imprimer une image dans le cerveau du patient, mais lui permet de se remémorer les événements traumatiques qui l'ont accablé. En substance, cette thérapie a les effets des déchéances *Amnésie* et *Souvenirs des temps passés*.

Freud a l'étoffe de devenir le Virgile qui guide nos héros Dante dans les enfers de la folie. Il a l'étoffe des aliénistes capables de soigner sur le long terme les psychoses les plus tenaces. Interprète des rêves, il est capable de faire des miracles pour interpréter des signes d'une fantastique étrangeté.

Gerard Bierhoff
Rôles : Ambigu ; Expert ; Frère d'armes
Intrigues : L'affaire Lucille Andrews.

(Niveau de loyauté requis : 2) Ce prussien exilé préfère se faire passer pour un alsacien anti-allemand ayant appris le métier à Montpellier. Ayant fait ses études à la faculté de Strasbourg, il n'a qu'une crainte: revoir un de ses anciens collègues qui pourrait le dénoncer. Pour cela, il a truqué son dossier administratif, qu'un agent zélé pourrait facilement retrouver.

(Niveau de loyauté requis : 3) Gerard a été compromis dans une affaire d'exercice illégal de la médecine. Il officiait comme phytothérapeute et n'avait pas son pareil pour vous trouver un remède à base de plantes. Des individus peu recommandables connaissaient ce secret et ont fait pression sur lui. C'est le cas de quelques personnalités du Club Saint-Blaise qui le font chanter pour se procurer certains élixirs et produits rares. Pendant combien de temps arrivera-t-il à conserver sa couverture ?

Eugène Petitcolin
Rôles : Expert
Intrigues : Les Fantômes d'Alfort.

(Niveau de loyauté requis : 2) Eugène écope de la déchéance *Scientisme*.

(Niveau de loyauté requis : 3) Petitcolin connaît la nature et la génèse des écorchés de Fragonard. Impressionnable, il pourrait tout déballer mais en même temps risquer de sérieuses représailles.

Saturnin Arloing
Faction : Club Saint-Blaise
Rôles : Ambigu ; Expert
Intrigues : Fantômes d'Alfort.

(Niveau de loyauté requis : 3) Tout nouveau sympathisant du club Saint-Blaise, Saturnin ne cesse de donner dîner, conférences à ses nouveaux pairs pour séduire les dirigeants de cette occulte association. Cependant, les écorchés de Fragonard ont impressionné Wolfgang Lerne, ce puissant mage versé dans les arts nécromantiques, ce qui a conduit à leur « animation ».

(Niveau de loyauté requis : 3) Ses expérimentations secrètes d'injection de fluides animaux chez l'homme sont les précurseurs de la génèse des hommes-animaux dont la Bête est le premier représentant.

Jésus Marenko
Amis : la Société Gobineau
Rôles : Ambigu ; Fournisseur ; Informateur
Intrigues : Dégénerescences ; Prolifération de monstres ; Trafics des morts.

(Niveau de loyauté requis : 2) La façon dont Marenko se procure ses vedettes lui a attiré les foudres de quelques élus, qui y ont vu un trafic d'esclaves pur et simple. Les siamoises asiatiques qu'il exploite ont en effet été achetées à leurs parents. Certains ont été capturés dans leurs familles dans la petite enfance.

(Niveau de loyauté requis : 3) Marenko continue son singulier négoce avec les peu recommandables « chasseurs de monstres » qui savent le faire chanter. Ces derniers encaissent une confortable commission lorsqu'ils mettent à mort les « monstres » pour revendre leurs restes aux musées d'anatomie. À côté des fauves, ours, éléphants ou singes, le directeur exhibent également des Lapons, des Cingalais, des Kalmouks ou des Somalis.

Ces pauvres « indigènes » sont également autopsiés pour démontrer, par l'intermédiaire des médecins de la société Gobineau, la supériorité des races européennes. Encore faut-il qu'un enquêteur soit alerté sur la disparition de l'un de ces pauvres hères !

(Niveau de loyauté requis : 3) Marenko bénéficie de la déchéance *Compagnon animal.*

(Niveau de loyauté requis : 4) Jésus Marenko cache consciencieusement ses origines juives. Il sait à quel point certains de ses bienfaiteurs sont antisémites, et pourraient casser les juteux contrats le liant avec lui s'ils lui reconnaissaient cette « tare ».

Martin Stranozy

Rôles : Monstre ; Victime
Intrigues : Meurtre de la rue Chaptal.

(Niveau de loyauté requis : 2) Stranozy avoue son appétence pour la chair humaine (déchéances *Cannibalisme* et *Alter ego*).

(Niveau de loyauté requis : 3) Il subit en outre une *Bosse de la criminalité.*

(Niveau de loyauté requis : 3) Stranozy est complètement dominé par Janos Plzen. Venu d'un village où la superstition régnait en maître, Martin était parti après la mort de son meilleur ami afin d'ouvrir son esprit au monde. Depuis cet exil, il a senti qu'il devenait le jouet d'une force malfaisante, invisible, qui l'incitait à tuer. Son ami est devenu un Vampire Mâcheur, sans qu'il ne le sache. Malgré le recours à un exorcisme, il n'a pas été libéré de son emprise...
Stranozy est la figure de l'ogre, du tueur en série fou à lier, dominé par des pulsions inexplicables. Mais quand on creuse, on s'aperçoit qu'il n'est que le jouet d'une intelligence diabolique et supérieure : Janos Plzen…

Wolfgang Lerne

Accès : dans un entrepôt désaffecté à Maison Alfort. De façon exceptionnelle, peut fréquenter l'Académie médecine ; la Clinique vétérinaire Fragonard
Faction : Théurgistes Ré Optimates
Amis : le Noir Animal qu'il a créé ; Eugène Petitcolin
Ennemis : Peter Affener, son rival de toujours
Influence : 2. Compétence : maître en sciences abstraites [cryptographie] ; exalté en sciences du vivant [médecine]
Style : Illuminé
Rôles : Ombre
Intrigues : Fantômes d'Alfort ; Prolifération de monstres ; Trafics des morts.
Traits : métier : démonstrateur d'anatomie humaine originaire d'Autriche ; convictions : apolitique, athée ; célibataire, vit dans la clandestinité ; passions pour l'absolu et sa carrière ; tempérament sanguin.

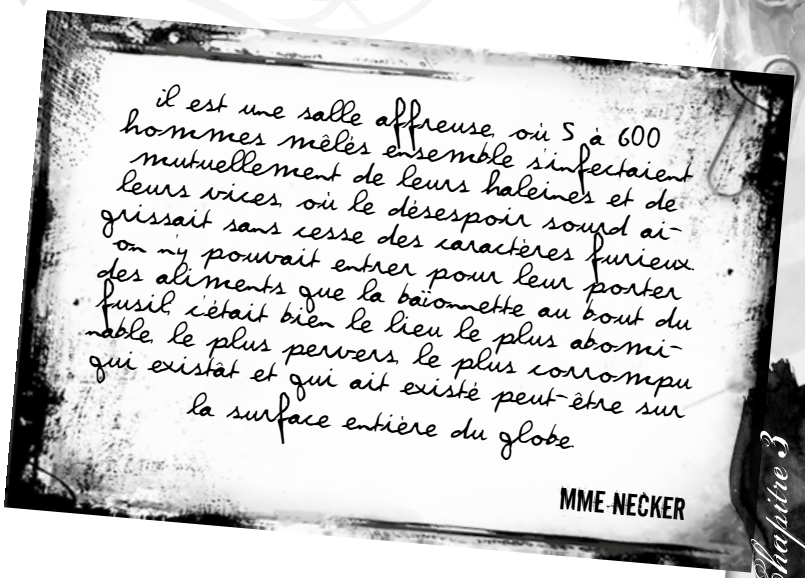
En apparence, Lerne a le cursus d'un brillant chimiste issu de la prestigieuse université d'Ingolstadt, ayant poursuivi d'autres études à l'amphithéâtre d'anatomie comparée de Paris. Il tient un cabinet de carnoplastie, et offre à la peau des vieilles bourgeoises une seconde jeunesse.

Pourtant, ce brillant parcours a quelque peu dévié. Il a d'abord collaboré à la revue *Hyperchimie*, qui donnait une conception moderne et scientiste du vieil art alchimique. Ces connexions avec l'alchimie d'abord, la société secrète des Illuminés du professeur Adam Weishaupt ensuite l'ont convaincu de troquer les réalités de médiocre valeur contre des chimères d'une infinie grandeur : celles de donner la vie. Poursuivre les expériences de Luigi Galvani pour faire naître la vie à partir d'une étincelle électrique est son plus grand dessein. Il a fait siens les progrès techniques, les machines, ces petits cosmos qui n'obéissent qu'à sa volonté, lui, le génial Vaucanson.
Certains diront que copier Dieu est un acte satanique. Il n'en a cure. Il est le Faust des temps modernes. Un homme qui, égal de Dieu, se donne au diable par sa soif insolente de savoir et de magie. Il a combattu les préjugés scientifiques de son époque en vain. Personne ne lui fit confiance, tous lui opposèrent une éthique stérile, prétextant qu'il était inutile de dépasser les limites humaines sagement imparties par le Créateur.
Si Dieu se met de la partie, alors il se proclama le Prométhée de la race humaine, celui qui pense avant les autres. Les bienfaits qu'il tirerait de ses expériences ne pourront que susciter le pardon divin pour ses méthodes discutables. Habile plasticien, il façonnera une nouvelle humanité, contredisant sa réputation de savant perverti échappant à tout contrôle.
Conforté dans ses comparaisons mythologiques, il ne peut s'empêcher de songer à une dernière figure : celle de Pandore. Arrivé au sommet de l'art, une simple erreur de manipulation pourrait déclencher des maux innommables alentour. Mais comment pourrait-il faillir après tant d'efforts ?

(Niveau de loyauté requis : 2) Il agit dans l'ombre d'un laboratoire situé dans une ancienne aciérie désaffectée, bénéficiant des installations chimiques et électriques nécessaires à votre œuvre. Ces lieux lui sont gracieusement prêtés par un mystérieux bienfaiteur, le Génie du Crime, en récompense de l'aide apportée à un de ses associés dont il a changé le visage.

(Niveau de loyauté requis : 2) Lerne a contracté les déchéances *Scientisme*, *Galvanisation*.

(Niveau de loyauté requis : 3) Aidé d'un occultiste compétent nommé William Northbone, Wolfgang a ranimé pendant un quart d'heure un noyé, avant de réussir l'incubation d'un homonculus, créature naine entièrement dévouée à son géniteur. Seul ombre au tableau : une de ses créatures, la Bête, a été relâchée dans la nature. Pour cela, il a désormais la déchéance *Poursuivi par une créature*.



(Niveau de loyauté requis : 3) Il doit maintenant travailler sur une substance très particulière trouvée dans les restes des momies égyptiennes, substance qui pourrait prolonger considérablement le temps de survie de ses nouveaux Lazare. Reste à savoir comment contrôler ces ressuscités, les premières expériences ayant démontré leur forte instabilité comportementale. Le défi est de taille, mais Lerne est prêt à e retrousser les manches pour violer cette dernière loi divine qui le sépare encore du statut de Créateur...

Nicolas Morbus

On sentait partout le choléra dans l'odeur sépulcrale du chlore. On le retrouvait dans la ceinture de flanelle, dans les chaussettes de laine ; on s'habillait du choléra. Dehors, vous le rencontriez embusqué au vitrage de chaque boutique, vous menaçant de son gigantesque nom si vous n'entriez pas bien vite acheter des flacons, des sachets, des gants, des pommades, des bonbons, des gâteaux, du vin de rancio, du tabac ; que sais-je ? Puis vous aviez encore la littérature cholérique (je ne parle pas ici de nos romans) étalant ses annonces, offrant de vous raconter pour votre plaisir les voyages de l'épidémie, ses haltes meurtrières, ses différents caractères, et la manière dont on en meurt.

Anaïs Bazin, *le Choléra-Morbus à Paris*, 1832

Accès : Souterrains.
Ennemis : Anthelme Belgrand qui le traque.
Influence : 2. Compétence : maître en larcin [discrétion] et en traque [survie] ; exalté en occultisme.
Style : Fouineur.
Traits : Convictions de républicain, agnostique ; tempérament amorphe ; Passions pour la ruine et sa descendance ; tabou : sortir des souterrains.
Rôles : Monstre.
Intrigues : Dégénérescences ; La Bête des égouts ; Nettoyage dans la pègre ; Prolifération de monstres

Nicolas Allais était un instituteur sans histoire, certes un peu en avance sur son temps, au vu de son laïcisme avant-gardiste. Sortant de l'École Normale, il fit ses premières classes près de Melun. Une vie banale pour un jeune républicain vivant mal la Restauration.
Jusqu'au jour où le choléra frappa. Et en force. La maladie se répandit avec le flot des réfugiés des quartiers centraux de la capitale, insouciants porteurs de germes. Car le Choléra morbus, comme on l'appelle, s'immisce dans tous les objets, par l'air échangé, par le contact des autres. Ce fut l'hécatombe. Le nombre des victimes s'éleva en avril à près de six mille hommes, six mille femmes, sept cents enfants. Nicolas fut dépité par la « courtoisie » de ces médecins qui attendirent que la situation se calme avant de proposer leurs services. Mal lui en prit ! Il passa des jours et des nuits au chevet des malades, ensevelit les corps des moribonds dans les catacombes comme Sisyphe faisant rouler inlassablement son rocher. Jamais il ne fut malade. Enfin, malade à en mourir.
Le jeune Allais contracta le choléra en surface et d'autres infections au contact des miasmes des catacombes. Il n'y succomba pas, pouvait-on l'imputer à une constitution hors norme ou à une volonté de fer ? Il fut transfiguré par son héroïsme, mais en souffrit dans sa chair. Quelques semaines plus tard, alors que sa peau subissait un changement atroce, il comprit pourquoi tant de personnes décédaient dans son entourage. C'est comme si Choléra morbus possédait le corps de Nicolas le dit Morbus, et agissait à travers lui…

(Niveau de loyauté requis : 2) Il est impossible à Nicolas de mourir. Il s'est réfugié dans l'antre de son mal, par la bouche d'enfer qui déversa les flots de la maladie de 1832. Il est devenu légendaire. Des égoutiers et des marginaux ont déjà vu sa silhouette décharnée, sa peau verdâtre et squameuse. Son visage, autrefois beau, est constellé d'écrouelles et ses yeux brillent le plus souvent de larmes. Nicolas n'a qu'un but : s'assurer du bien-être de ses descendants. Et peut-être un jour leur révélera-t-il sa terrible malédiction.

(Niveau de loyauté requis : 2) Morbus a les déchéances suivantes : *Décrépitude*, *Immortalité*, *Portepeste*.

Les prostituées de Carter

Accès : Montmartre
Amis : Joseph Gueslin qui seul a la latitude de les côtoyer sans risques
Ennemis : la Société Gobineau qui les traque
Influence : 1 mais bien plus si elles attiraient un ponte de la vie parisienne dans leurs filets
Rôles : Condé
Intrigues : Perversions ; Prolifération de monstres.

Les trois prostituées de Carter sont les filles de joie qui avaient été soignées par Craig Carter, personnage central de la première édition de *Crimes*, avec un onguent extrait de la singulière mumia, afin de les guérir des maladies vénériennes qu'elles avaient contractées. Devenues d'authentiques monstres, elles ont conservé tous leurs atours, auréolées d'une beauté inquiétante mais irrésistible comme des sirènes. Porteuses saines de nombreux germes, elles les dispensent à leurs clients inconscients, quand elles ne les tuent et les dévorent en partie.
Des accrochages ont eu lieu avec les exécutants des sociétés Gobineau qui voulaient « purifier » les pavés de la présence de ces catins, et ils ont appris à leurs dépens l'étendue de leur puissance. Les chasseurs de monstres ont repris le flambeau et essaient de traquer ces furies, pour l'instant, en pure perte...
Surnommées Nona, Decima et Morta, elles semblent présider aux destinées de ces messieurs qui se perdent dans les atours des prostituées et qui n'ont pas le savoir-vivre pour les respecter suffisamment. Paradoxe étrange, tous ceux qui ont survécu à leurs caresses sont devenus dépendants et recherchent comme de pauvres hères à retrouver leur amante d'un soir, jusqu'à en mourir de désespoir.

(Niveau de loyauté requis : 2) les trois prostituées ont les déchéances *Invulnérabilité*, *Soif de sang* et *Onirisme urbain*.

(Niveau de loyauté requis : 3) le seul moyen de les mettre hors d'état de nuire semble être de les priver de leur mumia qui les maintient artificiellement en vie.

La bête

Notre âme est une bête féroce ; toujours affamée, il faut la gorger jusqu'à la gueule pour qu'elle ne se jette pas sur nous.
Gustave Flaubert, *extrait d'une lettre à Mlle Leroyer de Chantepie,* 1er Mars 1858

Accès : Quartier des quinze vingts ; Souterrains. La Bête frappe n'importe où, mais a ses terrains de prédilection.
Ennemis : la Société Gobineau ; Lerne qui cherche à récupérer sa créature
Influence : 1. Compétence : maîtresse en sport et en traque [chasse] ; exaltée en combat [combat à mains nues]
Style : Condé
Traits : passions pour soi et pour le sadisme ; tabou pour la pitié
Rôles : Monstre
Intrigues : La Bête des égouts.

Nul être vivant n'est resté en vie pour témoigner de son aspect. Des descriptions dissemblables s'enchaînent et font les choux gras des journalistes : chimère mi-louve mi-lionne, quadrupède tricéphale aux airs de Cerbère miniature... Les vendéens immigrés voient en elle la Galipote qui bondit sur les passants égarés, créature anthropoïde aux griffes acérées et de surcroît change forme...

La Bête fascine autant qu'elle repousse. On se perd en conjectures pour expliquer ses forfaits ou l'on nie son existence : un jeune parricide devenu fou, un félin échappé d'un cirque, un dément qui maquille ses crimes... Les hommes se créent des voiles pour filtrer des réalités simples mais insoutenables. Pendant ce temps-là, la Bête se régale. Une aura de mystère, une capacité extraordinaire de camouflage la mettent hors de portée des représailles de ce troupeau de moutons bêlant.

C'est donc une bête, un monstre, terrible et sanguinaire, dénué de compassion, animé du seul instinct de survie. La fatalité enveloppée de fourrure.
Fruit d'une expérience ratée d'un savant fou, elle a fui un laboratoire pour trouver refuge dans le seul écrin de verdure du coin : le parc Monceau, un terrain giboyeux où elle règne en maîtresse absolue. Les proies sont nombreuses, particulièrement le dimanche, bien qu'un repas plantureux la plonge dans un sommeil parfois long de plusieurs semaines. Et pendant ce temps, la légende urbaine continue...

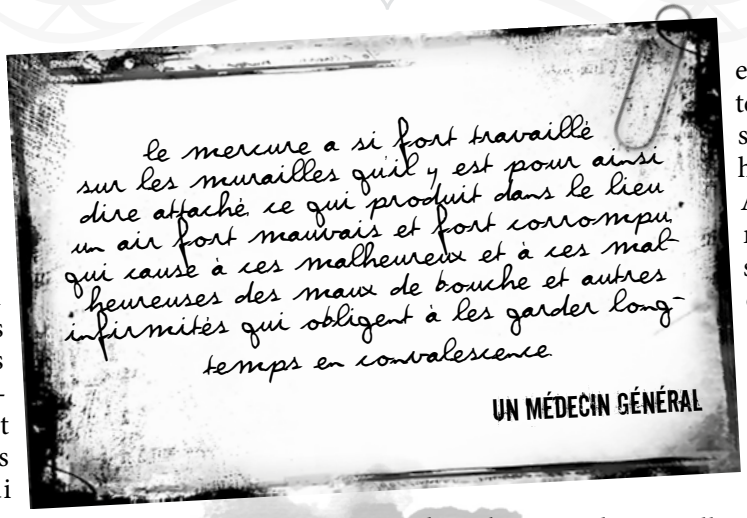
(Niveau de loyauté requis : 2) la Bête est le produit des expériences de Lerne.

(Niveau de loyauté requis : 2) la Bête possède les déchéances *Force bestiale* de niveau 3 et *Soif de sang*.

Joseph Meister

Accès : Hôpital de la Salpêtrière ; Institut Pasteur
Influence : 1. Compétence : maître en sport et en traque [chasse] ; exalté en combat [combat à mains nues]
Style : Condé
Rôles : Monstre
Intrigues : La Bête des égouts.

La destinée de Joseph Meister aurait été toute autre s'il n'avait pas croisé la route de ce chien enragé en partance pour l'école de Meissengott en Alsace. La suite de l'histoire a fait le tour du monde : sauvé par Pasteur, il devient le gardien de l'institut qui sera fondé grâce à la souscription, phénoménal succès généré par cette première vaccination contre la rage.
Cependant, il y a une anicroche. Les docteurs Vulpian et Grancher, consultés par Pasteur, essayèrent un produit avant que ce dernier n'opère. Vulpian (décédé en 1887) est particulièrement renommé pour ses travaux



sur le système nerveux, menés en collaboration avec Charcot à la Salpêtrière. Il est notamment le découvreur de l'adrénaline (1856). Le jeune Joseph Meister développa une étrange affection qui commença par des crises de type épileptique, puis des crises comportementales qui lui valurent quelques enfermements en asile. Aujourd'hui encore, il subit cette lycanthropie des plus gênantes... Théodore Vonné fut le premier à subir ses assauts. Maître du chien qui le mordit quand il était enfant, il s'était pris d'affection pour lui, l'amena à Paris, et revint le visiter. C'est au cours de sa dernière visite qu'il fut le témoin de la transformation. Aujourd'hui, il ne sait encore comment résoudre ce dilemme : abréger la vie de ce monstre, ou veiller sur ce garçon, dont il est partie prenante à sa destinée...

(Niveau de loyauté requis : 2) Joseph peut se transformer en « loup garou » dès que son seuil de névrose est atteint. Et malheureusement, le jeune homme est très émotif…

(Niveau de loyauté requis : 2) Meister jouit ainsi des déchéances *Décrépitude* et *Métamorphose*.

Alexandre Delarche

Accès : pas de domicile fixe ; Hôtel-Dieu ; Quartier de la folie Méricourt ; Quartier des quinze vingts ; Quartier Saint-Merri ; Route de la Révolte.
Factions : Préfecture de Police
Amis : Martin Stoppes
Ennemis : Aucun
Influence : 1. De par sa maladie, Delarche n'a que peu d'amis et peu d'appuis ; compétence : maître en combat et en larcin [dissimulation] et exalté en sport [escalade] et en traque [chasse].
Style : Condé
Traits : apolitique ; catholique pratiquant ; passions pour la ruine et la soif de sang ; potentiels (6,4,5)
Rôles : Frère d'armes ; Monstre
Intrigues : Dégénérescences ; Meurtre de la rue Chaptal.

Parfois, quand les pluies diluviennes s'abattent en trombes sur Paris, un être solitaire semble figé sur une corniche, regardant le ciel ; de nombreuses larmes coulent sur ses joues blêmes et on ne sait s'il s'agit de pleurs ou du ruissellement de l'eau des cieux. Alexandre Delarche reste prisonnier de ce moment de mélancolie extrême ; il s'affranchit un temps du temps, et considère son état de décrépitude avec horreur.

Alexandre souffre d'une maladie inexplicable qui semble avoir dissocié son corps et son âme. Comme une étrange anémie qui vous frappe, vide votre sang de sa substantifique moelle et vous jette inerme dans la bataille de la vie. Des affaiblissements extrêmes que les rebouteux de son village, l'industrieuse Montrouge sise sous Paris, soignaient en l'envoyant boire le sang des bêtes suppliciées aux abattoirs de La Villette.

Un remède efficace, juste quelques temps. Un répit avant l'avancée inéluctable de la maladie. Il fallait que les doses soient plus importantes. Il fallait passer à un sang plus riche, plus proche du sien défaillant. Le sang des hommes et des femmes. Non ! Plutôt ce qu'il en restait : Delarche cumula les emplois auprès des hôpitaux, puis de la Morgue, en développant d'habiles talents pour la dissimulation.

Seul Martin Stoppes est au courant de cette affliction que Delarche vit comme une injuste malédiction. Actuellement, il est engagé par la Préfecture de Police pour assurer le retrait des cadavres retrouvés sur les lieux du crime.

(Niveau de loyauté requis : 2) Delarche souffre des déchéances *Goule* et *Décrépitude*.

(Niveau de loyauté requis : 2) Il est de plus perclus des déchéances *Medium* et *Cannibalisme*.

(Niveau de loyauté requis : 3) Son sang anémié est étudié et soigné par le médecin de la Préfecture de police, Martin Stoppes.

LIEUX

L'Hôtel-Dieu

(Niveau de loyauté requis : 2) Certaines inimitiés sont légendaires entre médecins de l'hôpital, et les échanges verbaux entre un Eugène Doyen et un Constantin de la Maroquière prennent parfois des tournures homériques. Sachant que ces deux-là sont prêts à tout pour écraser la concurrence, on se pose la légitime question de savoir si certains patients ne sont pas sacrifiés dans cette guerre sans merci. Doyen marque des points avec son traitement anticancéreux, qu'inventeront ses concurrents pour lui ravir le cœur des désespérés ?

(Niveau de loyauté requis : 2) André est l'ancien collaborateur du directeur de l'Hôtel-Dieu. Cet individu jovial, empreint d'une bonhommie à toute épreuve, est le directeur des admissions des hôpitaux de Paris. C'est lui qui peut décider en dernier recours de où sera envoyé tel ou tel patient, et donc en partie de la façon dont il sera soigné.
André n'a qu'un seul défaut, son implacable rancune. Lors d'une soirée trop arrosée, il s'est brouillé avec son ancien patron. Sa femme l'a quitté, il écume depuis les tripots et les maisons de tolérance les plus sordides, désabusé. En le connaissant mieux, on sent une misanthropie peu commune et un caractère acerbe. Mieux vaut ne pas lui déplaire. Il est tout à fait capable d'envoyer ceux qui lui déplaisent dans un mauvais service, truquant les diagnostics dans ses registres. Il prend un malin plaisir à surcharger l'Hôtel-Dieu, pour nuire à son ancien mentor et ami.

(Niveau de loyauté requis : 2) Âgé de 62 ans, Calixte est le plus ancien employé de l'hôpital. Il supervise l'évacuation des déchets émanant des salles des malades, laboratoires, morgue et administration. S'il recueille la reconnaissance de tout le personnel par son infatigable énergie et sa conscience professionnelle, Calixte n'est pas de tout reproche. Il souhaiterait que cette reconnaissance passe davantage par son pécule et vit plus aisément grâce à des expédients: il revend certains cadavres -ou certains déchets organiques- à des clients peu scrupuleux. Au-delà de son apparente bonhommie, Calixte est plein de scrupules, et aime à mener son enquête pour savoir à qui il a affaire. C'et pour cela une source intarissable pour retrouver des papiers jetés ou connaitre la destination de tel ou tel corps disparu.

(Niveau de loyauté requis : 3) Au bureau des placements, c'est la corruption qui est de mise pour savoir vers qui diriger les patients fortunés ou reconnus. Ou à l'inverse, ce sont les malades qui présentent leurs pots-de-vin pour être traités par tel ou tel Esculape dont ils ont vaguement entendu parler.

(Niveau de loyauté requis : 4) Au-delà du vœu pieux que représente l'Hôtel-Dieu se cache une facette bien peu reluisante. Quelques praticiens utilisent leur service pour leurs propres intérêts. Des laboratoires secrets, bouclés et cadenassés, sont entretenus par de vieux patriarches qui espèrent trouver ce qui fera d'eux les nouveaux Prométhées de la science.

Exemple de mise en scène : Les PJ amènent une femme à l'Hôtel-Dieu, sur le point d'accoucher. Ils font face à l'afflux de malades. Cette femme accouche mais pas en leur présence. Ils s'enquièrent de son devenir : elle a disparu des archives. Menant l'enquête (avec le chargé des admissions, des déchets et la faiseuse d'anges), ils découvrent que son corps et celui de son nouveau-né ont été revendus via le trafic de cadavres. Ils retrouvent le sien au musée Dupuytren, avec une configuration génitale bien particulière. Après une enquête nébuleuse, ils trouvent son enfant dans les mains du docteur Lerne, le tératogéniteur, qui implante des fœtus monstrueux chez des cobayes contre de l'argent.

L'Hôtel-Dieu est le sens d'entrée de l'administration médicale avec ce qu'elle comporte d'erreurs d'aiguillage, d'oublis ou d'imbroglios qui feront perdre la tête des enquêteurs novices en la matière. Des situations kafkaïennes sont à augurer dans un style d'horreur objective. C'est aussi l'infirmerie où se déversent nombre de PJ blessés, où ils pourront vivre leurs « intrigues de convalescence » : de l'intérieur et en temps que patients, ils auront la possibilité de découvrir les petits secrets de ce temple de la médecine. Un bon moyen pour se faire des contacts !

La Morgue

Eh bien, l'assassin est là ! il reste devant sa victime, il la contemple, il en jouit; il discute avec les badauds sur le genre de mort qui a amené ce cadavre à la Morgue, il s'indigne contre ceux qui prétendent reconnaître les traces de coups de couteau, quand il leur dit qu'il sait, que cette personne a dû mourir étranglée, il montre les marques bleuâtres occasionnées par la pression des doigts ; il cause, il plaisante, il rit intérieurement, il se répète « C'est moi qui ai fait le coup c'est moi, et qui le dirait ? N'ai-je pas l'air aussi affecté que ces bonnes gens ? »Et il constate sa force, sa supériorité il va, il vient, il parle haut, jusqu'au moment où il se sent serrer au poignet par une main vigoureuse il ne se retourne même pas, il est anéanti.

(Niveau de loyauté requis : 1) À 22 ans, Julien Prudent n'est plus un jeune carabin mais un interne, qui touche près de 1000 francs annuels pendant ces quatre années de formation. Une belle revanche pour ce fils d'éleveurs normands monté sur un coup de tête à la capitale. Cependant, la notation et le manque d'appuis dans la profession l'ont entraîné à Bichat, affectation ingrate au vu la dangerosité du quartier. Il y développa une forte dépendance à tous les produits dérivés de la cocaïne. Il poursuit désormais son internat à l'Hôtel-Dieu. Au-delà du travail harassant, c'est aussi les parties de plaisir quand on se rassemble dans les salles de garde pour préparer des canulars, inviter les femmes ou se livrer à de savoureuses gauloiseries.

(Niveau de loyauté requis : 1) Des taupes sont employées en cas de forte arrivée, ou sont présentes dans le public les matinées d'affluence. Elles travaillent pour le compte de la préfecture de police, espérant prendre les coupables de crimes sur le fait. Du moins, pour ceux qui aiment se repaître de la vue de leurs victimes. L'enquêteur Prudent Boutroux n'a pas son pareil pour dénicher de pareils énergumènes. Ces taupes sont toutes indiquées pour tomber sur l'un des nombreux trafics qui animent la vie nocturne de la Morgue. Dans un autre registre, des journalistes plus ou moins de digne foi se repaissent de ces faits-divers pour meubler leur rubrique, tel Hervé Blanc.

(Niveau de loyauté requis : 2) La Morgue est visitée par de curieux personnages qui n'ont rien à voir avec les familles éplorées venues reconnaître leurs proches. On pourrait parler de vautours, car ce sont les cadavres et ce qu'ils représentent qui les attirent, pour des motivations bien diverses. Oscar Méténier se rend régulièrement pour prendre des clichés des infortunés qui font de l'institution leur séjour. En effet, pour améliorer constamment les effets spéciaux qu'il apporte aux pièces du Grand Guignol, il a besoin de vraisemblance.

Ce fieffé baratineur a embrigadé le médecin Eugène Doyen, spécialiste de la prise de vue photographique et cinématographique des coupes anatomiques, afin d'apporter de

nouveaux frissons aux habitués du théâtre des sensations fortes. L'éminent charlatan est ainsi devenu membre bienfaiteur de l'établissement et ne rate presque aucune représentation.
Lors de ses pérégrinations, Oscar a pris connaissance de l'engouement de certains médecins pour le vaudeville sanglant. Certaines plumes, n'ayant pas l'écriture seulement médicale, se sont laissées embrigadées par le directeur du Grand Guignol et composent des scènes atroces avec un luxe de détails somme toute... bien réalistes.

(Niveau de loyauté requis : 3) Il est de coutume pour certaines pauvres gens d'aller quémander du sang aux abattoirs de La Villette pour soulager les membres blessés dans les entrailles chaudes d'un veau qu'on vient juste d'égorger, c'est du moins le secret de quelques danseuses meneuses de revue du Moulin Rouge. Tout au plus, les anémiés consomment ce sang frais pour pallier le déficit qui les accable. Le sang a aussi cette aura de remède miraculeux, de thériaques, la superstition n'est jamais loin ! Cependant, les choses sont allées trop loin pour des Constance Preudhomme, Rosalie Soubière qui ont commencé à solliciter des fluides et des cadavres auprès d'Armand Becker, afin de s'y baigner ou de s'en repaître. Si la loi ne punit pas de tels actes, on ne saurait présager du scandale médiatique que cela engendrerait, et le meneur appréciera la déchéance qui ne tardera pas à affliger ces demoiselles au goût si douteux...

(Niveau de loyauté requis : 3) Armand Becker ne s'arrête pas là et remet à d'autres personnes les mêmes expédients, quand ils ne sont pas simplement dérobés (voir Jacques Mortuis). Il doit alors trouver des corps de substitution (notamment parmi les noyés récupérés dans les filets de Saint-Cloud) pour duper les familles éventuelles. C'est peut-être le moyen par lequel les PJ flaireraient sa trace... Becker est aussi spécialiste quand il s'agit d'enterrer les dépouilles des criminels dans les fosses communes, ou celles des aliénés amnésiques dont on n'a pu déterminer la famille. Dans ces cas là, il garde toujours un « trophée » : la tête du supplicié, qui rejoint la fabuleuse collection privée de Cesare Lombroso.

(Niveau de loyauté requis : 4) À ce titre, il est devenu l'un des pivots du trafic de cadavres d'êtres « déchus » provenant d'horizons divers (hôpital, asile, morgue) et à destinations toutes aussi diverses (société Gobineau, Edgar Bérillon pour les allemands). Une scène cocasse est à imaginer si certains clients se rencontraient et briguaient les mêmes « marchandises »...

Personnages connus : Edgar Bérillon ; Jacques Lopez ; William Northborne.

La Morgue est un supermarché de la mort où tous les trafics sont possibles. Du coup, on part d'un fait-divers pour aller au mieux dans le sordide, au pire dans la chienlit de l'occultisme et de la médecine démente. Tous les genres sont abordables : occulte, gothique (si les morts servent à confectionner des créatures inédites mais véridiques) ou un survival face à des macchabées en colère ?

L'Académie de médecine

(Niveau de loyauté requis : 1) Son directeur Dieulafoy en est l'âme et distribue ses grâces, gages d'ascension fulgurante, de disgrâce non moins rapide et d'entrée dans le monde politique.

(Niveau de loyauté requis : 4) L'Académie est partie prenante de certains programmes de santé publique, d'eugénisme et de recherches peu éthiques. Pour cela, un aréopage d'une dizaine de membres se réunit en sessions extraordinaires dans le musée Dupuytren, prêté innocemment par Dejérine, inconscient des décisions prises en son sein.

Personnages connus : Ordre de Saint-Michel ; Wolfgang Lerne.

Ce cénacle n'est pas que le mouroir des sommités du monde médical, antichambre de leur canonisation dans le cercle des saints guérisseurs. En son sein se jouent de nombreux débats de fond sur la nature de l'homme, la déchéance, les moyens d'améliorer la race et d'annihiler cette qui semblerait inutile. Le meneur comptant sur l'horreur objective pourrait calquer cette académie sur la « biocratie » qui sera dénoncée plus tard dans l'Allemagne nazie, où les médecins s'acoquinent avec le pouvoir et déterminent qui doit vivre… et mourir.

La clinique vétérinaire Fragonard

(Niveau de loyauté requis : 1) De nombreux officiers de l'armée viennent s'enquérir régulièrement des avancées des travaux sur les épizooties frappant les chevaux. Des épidémies pendant une guerre, ce serait de mauvais aloi ! Le capitaine Saint-Yves supervise ce dossier.

(Niveau de loyauté requis : 2) Panique à l'école vétérinaire: les gardiens et les étudiants se couchant trop tard ont été les victimes d'hallucinations morbides. Ils ont été poursuivis par un cavalier, un cadavre et de petits animaux qui correspondent au signalement des écorchés pieusement conservés dans le musée. Les docteurs Arloing, Cheveau et Petitcolin tentent d'étouffer cette rumeur, prétextant l'alcoolisme et l'humeur badine de ces trublions. Pourtant, certains ont sombré dans une folie irrémédiable, dans un état catatonique dont ils ne sortent que pour exprimer une sourde terreur... De plus, la rumeur enfle, bat les pavés et les hallucinations contaminent le voisinage qui se dit victime des mêmes visions. Vous avez bien lu : des docteurs et des occultistes insouciants ont insufflé un souffle de vie dans ces cadavres inanimés qui sèment la terreur et le doute la nuit, dans l'école, pourchassant les malheureux qui s'y attardent, jusqu'à la folie (prévoir des tests psychotiques avec 1D). Voir pour cela les profils de Petitcolin et d'Arloing.

Personnages connus : William Northborne ; Wolfgang Lerne.

La Salpêtrière

Tous les déchets de la terreur, de l'hérédité, de la débauche, de l'alcoolisme lui arrivent comme des détritus de Paris à la bouche d'un égout collecteur ; il en fait ou refait des hommes, des femmes, des mères ! C'est un miracle !

Claretie, parlant de Charcot

De par sa spécialisation dans les hystéries et les soins prodigués aux femmes, cet asile risque de renfermer bon nombre de pauvresses qui ont subi une dénonciation calomnieuse de leurs familles appuyées par des médecins complaisants. Rien n'est pire que d'être saine d'esprit et de se retrouver claquemurée avec des folles.
Ce genre d'histoire pourrait être le théâtre d'une campagne de presse à charge contre l'établissement si les PJ tentent de délivrer l'infortunée. Encore faudra-t-il prouver qu'elle est (encore) en bonne santé mentale.
La visite d'un asile d'aliéné(e)s est une expérience poignante, choquante même, insistez sur le délabrement psychique des patients. Et si les PJ y découvraient certains PNJ qu'ils ont côtoyés jadis ?

L'asile de Bicêtre

Auguste château de Bicestre
Les lutins et les loups garous
Reviennent-ils toujours chez vous
Faire la nuit leurs diableries ?
et les sorciers de suif dégraissés
N'Y traînent plus leurs voiries,
Des pendus et des trépassés ?
Ils n'ont garde les pauvres diables
D'y venir remettre leur nez
Depuis que vous emprisonnez
Les vagabonds et les misérables.
Depuis qu'on vous nomme hospital
Il n'en est pas d'assez brutal
Pour oser y choisir un gite !

Claude Lepetit, fin XVII^e siècle

L'ancien asile de Bicêtre existe encore pour les besoins du jeu. Dans la réalité, il a été rasé depuis bien longtemps. Il fut bâti sur les ruines du château du duc de Berry, et remplacé par François Ier par un hôpital de la Charité pour pestiférés. De nombreuses légendes entourent ce lieu rapidement abandonné : revenants, sabbats, cris d'égorgés et brigands : bissestre devient synonyme de malheur dans le langage du cru. Les ruines sont rasées en 1632 par Richelieu, bien inspiré. Pour mettre fin à la malédiction, Louis XIII y fit édifier un hôpital pour les officiers et soldats invalides.

L'ancien asile fut conçu dans un bâtiment à côté de la prison décrite plus loin. Cet édifice autrefois majestueux est lézardé et effondré à certains endroits. Le rez-de-chaussée s'ouvre sur un vaste couloir exposé par endroit aux intempéries. Des pancartes à moitié effacées signalent encore la salle de Saint-Jean (pour les gâteux), un escalier en colimaçon mène à la salle de la Visitation (des enfants infirmes), puis au second étage à la salle de St-François (celle des idiots) et au dernier à la salle Saint-Fiacre (réservée aux épileptiques). Au fonds de cet ultime niveau, le quartier Saint-Prix rassemblait les aliénés les plus dangereux qui se retrouvaient dans un décor digne des réprouvés de l'Enfer de Dante, dans le froid, l'humidité et la pourriture de la paille qui les accueillait. Certains avaient la possibilité de créer des petits objets revendus à l'extérieur. Les occultistes du club Saint Blaise sont friands de ces artefacts d'allure anodine mais forcément maudits !
Au bout du rez de chaussée, le local des bureaux de la Direction de l'Hospice renferme encore plus de deux siècles d'in-folio archivant les identités et traitements des pensionnaires.

Cet édifice s'est dédoublé d'un second réservé aux femmes, sans communication possible. Au rez-de-chaussée, une infirmerie et la salle des bains, que les superstitieux disent encore hantées par les femmes de service.

La salle attenante de la Miséricorde était réservée aux femmes atteintes de maladies vénériennes.
Même type d'escalier pour le 1er étage avec une salle des remèdes (des potions très intéressantes pourraient y être découvertes, s'inspirer de la mumia). Au même niveau, la salle de la Magdeleine recevait les nourrices, et la salle de Sainte Pélagie les femmes enceintes.
Au deuxième étage, une autre salle des remèdes, et la salle de Saint André pour les pensionnaires dangereuses de la Salpêtrière venues se faire soigner ici.
Partout, des paillasses immondes, les traversins souillés par des émanations d'origine douteuses, les couvertures n'étant que des haillons imprégnés de pus échappés des ulcères. La plupart des fenêtres ont été murées pour éviter les défenestrations. Le samedi, la saignée était de rigueur pour tous les admis avant la purgation dominicale dans les baignoires. Parfois, des écoulements de sang suintent des murs et des plafonds pour rappeler cette triste coutume.

Les ruines de l'ancien Bicêtre comportent encore une prison tristement célèbre. Des actes innommables furent pratiqués sur les prisonniers destinés à l'échafaud ou la chaîne de déportation, tout cela dans la salle commune.
On comptait 296 cabanons de 2,5m de côté, munis d'un lit sanglé dans le mur et d'une fosse d'aisance, ainsi que d'un guichet pour les vivres. Les portes semblent inviolables : pleines, garnies d'une grosse serrure et de deux verrous de sécurité, heureusement aujourd'hui, le temps a fait son œuvre et la rouille aussi…
Le cœur maléfique de cet endroit est le Cachot Noir : à cinq mètres sous le sol, un escalier raide sous une trappe mène à huit cellules sans air ni lumière. On y était attaché les fers aux mains et aux pieds. Ce lieu fut soi-disant comblé en 1793 et pourtant, on y débouche encore. L'air y est reste irrespirable et vicié, même si on ouvre la porte longtemps. Ces cachots entouraient la Cour royale et donnaient sur la chambre du concierge, véritable juge de paix de la prison. À côté de l'entrée, une petite tour avec le logement de l'économe et à l'étage, celui du brigadier-chef. Tout autour de ces six bâtiments pénitentiaires, le chemin de ronde et ses neuf guérites. La porte d'entrée est juste dans un angle de l'église extérieure à l'enceinte.
La Correction est le seul cabanon attenant au chemin de ronde, on y enfermait les garçons délinquants ou libertins encore adolescents. Cachot blanc : rai de lumière, sert de réserve à pharmacie. Malaise pour fainéant : armoire d'enfermement pour une journée entière.
Il existe encore un vestibule avec les registres d'inscription pour les administrateurs commissaires de la Maison, document utile pour toute enquête et brigué par le directeur actuel de l'hôpital.
N'oublions pas l'église en ruines où nombre de confessions furent proférées.

Conseils généraux au meneur

Chapitre 4

Conseils généraux au meneur

Ces conseils ont pour but de réfléchir à la façon dont vous envisagez de créer, mais aussi de faire jouer vos parties de *Crimes*. Tout dépend d'un subtil équilibre entre la liberté que vous accorderez à vos joueurs et le contrôle que vous exercerez sur l'histoire, cela demandera quelques efforts d'adaptation.
Voici donc quelques pistes pour trouver votre propre chemin.

Style de maîtrise, style de jeu

Les paragraphes qui suivent vous proposent les bases d'une réflexion sur la manière de mener une partie. Ce n'est nullement une invitation à choisir un style quelconque, mais plutôt une base de réflexion sur la façon dont vous, meneur, allez mener les choses !

Style de maîtrise

L'illusionniste

Tout d'abord, le meneur peut se comporter en parfait illusionniste. Vous faites voir ce que vous désirez, vous édifiez un mirage où les joueurs pensent avoir un contrôle sur l'histoire, alors qu'il n'en est rien. Vous êtes parfaitement capable de savoir quel sera le final, ce qui arrivera à chacun, vous truquez les jets de dés que vous effectuez pour parvenir à vos fins. Ce style de jeu peut fonctionner, surtout si vous agissez en metteur en scène et que vous avez préparé quelques effets dans vos scènes : des ambiances, des dialogues obligatoires, des scènes d'action millimétrées…
Cependant, l'illusionniste pâtit grandement de son fragile édifice. Si l'illusion est levée, ses joueurs risquent fort de se sentir floués, étant donné que l'une des essences du joueur, c'est de pouvoir modifier et influencer le cours des événements. La désillusion risque d'être grande.
Autre défaut, l'illusionniste est souvent le maître absolu de la réalité du jeu. Il laisse peu de champ aux apports des joueurs qui sont captifs de son spectacle.

Le participatif

Cependant, cette liberté peut être rendue en partie dans un mode de jeu plus participatif. La ligne générale du scénario est encore maîtrisée par le meneur. Cependant, tous les autres aspects sont laissés à la discrétion des joueurs qui peuvent y ajouter des mini-scènes, peupler les parties obscures du décor que le meneur a volontairement négligées. Il faut analyser un indice ? Un joueur aura probablement un contact à proposer, un ami à recommander. Ou dans ses notes, il aura consigné une adresse déjà visitée au cours d'une aventure précédente. C'est tout l'intérêt du *Manuel de l'Enquêteur* qui fourmille de renseignements.

Le pisteur

Nous pouvons aller plus loin dans ce don de liberté envers les joueurs. Nous abordons le profil du pisteur, un meneur qui distille des indices, qui trace des pistes à interpréter. Un limier qui ne va pas chercher le gibier pour ses héros, mais qui va imprimer une direction à prendre. Après… les joueurs sont toujours libres de dévier de celle-ci et peuvent s'éparpiller dans les zones non prévues du scénario. La structure de ce dernier s'apparente à un jeu de piste, où

il faut aller au drapeau suivant pour récupérer un nouvel indice pour en récupérer un autre, et ainsi de suite, sans forcément que ce soit linéaire.
Dans ce style de maîtrise, il y a donc un premier enjeu concernant la capacité des joueurs à terminer l'aventure. S'ils sont incapables d'interpréter les indices alors le final n'est pas pour eux. C'est probablement les rapports meneur/ joueurs les plus propices à un jeu comme *Crimes*, où le meneur fait souvent office de témoin de ce que le tueur a perpétré, où il dévoile toutes ces traces qui permettent de le confondre. Aux joueurs de se débrouiller avec !
Au niveau de la table de jeu, le meneur pisteur ne monopolise pas la parole. Il vient simplement en soutien des joueurs quand ceux-ci ont besoin d'une information, d'une description, d'une précision. Il y a un véritable équilibre entre les apports des uns et de l'autre. Parfois, quand les joueurs doivent interpréter les pistes, il peut alors les soutenir… en allant préparer le café ; s'il joue bien ce rôle, il aura le temps de le faire !

Le démiurge

Nous pouvons aller dans un extrême qui est l'opposé du meneur illusionniste. Il s'agit du meneur démiurge. Mais pas démiurge au sens où il crée de façon arbitraire ce monde. Au contraire, il s'efface derrière les joueurs et ne fait que modifier les situations et le cadre au gré de leurs actions. Autrement dit : après la scène d'exposition, il a dressé une ribambelle de pistes possibles, et les joueurs peuvent s'y engouffrer au fil de leurs envies. Le meneur encourage grandement les joueurs à décrire ce qu'ils voient, ce qu'ils ressentent ; ces derniers ont une énorme influence sur le cours du scénario. Le meneur ne fait plus qu'animer ou réanimer la partie, lui insuffler un nouveau rythme, déclencher des péripéties. Il pourrait sembler que le rôle des joueurs est démesuré dans ce style. Mais le meneur démiurge peut leur faciliter la tâche en créant des intrigues concernant leurs personnages, en les mettant face à des dilemmes, en encourageant un *roleplay* durable. Finalement, le paroxysme de ce style reviendrait à déléguer tout ou partie du scénario aux bons soins des joueurs. Encore une fois, le *Manuel de l'Enquêteur* vous sauvera la mise, avec le nombre impressionnant de cadres et de personnages prêts à jouer. Le meneur démiurge pourra présenter des PNJ aux joueurs et les désarçonner en mettant en scène leur côté « sombre », leurs secrets intimes et inconfessables.

Au total…

Bien entendu, vous meneur, ne correspondrez jamais à l'un des styles théoriques décrits précédemment. Vous combinerez probablement plusieurs profils, vous en changerez même en cours de scénario. Le principal est d'alterner les styles pour correspondre aux attentes de vos joueurs. Ils auront sans doute besoin de se remobiliser en cours de soirée, de faire le point, et là, votre présence sera plus discrète, vous adopterez une posture de pisteur. Peut-être que lorsque vous voudrez les désarçonner, vous deviendrez un démiurge qui leur imposera son mutisme. Enfin, un meneur plus dirigiste sera souhaité lors de scènes importantes porteuses de sens, ou quand les joueurs sont désemparés, perdus dans l'intrigue et ont besoin d'être remis sur les rails.

Les styles de jeu

Mais les choses ne sont pas forcément aussi simples. Les joueurs qui composeront vos tables sont également différents, dans leurs pratiques et dans leurs attentes. Que cherchent-ils dans le jeu de rôle ? Quelles sont leurs priorités pour apprécier votre séance ? Seront-ils réceptifs à toute nouveauté ?
La difficulté réside aussi dans le fait que tous vos joueurs n'auront pas les mêmes priorités. Comment alors les concilier ? Comment donner à chacun ce qu'il recherche, sachant que ces attentes semblent parfois inconciliables ? Le joueur féru de combat pourra-t-il collaborer avec celui qui ne vit que par la description du contexte, le résolveur d'énigmes, ou le fou d'interactions sociales ?

À la croisée des chemins

Crimes n'est pas un jeu où il est bon d'optimiser son personnage et les potentiels / compétences qui le servent. Dans la mécanique du jeu, plus un potentiel est important, plus les chances de faire des «1» et donc des critiques sont hautes. Du coup, les échecs critiques se répercutent sur la psychologie, les folies et la déchéance du personnage qui devient certes puissant, mais moins contrôlable. De plus, les scénarios sont souvent conçus comme des guerres asymétriques où le rapport de force brute est largement en défaveur des PJ. Du coup, il vaut mieux tirer parti d'avantages narratifs en se conciliant les bonnes grâces de PNJ faisant le sale boulot à votre place (les contacts par exemple) ou de jouer les stratèges.
Enfin, ne sous-estimez pas le côté simulationniste du jeu. Un joueur qui est capable d'énoncer et de respecter un protocole d'enquête, une aide de jeu distribuée en cours de scénario sont des éléments donnant une foultitude d'éléments pour dissiper les brumes du mystère.
Le credo général est que les PJ doivent composer avec la réalité de leur époque sans pouvoir la plier à leur volonté comme dans une *fantasy*. Une arme à feu tue. Des malfrats n'aideront pas des enquêteurs pour leurs beaux yeux sauf si ces derniers en ont fait de fidèles contacts. Il faudra filouter si on s'est fait tirer son portefeuille et qu'on a besoin d'argent. Il n'existe pas de pince monseigneur magique avec laquelle les réussites sont automatiques. Point barre.

Des points de vue différents

De la même manière, les enquêtes sont vues différemment. Pour certains, ce sera une succession de réussites et d'échecs qui conditionnera la victoire finale, une série de défis. Pour d'autres, l'important réside dans les intrigues génératrices de dilemmes, de remords et de regrets, de tensions nerveuses, avec l'espoir que la fragile santé psychologique de l'enquêteur puisse tenir. Pour d'autres, ce sera le prétexte de sortir tous les protocoles d'enquête valables à la Belle Époque et de faire comme si on était les « experts ».

Création des personnages

Crimes propose de nombreuses options de règles qui favorisent un ou plusieurs styles de joueurs. Le meneur dispose donc de nombreuses options pour guider la création des personnages. En effet, un PJ n'est jamais un personnage à part entière, c'est plutôt un outil qui est « paramétré » pour correspondre à tel ou tel élément de jeu. Créer des personnages spécialistes dans le domaine de l'enquête oriente davantage le scénario vers un épisode des *Experts* ou de *Sherlock Holmes*. Opter pour des PJ déchus, aux potentiels et aux compétences extraordinaires, favorise les histoires gothiques, ouvertement liées au fantastique. Pour des intrigues plus subtiles, les personnages ne feraient pas l'affaire ! Le problème est qu'il est difficile pour un joueur de faire agir son PJ pour une chose pour laquelle il n'est pas taillé. Créer un combattant, c'est pour participer à de l'action. Un spécialiste, c'est pour se mesurer à des énigmes, à des défis. On calibre son outil en fonction du travail à accomplir.

Mais vous pouvez très bien ne pas vouloir optimiser vos personnages. Les obstacles n'ont de valeur que s'ils ont un sens, que s'ils s'expliquent par les relations entre les personnages et leur univers. Le meneur devra favoriser les paramètres tels que les contacts, multiplier les moments où les PJ sont en porte-à-faux ou aux prises avec leurs passions, leurs tabous, leurs convictions. Si ce n'est pas encore le cas, le scénario devrait s'enrichir de thèmes qui parleront directement aux joueurs. Et si la victime du jour était d'origine juive et qu'un des PJ enquêteurs était un violent antisémite ? Et si cette victime était une connaissance indirecte d'un autre PJ ? Ou une ancienne rencontre de l'équipe dans un scénario précédent ? Là encore, le *Manuel de l'Enquêteur* fait office de référence en vous décortiquant l'univers de Paris dans toute sa complexité.

Résolution des actions

Une réflexion sur le système de jeu s'impose aux meneurs les plus consciencieux. Le système est le moteur du changement dans un jeu de rôle : il débloque les situations de jeu en les transformant en succès ou en échecs. Il fait évoluer les paramètres qui régissent les personnages. Il induit aussi toute une gamme d'effets chez les joueurs : jubilation, angoisse, tristesse…

Le système de *Crimes* est dépressif, dans le sens où les tests sont très difficiles. Les réussites sont donc les conséquences de choix bien pesés. Finalement, les moyens de se dépasser pour réussir induisent un prix fort à payer : épuisement, corruption et déchéance, risque de psychose si on échoue dans sa passion principale… Le moteur du jeu serait donc la tentation pour le joueur de se dépasser afin d'obtenir un succès inespéré.

Le meneur doit donc garder à l'esprit qu'à chaque fois qu'il fait intervenir le système, il induit de puissants changements chez les personnages, des conséquences qui sont rarement anodines.

Le meneur ne doit donc pas se laisser enfermer dans une routine où les jets de dés ne sont que des moyens d'avoir un résultat binaire : réussite ou échec. Il doit songer aux conséquences et les encourager. Un tir réussi occasionne des dégâts proportionnels à la marge de réussite, soit.

Mais il est important de déterminer où les blessures ont été faites, si cela met la victime hors de combat ou dans un état psychologique incontrôlé, si le tir qui échoue fait des dégâts collatéraux, si un élément de l'environnement va interagir avec lui (des badauds qui s'attroupent, un élément explosif qui est touché, etc.).
Un joueur simulationniste acceptera davantage le fait que la pluie rend toute tentative de tir inopérante, que son arme ne puisse être efficace s'il court à bâtons rompus.
Pour se résumer, toute action entreprise par le joueur et résolu par le système devrait respecter trois choses :
- La détermination d'une réussite ou d'un échec ;
- L'évaluation de la performance pour jauger les capacités du personnage ;
- L'enjeu de l'action et l'ensemble de ses conséquences.

Faire évoluer des personnages

Ces attentes différentes posent la question de savoir de quelle façon le personnage peut progresser dans *Crimes* ? En effet, le plaisir du joueur est d'assister à l'évolution de son alter ego au fur et à mesure des scénarios. Va-t-il s'endurcir, affiner ses compétences, se blinder psychologiquement ? Acquérir des pouvoirs particuliers, accéder à un poste prestigieux, étoffer ses relations amicales et familiales ?
Améliorer un personnage revient à améliorer son outil de jeu. Il doit permettre une meilleure interaction avec l'univers de *Crimes*. Pas forcément de meilleures réussites : le sommet côtoie souvent les abîmes et les personnages puissants sont aussi les plus déchus, prompts à se plonger dans les affres des tourments de la folie.

Pour contenter toutes les approches décelées chez les joueurs, le meneur peut partir dans plusieurs directions :
- Le PJ augmente ses paramètres pour améliorer ses chances de réussite : potentiel et compétences rehaussés, acquisition d'armes efficaces, pouvoirs de la déchéance, acquisition de spécialités poussées ou de compétences hermétiques. Ce sont aussi des leviers qui facilitent les échecs les plus cuisants (exemple : meilleure probabilité de tirer des « 1 » et donc des échecs critiques avec un fort potentiel).
- Le PJ accède à des niveaux sociaux qui le rapprochent de ses objectifs : grade à la préfecture de police, carrière politique, contacts intéressants, PNJ qui lui sont redevables de services, appartenance à une faction qui le protège…
- Le PJ s'implique de plus en plus dans les thématiques de votre campagne : il vainc des adversaires antisémites en pleine affaire Dreyfus, il plaide pour les bienfaits du catholicisme en pleine tourmente des lois de 1905 sur la séparation de l'Église et de l'État…
- L'équipe de PJ accède à un nouveau niveau d'exploration : elle se délocalise (partant de Paris pour la province ou pour l'étranger), elle change de commanditaire (passant du commissaire locale à une brigade spéciale de Lépine), elle se spécialise dans les affaires étranges et surnaturelles…

Au final, la progression des PJ via le système de points de développement devrait toujours être l'objet d'un dialogue entre le meneur et le joueur concerné. Ce dernier fait ses doléances et dit sur quels caractères il souhaite évoluer, et le meneur prépare ses scénarios en fonction, et ses défis pour qu'effectivement, la progression du PJ se fasse dans le sens souhaité.

Entrer dans le fantastique

Comme ce cheval attelé à un fradier, nos œillères nous interdisent toute vision étendue. Nous voyons du monde un cercle étroit que nous n'avons pas même la liberté de choisir, car on nous enseigne dès la naissance que cette limitation est obligatoire et que l'enfreindre est un crime. Délivrés de ces œillères, nous découvririons la douleur et l'angoisse humaines qu'on se donne tant de mal à écarter de

notre champ de vision. Et malgré tout, la souffrance et la misère demeurent autour de nous, constantes, immuables, inévitables comme un impôt prélevé sur l'esprit pour prix de son séjour dans ce monde sans forme humaine. Dès lors, rien d'étonnant à ce que la tragédie soit le seul marteau capable de briser la coquille dont nous protégeons nos existences mesquines, dont nous masquons à nous-mêmes les Furies qui rôdent dans l'ombre. Il faut des guerres, des famines, des cataclysmes pour secouer notre torpeur. La torpeur, la rupture brutale d'avec tout son univers familier sont aussi efficaces, je puis en témoigner, ajouta Doyle. Les écailles ne me sont pas d'elles-mêmes tombées des yeux, elles en ont été arrachées.

Mark Frost, *la liste des Sept*, 1993

Dans cette partie, nous traitons de notre façon de concevoir le surnaturel dans *Crimes*. Vous n'êtes pas tenu de nous suivre dans cette façon de voir les choses. Néanmoins, cette lecture devrait vous aider à fixer vos propres balises dans l'univers bariolé du fantastique.

Le surnaturel dans le coin de l'œil

Je ne sais toujours pas pourquoi. Même les immeubles de cette cité ont été vidés de toute trace de vie. Où sont les fondeurs qui emplissaient ces lieux de leurs cris tonitruants, de leurs rires et de leurs pleurs ? C'est au moins la dixième rue de Paris que je teste ainsi. Toujours cette nuit avec ce quartier de lune qui reste ma seule lumière fixe. Les becs à gaz qui trônent sur les rares lampadaires de cette banlieue offrent un halo intermittent, comme si un allumeur invisible et fou s'amusait de les ranimer, de les éteindre, de les ranimer, de les éteindre… Je vérifie. Je suis bien rue Vitruve, au carrefour des rues Saint-Blaise et Vitruve. J'ai l'impression de tourner en rond. Le silence est lourd, il me sature les sens. Toujours pas le bruit du moindre attelage, rien que le vent qui chasse les papiers gras et les feuilles de chou.

Le vent souffle à mes oreilles mais il est faible, sa caresse se fait murmure. Je ne comprends rien du message qu'il souhaite me faire passer. Je ne comprends toujours pas, je suis seul au monde dans un des quartiers les plus populeux de Paris et c'est comme si tous les habitants me fuyaient. Une évacuation suite à une résurgence du choléra ? Une grève dans les entrepôts d'Aubervilliers ? De nuit ? Une opération de police pour isoler un dangereux suspect, mais alors, qui mériterait qu'on déplace pour lui la montagne que représente la populace de cette cité ?

Je regarde mon plan et j'avance fébrilement vers l'artère la plus proche, le boulevard Davout. Elle me semble bien lointaine. Le vent se fend en plusieurs rafales qui font tourbillonner les objets qui jonchent le sol. Rien d'anormal à ce que ce fatras se retrouve dans ces ruelles non pavées. Aucun signe d'une évacuation de masse. Ma course se presse dès que je quitte le refuge rassurant que constitue la lumière l'un lampadaire. Les ombres mouvantes qui dansent sur les façades décrépies me terrifient. Je suis en sueur, je ne sais plus depuis combien de temps j'erre. Toujours seul. Il y a quelqu'un ? Un cri dans la nuit, toujours ponctué pas ce silence étouffant ; ça m'oppresse…

Une impression de déjà vu. Je connais cette ruelle. Ma respiration se fait plus haletante. C'est par ici que je suis passé avant d'oublier. Ce mystérieux cab, son cocher gai luron et son eau de vie qui fait mal au crâne… Et je me retrouvai peu après détroussé, gisant par terre dans la boue avec à mes côtés, l'attelage et le cheval nerveux qui battait le sol de son sabot clouté… Le cocher n'en n'était peut-être pas un, mon argent avait disparu ainsi que toutes mes possessions. L'attelage avait peut-être été volé mais il ne portait aucun des signes d'identification reconnus par la préfecture de police. Diantre. Pas le moindre début d'indice.

La petite place où le cab avait été laissé est désormais devant moi. Le quartier de lune semble irradier tout droit vers cet endroit qui ne m'était pas inconnu… du moins, je le pensais. L'attelage était toujours là, mais il ballait de l'avant. Le cheval s'était décroché… Je m'approchais… Même pas. Une masse informe de viscères, de poils mêlés au sang, de chairs rendues noirâtres par la souillure des aliments digérés, une tête moitié broyée, moitié dévorée, et un œil grand ouvert qui me lançait cette interrogation : qui ? Pourquoi ?

Je reçus cette vision comme un choc, me rappelant la rencontre brutale de ma tête d'un casse-tête d'apache. Je reculai et je tombai sur mon séant, provoquant l'éjection de l'eau flétrie d'une flaque opaque. Un maelstrom d'images monochromes s'offrait à mes yeux endoloris, les ombres dansaient encore, s'agrandissaient, toujours plus menaçantes. Non, pas finir comme le cheval…

Une brèche dans l'ordre naturel des choses

Tout ce qui, dans mon état ordinaire, était pour moi « le monde » était toujours là, mais comme si brusquement on l'avait vidé de sa substance ; ce n'était plus qu'une fantasmagorie à la fois vide, absurde, précise et nécessaire. Et ce « monde » apparaissait ainsi dans son irréalité, parce que brusquement j'étais entré dans un autre monde, intensément plus réel, un monde instantané, éternel, un brasier ardent de réalité et d'évidence dans lequel j' »étais jeté comme un papillon tourbillonnant dans la flamme.

Daumal, *les pouvoirs de la parole*, 1972

On ne naît pas dans le fantastique quand on erre dans le monde de *Crimes*. On y entre, comme dans une courée mal dissimulée par des appentis. Vous commencerez votre expérience du jeu par une vie normale, désespérément normale peut-être, quand vous aurez fait vôtres les

codes de cette époque reculée, quand les marivaudages dans les salons à la mode vous auront ennuyé, quand vous aurez cessé de divaguer dans votre nouvel univers. C'est alors que vous aurez alors créé une harmonie grâce aux habitudes que vous et votre personnage auront contractées. Le cadre historique n'aura plus de secret pour vous et vous pourriez en rester là.
Oui, mais il y a un mais.
La particule « fantastique » jaillit dans votre train-train balisé. Comme cette petite cour intérieure qui jaillit au coin de la rue, au cours de vos pérégrinations. Et ce fantastique, c'est l'irruption du chaos au détour de votre chemin. Ni plus ni moins. Un événement va venir chambouler la vraisemblance qui s'était installée entre le monde de jeu et vous. Le véritable *Crimes* va commencer.

Tout s'accélère. Cet événement peut être un bris dans l'ordre public : une agression, un vol, un meurtre, ces affaires sournoises qui s'invitent là où l'on ne les attendrait pas. Ce peut être aussi une brèche dans le miroir opaque de la réalité : un mystère qui s'épaissit et qui défie les lois de la logique, une monstruosité rampante qui tétanise quiconque en est témoin, une incertitude quant à ce que l'on a vu ou ressenti, comme si nos certitudes étaient manipulées par un odieux marionnettiste qui nous entraîne sur les pentes de la folie. Le fantastique de *Crimes* se nourrit de ces faits souvent relatifs à des entreprises criminelles, souvent étranges, toujours horrifiques.

Des héros aux parias

Au-dessus du fjord bleu-noir pendaient des nuages, rouges comme du sang et comme des langues de feu. Mes amis s'éloignaient, et, seul, tremblant d'angoisse, je pris conscience du grand Cri infini de la nature.

Munch, *commentaire sur son œuvre « Le Cri » dans la Revue Blanche,* 1er décembre 1895

Les enquêteurs sont les témoins privilégiés (si l'on peut dire ainsi) de cette irruption chaotique. Ce sont des agents de l'ordre dont la mission est de repousser cette invasion et de rétablir le statu quo. Hélas, trois fois hélas ! La tâche est parfois au-delà de leurs compétences. Le fantastique s'installe durablement et sa permanence est tout à fait envisageable dans le jeu. De même, les enquêteurs sont rarement imperméables à ces événements troublants ou traumatisants. Ils en gardent des séquelles imprimées dans leurs chairs ou gravées au fer rouge dans leur esprit. Parfois même, ce fantastique les contamine et ils en sont eux-mêmes les jouets, les victimes, deviennent à leur tour monstrueux, chaotique, bref, ils deviennent ce qu'ils ont toujours chassé.

Le fantastique de *Crimes* n'est pas normé. Il n'a pas de cause, pas de nature propre à être déterminée, soupesée, classifiée, au grand dam des esprits cartésiens et scientifiques qui polluent et qui pullulent alors. Mais une chose est sûre, il retranscrit tous les travers de cette Belle Époque. Il incarne les sentiments de haine, de cupidité, l'esprit de conquête, de connaissance sans limite. Il se nourrit des turpitudes des Grands de ce monde et de celles des plus indigents. Il s'assemble, épais brouillard focalisant toute l'écume laissée par l'Histoire des hommes et de leurs péchés.

Rêve, réalité, points de fuite

On m'explique que je suis fou parce que je crois que je suis le Comte Dracula ; mais le monde extérieur que vous me proposez, la société qui m'entoure sont beaucoup plus absurdes et beaucoup plus fous que moi.

Bela Lugosi, interprète de Dracula, interrogé sur les raisons de son internement

Le rêve, c'est le creuset où l'on fond et l'on confond tout ce qui nous tient, ce qui nous angoisse : les obsessions qui nous tenaillent, les réminiscences qui nous hantent, les tentations qui nous brisent. C'est cet état qui n'est pas le sommeil où notre inconscient lâche la bride, c'est cette rêverie qui nous fait voir la réalité autrement. C'est un artifice précieux pour le meneur qui souhaite faire intervenir un merveilleux et pouvoir l'expliquer facilement par un « mais tu n'étais pas en état de veille ».

Le point de fuite, c'est le moment, l'endroit, l'événement qui permet de basculer véritablement dans le fantastique. Pas forcément en fanfare et en trompettes, mais c'est un aller sans retour dans un ailleurs, et les personnages qui n'ont pas eu conscience de ce glissement l'auront de toute façon plus tard.
Ainsi, tel le spectateur dont le regard vagabonde sur le tableau, il nous est permis de revenir à la réalité initiale, d'installer un va-et-vient entre le réel et l'irréel. Mais reste à savoir quel sera ce point de fuite qui nous permettra de localiser l'endroit où rejoindre la réalité.

- Le point de fuite est un lieu : certains endroits sont situés sur la frontière entre le réel et le surnaturel, servant parfois de passages (château abandonné, navire à la dérive venant à se transformer en vaisseau fantôme...) Certains, comme les cimetières, ont ainsi cette vocation de servir de « porte d'entrée » vers un autre monde (souvenez-vous toutefois de notre mise en garde contre les stéréotypes, et apportez une touche d'originalité à ces décors : le cimetière recouvre un royaume de monstres (*Cabal*, de Clive Barker) ; la maison est organique (*Sandman*, de Neil Gaiman).

- Le point de fuite est un être vivant, un ange, un démon, un être messianique, un personnage maudit... Quelqu'un dont le corps ou l'esprit lui-même est situé à la frontière entre le réel et l'irréel.
- Le point de fuite est un objet, un « médium » permettant le passage comme le traditionnel miroir d'Alice : l'eau, un écran de télévision, un casse-tête ouvrant les portes de l'enfer... Un passage à sens double qui permet aux créatures de l'au-delà d'envahir le quotidien (le cube de *Hellraiser*, le snuff-movie de *La Fin Absolue du Monde* de John Carpenter).
- Le point de fuite est un évènement : guerre, tragédie... Voire la mort d'un PJ qui bouscule leurs habitudes et favorise l'apparition de choses improbables et inattendues.

Comment réaliser la bascule réel / fantastique ?

Il est toujours préférable de faire surgir l'horreur après avoir exposé un cadre réaliste dans un monde cohérent ; sinon, l'identification du lecteur-joueur aux personnages de votre univers sera peu évidente. Ce réalisme est une condition essentielle pour le « mettre à l'aise », et le surprendre ensuite par la démesure à votre récit. Votre cadre ne doit guère présager l'événement extraordinaire qui se profile. Il s'agit de préparer un fantastique de dépaysement né d'une confrontation avec des choses inconnues, improbables, forcément dérangeantes et inquiétantes.

Pensez à l'œuvre de Lovecraft : on nous y présente souvent des hommes de lettre, des professeurs, des bibliothécaires, tout au plus des détectives plongés dans un monde réaliste et cohérent. Cela avant que ne s'ouvre une porte, un passage vers un univers totalement fou, où des dieux monstrueux gravitent dans l'espace sous des formes impossibles à imaginer, quand une sarabande de démons danse autour d'eux au son d'une flûte... Une vision totalement surréaliste, que les protagonistes voient pourtant surgir dans le cadre de leur morne quotidien. Bien entendu, la plupart sombrent dans la folie, quand ils ne sont pas mis en pièces.

À chaque monde son horreur, à chaque horreur son monde

Ce cadre réaliste initial permet d'éviter une déconnexion immédiate du lecteur/joueur de votre histoire. S'il ne commence pas par maîtriser les lois de cet univers, il ne pourra en appréhender les interdits et il sera insensible aux moments de suspense, d'angoisse, de panique et de terreur à venir qui resteront sans impact.

Un exemple. Prenons la différence notable distinguant le fantastique et la *fantasy* : dans la seconde, l'élément surnaturel est clairement défini et fait partie intégrante de l'univers, son but n'est pas de faire peur mais d'émerveiller. À l'inverse, dans notre représentation du fantastique, il représente un accident, une improbabilité brisant le déroulement du quotidien pour ouvrir une brèche dans la réalité.

Autre exemple : si vous présentez un univers où l'occultisme est un fait avéré à la puissance reconnue, les joueurs l'admettront, alors qu'en présentant les occultistes comme de vulgaires charlatans, ils hésiteront sur leur dangerosité, ce qui laisse encore la place à l'inquiétude, à l'hésitation, au dilemme et au suspense.

Les acteurs de l'irréel

Le fantastique est l'intrusion brutale du mystère de la vie réelle ; il est lié généralement à des états morbides de la conscience, qui, dans les phénomènes de cauchemar ou de délire, projettent devant elle des images de ses angoisses et de ses terreurs.

Pierre Georges Caxtex,
***Le Conte Fantastique en France,* 1951**

Partir du quotidien favorise l'identification du joueur à son personnage. Même dans les jeux de rôles, où l'on peut incarner des créatures fantastiques, il est toujours conseillé de commencer l'aventure avec un personnage humain, ou bien une créature aux traits humains, afin de favoriser son évolution surnaturelle. Cela est d'autant plus important que le personnage, confronté aux transgressions imposées par l'élément fantastique, devra dépasser ses propres limites. C'est le rôle du joueur de remettre en cause les capacités de son personnage pour l'adapter aux situations nouvelles.

Tout cela le mènera donc vers une autre réalité, une dimension fantastique dont personne ne maîtrise les cadres, si ce n'est quelques initiés auxquels les PJ devront recourir (médium, exorciste, rabbin, sorcier...). Ces personnages incarnent en quelque sorte des passeurs, tel Anubis transportant les morts sur sa barque. Ils ont les connaissances pour faire jaillir le chamboulement du fantastique dans la quiétude du réel, et inversement selon leurs (bonnes ou mauvaises) intentions. Ils sont des alliés précieux pour le PJ, capables de l'accompagner en enfer. Pensez à des personnages de BD comme le *Dr Strange* ou *John Constantine* pour créer vos PNJ dans ce sens.

Il est à noter que les PJ peuvent eux-mêmes remplir ce rôle, après avoir développé certaines connaissances dans le domaine surnaturel : prenez toutefois garde à ne pas les laisser devenir des experts incollables sur le sujet.

Le temps qui court...

Il existe un facteur commun à toutes les dimensions superposées à la réalité : le monde réel possède une actualité (contexte historique, social, familial des héros) alors que l'univers fantastique reste intemporel (le temps ne s'y écoule pas, les hommes n'ont aucune emprise sur lui). Le talent de l'auteur réside dans sa capacité à établir des relations entre les deux. Par exemple, dans *La Forteresse Noire*, des nazis (actualité) sont confrontés, dans un château apparemment abandonné, à une créature maléfique séculaire (intemporalité). *Le Labyrinthe de Pan* (intemporalité) est exploré par une enfant en pleine guerre civile espagnole (actualité). L'inactuel est un moyen d'enrichir les thématiques tirées de l'actualité (dans nos deux exemples : qu'est ce que le mal suprême ?) ou de les développer autrement.

De plus, ce décalage temporel participera un peu plus à la déstabilisation, au « déboussolement » de vos personnages qui perdront un élément de plus auquel se fier.

Comment créer une histoire où l'on navigue, sans trancher, entre réel et fantastique ?

La foi absolue comme l'incrédulité totale nous mènerait hors du fantastique ; c'est l'hésitation qui lui donne vie.

Tzevtan Todorov

Cette hésitation nous amène à considérer le concept d' « inquiétante étrangeté » développé par Freud. Selon le père de la psychanalyse, ce que nous percevons comme étrange est en réalité un fait qui nous fut familier, mais

refoulé. Cette impression d'étrangeté rejaillit au moment où une expérience faisant office de déclic nous ramène à ce lointain souvenir.
Ce peut être la sensation de dédoublement, le basculement dans la folie, l'identité féminine qui rejaillit chez un homme, un monstre de foire... En bref, tout ce qui s'écarte de la norme et qui menace la stabilité de l'identité personnelle actuelle.

L'inquiétante étrangeté s'applique aussi à la relation inverse : quelque chose de familier qui vient de l'inconnu, comme le cri d'un monstre qui ressemble aux pleurs d'un nourrisson. En d'autres termes, l'horreur est une chose que l'on a jadis connue mais que notre esprit a occultée. Ce que le brillant psychanalyste a défini comme *l'unheimlich*, par opposition à *l'heimlich*, ce qui appartient au domaine domestique, à l'horizon éprouvé et balisé. Cet *unheimlich* intraduisible repose sur l'idée que ce qui paraît étranger est en réalité vaguement familier : réminiscence de l'enfance, inconscient collectif, sensation déjà éprouvée en rêve... L'univers de *Crimes* peut servir d'exemple. Partant de bases on ne peut plus historiques, les joueurs néophytes entreprennent des enquêtes très rationnelles... jusqu'à ce que la réalité se voile, les certitudes se fissurent, jusqu'à l'ébranlement de leurs défenses psychologiques devant les événements incongrus qui les assaillent. Mais en définitive, les dommages causés par cet *unheimlich* se répercutent sur leur *heimlich* : leur dégénérescence était enfouie dans leur chair et dans leur esprit, la déchéance minait leur corps social ou leur hérédité, l'étrangeté ne fait que reprendre le terrain qu'elle avait cédé – pour peu de temps – à la réalité réconfortante dans laquelle ils s'étaient installés. Cette étrangeté devient leur quotidien, et *l'heimlich* de la veille leur devient parfaitement étrangère. Comme si le voile se levait sur leur véritable identité refoulée. Et c'est le point d'orgue de l'horreur, quand les deux facettes se mêlent, se nourrissent mutuellement, quand on ne parvient plus à délimiter la frontière entre les deux, car, privé de repères, on évolue dans un univers d'autant plus terrifiant !

En jouant sur cette ambiguïté, on réalise ce que Anne Rivers appelait la « *juxtaposition entre le terrifiant et l'ordinaire* ». Le spectateur, rassuré par les éléments de la vie quotidienne, craint l'arrivée prochaine de l'élément perturbateur. Plus on tente de le convaincre que tout est normal, plus il se méfiera et suspectera qu'on lui cache la véritable nature de l'histoire. L'hésitation est un des moteurs de *l'Exorciste* (possession ou désordres psychologiques ?) ou de *Rosemary's Baby* (intervention diabolique ou paranoïa d'une mère ?).

Pour arriver à cela, il faut que la narration soit la plus proche possible des personnages :
- Le MJ adopte autant qu'il peut le point de vue des PJ (« vous, tu ressens, assistes à... ») ;
- Le MJ décrit les choses de façon purement subjective (exagérer le côté inquiétant d'un être ou d'une situation pourtant banals, donner l'impression d'une vie propre à un objet inanimé, telle cette statue *d'Entretien avec un Vampire* qui semble observer Louis...) ;
- Le MJ insiste sur l'étrangeté de la situation, en utilisant tous les ressorts de la suggestion (emploi du conditionnel, bizarrerie de la météo, comportements décalés...) ;
- Le MJ conserve une bonne partie du mystère (voir la prose de Nerval, intrigante de par sa connaissance occulte et ésotérique, son recours systématique au mystère, même quand le sujet abordé n'est pas ouvertement fantastique).

Le point de fuite était le début du basculement dans le fantastique. L'ambiguïté joue sur le fait que ce point de fuite n'a peut-être jamais existé. Les personnages ne savent jamais s'ils se situent dans la réalité qui leur est familière… Ou autre chose. Voici quelques astuces pour instaurer cette ambiguïté souveraine.
- **Ambiguïté du cadre :** la déchirure se fait souvent dans des endroits et des ambiances très particulières (maisons en ruines, nuits de pleine lune). En prenant le contre-pied de cette habitude, l'ambiguïté du cadre permet, en faisant varier cette règle, de prendre par surprise le lecteur en déclenchant l'horreur à un moment inattendu. C'est le concept de « terreur en plein soleil » de l'écrivain Henry James : provoquer le basculement en plein jour pour renforcer la collusion entre l'épouvante et la vie quotidienne.
- **Ambiguïté d'interprétation :** elle est liée à l'évolution de l'enquête qui part d'un point connu (une affaire banale) vers un basculement dans l'inconnu (intervention d'une causalité surnaturelle). Cette progression peut prendre le chemin inverse : de zones d'ombre, d'un brouillard surnaturel, on arrive à une explication finale somme toute cartésienne comme dans *la Bête aux Cinq Doigts,* dont l'intrigue n'était que le produit de la mise en scène d'un personnage secondaire. Mieux encore, l'interprétation finale du mystère peut être totalement libre : on sort de l'histoire rempli de contradictions, ne sachant à quel saint se vouer pour être sûr de l'explication finale.
- **Ambiguïté de perception :** le point de fuite vers l'horreur est décrit comme un présage (un songe, un cauchemar, un pressentiment, un augure) ou comme le fait d'un état altéré de la conscience (hypnose, somnambulisme, accès de folie). L'événement n'est donc pas entièrement crédible en raison de cette perception « voilée », ce qui entretient le doute quant à sa véracité.
- **Ambiguïté de nature :** dans la littérature actuelle, les frontières tombent entre les genres préétablis : des ponts sont formés entre les domaines de la science fiction, de

l'horreur, de la *fantasy* ou du policier. *Crimes* joue sur le registre du policier, du roman naturaliste et de l'horreur. L'hybridation est de rigueur et permet de brouiller les pistes : derrière le paravent d'un genre (un jeu d'enquête), on parvient à masquer la présence du fantastique ce qui aboutit à un effet de surprise (quand bien même on connaît le jeu, on ne prévoit jamais à l'avance quand le surnaturel arrivera). Sur le modèle des romans de Dan Simmons, la tendance actuelle est de jeter des ponts inattendus entre l'histoire, l'actualité et le fantastique.

PARTICULARITÉS DU FANTASTIQUE « FIN DE SIÈCLE »

Crimes épouse aussi la définition d'un fantastique coincé entre les XIX et XX[e] siècles, dont nous allons vous donner à présent les clés. L'univers n'est pas monolithique et peut fort bien s'adapter à d'autres types de fantastique (voir les Genres détaillés dans le présent ouvrage).

Décadence

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.

Baudel, *l'Art romantique,* 1869

Les fins de siècles. Ce sont des points ultimes des civilisations qui les engendrent, des conclusions vertigineuses d'époques à bout de souffle, les derniers conflits des ombres et des lumières qui les animent, et ces ciels changeant teintent de fantastique la réalité. La splendeur d'un crépuscule, qui ne connaîtra aucun horizon.

On scrute dans les époques antérieures les âges d'or qui font aujourd'hui défaut, mais contrairement à lui, c'est pour se repaître non de leur gloire, mais de la façon dont ils ont déchu et périclité. La décadence, c'est une fatigue extrême qui pousse à démolir les valeurs établies. Le grand décadent recourt à l'outrance et au scandale, érige le corrompu en modèle : le monstrueux, l'hybride, le malade, l'urbain, le vice trouvent grâce à leurs yeux.

Des personnages de fin de siècle qui ne cessent d'être tentés par l'étrange, qui répondent systématiquement à ses appels, et courent à leur perte. L'horreur sécrétée est subversive : elle transforme des héros épiques, partis la fleur au fusil, en individus harcelés par la culpabilité, la mauvaise conscience et les désillusions.

Le héros devient alors extravagant, il fait usage des nombreuses drogues qui circulent à la Belle Époque, espérant ainsi décupler ses facultés. Dans cette même finalité, il fréquente les sociétés ésotériques, il devient mystique ou se convertit sur le tard au christianisme, ou rejoint les adorateurs de Satan, ce « *suzerain des mépris, ce comptable des humiliations, tenancier des vieilles haines* » (Huysmans, *Là-Bas*). Il fréquente les enfers, ceux qui sont dans son cœur, intérieurs, parfois suscités par ses désamours avec les femmes. Le héros devient décadent

car il subit l'influence de ses névroses toutes puissantes, avec leurs symptômes morbides. Une fois de plus, Huysmans témoigne de cela dans *Là-Bas*, dans son épisode de messes noires où l'on qualifie Satan de « *tuteur des stridentes névroses, tour de plomb des hystéries* ».
Il n'entretient plus d'espoir, et c'est sans doute ce qui le libère, et ce qui libère son esprit plus à même de capter ces parcelles de vérité où d'autres ne verraient qu'affabulations.
En tant que meneur, jouez sur cette ambiguïté entre désordre psychologique et adoration de l'occulte : le fantastique naît parfois du fantasque qu'on retrouve dans le décadent, du romantisme contrarié qui transforme les amants éconduits en grands névrosés.

Dégénérescence

J'apprendrai à gérer la perte, la dégénérescence, la déchéance, la dégradation, la détérioration, le naufrage. Je gère le pourrissement, le délabrement, les dégâts, la perte. J'apprendrai. J'apprendrai.

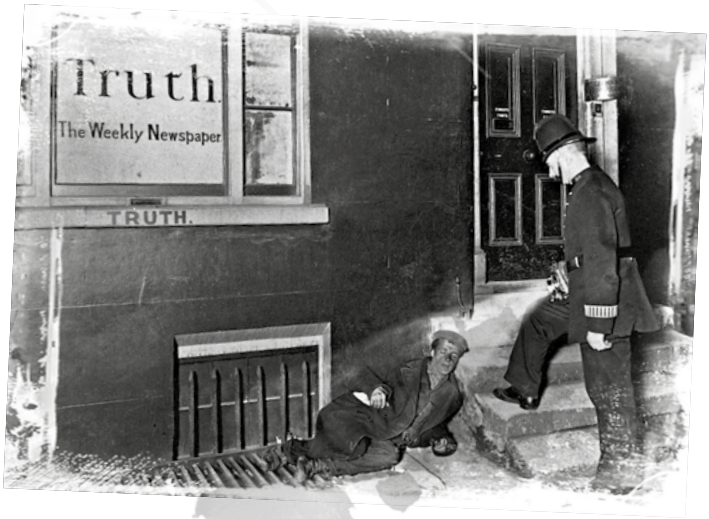
Abla Farhoud, *Splendide solitude,* 2001

Cette fin de siècle est aussi synonyme de fin de race. Les hommes errent entre deux mondes, l'un où ils se meurent, l'autre où ils ne parviennent pas à naître. Les plus conservateurs s'inquiètent de voir les individus s'abâtardir : certains hommes livides semblent complètement exsangues et incapables de se reproduire, d'autres, devenus androgynes passent pour des caricatures coincées entre le masculin et le féminin, des naissances monstrueuses ou non menées à terme sont les signes inquiétants de lendemains stériles. Du moins, c'est ce qui transparait dans les discours les plus alarmistes des autorités médicales.
Encore une fois, le rôle de la psychologie est éminent. Les névroses sont l'écho de troubles médicaux souvent héréditaires chez les personnages qui en souffrent. Ce sont les effroyables atavismes, les sinistres aïeux, les sensations de dédoublement, d'être victime d'une possession démoniaque. Autant de troubles qui font les choux gras des aliénistes.
Jouez donc sur ces malédictions familiales, ces sensations de déclin que l'on retrouve dans la *Chute de la Maison d'Usher* de Poe.

Déchéance

J'ai la terreur non pas de l'invisible mais de la réalité… c'est dans la réalité que je deviens visionnaire… C'est le passant, c'est la passante, les anonymes même de la foule coudoyés qui m'apparaissent dans des attitudes de spectres, et c'est la laideur, la banalité même de la vie moderne qui me glacent le sang et me figent de terreur… Je n'ai jamais vu nulle part plus ignobles caricatures du visage humain.

Jean Lorrain, *Le possédé,* 1895



Alors que les promesses du XX[e] siècle séduisent encore la masse, elles sont source d'inquiétude pour nos héros déprimés par le fantastique qu'ils vivent. Inquiétude sur les vices générés par la société de demain, impossibilité de se représenter la réalité dans toutes ses dimensions. Cette hybridation inquiétante du cauchemar et de l'état de veille fait de leur existence un calvaire. Il leur est difficile de résister aux sirènes de la déchéance.
Par leurs enquêtes dans les milieux en perdition, les PJ font l'expérience de la duplicité entre le civilisé et la sauvagerie. Des bourgeois sans histoire perpètrent des crimes de masse, sanglants et pervers ; des dames innocentes mutées en monstrueuses veuves noires, qui enterrent les maris à tour de bras et ne se départissent jamais de leurs atours funèbres ; des prêtres dévoyés succombant aux appels d'outre tombe ou de l'enfer.
En tant que meneur, développez ces personnages inquiétants qui cachent leurs corruptions sous de séduisants atours. Le monstre peut être caché derrière un masque social acceptable.

Restituer l'horreur

Le peuple acharné, doué d'une sauvage énergie, qui n'est autre chose qu'un certain sentiment fataliste que les choses doivent être ainsi et non autrement, se caractérise surtout par une mélancolie étrange. Et de cette étude du démon, que Saint Anselme appelle la mélancolie, se répandent en abondance les mauvais instincts, une sombre frénésie, une impertinence opiniâtre et un penchant singulier à la ruine, à la chute, à la destruction.

Stanislas Przybyzevski

L'horreur est l'un des genres les plus difficiles à cerner. Souvent, les auteurs ont trop tendance à donner dans la surenchère d'effets, confondant le gore, voire le Grand Guignol, à de l'horreur pure, pensant qu'il s'agit de

retourner l'estomac pour avoir réussi son effet. Peur, angoisse, stress, terreur, horreur… les sentiments liés aux types d'aventures de *Crimes* sont proches.
Pourtant, dans ces éléments, on retrouve toujours l'inconnu qui est le seul à distiller ce délicieux poison qui traverse notre esprit et nous glace le sang. Comment réussir à le restituer avec des ficelles et des recettes éculées, qui produiront des effets convenus, attendus, et qui n'auront jamais le caractère de la surprise ? C'est la difficulté qui attend les meneurs.
Crimes se veut un jeu sur l'horreur plus qu'un jeu d'horreur. Il s'acclimate à de nombreux genres et jongle avec des ambiances très diverses. Nous allons tenter de présenter quelques pistes pour que le meneur puisse s'approprier cette logique.

La zone ambigüe

C'est la fameuse zone floue au niveau de l'interprétation de ce qui se passe. Il n'existe pas de version officielle de la réalité des événements, pas d'explication finale, pas de « eureka ! » pour que la lumière se fasse sur l'histoire. Chacun ira de son point de vue –religieux, médical, pragmatique, occulte, scientifique- pour trouver l'explication. L'horreur, c'est devoir accepter que sa vision du monde n'est pas la seule valable, qu'elle est peut-être erronée, que ses convictions reposent sur du sable.

Anormalité

L'horreur, c'est également un dépassement de limites. C'est le bouleversement des habitudes, et de sa *visio mundi* : les forces inconnues qui se déchaînent dans les cas de possession (*l'Exorciste*), le meurtre brutal de membres de sa famille alors qu'on était habitué à ce que l'horreur se passe chez les autres.
De même, l'horreur naît du bris de ces limites à l'intérieur de soi. On apprend à se dépasser, à franchir les limitations inhérentes à sa personnalité. Parfois pour un bien, et les PJ auront souvent l'occasion de le prouver. Souvent pour un mal, car les parfois, on se soustrait à ses idéaux et les bavures peuvent se généraliser. Pourquoi ne pas se faire justice soi-même, se libérer du carcan du code de la police, des hasards de la justice, et œuvrer pour sa propre version du Bien ?
Et c'est la porte ouverte aux déviances, à la criminalité, à l'anormalité. Le PJ qui est tenté de devenir un surhomme n'est déjà plus un homme. La déchéance s'empare de son corps et de son esprit. Et c'est toute l'horreur de sa condition qui va devenir le moteur principal du jeu pour celui qui l'incarne.

Beaucoup d'histoires d'horreur jouent sur la définition d'une norme : ce personnage est-il normal ? Celui-là est-il digne de l'asile ? Beaucoup de médecins, de politiciens ou de journalistes tentent de définir cette norme qui montre ce qui est acceptable et ce qui ne l'est pas. Mais à l'inverse, cette transgression de la normalité peut être provoquée par notre inconscient pour nous libérer, faire de nous ce que nous sommes vraiment : c'est le cas du Dr Jekyll devenant Mr Hyde, ou d'un homme régressant à l'état sauvage pour devenir loup-garou...
Crimes reprend ce credo en s'appuyant sur les déchéances, ces malédictions d'un destin vengeur capables de modifier à jamais la vie du héros ou du criminel. Le personnage est puni et devient le jouet de ses pulsions qui lui font commettre des actes injustifiés.

Transgression et dépassement de la norme

Crimes joue beaucoup sur l'hubris, cette volonté de s'affranchir des limites de l'homme pour devenir surhumain ou se montrer l'égal d'un Dieu. Faust, Frankenstein en sont de parfaits exemples. C'est au meneur de déterminer si les PJ sont là pour rétablir l'ordre juste et punir ces impudents, ou au contraire, si de tels dépassements sont tolérables et peuvent perdurer… ou devenir le propre des mêmes PJ !

Transgression des interdits

La société de la Belle Époque est parfaite pour jouer avec les interdits. En effet, elle est extrêmement codifiée et régie par nombre de tabous. La société victorienne en est un parfait exemple : les usages comprennent davantage d'interdits que de permissions.
Cependant, la psyché humaine résiste rarement longtemps à cette accumulation d'interdits. Il existe nombre d'échappatoires à ces derniers : prostitution, maisons de tolérance où s'exercent des déviances en tout genre, le défouloir que représentent les colonies, l'explosion criminelle, les pensionnaires des établissements psychiatriques…
Installer l'horreur peut donc se faire sur ces sujets :

- **Tabous d'ordre mythique** concernant le domaine de la superstition et de la religion : blasphème, sacrilège, satanisme…
- **Tabous d'ordre politique** avec oppression de l'État, disparition des libertés individuelles, discriminations, logiques génocidaires…
- **Tabous sociaux :** éclatement des familles, actes sexuels réprouvés, inceste, cannibalisme…

Disparition ou persistance de l'horreur

Finalement, les PJ de *Crimes* sont des agents de l'ordre. Ils tentent de résoudre des histoires pour faire en sorte que l'inconnu régresse ou disparaisse. Sauf que l'horreur contemporaine verse de plus en plus dans des univers nihilistes où le chaos domine, persiste, sans espoir de rémission. Si l'on s'en réfère à l'œuvre de Lovecraft, toute entière bâtie sur l'intrusion du chaos dans la vie d'hommes les plus logiques et organisés qui soient (professeurs, bibliothécaires...), les monstres finissaient toujours par retourner dans leur dimension une fois leur victime devenue folle, ou mise en pièces, sans quoi l'Apocalypse aurait eu lieu plus tôt que prévu... Mais depuis, l'horreur a tendance à franchir un point de non-retour (voir *Je Suis une Légende* de Richard Matheson, *Le Fléau* de Stephen King...).

Une histoire d'ambiance ?

L'horreur passe aussi par l'environnement de jeu et la façon dont il est décrit par le meneur. Ce cadre doit être au diapason de ce qu'il veut faire ressentir aux joueurs. Attention toutefois à ne pas abuser de stéréotypes. Le château ténébreux perché sur la colline est un passage quasi obligé d'une belle échappée gothique. Le cimetière complètera avantageusement ce « set » aux ambiances très lugubres. Cependant, la seule évocation de ces lieux qui constituent les poncifs du genre créent une attente chez le joueur qui pourrait être déçu. Il faut parfois prendre le contrepied de ces lieux communs pour toujours surprendre son auditoire, le prendre en défaut sur ses anticipations.

Le décor n'a pas forcément besoin d'être horrifique en lui-même. Des lieux tout à fait neutres deviennent terrorisants quand on les présente avec un point de vue bien particulier, en utilisant des expressions très péjoratives qui le déprécient, avec une population déprimée ou menaçante, avec suffisamment de non-dits pour créer une sourde angoisse chez les joueurs. C'est plus la manière que sa qualité intrinsèque qui fait le bon décor d'horreur.

Surprendre les joueurs signifie aussi utiliser des décors qui a priori ne font pas partie de la palette horrifique. Un environnement à la lumière surexposée peut être aussi effrayant qu'un endroit sombre et mal éclairé.

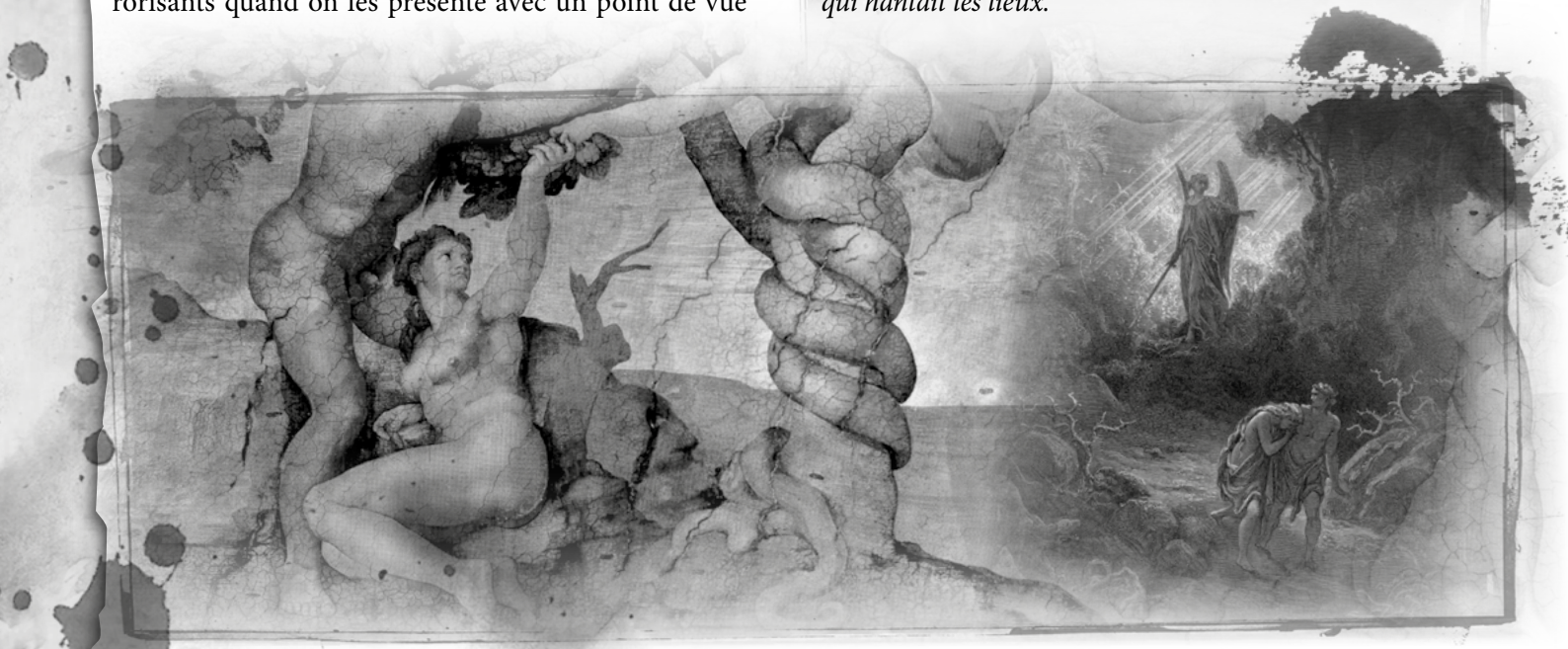
DÉCHÉANCE

Tout à coup mes idées changèrent : je sentis en moi le plus formidable mélange de malignité, de désespoir et de puissance. Des éclairs semblaient partir de mes yeux pendant que je réfléchissais. Je pouvais en un instant faire changer de place les sacrificateurs et la victime.

Mathurin, Melmoth, 1820

La nature du Mal

[Déchéance Sainteté] *Toussaint errait dans les catacombes en compagnie de ses cinq jeunes prêtres, tous fanatisés par l'aura mystique qui se dégageait du vieil exorciste. Toussaint maudissait cette bénédiction du berger attirant les agneaux comme le miel attire les mouches. Mais il savait que c'était un mal nécessaire pour traquer la bête qui hantait les lieux.*



[Déchéance Prendre la folie des autres] *L'un de ses suivants, le jeune Armand, ne tarda pas à montrer les signes d'une grande asthénie et ses comparses l'interprétèrent rapidement comme une possession. Toussaint plongea son regard dans celui de son disciple. Ses yeux attristés semblèrent luire dans la pénombre. Armand sembla se réveiller d'un sommeil douloureux. Toussaint se prit la tête à deux mains, mais repoussa ses disciples qui voulurent le soutenir.*

[Déchéance Cassandre] *Toussaint reprit son inspiration. Un pressentiment le taraudait. Il lui semblait voir la fin proche d'Armand dans les griffes de la goule. Il savait que ces intuitions étaient infaillibles mais que, telle la princesse troyenne Cassandre, il ne lui servait à rien de révéler cette fin qui était inéluctable. Armand ne le croirait point. Ses yeux s'humectèrent alors qu'il songeait au déchirement de sa mort prochaine.*

[Déchéance Surhomme] *L'assaut fut rapide, précis et meurtrier. Rapidement, les infortunés prêtres ne purent s'opposer à la puissance de la forme humanoïde qui s'abattit sur eux. Toussaint fut lui-même molesté. Au bord de l'inconscience, il puisa dans sa psyché pour trouver l'adrénaline nécessaire pour ignorer ses blessures. Il se releva seul pour faire face au monstre.*

Cet exemple vous aide à appréhender les conséquences des déchéances dans le jeu. Mais que sont ces déchéances ?

Pour l'instant, l'apparition du fantastique et la caresse glacée de l'horreur sont fugaces. Rien ne saurait perdurer de ces rencontres funestes, si ce n'est les états de folie dans lesquels les personnages ont sombré. Mais même ces affections de l'âme et de l'esprit ont des cures appropriées. Tout est une question de temps.

Par contre, dans le monde de *Crimes*, les traces de ces rencontres sont indélébiles. Ce sont des cicatrices de guerre qui, parfois, transparaissent sur le corps de ceux qui les ont endurées. Le rôle de la déchéance est de marquer durablement ces instants particuliers.

Les états psychologiques montrent à quel point les personnages ont une faible maîtrise d'eux-mêmes. Ils sont le jouet de leur inconscient, de leur Ombre, de leur Anima, mais qu'importe le nom de cette influence archaïque qui les jette hors des sentiers de la civilisation... Il existe en chaque personnage de *Crimes* un fond ténébreux, une part d'ombre à contenter qui, faute d'avoir été abreuvée, devient le repaire de la Bête Immonde.

Subir la déchéance, c'est entrer de plein pied dans la réalité de l'univers de *Crimes ;* c'est acquérir un savoir halluciné arrachant les voiles pudiques disposés par la société, au-delà de sa réalité première. Le héros perd son identité psychologique et sociale afin de mieux comprendre le vertige qui le hante, et rejoint les hordes de damnés qui errent en cette fin de XIX^{e} siècle.

Subir la déchéance, c'est atteindre cette limite, ce moment d'égarement sublime où l'on pense embrasser l'univers alors que l'on est entraîné dans un tourbillon de vide. Y goûter une première fois, c'est se mordre la queue et persévérer dans une voie sans issue.

La déchéance n'est pas le Mal. C'est une réaction contre la civilisation, contre la société policée du monde. En mettant en exergue les passions et les états psychologiques les plus extrêmes, elle répond à la violence intérieure du personnage : celle qui exerce une formidable pression menant à l'explosion criminelle.

La déchéance ne signifie pas la fin d'un personnage. Enquêteurs et criminels sont faits de la même chair, du même sang. Le chasseur devient la proie. En revanche, l'enquêteur risque de se mettre au ban de la société qu'il défend.

Dégénérescence physique

La déchéance s'attaque principalement au corps. Ce corps, dont les coquettes ne sont pas peu fières, dévoile sa corruptibilité. L'homme comprend qu'il n'est qu'un objet quelconque aux mains de la destinée, que la chair qu'il souhaiterait éternelle n'est qu'un jouet dont il est facile de se débarrasser. Si Dieu a fait l'homme à son image, il n'a sans doute pas prévu qu'il devienne immortel.

Pour certains, nous sommes à l'aube du déclin de la race, et on n'hésite pas à retourner vers les travers du Moyen Âge quand les almanachs compilaient les naissances monstrueuses, les maladies inconnues, les forfaits du

choléra et de la dysenterie ou les hérédités dévoyées par la consanguinité... On guette ainsi les moindres signes d'un affadissement du genre humain.

Malédictions

La déchéance est également la source de destinées étranges où la fortune vous sourit avant de vous arracher tout ce qui est cher à vos yeux. Ce peut être le don de Cassandre, prédire l'avenir mais ne jamais être cru, ce sont des pouvoirs ambigus qui se payent toujours très cher. Ils peuvent concerner le domaine religieux, se baser sur des superstitions, n'intervenir que lors des derniers instants de votre PJ…

Décadence du corps social

La déchéance n'est pas seulement acquise au cours d'une vie, l'hérédité y joue un grand rôle. L'hérédité est la syntaxe des personnages, une loi scientifique sur laquelle on greffe des termes mécaniques ou thermiques : on parle de « famille détraquée », brûlée par la corruption de ses mœurs... Les tenants de la théorie de l'évolution vous expliqueront que de telles lignées ne sont pas viables et sont vouées à disparaître. Et pourtant... Le corps du héros de *Crimes* est percé de noires galeries, c'est un labyrinthe à fièvres, une porte d'épouvante qui subit de plein fouet les errements de la raison. Le délire et le fantastique qui atteignent les personnages se greffent dans l'hyperréalisme de leurs chairs. L'inexorable déchéance humaine renvoie *l'homo rationalis* à sa plus pure *bestialitas*.

De l'origine de la déchéance

Il est difficile de déterminer l'origine d'une chose aussi évanescente que la déchéance. Tel un esprit frappeur, on en remarque que les manifestations et les conséquences, mais rarement la nature profonde. En tant que meneur, vous n'êtes jamais obligé de lui créer une origine, une explication plausible. Cependant, vous aimeriez peut-être faire de cette exploration de la déchéance la trame de votre campagne de scénarios. Voici donc quelques pistes.

Dans *Aube de Sang* (AdS p.29), une origine a été proposée pour ce mal qui enserre la société. C'est la Commune de Paris qui est le « *point de départ de l'effondrement de tous les idéaux, le bûcher des vertus et des espoirs d'un monde meilleur.* » La guerre, la famine, le désespoir et la désolation se sont conjugués pour créer un Égrégore qui condense tous les maux de l'époque pour influencer et la réalité et le comportement des gens. D'après la mythologie grecque, l'Égrégore est un nuage psychique se formant à partir des pensées des hommes, positives ou négatives. Selon la part des unes et des autres, elle se connote plus ou moins péjorativement. En retour, elle influence la population en lui insufflant des rêves, des pensées en concordance avec sa « couleur » émotive. Dans cet ouvrage, l'Égrégore prenait la forme d'un nuage noir qui se déplace dans le ciel à une vitesse incroyable. Une chape d'ombre, un brouillard insistant qui distille bien plus qu'une mauvaise humeur passagère. Le plus doux des passants est transformé en loup en maraude. De même, l'environnement change, d'abord par une luminosité bien étrange et en décalage avec les conditions météorologiques, ensuite par les bâtiments qui se lézardent, prennent des atours menaçants, ou qui s'effondrent sans la moindre explication.
La Belle Époque est décrite dans *Crimes* comme une somme de sentiments contradictoires. L'amour et la haine fratricide, la compassion et l'égoïsme social, le conservatisme et le progrès aux conséquences si ambivalentes, la religion et la misère spirituelle, on a l'impression que tout un esprit traditionnaliste du XIX^{e} siècle se voit arraché par l'accélération de l'Histoire, se fait violer en bonne et due forme.

Sans doute qu'aucun de vos PJ ne croisera la route de cet Égrégore, sauf peut-être sur les champs de bataille de Verdun, lors de grands massacres, lors de révolutions brutales. Mais ils en verront les manifestations perverses : déformation de leur réalité tangible. Déformation de leur corps, de leur esprit et de leur âme à travers les déchéances précitées. Combats contre des adversaires déchus qui prennent l'apparence des monstres qu'ils sont au fond de leur être : le vampire qui agit comme un parasite social, le loup garou qui a perdu le contrôle de sa nature humaine, le médecin fou qui a perdu ses idéaux pour s'affranchir de toute éthique et de toute morale, le criminel surhumain qui collectionne les victimes comme des trophées de chasse…

Acquérir des déchéances

Tout est inutile, les prophètes n'ont pas sauvé les hommes, ils ont annoncé leur déchéance sans fin !

Charles Bay

La déchéance est le fruit d'une longue évolution du personnage, qui prend à contre-pied les théories de Darwin sur l'amélioration des espèces. L'acquisition d'une déchéance intervient à la fin du scénario. C'est une règle avancée qui ralentit la décrépitude mentale du personnage en lui ouvrant de nouvelles possibilités.

- Lorsque la psychose d'un personnage de *Crimes* atteint 10, il acquiert alors une déchéance. Cela lui confère les avantages suivants :
- La psychose de départ est majorée de 1 jusqu'à un maximum de 5.
- Son total actuel de psychose retombe à ce nouveau total de départ.

- Son seuil névrotique est augmenté de 1 point, jusqu'à un maximum de 10.
- Il peut augmenter, avec les points de développement, l'un de ses potentiels et se hisser au quatrième niveau de maîtrise des compétences exaltées, avec l'aval du MJ.

Le personnage déchu s'affranchit de ses limites humaines et devient moins sensible aux dérèglements psychologiques. Cependant, son nouvel état le met en marge de l'humanité et développe son côté surnaturel.

Le MJ choisit la déchéance parmi la liste qui suit en la gardant secrète. C'est le début d'une intrigue secondaire où le joueur tentera de cerner son nouveau pouvoir et la malédiction qui lui est associée. Pour soulager le travail du MJ, un personnage ne devrait avoir qu'une seule déchéance secrète à la fois, mais il peut cumuler autant de déchéances connues que le MJ souhaitera.

De plus, quand le joueur augmente ses caractéristiques, le MJ a le droit de modifier ou d'ajouter une passion, une conviction ou un contact à son personnage sans dépenser de point de développement. Si le PJ est optimisé dans la mécanique du système, il perd ces avantages dans la dramatique du jeu. Imaginez un apprenti-sorcier perclus de déchéances qui se voit imposer une passion pour la ruine, une conviction religieuse orientée vers le satanisme et un contact concernant un cénacle de nécromants : cela risque d'être difficile à assumer...

Mécanique de la déchéance

Nous sommes dans un univers fantastique. Certes, les folies qui assaillent les personnages ont des effets qui paraîtront bien fantastiques pour certains. Mais nous ne nous limiterons pas à cette dimension pathologique pour explorer ses recoins les plus étranges et les plus épouvantables.

La déchéance est l'affection la plus grave qui puisse toucher un héros de *Crimes*. Elle le rend maudit, inhumain, en porte-à-faux avec la réalité si rassurante à laquelle il est habitué. C'est un élément narratif qui implique des pouvoirs puissants contrebalancé par des compensations bien funestes. C'est aussi un paramètre qui améliore les capacités du personnage qui acquiert des potentiels et des compétences bien plus développées qu'un humain normal.

Accepter ou refuser la boîte de Pandore

En lisant les déchéances ci-dessous, vous comprendrez qu'elles autorisent le PJ à toiser n'importe quel autre humain en lui disant à quel point il est devenu surnaturel, différent, voire supérieur. Cependant, les contreparties tempèrent vos ardeurs et vous montrent qu'il ne s'agit aucunement d'une bénédiction, mais d'une malédiction.

D'où la possibilité dans certains cas que le PJ refuse pour des raisons de morale et d'équilibre d'user de ses déchéances, ne serait-ce que pour éviter ces désagréments. Le meneur peut accepter cela comme un marché, comme une peau de chagrin. Plus le joueur utilise ces artifices, plus son personnage s'expose à la psychose (il gagne un point à la discrétion du meneur et atteint plus rapidement le seuil de 10 apportant une nouvelle déchéance).

Autre option : plus le joueur abuse d'une déchéance, plus elle devient puissante, voyant ses effets augmentés comme si elle suivant une logique de « niveau ». Avec la même conséquence : la psychose galopante.

Super Zéro ?

Rien ne saurait être plus triste que de voir ces déchéances considérées comme de simples pouvoirs qui distingueraient vos héros des simples mortels. En faire des super-héros, cape pèlerine, haut de forme et masque-loup sur les yeux, maquillés en Fantômas d'opérette le temps de distribuer quelques roustes aux vilains du coin.

La philosophie des déchéances se fond naturellement dans la conception de l'univers de *Crimes*, où l'on est constamment tenté d'aller au-delà des limites humaines, de la bienséance, de la retenue propre aux individus de ce temps. La déchéance épouse le paradoxe d'une Belle Époque au code moral rigoureux – et même rigoriste – mais ne s'embarrassant pas d'encombrantes barrières quand il faut révolutionner l'industrie, la pensée religieuse, la société, l'univers entier.

Les déchéances se glissent dans un système de jeu qui est basé sur les prises de risques, sur les contreparties aux possibilités de dépassement, sur le fait qu'il faut toujours donner de soi pour avoir un résultat satisfaisant. Une déchéance offre un pouvoir, mais également une contrepartie.

Le principal à retenir, c'est que plus qu'une règle mécanique offrant des « bonus puis des malus », la déchéance est avant tout une règle de narration, permettant de caractériser une partie de la vie du personnage, de le distinguer des autres, de l'arrimer fermement au bateau qui navigue à corps perdu vers le Finisterre de l'humanité. C'est aussi une règle d'interprétation, puisque les événements déclenchés par les déchéances se voient, s'entendent, induisent des émotions fortes, incontrôlables.
Enfin, si certaines déchéances sont visibles et appartiennent clairement à des genres de type gothiques, démontrant la monstruosité de celui qui en bénéficie (ou en pâtit), la plupart restent invisibles et participent à la nature du fantastique développé pour le jeu : une inquiétante étrangeté où l'on n'est jamais certain du caractère surnaturel de tel ou tel personnage ou de tel ou tel phénomène. En conséquence, adaptez les déchéances et la façon dont on les perçoit en fonction des genres, des ambiances que vous désirez développer. Autre remarque, n'hésitez pas à adapter la puissance de la déchéance en fonction par exemple du total de psychose. Des manifestations discrètes, rares et de faible envergure pour commencer, un état permanent et visible, funeste, pour terminer.

Voici les descriptions de quelques types de déchéances, suivant les concepts que nous avons définis. Cette liste fait la distinction entre la déchéance spirituelle, la dégénérescence physique, les visions extralucides et la corruption du destin. Ne confondez pas déchéance et pouvoir occulte : la première est subie, le second est voulu. De plus, le pouvoir occulte reste ponctuel quand la déchéance est un état permanent... et souvent irrémédiable.

Alias

Description

Des troubles sévères de la personnalité comme la « dépersonnalisation » peuvent désorganiser complètement la psyché d'un individu. Pourtant, loin de perdre leurs facultés, certains malades en retirent même une capacité à endosser les traits de n'importe lequel de leurs concitoyens. On fait même état de rares cas où les sujets pouvaient adopter à volonté l'aspect physique de leur choix...

Pouvoir

Le personnage devient maître en larcin ou en société, et choisit une spécialisation dans cette catégorie. Il est alors capable de prendre la personnalité et l'allure physique d'un individu déjà croisé, et avec lequel il s'est préalablement entretenu.

Contrepartie

Ce déguisement n'est jamais parfait. En présence d'un proche de l'individu copié, un test dans la compétence choisie sera nécessaire pour conserver sa couverture. De plus, la personnalité devient instable : le personnage déchu n'a plus de conviction, plus d'historique et sa seule passion devient la ruine. Un échec critique au cours d'une usurpation le mènera à l'un des états psychologiques intermittents suivants : *catatonie*, *hystérie* ou *mutilation*.

Alter Ego

Description

L'alter ego qualifie un principe de dualité dont les effets se traduisent par un dédoublement de la personne, et plus seulement de la personnalité. Le personnage se transforme en un autre individu ou, pire, se voit affublé d'une véritable ubiquité sur laquelle il n'a aucun contrôle.

Pouvoir

Ce dédoublement de personne amoindrit considérablement la part obscure du personnage : son total de psychose est diminué de moitié, et ses éventuelles autres déchéances se reporteront sur son autre moi.

Contrepartie

L'alter ego reflétant rigoureusement la personnalité du sujet en l'affligeant d'une plus grande propension à faire le mal, notre pauvre diable aura le plus grand mal à justifier ses méfaits. Ce peut être ici le début d'une véritable intrigue secondaire destinée à traquer ou à exorciser cette *pars mala*, qui prendra un malin plaisir à maltraiter les contacts sociaux du sujet avant de le hanter lui-même... Il est recommandé au MJ de préparer une feuille de personnage séparée pour cet être qui, doté des mêmes potentiels et compétences, possèdera cependant un tempérament, des convictions et des passions en tous points opposés à l'original. La première rencontre avec cet alter ego sera sûrement éprouvante et nécessitera un **test psychotique** (on gardera pour cela 1 dé).

Amnésie

Une jeune anglaise bouleversée se présenta en 1889 à l'ambassade de Grande-Bretagne à Paris. Avec sa mère, elle avait pris une chambre dans un hôtel quand sa parente tomba malade. Le médecin de l'hôtel lui demanda de chercher un médicament dans une pharmacie. À son retour, le personnel de l'établissement nia avoir jamais vu sa mère, le nom de la jeune fille étant le seul à figurer sur le registre. Quand elle voulut voir la chambre occupée par sa mère, la pièce n'était pas comme elle se souvenait. Même le médecin réfuta l'avoir un jour rencontrée.
Impuissante à faire croire à son histoire, la jeune fille termina dans un établissement psychiatrique dans son Angleterre natale. Certains ont pensé que la mère avait contracté une peste en Orient et que l'hôtel aurait alors voulu étouffer l'affaire, ou que la fille était folle, à moins que ce ne soit qu'après cette histoire que la folie se soit installée en elle…

Description

La mémoire est un univers trouble sur lequel l'homme porte beaucoup de certitudes. Elle est pourtant capable de jouer de subtils tours à celui qui pense dominer son esprit. Alors que le personnage semblait au summum de ses facultés, il perd peu à peu le fil de ses idées. Ses souvenirs proches disparaissent, il devient confus, sa concentration chancelle. Quand l'amnésie se fait plus prégnante, des réminiscences se mettent en place. Parfois, elles paraissent ne pas être le fait du personnage. Qu'importe. Ces souvenirs donnent souvent la clé de compréhension d'un mystère, d'une énigme, d'un problème auquel le personnage est actuellement confronté.

Pouvoir

Le déchu a accès aux connaissances passées ou présentes d'un autre personnage, qu'il soit présent ou non. Dans un état de semi-conscience, il revoit les images mentales qui peuvent débloquer sa situation. Cependant, rien n'est clair au pays des songes : ces souvenirs épousent l'ambiguïté d'un oracle pythique, et sont sujets à l'interprétation de ceux qui voudront comprendre leur logique hermétique.
Pour susciter cette amnésie, un test de **Mental GARDE occultisme** est nécessaire, la difficulté est doublée (besoin de deux réussites) si le personnage est éloigné, en terme de géographie ou d'intimité par rapport au déchu.
À partir de 6 points de psychose, cette déchéance échappe à tout contrôle et se déclenche selon la volonté opportune du meneur.

Contrepartie

Le personnage est sujet, pour la fin de la scène et la scène suivante, à l'un des états psychologiques suivants : *Onirisme, Hallucinations, Hypocondrie, Délire d'influence, Confusion mentale.*

Androgynie

Elle était, consciemment, l'androgyne pâle, vampire suprême des civilisations vieillies, dernier monstre avant le feu du ciel.

Joséphin Péladan, *Le Vice Suprême*, 1884

Description

La question de l'ambiguïté des sexes, malgré les progrès des médecins et des aliénistes et les audacieuses théories de Freud, n'a jamais été aussi présente qu'en cette époque. L'heure est à la confusion entre les genres : les homosexuels déclarés comme Oscar Wilde, les plaisanteries sur les juifs efféminés, les femmes à barbe, ou les suffragettes comparées à des garçons manqués concourent à déstabiliser des repères jusque là bien ancrés dans la société. Le personnage victime de ce trouble n'en subit pas la seule conséquence psychologique. Son allure, son timbre de voix, et même ses organes subissent une lente transformation vers l'hermaphrodisme. Comment appréhender l'androgyne ? Pourquoi pas comme un parangon de la concupiscence, un aboutissement de la spiritualité alliant les qualités de l'homme et de la femme en un seul être... Après tout, on dit bien que les anges n'ont pas de sexe. Cette sublimation vous rendra souvent aux autres aussi mystérieux que les sphinx usés des jardins de Vienne.

Pouvoir
La transformation peut durer plusieurs mois, assortie de l'horreur et des problèmes identitaires qu'elle peut occasionner. La médecine ne peut rien y faire, seul est connu l'hermaphrodisme de naissance. L'androgyne possède un charme ensorceleur qui augmente le potentiel social de 2 dés. Cette faculté facilite l'obtention d'échecs critiques, bien que le personnage puisse accumuler par le dépassement un nombre de succès impressionnant. Les détails ci-dessous...

Contrepartie
L'androgyne victime d'un échec critique sur un jet social voit son interlocuteur succomber à son charme (si la sensibilité de l'individu concerné le prédispose à une telle réaction : par exemple, un lycanthrope ou un sociopathe resteront de marbre. Il se peut même que la tentative agace ces derniers). Ce nouvel allié peut être ajouté aux contacts (loyauté de 3) mais le PJ n'aura sûrement fait que récolter un boulet à traîner. Il devra, par la suite, faire face à l'insistance de ses propositions et à sa propension, en cas de refus, à se résoudre au crime passionnel. Le MJ pourra ainsi, à sa guise, jouer sur le côté comique ou dramatique de la situation.

Animisme mécanique

Description
Une déchéance qui n'est pas sans rappeler la *Bête Humaine* de Zola, cette locomotive à laquelle on prête une personnalité et des caractères humains. Il est étrange de constater à quel point la Révolution Industrielle génère des angoisses, des peurs, des cupidités, des fétichismes... Certains considèrent les machines comme des objets de culte dévoués à la religion du progrès. Nous revoilà plongés dans une version moderne de l'animisme africain. L'homme et la machine se mêlent : la machine s'humanise, l'homme se mécanise. La locomotive devient une chimère, un centaure des temps modernes avec pour buste le mécanicien.

Pouvoir
Le personnage augmente son potentiel et sa compétence (1D chacun) quand il procède à un test impliquant une machine (réparation, conduite, etc.). Le personnage peut faire fonctionner une machine en utilisant son propre fluide (de nature électrique ou magnétique) sans pour autant produire de carburant ! Le MJ décidera de la fatigue occasionnée par ce pouvoir.

Contrepartie
Le personnage déchu doit être maître dans la compétence pratique ou larcin. L'évolution psychologique du personnage dépend de l'état de la machine qu'il anime ou réanime. Ainsi, pour une machine en panne, il subira une crise *d'hypocondrie*. Si la machine est détruite, il subira une *mélancolie*. Si celle-ci tourne à plein régime, il souffrira d'un *délire de grandeur*. Le MJ établira les correspondances nécessaires.

Arme infaillible

En 1883, Henry Ziegland, de Honey Grove (Texas), rompit avec sa fiancée, qui se suicida. Le frère de la jeune fille tenta de la venger et tira sur Ziegland, mais la balle ne fit que lui frôler le visage et alla se loger dans un arbre. Le frère, croyant avoir tué Ziegland, se suicida à son tour.
En 1913, Ziegland voulut abattre l'arbre où se trouvait la balle. C'était un gros travail ; il employa de la dynamite. L'explosion projeta la balle dans la tête de Ziegland et le tua.

Ripley's Giant Book of Believe It or Not !

Description
On aura beau gloser sur les lois de la probabilité, sur le hasard et ses failles, on trouvera toujours des personnes qui ont subi sept fois la foudre, des endroits mortifères où se déroule sans cesse le même accident, et notre déchéance est de cette trempe. Imaginez une arme qui, par des chemins bien détournés, soit capable de donner la mort quelles que soient les circonstances. Le personnage bénéficiaire est entré en possession d'une arme infaillible, dont il pourra se servir une ou plusieurs fois, à la discrétion du meneur.

Pouvoir
Quand l'arme infaillible est activée, rien ne pourra la détourner de son but. Même si cela doit prendre trente années comme dans notre exemple. Dans des circonstances rocambolesques, le meneur décrit le trajet – ou la trajectoire – de l'arme qui accomplit son étrange destinée.

Contrepartie
Cependant, si l'arme tue, ce n'est parfois pas la bonne cible. Le personnage détenteur de l'arme réalise un **test psychotique avec 3D**. S'il échappe à l'échec critique, aucun problème. Sinon, la victime sera un contact proche (valeur de 3 ou +) qui ne manquera pas de le jeter dans le plus profond des désarrois...

Arrivisme

Le regard de Julien était terrible et sa physionomie monstrueuse. Elle respirait le crime sans remords. C'était l'homme malheureux en lutte contre toute la société.

Stendhal, *Le Rouge et le Noir,* 1830

Description

Cette déchéance frappe les êtres qui parviennent par leur volonté à s'élever au-delà d'une condition modeste en outrepassant les règles sociales de l'époque. La Révolution a déjà démontré qu'un simple citoyen pouvait jouer un rôle dans l'histoire ; Napoléon en fut le parfait exemple. Cependant, toute réussite a son prix : il subsistera toujours une contrepartie finale aux crimes commis par l'arriviste...

Pouvoir

L'arriviste est si obnubilé par sa quête qu'il peut constamment utiliser le moteur de dépassement, même si l'action entreprise ne se rapporte pas à ses passions.

Contrepartie

La mécanique du système est ainsi faite qu'il sera rapidement fatigué et pénalisé par ses pertes de potentiel. De plus, si l'arriviste échoue dans l'action où il s'est dépassé, il subira une perte de névrose doublée (2 points au lieu d'un).

Bosse de la criminalité

Description

Certains travaux de criminologie et de phrénologie font état de malformations crâniennes qui expliqueraient les tendances meurtrières de certains individus marginaux. Le personnage acquiert ces « bosses », d'abord discrètes, puis de plus en plus visibles à chaque fois qu'il tue quelqu'un.

Pouvoir

Ces bosses permettent de somatiser le traumatisme engendré par l'assassinat. Le personnage ne gagne pas de point de psychose quand il se livre à de tels actes répréhensibles.

Contrepartie

Le personnage échouera systématiquement face aux dépistages des criminologues adeptes de cette théorie.
Au bout de trois actes homicides, il perd un dé de potentiel social, ces stigmates devenant trop visibles. De plus, le crime générant d'autres crimes, le personnage doit passer un **test psychotique** à chaque fois qu'un ennemi est à sa merci, pour éviter de l'achever et de sombrer dans la folie. Il peut garder 3D la première fois, 2D la seconde, 1 seul à partir de son troisième meurtre.

Bovarysme

Qui donc écartait, à tant de distance, le matin d'avant-hier et le soir d'aujourd'hui ? Son voyage à la Vaubyessard avait fait un trou dans sa vie, à la manière de ces grandes crevasses qu'un orage, en une seule nuit, creuse quelquefois dans les montagnes.

Gustave Flaubert, *Madame Bovary, première partie, Chapitre 9,* 1857

Description

Le personnage atteint de bovarysme aspire continuellement à une autre existence. Pour créer ses fantasmagories, il se nourrit de romans jusqu'à l'indigestion, rêvasse à voix haute à une destinée qui tarde à se manifester, alterne l'excitation et l'abattement comme pour sortir de la tiédeur de sa vie. Or, parfois, une bonne étoile intervient et des bribes de ces espoirs adviennent, relançant l'espoir que d'autres suivront.

Pouvoir

Il serait intéressant que le personnage (ou joueur…) puisse lister une partie de ses aspirations, pour que le meneur ait une base sur laquelle puiser son inspiration pour faire advenir ces fameuses « bribes d'espoir ». Ces bribes sont des événements narratifs qui font avancer le personnage dans ses aspirations (un rendez-vous avec un amant, une promotion sociale, un fait dans la presse…). Ces faits permettent au personnage de perdre mécaniquement un point de névrose.

Contrepartie

Cependant, ces ingérences du fictif dans le réel ont forcément leur contrepartie. En conséquence, certaines parties du présent du personnage disparaissent fortuitement. Ce peut être un souvenir, une personne, des objets importants.
Pour chaque fantasme réalisé, le meneur choisit une monnaie d'échange entre une compétence (qui baisse par exemple d'un niveau de maîtrise), un objet qui lui est cher, ou un contact (qui baisse aussi d'un niveau).
À partir de 6 points en psychose, le personnage créé véritablement des fantasmes dans le monde réel. Des personnages ou des éléments romanesques font leur apparition et lui confèrent une déchéance parmi les suivantes : *onirisme urbain*, *hanté*, *poursuivi par une créature*.

Cannibalisme

Un nommé Garayo, à la suite d'un traumatisme crânien et d'un mariage malheureux se mit soudain à étrangler les femmes, la plupart du temps des vieilles filles. Il piquait ou dépeçait les victimes en détachant des lambeaux de peau pour les manger, notamment au printemps et en hiver.

Cesare Lombroso, *L'Homme Criminel,* 1887

Description

Un tabou présent au sein de nombreuses sociétés, allégrement transgressé par les êtres sujets à cette déchéance. Elle consiste à ingérer de la chair humaine, par instinct de survie ou par plaisir sadique, voire par quête de puissance physique ou mystique.

Pouvoir

Le cannibale repu gagne au choix un point de potentiel mental, social, physique pour la durée d'un acte. Ce gain n'est pas cumulable.

Contrepartie

Inutile de préciser les graves poursuites judiciaires qui sanctionnent ces égarements.

La mécanique du système augmente la possibilité d'échec critique quand le test est basé sur un fort potentiel sans un niveau de compétence satisfaisant.

Chaque acte de cannibalisme perpétré par un homme le soumet à un **test psychotique**, sauf si sa psychose dépasse 5 points, auquel cas on considère l'habitude ancrée chez le personnage.

Cassandre

Description

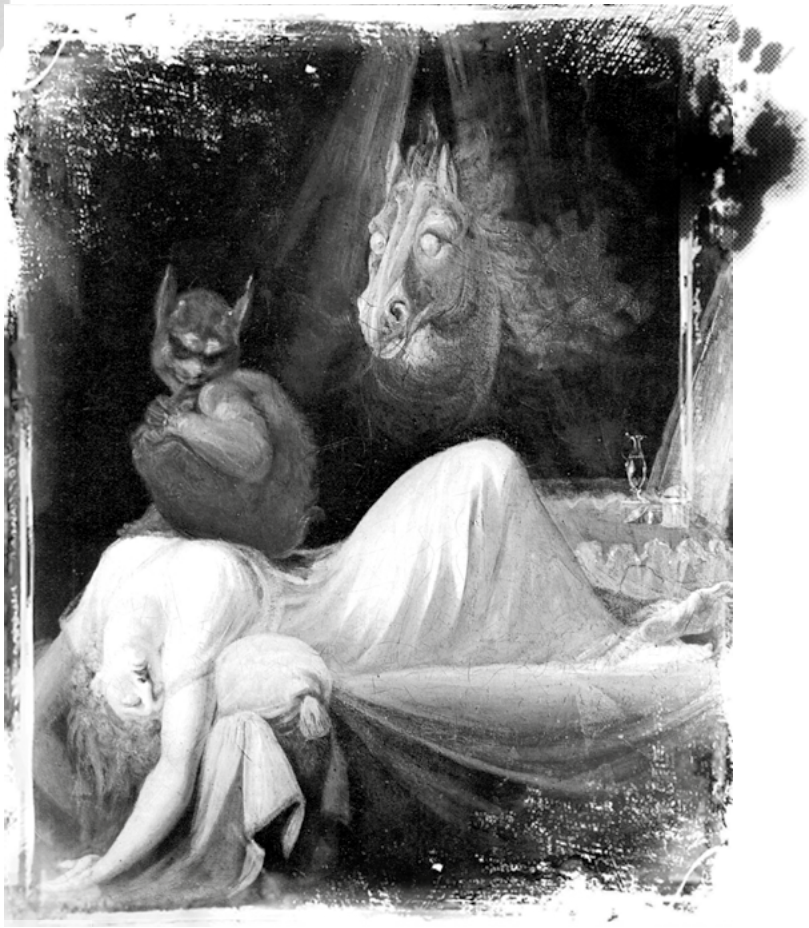
Cette déchéance ouvre les portes d'un pouvoir de visionnaire à la portée bien plus large que les élucubrations des voyantes et des tireuses de cartes. Le personnage « Cassandre » peut deviner ce qui va se passer dans un avenir proche ou beaucoup plus tard. Il peut aussi voir des évènements contemporains, mais très éloignés dans l'espace. Son pouvoir opère à travers ses visions, sa poésie, ses rêves...

Pouvoir

Le MJ peut distiller, à travers le visionnaire, des flashs annonçant l'avenir ou dévoiler aux PJ des évènements éloignés mais en rapport avec l'enquête. C'est un excellent moyen pour faire une pause dans l'aventure et pour récolter des indices à interpréter (les personnages et les lieux de la vision ne seront pas forcément connus).

Contrepartie

La malédiction de l'héroïne Cassandre consistait à prophétiser la vérité sans jamais être crue. Le personnage procèdera à un **test mental** avec la compétence utilisée (généralement « bonne aventure ») caché, pour éviter que les autres PJ en aient connaissance. Selon le résultat, le MJ fournira une vision plus ou moins précise. En cas d'échec, une partie des indices donnés seront tout simplement faux et trompeurs !



Cauchemar fondamental

Description

Le cauchemar fondamental (ou *Uralptraum*) préside, selon certains psychanalystes, à la formation des mythes. Pour le personnage qui le subit, le monde réel n'est plus celui de ses contemporains : il en voit la teneur magique et invisible, comme certains sorciers des cultures primitives. Il en résulte une certaine connivence avec les transes chamanistes.

Pouvoir

Le déclenchement de ces visions se fait lors de gains de psychose. Pendant une scène, le personnage est capable de se représenter tous les phénomènes surnaturels qui œuvrent dans son environnement : possessions, malédictions, déchéances en action.

Contrepartie

Comme tout chaman, le personnage traverse des crises épileptiques et subit plus facilement les névroses que les individus ordinaires. N'est-il pas la proie d'une autre réalité ?

Il doit donc subir un **test psychotique** (le nombre de dés à garder dépendra de l'importance des phénomènes dont il est le témoin). Un échec critique le condamnera à l'un des états psychologiques permanents au choix parmi *délire de persécution*, *délire d'influence* ou *onirisme*.

Combustion spontanée

En 1847, un couple français fut accusé par la justice d'avoir tué le père de l'homme, et d'avoir brûlé le corps pour masquer le crime. Les prévenus prétendirent au contraire l'avoir trouvé en état de combustion, le 6 janvier. Voici un extrait de leur déposition :

« La chambre était emplie d'une fumée épaisse, et l'un des témoins affirma qu'il avait vu jouer, autour du corps du défunt, une flamme blanchâtre qui recula à son approche. Les vêtements du mort, les draps et les couvertures étaient presque entièrement consumés, mais le bois du lit, brûlé en partie seulement. Il y avait non de la cendre, mais une petite quantité de charbon végétal et, en outre, un mélange résiduel altéré par le feu et des morceaux de charbon animal, qui provenaient, à l'évidence, des articulations ». Les deux prévenus déclarèrent que le défunt avait placé une brique chaude à ses pieds, comme à son habitude. Deux heures plus tard, ils n'avaient rien remarqué d'anormal en passant à proximité. Mais de bonne heure le lendemain matin, ils étaient entrés et avait assisté à sa consumation. L'enquête aboutit à la conclusion que la victime ne s'adonnait pas à la boisson, ne portait pas sur lui des allumettes à friction. Le Dr Masson, chargé de l'expertise légale, constata les mains brûlées qui ne tenaient aux avant-bras que par quelques tendons carbonisés, qui cédèrent dès qu'il y toucha. Les jambes, séparées du torse, semblaient avoir été coupées volontairement, sauf quelques traces de carbonisation sur le pourtour.

Dans son rapport final, il ne put ni infirmer l'hypothèse accidentelle, ni l'hypothèse criminelle. La combustion provenait, dit-il, d'une « cause inhérente à l'individu ». C'était donc un cas de combustion spontanée.

Description
Le dossier de la combustion spontanée est l'un des plus étranges qui soit. De nombreux cas d'infortunés qui ont été brûlés dans des circonstances étranges alors que leur environnement ne portait pas les stigmates d'un incendie. Un feu intérieur qui dévorait leurs entrailles, certains membres à l'exception d'autres, et qui plongea les spécialistes dans les abîmes de la perplexité. L'individu qui possède cette déchéance est capable de transmettre cette malédiction à des victimes de son entourage.

Pouvoir
Tout d'abord, ce fut une phase douloureuse où le feu portait sur les objets, les animaux qui avaient la malchance de se trouver sur son chemin alors que tout allait mal. Des accès de colère mal maîtrisés, et les flammes partaient. Avec l'expérience, ce flot impétueux fut dompté, et dirigé vers les cibles qui étaient désignées par l'esprit perfide du déchu.
Un test de **Mental GARDE Occultisme** génère ce feu. À noter que les scores d'angoisse et de névrose limitent ce test, dans le sens où l'un et l'autre déterminent le nombre de dés maximum qu'il est possible de garder lors du test. Mieux vaut être un tantinet stressé ou énervé pour ce faire.
La victime subit une blessure automatique quel que soit son potentiel physique, par réussite au test précédent.

Contrepartie
Cependant, deux cas compliquent l'exercice de cet art. Un échec critique reporte le feu sur un témoin de la scène (déterminer lequel par un jet de dé, en fonction du nombre de personnes à portée; le déchu est de la partie). Cela se produit de même, chaque fois que le déchu rate un **test psychotique**.

Compagnon animal

Description
Au début, il s'agissait d'une simple fascination pour cet animal qui vous avait tapé dans l'œil. Un échange de regards plus appuyé, une grâce particulière, vous amenait à rechercher davantage la fréquentation de cette créature. Puis les contacts ont été plus fréquents, systématiques, et la symbiose pouvait alors s'installer. Aujourd'hui, vous partagez vos sensations, vos émotions, dans une communication non verbale, proche de la transmission de pensée. Au grand désarroi de vos proches, cet être est devenu ce qui vous est le plus cher, le plus intime.

Pouvoir
L'animal en question est domestiqué au fur et à mesure de réussites cumulées dans un **test de Social [société]**. Le recours à un dresseur peut aider le personnage à mieux comprendre les besoins de la bête. Tout échec remet le nombre de réussites à zéro. Le nombre de réussites demandé est fonction de la puissance de l'animal et de la force de ses instincts sauvages. Une fois la « domestication » réussie, le lien est indéfectible, jusqu'à la mort d'un des protagonistes. Il n'y a pas de limitation à l'espèce animale, allez chasser un compagnon au zoo si vous le souhaitez, bien qu'il sera prisonnier de son enclos…
C'est alors qu'on acquiert un allié redoutable qui pourra aider en fonction de ses possibilités : faire l'éclaireur, fouiller un endroit inaccessible, défendre, attaquer, et bien d'autres choses…

Contrepartie
À mesure que le personnage bascule dans la psychose (total de 7 minimum), il acquiert la déchéance *métamorphose*.

Crainte des objets spirituels

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.
K.J. Huysmans, *Là-bas,* 1891

Description
Cette déchéance se déclenche à la suite d'une expérience occulte qui tourne mal, d'une malédiction ou d'un anathème religieux. Elle ne peut porter que sur une croyance déterminée (le catholicisme est le choix le plus commun).

Pouvoir
Le personnage est moins sensible aux phénomènes surnaturels qui ne concernent pas la religion à l'origine de sa hantise. Son angoisse est alors considérée comme nulle pour les **tests psychotiques**.

Contrepartie
Par simple contact visuel avec l'objet honni (une croix, un autre symbole religieux), le personnage gagne un point d'angoisse et de névrose. Si le personnage est en contact avec l'objet, il doit faire un **test psychotique** (en gardant 2D). Si cet objet le blesse, le test psychotique se fera en gardant un seul dé.

Décrépitude
Description
Un accident, des blessures mal cicatrisées, une malédiction, un problème pathologique grave peuvent engendrer la décrépitude physique du personnage. Son corps vieillit prématurément, sa peau se racornit, son apparence devient repoussante. Se cacher aux yeux des autres, se déguiser ou se camoufler deviennent ses planches de salut pour éviter la déchéance sociale.

Pouvoir
La décrépitude est une affection puissante qui immunise le personnage contre les poisons ou les effets des maladies. Son corps martyrisé lui assure une résistance peu commune : les blessures n'ont pas de prise sur ses capacités physiques. Il lance toujours autant de dés que son potentiel physique de base.

Contrepartie
La corruption de ses chairs lui vaut la perte d'un dé de potentiel social par année, jusqu'à atteindre un minimum de 1. Il gagne également 1 point de psychose par an, la mutation de son corps influençant son esprit.
Son aspect est si choquant que tout homme confronté à son apparence subit un **test psychotique** en gardant un nombre de dés équivalent au potentiel social du personnage corrompu.

Destruction de l'âme
Description
Il s'agit d'une déchéance présente chez les tueurs en série organisés dénués de sentimentalité. Le mode de vie urbain, l'aliénation causée par une existence trop artificielle, la déliquescence des mœurs sont la cause d'une perte de la part humaine du sujet. Ces êtres se revêtent d'une froideur affective, d'une indifférence aux passions qui en font de parfaits sociopathes.

Pouvoir
Le personnage devient insensible aux **tests psychotiques.** Il peut néanmoins accumuler les angoisses, névroses et et psychoses comme décrit dans les règles.

Contrepartie
Il ne peut plus recourir aux passions comme moteurs de dépassement, sauf pour sa passion principale qui devient la ruine. Si la psychose du personnage arrive à 7, il succombe à l'état psychologique dénommé *folie homicide* pour une scène complète. Après cette folie, il ramène son total à 6.

Égrégore

La physionomie et le cerveau : les meilleurs signes où se décèle à un oeil exercé le virus criminel inoculé à quelques cellules cérébrales.

Gabriel Tarde, *La Criminologie,*
***Revue d'Anthropologie,* 1888**

Description
L'Égrégore, créature maléfique de la mythologie grecque, n'a pas de consistance particulière. C'est dans l'obscurité de la nuit qu'elle s'immisce dans l'activité cérébrale des êtres assoupis puis, complice de chaque instant, qu'elle leur intime des idées et des gestes odieux. Pour les plus cartésiens, la phrénologie montre à quel point des anomalies du cerveau peuvent parfois pousser les hommes à des actes antisociaux. Quelle que soit son origine, externe ou interne, l'égrégore agit sur le sujet et le pousse au crime.

Pouvoir
Cette influence maléfique se déclenche quand le personnage échoue à un **test psychotique**. Il devra dès lors commettre un acte intolérable soufflé par le MJ. Dans la mesure où il n'est pas responsable de son acte, aucun désordre psychologique ne pourra en résulter.

Contrepartie
Cependant, il ne peut échapper aux répercussions sociales et judiciaires de ses actes. Vous pouvez vous inspirer des états psychologiques suivants : *délire d'influence, coprolalie, mythomanie* et *délire de négation*.

Fatum

Saturne fait à peu près sur nous l'effet d'un atome de poussière sur une horloge de clocher.
Diderot, lettre d'août 1769

Description
Étrangères à toute idée de libre arbitre, certaines destinées semblent écrites et condamnées à prendre des tournures tragiques, et ce quels que soient les efforts du personnage pour s'en écarter. Le fatum peut être une influence des corps célestes, une malédiction acquise ou héréditaire, une malchance particulière qui planent sur le personnage.

Pouvoir
Le MJ décide de la destinée du personnage. Elle ne concerne pas forcément les circonstances de sa mort, mais un évènement important vers lequel il se dirigera inexorablement. Dès qu'un fatum s'est déroulé, un autre peut lui être attribué. Au moment où le personnage sera confronté à son fatum, il pourra utiliser le moteur de dépassement même sans avoir la passion correspondante, et sans gain de fatigue.

Contrepartie
Le personnage subira des *hallucinations* ou des *cauchemars* qui le renseigneront sur la nature de sa destinée.
S'il tente de lutter contre son fatum, il ne pourra garder qu'un seul dé à ses tests, et il ne pourra pas utiliser le moteur de dépassement pour améliorer ses réussites. Attention, cette déchéance limite grandement le libre arbitre du PJ !

Filiation démoniaque

Description
L'hérédité réserve d'étranges aventures à ceux qui ont le malheur d'avoir, dans leur arbre généalogique, des ancêtres corrompus. La *filiation démoniaque* relie la victime à un Tourmenteur, tel qu'il est décrit p.163. Il devient le jouet de ce tyran aux apparitions fugaces, acteur d'une excellente intrigue secondaire qui animera sûrement l'évolution du personnage.

Pouvoir
Le tourmenteur est noté dans l'historique social du personnage qui en est la victime.
Il intervient une fois par scénario, dès que ce dernier se voit grièvement blessé. Le but de cet esprit n'est pas la mort de sa descendance mais sa corruption : il aidera ainsi le personnage à s'en sortir par tous les moyens que lui octroient ses pouvoirs infernaux.

Contrepartie
Reportez-vous à l'archétype du Tourmenteur afin de savoir comment vous pourrez l'employer à bon escient, notamment par rapport à la corruption du personnage. Celle-ci peut prendre la forme de gains de psychose.

Force bestiale

Il existe chez l'homme une force primitive innée, par conséquent une qualité fondamentale résultant d'une partie cérébrale particulière, placée immédiatement au-dessus des oreilles, chez la plupart des carnassiers et omnivores.
F.J. Gall et J.G. Spurzheim, *Anatomie et Physiologie du Système Nerveux en Général et du Cerveau en Particulier,* 1810-1819

Description
Des rapports font état de la vigueur démentielle de certains forcenés, décuplée par leur ivresse criminelle. La force bestiale représente cette énergie animale résiduelle qui, dopée par l'adrénaline des combats, transforme un gringalet en un lion indomptable.

Pouvoir
La force bestiale est une déchéance graduelle que le personnage peut accumuler sur trois niveaux. Le second niveau s'acquiert à 6 en psychose, le dernier à 8. Pour chaque niveau, en situation de combat, le personnage gagne un dé de potentiel physique supplémentaire, jusqu'à la fin de la scène. Le personnage peut toujours se surpasser en combat, quelles que soient ses passions.

Contrepartie
Une fois de plus, un haut potentiel risque de générer des échecs critiques si le niveau de compétence ne suit pas. Le personnage est amené à se surpasser pour éviter les gains de névrose.
Cette fatigue supplémentaire se traduit par la perte d'un dé de potentiel physique durable à la fin de la scène où la bestialité s'est déclenchée. Cette perte vient en sus de celle éventuellement subie si le combattant s'est surpassé.

Galvanisation

Frankenstein, un Prométhée moderne ? Rien de plus qu'un créateur imparfait qui travaille la matière morte, et qui créera au mieux un mort-vivant !
Commentaire sur l'œuvre de Mary Shelley

Description
Si elle ressemble en bien des points aux autres formes de l'hubris que sont le scientisme et le plasticator, la galvanisation ne sert qu'à ranimer des corps morts avec l'étincelle de vie procurée par une électricité animale manipulable (selon les travaux de Luigi Galvani : 1737-1798). La foudre, le transfert de l'énergie d'un homme ou d'un animal vers un cadavre... Tout est matière à expérience.

Pouvoir
Le savant peut, avec un **test mental en sciences du vivant [médecine]** et l'appareillage adéquat, ranimer un cadavre. La difficulté dépendra de la fraîcheur et de la taille du corps (le MJ pourra exiger plusieurs réussites dans un test prolongé). La résurrection dure normalement une scène complète.

Contrepartie
Si le savant récolte au moins deux 0 dans son jet, la créature galvanisée l'est durablement jusque sa destruction physique. Le MJ lancera secrètement 1D6. Si le résultat est strictement supérieur au niveau de compétence du savant, la créature s'échappera et pourchassera son créateur dans un proche avenir, devenant une épée de Damoclès sur sa tête... Le savant gagnera alors la déchéance *poursuivi par une créature*.

Goule

Description
La goule est persuadée qu'elle a besoin d'ingérer du sang – animal ou humain – pour subsister. Mais contrairement aux autres dégénérescences physiques, ce besoin se dédouble d'une servitude psychique, puisque la goule est inféodée aux intérêts et aux désirs d'une créature bien plus puissante qu'elle : un vampire...

Pouvoir
L'hémoglobine ainsi consommée guérit l'être déchu en lui gommant immédiatement toute fatigue et/ou un point d'épuisement, et après une heure, une blessure résiduelle. Cette faculté de régénérescence ne fonctionne qu'une seule fois par jour.
À un haut niveau de psychose, la déchéance *goule* se dédouble avec la déchéance *soif de sang* (5 points de psychose) et se combine ensuite avec la déchéance *cannibalisme* (7 points de psychose).

Contrepartie
La goule est étroitement dépendante de sa consommation sanglante et dépérit chaque journée où elle ne pourrait s'y livrer (+1 épuisement physique, mental et social). De plus, l'emprise de la créature qui la domine est telle que la goule subit sa diktat : quand elle tente de se soustraire de ce lien d'obédience, elle doit tenter un jet en opposition (**mental GARDE occultisme** contre **social GARDE occultisme** de la créature). En cas d'échec, elle ne pourra accomplir son action. En cas d'échec critique, elle prend un point de psychose et défendra bec et ongles les intérêts de son « maître ». Attention donc, cette déchéance impacte beaucoup le libre arbitre du joueur !

Hanté

Description
Les entités surnaturelles sont légion dans *Crimes* : spectre vengeur, tourmenteur, vampire mâcheur, fantôme amoureux, esprit frappeur sont autant de plaies qui peuvent frapper n'importe qui, à n'importe quel moment. Leur présence est parfois indéfinissable (voir *Le Horla* de Maupassant) : invisible mais menaçante par sa présence insoutenable, l'entité finit bien souvent par tuer l'individu qu'elle hante.

Pouvoir
Le personnage habitué au harcèlement de ces êtres surnaturels procède toujours à ses **tests psychotiques** avec 3D.

Contrepartie
Le MJ introduira l'entité qui hante le PJ en tant qu'intrigue secondaire. Une rencontre avec cette dernière fera l'objet de scènes terribles : il faudra découvrir le motif de son courroux, comment la combattre et l'exorciser... L'individu hanté sera donc enclin à mettre facilement en péril tout son groupe, introduisant ainsi une difficulté supplémentaire dans leur aventure !

Immortalité

Description
Les rituels d'embaumement des momies et le célèbre mythe de *Dorian Gray* entretiennent un rapport étroit avec cette déchéance. Nous sommes là face au plus vieux rêve de l'homme : prolonger une vie précaire par des moyens pseudo-scientifiques, un savoir occulte ou bien encore par une malédiction... Tout pacte est bon à prendre pour un homme résolu à traverser les siècles futurs, fût-il conclu avec le diable.

Pouvoir
Le personnage devient immortel. A contrario d'un personnage invulnérable, l'immortel peut mourir de mort violente. Par contre, les outrages du temps n'ont aucune prise sur lui.

Contrepartie
Cette immortalité est toujours liée à un élément extérieur. Pour abolir cet atout (ou cette tare, selon la manière dont l'immortalité est vécue), quelques solutions : lever la malédiction, détruire l'objet sur lequel s'est transféré la vieillissement ou retrouver le corps corruptible de l'apparition ou de la momie (le scénario doit fournir ce moyen au joueur).

Impuni

Description
Parfois, une bonne étoile veille sur vous et vous empêche de subir tout ce que vous ne mériteriez pas. Certes, elle ne vous préserve pas de nombreuses mises à l'épreuve et autres pépins de la vie, mais les conséquences ne sont jamais néfastes.
Tant que votre conscience reste immaculée, il est fort difficile de vous causer préjudice. Et le sort se reporte sur vos bourreaux qui passent du statut d'arroseur à celui d'arrosé.

7 février 1894. Will Purvis est emmené au gibet pour un meurtre qu'il n'aurait pas commis. La trappe s'ouvre. Purvis a la surprise de sentir le nœud se défaire, glissant par-dessus sa tête. Les adjoints du shérif lui font remonter sur la potence, remettent le nœud en place. Mais les spectateurs de l'exécution, sensibles au côté miraculeux de ce spectacle macabre, l'acclamèrent et le shérif ne put que surseoir à la pendaison. Une nouvelle exécution fut prévue pour le 12 décembre 1895. Quelques nuits avant, des amis l'extrayèrent de sa cellule. Avec un changement opportun de gouverneur, sa peine fut commuée en détention à vie. Mais au vu de sa célébrité, Purvis fut gracié en 1898. Définitivement.
Quand en 1917, le véritable meurtrier se dénonça, Purvis déclara qu'il vivrait suffisamment longtemps pour voir mourir le dernier de ses 12 jurés, si prompts à le déclarer assassin. Et en effet, il décéda en 1938 , trois jours après la mort du dernier d'entre eux.
The Clarion Ledger, 26 juin 1955

Pouvoir
Si d'aventure, le personnage était menacé de mort, il aurait une chance de s'en sortir. Que ce soit par décision de justice, par règlement de compte, par vendetta et autres vengeances, son décès est loin d'être programmé. Il réalise un **test psychotique** (GARDE 1 à 3D, en fonction de ce qu'il a à se reprocher). En cas de réussite, un événement miraculeux l'arrache des griffes de la faucheuse. S'il cumule deux réussites, ce sont ses assassins déboutés par le destin qui subiront une mésaventure qui pourrait bien leur coûter la vie.

Contrepartie
Pour chaque tentative ainsi déjouée, le destin reporte son œuvre de mort sur un contact du personnage. Il perd alors ce contact, d'un niveau inversement proportionnel au nombre de dés qu'il a gardé (niveau 3 ou 4 pour 1D, niveau 2 pour 2D, niveau 1 pour 3D). Ainsi, s'il est réellement coupable, il perdra un être cher, ce qui lui vaudra en plus un point de psychose.

Invisibilité

Description
Il ne s'agit pas là de se volatiliser aux yeux de tous. Cette faculté à la dissimulation, héritée d'une compétence poussée, d'une faculté occulte ou d'une invention rend l'individu indétectable tant que ses effets durent. Le personnage jouirait là d'un avantage certain pour se protéger, si ce pouvoir n'était pas subi. Elle est souvent vécue comme un don inespéré, ce qui incite bien souvent la victime corrompue à user et abuser de son impunité, animée des intentions les plus frivoles !

Pouvoir
Par défaut, le personnage est indétectable une fois par scène tant qu'il ne se manifeste pas aux autres (par un discours, un combat ou une quelconque interaction avec son environnement).

Contrepartie
Il existe d'autres moyens de détecter une présence que la vue, l'ouïe ou le toucher. Les animaux ne sont pas sujets à cette dissimulation des sens, puisque l'on peut détecter l'individu par l'odorat.
De plus, tout humain affecté par cette déchéance gagne un point de psychose par an. La possibilité de se retrancher du contact avec ses pairs laisse des traces indélébiles dans son esprit.

Invulnérabilité
Description
Votre corps est devenu incorruptible. Il peut avoir pris la forme d'un revenant dont l'immatérialité défie les armes traditionnelles, ou bien avoir adopté une défense naturelle si forte qu'elle met en échec toute tentative de blessure. Il peut également s'agir d'une faculté de régénération si rapide que la mort violente du personnage deviendrait virtuellement impossible (exception faite des attaques extrêmes citées ci dessous).

Pouvoir
Le personnage ne peut être blessé par aucune arme : son potentiel physique ne bouge pas, il est même insensible à la fatigue, aux maladies, mais pas à la vieillesse...

Contrepartie
En revanche, il reste vulnérable à d'autres manœuvres telles que l'immobilisation, l'enfermement, ou à des agressions si fortes qu'elles peuvent le tuer sur le coup (artillerie, écrasement, etc.).
De plus, tout être invulnérable possède un talon d'Achille que l'enquête doit pouvoir mettre à jour. Si celui ci est découvert et exploité, le calcul des dégâts se fait sans le potentiel physique du personnage corrompu.

Lucidité
Description
C'est une forme d'empathie très poussée grâce à laquelle le personnage déchu est capable de lire l'histoire d'un individu par simple contact visuel, comme s'il le connaissait depuis toujours. On raconte que certains lucides, pour être allés trop loin, se sont vus contaminés par la personnalité de leur cible.

Pouvoir
À la suite d'un **test de société**, le voyant est capable de découvrir les traits suivants d'un personnage : passions, tempérament, convictions et historique, par ordre d'importance.

Contrepartie
Un échec critique l'expose à l'état psychologique *dépersonnalisation*. De plus, lire dans un être possédant une déchéance expose le voyant à un **test psychotique** (le nombre de dés à garder dépendra du nombre de déchéances de l'individu : une déchéance = 3 dés, 2 = 2 dés et 3 ou plus = 1 dé).

Malédiction

Le 30 mai 1867, jour du mariage de la princesse Maria del Pozzo della Cisterna avec le duc Amédée d'Aoste, fils du roi d'Italie, se produisit une série d'événements de mauvais augure :
La dame d'atours de la princesse se pendit ;
Le portier du palais se trancha la gorge ;
Le colonel qui conduisait le cortège nuptial s'écroula, victime d'une insolation ;
Le chef de gare fut écrasé sous les roues du train qui emmenait le couple en voyage de noces ;
L'aide de camp du roi se tua en tombant de cheval ;
Le garçon d'honneur se suicida au pistolet.
La suite fut loin d'être un conte de fées.

L. William, Gaslight and Shadow, p.156-157

Description
Il est difficile de comprendre quelle est la cause de cette déveine. Le mauvais œil, le malheur invoqué par une pauvre sorcière, la destinée, une antique malédiction... Quelle que soit la cause, le sort s'acharne sur le personnage et surtout sur son entourage.

Pouvoir
Les contacts sollicités par le PJ maudit peuvent tous se dépasser gratuitement.
Lors de tout scénario où la malédiction s'acharne sur le personnage, ce dernier récupère autant de points de développement que la somme de la loyauté des contacts qu'il aura perdus en raison de la disparition des personnages de son entourage (comptez 1 point pour les simples figurants).

Contrepartie
À chaque fois que le personnage sollicite un contact, il réalise un jet d'un D10. Sur un « 1 », le contact meurt dans des circonstances sordides. Ce jet peut rester secret si le meneur veut en conserver la surprise. Si le contact en réchappe, on ajoute un petit trait. La prochaine fois, il

décédera sur un 1 ou 2, etc. Le chiffre limite correspond au niveau de loyauté (pour une loyauté de 4, on a trois traits minimum, un décès de 1 à 4).
La disparition de contact de loyauté 3 ou + oblige le PJ à gagner un point de psychose.

Marque de Caïn

Satan ! Suzerain des mépris, comptable des humiliations, tenancier des vieilles haines.
K.J. Huysmans, *Là-bas,* 1891

Description
Le personnage porte le signe d'une damnation symbolique, généralement sur le front ou sur toute autre partie visible de son corps. Il peut cependant la masquer par un artifice particulier (bandeau, maquillage).

Pouvoir
Le personnage peut facilement s'intégrer à des cultes opposés à celui qui est responsable de sa marque (exemple : un milieu satanique si l'anathème est chrétien). Il gagne 2D en potentiel social et peut garder 2D supplémentaires à ses jets d'intrigues et de société.

Contrepartie
Le personnage perd définitivement un dé sur le potentiel social, jusqu'à un minimum de 1, à cause de la gêne étrange qu'il véhicule autour de lui. Si la marque est visible, la compétence sociale est automatiquement ramenée à 1 dé.

Médium

Cadavre : produit fini dont nous sommes la matière première.
Ambrose Bierce, *Dictionnaire du Diable,* 1911

Description
Le phénomène attire les foules : entrer en contact avec l'âme des morts semble être devenu un jeu. Pourtant, pour le vrai médium, la réalité s'avère toute différente. Que les apparitions qui l'assaillent soient des entités angéliques ou démoniaques comme le prétend l'exorciste, des images éthérées selon le savant, ou des aptitudes télépathiques pour d'autres, elles sont toujours des plus convaincantes et sources d'une grande angoisse.

Pouvoir
Le médium gagne la spécialisation en occultisme dénommée [spiritisme]. Il peut entrer en communication avec un esprit. Le contact est toujours établi, le résultat du jet indiquant s'il a atteint la cible voulue et le comportement de l'esprit vis-à-vis de lui.

Contrepartie
Le MJ doit procéder à ce test de façon cachée. Les esprits aiment se faire passer pour ce qu'ils ne sont pas. Un échec signifie que le personnage devient *hanté* (voir la déchéance du même nom).

Messianisme

La foi s'en ira, mais le mysticisme, même expulsé de l'intelligence, demeurera une sensation.
Paul Bourget,
***Essai de Psychologie Contemporaine,* 1883**

Description
Le personnage déchu a fondé une secte, un groupe de fidèles qu'il est parvenu à convaincre de la fin du monde imminente. C'est à la croisée des chemins entre la sainteté et le mythe de Cassandre puisqu'en dehors de vos fidèles, personne ne vous croit. Le personnage déchu est « éclairé » par un évènement particulier qui l'a convaincu de l'approche de cette Apocalypse, ou de l'avènement d'un messie. Il se croit alors désigné pour en être le héraut.

Pouvoir
Le joueur ajoute à ses contacts un « groupe de fidèles » d'une loyauté de 3. Il pourra recourir à celui-ci en cas de coup dur. La fidélité de ses croyants est importante, mais pas au point de commettre des actes suicidaires.

Contrepartie
Le joueur est stigmatisé par les institutions religieuses qui le connaissent (église locale, protagonistes actifs dans le domaine religieux...). De plus, cette déchéance le prédispose au calvaire et au martyr. Chaque fois que le MJ détermine quel PJ va être atteint par un coup, le messie a deux fois plus de chances que les autres d'être touché.

Métamorphose
Description
La frontière qui sépare l'homme de l'animal est obsolète dans *Crimes*. L'être humain franchit aisément cette barrière pour exalter ses penchants animaux. Sa métamorphose est l'aboutissement de ce voyage. Elle peut être psychologique : le personnage a réellement l'impression d'adopter les caractéristiques de son animal fétiche. C'est ce que les aliénistes appellent la « folie louvière » quand la bête en question est un loup.
Mais au-delà d'une simple persuasion, le personnage affecté peut prendre inconsciemment la forme de cet animal par le truchement d'un état de conscience altéré : transe, rêve, somnambulisme, possession, état psychotique... Cependant, personne n'a jamais assisté à un tel évènement ; ces inquiétants métamorphes ont le don de se fondre dans la nature une fois opérée leur étrange mutation...

Pouvoir
Une fois sa déchéance amorcée, le MJ doit trouver au personnage un pendant animal en accord avec sa personnalité. Dans une optique dramatique, il peut disséminer quelques indices (cauchemars persistants, intrigues secondaires) qui guideront le joueur vers ce terrible constat : le personnage possède un double animal.
Une fois la nature de ce double décidée, le MJ fournira au joueur une seconde fiche de jeu avec ses caractéristiques jumelles. La transformation se déclenchera dès que le personnage sombrera dans un **état psychotique**. La métamorphose dure toute une scène, au cours de laquelle tout aspect humain disparaîtra momentanément de l'aventure.
Il est essentiel que les moyens et les conditions de cette transformation soient travaillés afin de présenter cette étrange déchéance de façon différente en fonction du genre utilisé par le meneur.

Contrepartie
À la scène suivante, le personnage humain réapparaîtra avec les traces de ses blessures, l'air hagard. Le MJ déclenchera ultérieurement, dans le scénario, un des états psychotiques suivants : *confusion mentale, dépression, cauchemars ou catatonie*. C'est la rançon de la dépersonnalisation du personnage.

Miracle

En 1867, un belge du nom de Pierre de Rudder eut la jambe brisée à la suite d'une chute d'un arbre. La jambe s'infecta, Pierre persista dans son refus de consulter un médecin. L'amputation fut bientôt au programme. Pierre la refusa, malgré ses souffrances, et demeura quasi impotent. Il endurait sa peine année après année, mais ne perdit guère espoir jusqu'à l'an 1875, son patron l'envoya en pèlerinage à Oostakker, dans la chapelle Notre-Dame-de-Lourdes. En janvier, avant de l'accomplir, une visite chez le médecin Van Hoestenberghe donna le rapport suivant :
De Rudder a une blessure ouverte en haut de la jambe. Dans cette blessure, on peut voir les deux os séparés par une distance de trois centimètres. Il n'y a pas de signe de cicatrisation. La partie inférieure de la jambe peut être bougée dans toutes les directions. Le talon peut être soulevé, pliant la jambe au milieu. Il peut être tourné le talon venant en avant et les doigts en arrière, ces mouvements n'étant restreints que par la chair.
Au jour du pèlerinage, la chapelle était bondée de pèlerins. De Rudder sembla transporté par la fatigue occasionnée par le voyage, il s'assit sans dire mot et pria. Puis il marcha jusqu'à la statue et s'agenouilla devant elle. Chose impossible pour lui sans soutien. Sa femme, en voyant cela, s'évanouit de saisissement.
Dans une maison proche, on procéda à un court examen médical. La blessure avait guéri, l'os s'était réparé. Son plus jeune fils refusa de le reconnaitre, le voyant sans ses béquilles. Des photographies corroborèrent la surprenante métamorphose avant et après le pèlerinage.

***La revue des questions scientifiques,* octobre 1899**

Description
L'origine de ce don est toujours incertaine comme bon nombre de déchéances. Une chose est sûre : quand l'organisme du déchu est éprouvé, il puise dans des ressources insoupçonnées pour retrouver une forme insoupçonnée, quelle que soit la gravité de l'atteinte occasionnée. Certains croiront au miracle, d'autres aux prodigieuses capacités du corps humain ; le résultat est cependant bien là...

Pouvoir
Le personnage a la surprenante faculté de guérir des blessures les plus improbables. Il récupère automatiquement de ses fatigues, récupère de ses épuisements au même rythme qu'une fatigue, et guérit de ses blessures à la même cadence que ses épuisements.

Contrepartie
Cette guérison a forcément une contrepartie qui s'applique à une personne de l'entourage du bénéficiaire de la déchéance, à la discrétion du meneur. Ce quidam subit la fatigue, ou l'épuisement, ou la blessure qui a miraculeusement disparu par ailleurs. Si l'être déchu s'en rend compte et que la victime est un contact de loyauté 3 ou plus, il gagne un point de psychose.

Onirisme urbain
Description
Pour la plupart d'entre nous, toutes les villes se ressemblent une fois mises de côté les singularités de leurs monuments historiques. Mais pour d'autres la ville a une âme, une sève qui s'écoule et qu'ils goûtent en divagant la nuit. Ceux-là ressentent les pulsations de la métropole, les évènements cachés qui s'y déroulent et, à l'occasion, aiment à glisser un œil dans une fissure de la palissade derrière laquelle se cache sa réalité.

Pouvoir
Le personnage gagne de façon permanente +1 en compétence d'intrigues et une spécialisation gratuite.
Le MJ peut distiller des indices concernant l'enquête en cours dans la vision ordinaire du personnage ou dans ses flashs oniriques.

Contrepartie
Ces visions sont souvent cauchemardesques. Le personnage doit pouvoir réguler ces images d'horreur qu'il ne contrôle pas. Il choisira donc entre :
- Une soupape psychologique (les addictions sont les plus appropriées) ;
- Un état psychologique au choix parmi *cauchemars, délire de persécution, métamorphosie ou hallucinations*.

Peau de chagrin
Description
La somme des coups de pouce du destin peut parfois se quantifier, à l'aune d'une insignifiante peau d'animal qui rétrécit, petit à petit, à mesure que la providence s'éloigne de celui qu'elle a chéri. La peau de chagrin représente cet objet magique qui exauce les vœux, mais qui devient de plus en plus ténu, comme les souhaits d'une lampe à génie orientale dont le nombre s'égrène. Beaucoup se demanderont d'où vient la chance qui entoure le personnage, comment est venue sa « baraka », mais personne ne pourra deviner que cette patte de lapin, ce fer à cheval soit bien la source de tous ces bonheurs.

L'ambitieux se rêve au faîte du pouvoir, tout en s'aplatissant dans la boue du servilisme.
Honoré de Balzac, *la Peau de chagrin*, 1831

Charles Wells fut en sont temps si célèbre qu'il inspira une chanson. L'homme qui fit sauter la banque de Monte-Carlo. Il la fit même sauter trois fois. Ce Wells, un gros anglais sans rien de fringant, n'était pas un joueur connu et n'usait d'aucune martingale. Après son coup de chance retentissant, en 1891, on ne le revit jamais au casino.
Les deux premières fois qu'il fit sauter la banque – en gagnant les 100000 francs alloués par la « banque » à chaque table – il plaça les mises égales sur le rouge et le noir, gagna presque à chaque coup. La troisième fois, il plaça sa mise, plus 5, soit à 35 contre 1, et gagna. Il laissa sa mise, plus ses gains, sur le même numéro, qui sortit de nouveau. Il répéta cinq fois l'opération, et cinq fois le 5 sortit. La banque, de nouveau, sauta, et Charles Wells empocha ses gains et se retira tranquillement. Certains de ceux qui le rencontrèrent lui trouvèrent quelque chose de sinistre.
The Unexplained : Mysteries of Mind, Space and Time, vol.1, n°32

Pouvoir
Chaque fois qu'un personnage souhaite ardemment quelque chose, il peut convoquer la chance contenue dans la peau de chagrin. Il lui suffit de réussir un **test psychotique avec 3D** (2D s'il dépasse les 6 points de psychose). Sa réussite est alors automatique, quelle que soit la difficulté de la tâche, que le test soit mécanique (un jet de dés) ou narratif (un projet dans l'existence du personnage).
Le meneur ajuste la jauge de peau de chagrin en fonction de l'importance du vœu exaucé. Il donne une indication du rétrécissement de taille de l'objet chéri, laissant souvent le personnage dans l'expectative : que pourra-t-il encore souhaiter avant que son heure ne soit venue ?

Contrepartie
Mais le destin est un banquier féroce qui prête à crédit. Une fois que la somme totale des miracles est atteinte, les intérêts sont chers à payer. Ils sont simples : leur valeur équivaut ce qu'il y a de plus cher pour le personnage ; sa vie. Et ce dernier le sait.
Si la peau est réduite à sa plus simple expression, la mort du personnage est imminente. Quel que soit le chantage qu'il fera au destin, un incident lui arrivera et lui coûtera l'existence. Si la peau est détruite, sa mort est violente, implacable, presque instantanée.
Si le **test psychotique** aboutit à un échec critique, la peau rétrécit bien plus que de coutume (et ce même si le vœu ne se réalise donc pas) : le meneur ajoute la moitié des points retirés (ou ajoutés) à la jauge.

Pendule suspendu

Une superbe pendule appartenant à Louis XIV s'arrêta à l'instant précis de la mort du roi, à 7H45, le 1er septembre 1715. Jamais elle ne s'est remise en marche.
Ripley's Giant Book of Believe It or Not !

Description
L'écoulement du temps semble la chose la mieux normée au monde, avec des mécanismes de plus en plus perfectionnés pour en divulguer les moindres manifestations. Cependant, il existe un temps « suspendu », dont d'aucuns ont conscience, et qui se révèle parfois à certaines personnes. Un temps hors du temps, à la durée éphémère, pendant lequel tout ou presque devient possible.

Pouvoir
Le déchu est capable de susciter ce temps suspendu grâce à un **test de Mental GARDE Occultisme** réussi. Le test est caché. Pendant cet intervalle, l'environnement est comme figé et le bénéficiaire est capable de réaliser des actions vues de lui seul : se déplacer, fouiller, toucher mais pas blesser des adversaires, susurrer une parole à l'oreille... Tout ce qui n'altère pas cet environnement immédiat.

Contrepartie
La durée de ce temps suspendu dépend du meilleur score des dés obtenus lors du test. À l'issu de cette durée exprimée en minutes, le comput du temps reprend comme avant. Si le déchu n'est pas à l'endroit exact où il a déclenché son pouvoir, il subit un **test psychotique GARDE 1D**, les folies récoltées se baseront sur la perte de ses repères. Elles dureront la scène entière.
De même, tout témoin ayant assisté à sa disparition brutale est susceptible de faire le même test, en gardant toutefois 3D.

Plasticator

Une nouvelle espèce me bénirait comme son créateur et son origine... Aucun père ne pourrait revendiquer de son enfant une gratitude aussi complète que celle que je mériterai d'eux.
Mary Shelley, *Frankenstein,* 1818

Description
Notre version toute personnelle du mythe de Prométhée *Plasticator* qui, en créant d'argile l'espèce humaine, s'attira l'ire divine pour avoir octroyé à sa créature une place qui ne lui revenait pas. Le médecin ou savant *plasticator* sait façonner des êtres à partir de rien, que ce soit par un miracle médical, un savoir alchimiste ou une connaissance secrète née de son intelligence pervertie. Le rabbin utilise cette déchéance lorsqu'il anime son golem ; l'occultiste façonnera des *homonculus* ou invoquera une entité démoniaque. Le *plasticator* est animé des meilleures intentions, mais sa création est une source de maux pour lui. Quand il s'en rend compte, il est toujours trop tard : l'opération n'est pas réversible.

Pouvoir
Par un **test mental en pratique ou en occultisme**, le *plasticator* peut créer de toutes pièces une créature surnaturelle et l'asservir. Le temps de création est laissé à l'appréhension du MJ, ainsi que de la difficulté de l'acte en lui-même (la recherche d'ingrédients ou de sources peut être la source d'intrigues secondaires).

Contrepartie
Le *plasticator* doit être maître dans la compétence pratique ou occultisme. S'il devient sujet à un état psychotique en contrôlant sa créature, la chose lui échappera et l'attaquera en priorité.

Portrait confesseur

Se faire le spectateur de sa propre vie c'est échapper à toutes les souffrances de la vie.
Oscar Wilde, *le portrait de Dorian Gray,* 1890

Description
Le personnage a acquis un curieux portrait fait à sa ressemblance : une œuvre commandée à un artiste, un ancêtre éloigné figuré sur une ancienne toile redécouverte dans les combles, etc. Un curieux jeu de miroir

s'installe entre le tableau et le personnage. En effet, toutes les actions viles que ce dernier va perpétrer vont marquer son portrait, et non lui-même. Il pourra devenir le contemplateur de sa partie noire, sans en souffrir les conséquences et en gardant les traits qu'il possédait le jour de sa découverte. Un moyen de prime abord facile de se salir les mains en les gardant immaculées.

Pouvoir

À chaque mauvaise action, le personnage ne subit aucune conséquence. Le portrait est doté d'une jauge équivalente à son total de psychose. Il peut absorber un nombre équivalent de points de névrose par scénario.
À partir de 6 points de psychose, l'osmose entre le personnage et son portrait est tellement forte que ce dernier est capable d'encaisser les blessures physiques, mentales ou sociales, toujours à concurrence du total de sa jauge.
À partir de 9 points de psychose, le personnage ne subit plus les outrages du temps et reste éternellement jeune, tant que le portrait est indemne.

Contrepartie

Cependant, ce pouvoir a un effet d'entraînement sur la psychologie du bénéficiaire qui adopte un comportement de plus en plus déviant. À tel point qu'à chaque fois que la jauge du portrait est atteinte, le personnage récupère, au choix du meneur, une nouvelle passion secondaire, une déchéance ou une soupape psychotique très négative pour lui.
Autre conséquence bien plus funeste : si le portrait venait à disparaître (incendie, vandalisme…), le personnage mourrait aussitôt.

Poursuivi par une créature

Description

« La bête. Le monstre. Il est là, je sens son haleine fétide sur ma nuque, le poids de son regard haineux sur tous mes déplacements. Je suis traqué. Le prédateur joue avec sa proie avant la mise à mort. Peut-être demain, peut-être tout de suite... »

Pouvoir

Le personnage, en perpétuelle tension, procède toujours à ses **tests psychotiques** en gardant 1D seulement.

Contrepartie

La poursuite devient une véritable intrigue secondaire sur le modèle de la déchéance *Hanté*, si ce n'est qu'ici la créature est clairement identifiée. Le personnage poursuivi acquiert un point d'angoisse à chaque fois qu'un indice lui prouve que la créature se rapproche, en plus de ceux qu'il subit au cours de l'aventure.

Prendre la folie des autres

Folie pour folie, prenons les plus nobles.
Gustave Flaubert

Description

Commun chez les aliénistes qui s'improvisent exorcistes, et chez les exorcistes qui s'improvisent aliénistes. La folie a souvent été interprétée comme une possession par une entité démoniaque. Cette déchéance reprend cette idée, pour la pousser vers le chemin de la rédemption. Le héros extrait la folie d'un tiers pour la prendre sur lui, et peut-être ainsi en subir les effets. Cette faculté se situe à la confluence entre la psychologie et la parapsychologie.

Pouvoir

Nécessite un contact physique avec la cible : dès que celle-ci doit endurer un effet psychologique (une folie), le personnage l'absorbe, que l'effet soit permanent ou non.

Contrepartie

Cependant, ce pouvoir a lui aussi sa contrepartie : dès que la folie est absorbée, le héros doit procéder à un **test psychotique en gardant 3D**. S'il échoue, cette folie deviendra sienne pendant un temps variable selon son total de psychose.

Profonde empathie

Description

Le bénéficiaire est capable de lire dans les pensées d'une autre personne. Un simple contact visuel permet d'entendre des bribes de ce bavardage mental que constituent nos pensées, même fugaces. Le résultat dépend de l'état psychique de la cible : est-elle concentrée, est-elle au contraire évasive ? Au début, on ressent instinctivement les émotions, même cachées, de notre interlocuteur. Quelques mots semblent s'échapper, comme prononcés par ces lèvres immobiles. Puis des phrases se constituent, plus distinctes, plus longues, comme si l'on se branchait sur un canal radio.

Pouvoir

Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par scène. Si l'on veut atteindre les pensées de plusieurs protagonistes, il faut alors plusieurs succès. Le nombre de réussites à un **test de Social [société]** influe sur la clarté du propos, sa profondeur, et sa cohérence. Théoriquement, ce pouvoir ne peut être contré, il faudrait un ascète capable d'éteindre le souffle de sa pensée, ce qui ne se croise pas tous les jours dans les rues de la Belle Époque.

Contrepartie

Si les pensées se révèlent être horrifiques ou dangereuses, leur auditeur doit subir les gains de névrose et/ ou d'angoisse correspondants. Un échec critique au test permet de capter les pensées de toutes les personnes alentour, ce qui se traduit par un épouvantable vacarme mental qui torture l'esprit du déchu (un point d'épuisement mental) qui tente alors de fuir les lieux.
Enfin, si l'échec critique a lieu alors que la personne dépasse les 6 points de psychose, un double de la personne visée se crée et agit comme dans la déchéance *alter ego*, gardant son apparence première, mais persécutant l'être déchu qui s'est permis de telles intrusions dans sa psyché.

Prognathisme

Sept squelettes furent retrouvés en 1888 dans un tertre funéraire, près de Clearwater (Minnesota). Ils avaient une double rangée de dents aux mâchoires supérieure et inférieure, le front bas et fuyant, avec des arcades sourcilières proéminentes. On les avait inhumés en position assises, face au lac.

The Saint Paul and Minneapolis Pioneer Press, 1er juillet 1888

Description

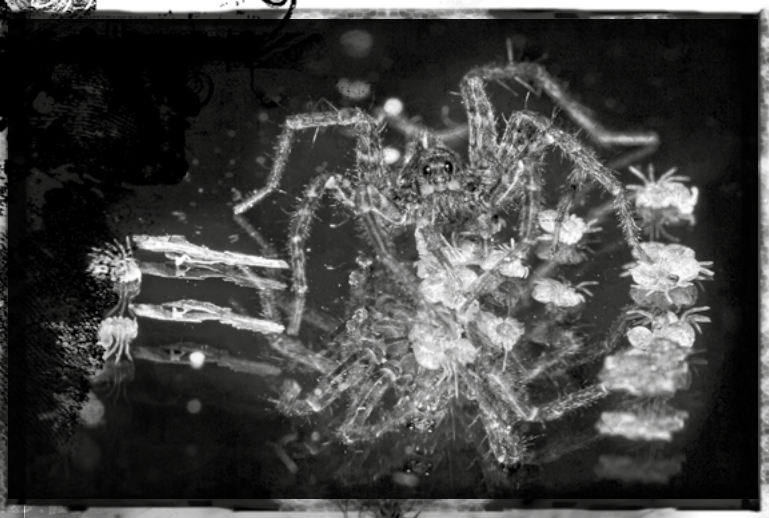
L'individu concerné développe des modifications faciales déroutantes : de façon d'abord imperceptible, une de ses mâchoires avance par rapport à l'autre, déformant l'ensemble, gommant un sourire, installant un malaise chez ceux qui ont l'habitude de le côtoyer. Le personnage semble aller au rebours de l'évolution de l'humanité.

Pouvoir

Les mâchoires ainsi déformées deviennent bien plus fortes et laissent de cruelles blessures. Les blessures infligées de cette façon au corps à corps sont majorées de 1, puis de 2 points à partir de 7 en psychose.

Contrepartie

Le dégoût qu'inspire ce pauvre diable limite à 1 le nombre de dés qu'il peut conserver en potentiel social. À partir de 7 en psychose, le potentiel Social lui-même est affecté, et tombe à 1.



Ruche

Description

Une faculté des plus horribles s'il en est. Le récipiendaire devient le tôlier de nombreux insectes et arachnides qui logent à l'intérieur de son corps. Au début, il pourrait croire à une infestation de vers, commençant à excréter de longs parasites, et parfois, ayant la désagréable surprise de voir un hôte indésirable s'échapper de son nez ou de sa bouche, alors qu'il était en plein sommeil. Puis les épisodes deviennent plus fréquents, le personnage a peu à peu conscience des petits êtres qui habitent au sein de sa peau, de ses organes, ou de son sang. Il parvient à les dominer, à maîtriser les moments où ils sortent… et où ils rentrent. À la fin même, il est capable d'inviter certains nouveaux parasites, pour leur plus grand bonheur…

Pouvoir

Un **test de physique [sport]** est nécessaire pour chasser un des indésirables de son corps. Quand ils se retrouvent à l'extérieur, le personnage a un contrôle total sur eux : il voit ce qu'ils perçoivent (même si parfois, la perception est troublée par le fait qu'un cerveau humain retranscrit difficilement les visions à facettes, les odeurs, les saveurs), il les déplace, il contrôle leurs actions dans une osmose des plus parfaites.

Ainsi, il pourra inoculer un parasite, faire piquer un moustique ou mordre une araignée, ou terroriser les âmes délicates qui ont horreur de ces apparitions animales impromptues.

Le personnage est immunisé à tous les méfaits de ses petits amis.

Contrepartie

Inutile de parler des conséquences sociales si quelqu'un vous voit faire « sortir » un de vos amis.

Pendant le contrôle de l'animal, le personnage ne peut rien faire : il est en état de transe. Le meneur peut exiger des tests pour l'animal (uniquement liés à leurs capacités physiques) qui, s'ils sont perdus, engendrent 1 point de névrose. La mort du compagnon amène **un test psychotique [3D]**.

Un échec critique au test de sport réveille tous les autres hôtes de l'infortuné qui tentent de partir en même temps. Il vaut mieux alors ne pas être accompagné. Cette épreuve occasionne un point d'épuisement physique.

Celui qui utilise souvent ce pouvoir de ruche gagne à terme (quand il atteint 6 points de psychose) la déchéance *décrépitude*.

Sainteté

Tous les hommes sont à la fois pécheurs et saints quand ils ne sont pas criminels et martyrs.

Guillaume Apollinaire

Description

Si le personnage n'en est pas forcément conscient, il jouera pourtant un rôle central dans cette ambiance délétère de fin du monde. Selon certains, il existe des saints, des martyrs dont le sacrifice expiatoire diffère sans cesse la venue de l'Apocalypse. Le saint est un agonisant de l'Histoire, un des rares élus aptes à démêler ses fils et à connaître l'imminence des grands fléaux...

Pouvoir

Ce pouvoir se déclenche lors de circonstances particulièrement difficiles, comme une situation désespérée ou le point d'orgue d'une campagne. Le MJ proposera les options suivantes dès qu'il le souhaitera (il devra alors déclarer au joueur sa nature de martyr, celui-ci disposera de ces deux choix avant la scène) :

- Être immunisé aux **tests psychotiques** pendant toute la scène finale ;
- Dans le cas où son personnage venait à être gravement blessé, entraîner l'adversaire avec lui dans la tombe.

Contrepartie

Elles sont incluses dans ces deux pouvoirs :

- Après coup, le personnage immunisé contre la folie prendra un point de psychose.
- Le personnage meurt dans la seconde option, et il ne lui restera plus qu'à être canonisé...

Scientisme

C'est tout ce qui restait après que la terre eut tremblé, un faisceau de ruines où l'on aperçut, comme une vague aurore, la lueur de l'avenir, un fil de plus en plus ténu, au point de devenir invisible, le grand fil mystérieux du labyrinthe humain : le progrès.

Victor Hugo

Description

Le scientiste est un savant fou. Nous sommes dans l'âge d'or des positivistes, ces doux rêveurs qui espèrent un jour percer les secrets de l'univers et de l'homme. Ils pensent pouvoir réduire la théologie et la métaphysique à de simples lois rationnelles et vérifiables : une utopie dangereuse, dans la mesure où elle s'accompagne d'un affranchissement de la morale... En effet, dans une telle optique les cobayes sont vus comme des moyens et non comme des patients, et l'éthique comme un frein à l'avancée du progrès. Beaucoup de savants abusent de leur pouvoir vis à vis de leurs sujets afin de se livrer à ces terribles et inhumaines expériences à l'origine de leur déchéance.

Pouvoir

Quand il se livre aux expérimentations propres à sa spécialisation, le scientiste gagne 1D de potentiel mental. Son niveau de maîtrise n'est plus de 3 mais de 4D (qu'il peut conserver). Le scientiste réalise des expériences qui défient la science de son temps, que ce soit par une anticipation des progrès à venir (génétique) ou par la pratique d'une forme horrible de son art (greffe monstrueuse sur un patient humain). Le MJ définira les modalités de réussite de son projet.

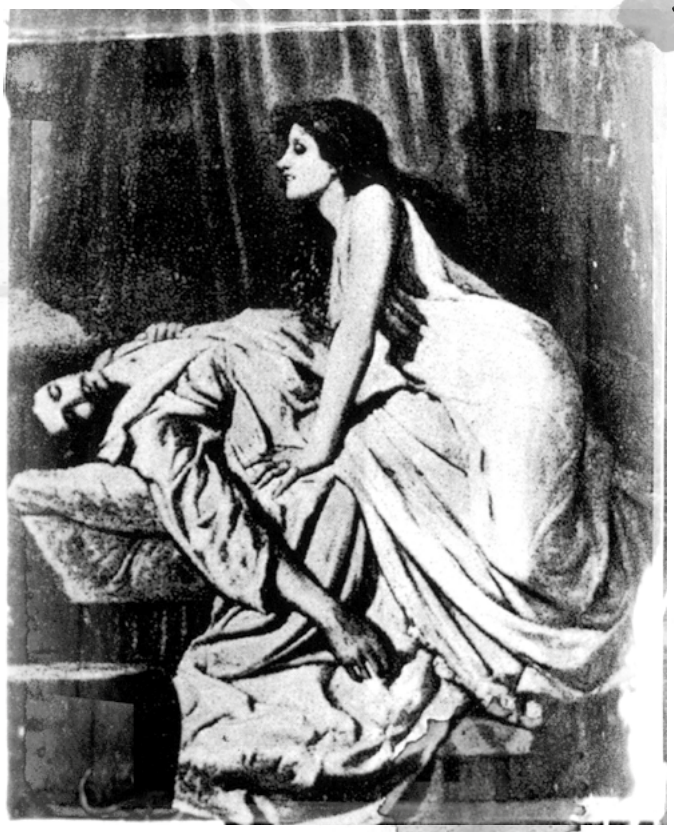
Contrepartie

Le scientiste doit obligatoirement être un expert (maître ou exalté) dans les compétences de sciences abstraites, sciences de l'homme ou sciences du vivant. Le MJ lui fournira une spécialisation de son cru (la zoologie devient la cryptozoologie, la médecine devient la tératologie ou l'étude des monstres, etc.).
Cette déchéance ouvre les portes d'un état psychologique laissé au choix du joueur, entre *confusion mentale, culpabilité, hystérie, mégalomanie ou obsession idéative*.

Soif de sang

Il y aura du sang versé ; on dit que le sang veut du sang.

William Shakespeare, *Macbeth*, 1611



Origine

Il suffit de consulter la manchette d'un journal pour saisir l'attirance du public pour le sang. Le sang : symbole de la vie qui s'écoule, fluide vital qui anime les corps. Un objet de désir pour tous les détraqués, les criminels sadiques qui hantent l'univers de *Crimes*, ce monde nimbé de rouge.
Cette déchéance se manifeste par un besoin irraisonné de voir couler le sang par la violence, la torture voire à s'en repaître. Boire le fluide de la victime, c'est la déposséder de son principe de vie et s'en emparer.

Pouvoir

Le vampire, qu'il soit homme ou pas, enlève un dé de potentiel physique supplémentaire à la victime qu'il parvient à blesser pour l'ajouter à son propre score. Cette faculté ne dure qu'une seule et unique scène, et n'est pas cumulable.

Contrepartie

À moins d'être aussi invulnérable, le vampire subit les maladies contagieuses qui minent sa victime. De plus, après la première prise, la soif de sang devient automatiquement la passion secondaire du personnage, ce qui signifie un gain de névrose à chaque fois qu'il manque une occasion de la satisfaire en se soignant grâce à elle.

Souvenirs des temps passés

Description

Cette déchéance est similaire à la précédente. L'être déchu est capable de voir ce qui s'est déroulé dans l'environnement immédiat d'une pièce ou d'un objet. Ainsi, il fait « parler » les choses qui lui narrent, sous forme de rêves éveillés, les entrelacs des événements qu'elles ont vécus. C'est parfois par ce moyen que les médiums qui œuvrent chez leurs clients ou avec leurs objets personnels sont capables de révélations surprenantes qui convainquent l'auditoire.

Pouvoir

Un **test d'occultisme** permet de dévoiler les faits les plus importants qui ont écrit l'histoire d'une pièce, d'un objet, et de tout autre chose inanimée. En fonction du nombre de réussites, les souvenirs seront plus ou moins nombreux, précis, ou essentiels.

Contrepartie

Pendant un nombre de minutes équivalent au nombre de réussites, le personnage ne peut rien faire d'autre, prisonnier de ses visions. Si la réminiscence est douloureuse ou horrible, il doit subir les effets psychologiques (gains d'angoisse et de névrose, tests psychotiques) adéquats. Un échec signifie qu'il n'y a aucune souvenance qu'il parvient à percevoir. Un personnage exalté en occultisme parvient à capter des bribes du futur dudit objet. Un échec critique a le sens opposé : pendant une douzaine de minutes, le personnage va se remémorer des pans entiers de cette histoire, dans une longue transe qui lui causera au minimum 1 point d'épuisement mental et physique.

Surhomme

Description

Notre époque réaliste accouche de ses propres héros. Le philosophe Nietzsche a décrit ces hommes incassables, inébranlables, capables de survivre aux situations les plus dangereuses. Les romans feuilletons foisonnent de ces surhommes, sans que le public n'ait conscience que certains marchent en son sein.

Pouvoir

Le surhomme est capable de se surpasser à chaque test sans subir la fatigue conséquente. Si son potentiel physique est amené à 0 ou moins, il peut gagner autant de points d'angoisse et de névrose que nécessaire pour ramener son potentiel à 1.

Contrepartie

Cette « déchéance du survivant » peut apparaître comme merveilleuse, mais les gains d'angoisse et de névrose le transforment rapidement en être incontrôlable perclus de folies permanentes. La survie physique ne va pas forcément de pair avec celle de l'esprit...

Tu es mon miroir

Il est convenu entre nous analystes, qu'aucun de nous n'a à avoir honte de son morceau de névrose. Mais celui qui, en se conduisant anormalement, crie sans arrêt qu'il est normal, éveille le soupçon qu'il lui manque l'intuition de sa maladie.

Lettre de Freud à Jung, 3 janvier 1913

Description

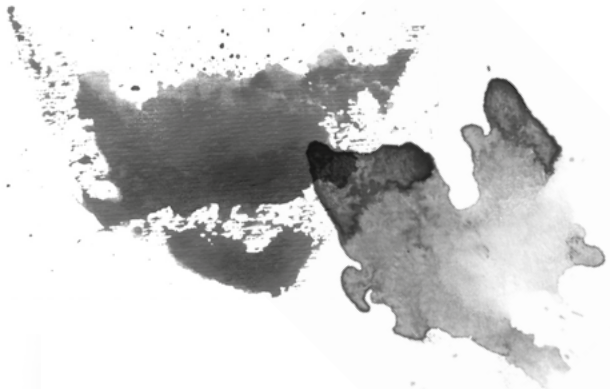
Le développement de la psychanalyse par Freud laisse entrevoir des possibilités infinies dans le traitement des névroses. Cependant, les folies étant étroitement liées à la déchéance dans *Crimes*, il est dangereux de s'aventurer dans la psyché des individus les plus retors.

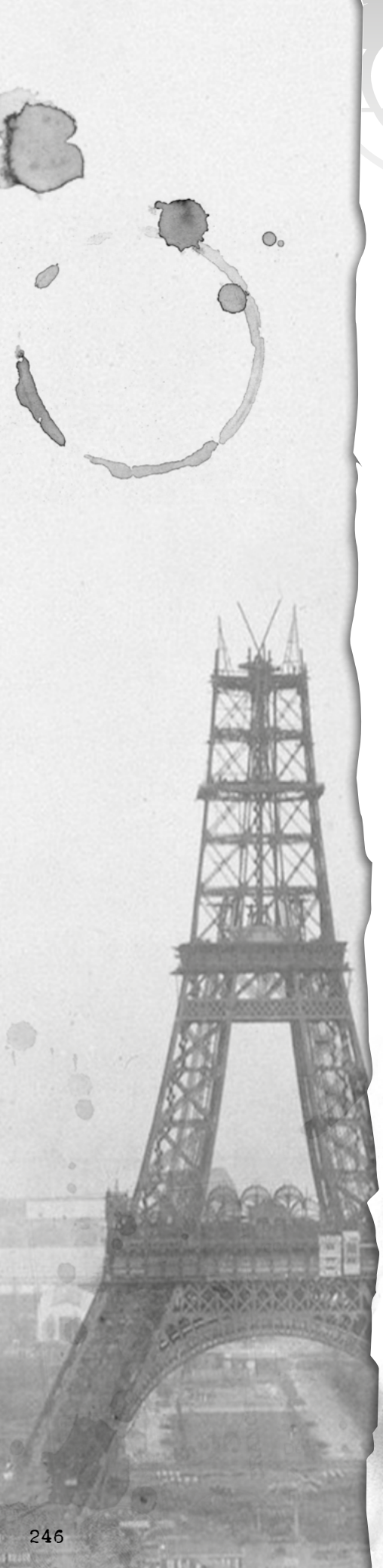
Pouvoir

Avec un test réussi en opposition **Mental GARDE intrigues** contre **Mental GARDE société,** l'aliéniste est capable de guérir des états psychologiques durables, seulement si le patient a moins de 6 points de psychose.

Contrepartie

Les analystes sont particulièrement exposés à la décrépitude de l'âme de leurs patients. Pour traduire ce fait, un échec critique à leur test implique que l'analyste soit brusquement projeté dans l'esprit de son patient. Ce dernier étant passablement dérangé, cela signifie que pendant une scène, l'aliéniste se retrouvera dans un monde aussi perturbant que celui décrit dans le genre onirique. S'il parvient à survivre à cet univers hostile, il aura une seconde chance de réussir son test, étant donné qu'il aura une meilleure compréhension de ce qui taraude son client. Sinon…





Conseils de mise en scène

Dans le *Manuel de l'Enquêteur*, une partie des oripeaux du meneur ont été déchargés sur les joueurs : accès direct au contexte, compréhension du système de règles, etc. Du coup, le meneur peut se concentrer sur l'essentiel de sa tâche, une mission qui était souvent délaissée faute de disponibilité : la mise en scène. L'analogie avec le cinéma n'est pas fortuite. S'asseyant sur le prestigieux fauteuil du réalisateur, coiffant sa casquette de chef opérateur, notre maître de jeu orchestre savamment les destinées des héros de l'histoire.
Et cela commence naturellement par la création de son storyboard : le scénario.

Les bases de la création de scénario

Cette partie recense les moyens à la fois traditionnels et originaux pour créer un scénario qui se tienne. Bien entendu, cette recette de cuisine n'est pas à suivre à la lettre. Ces conseils pourraient être rapidement indigestes pour celui qui souhaiterait les suivre dans leur intégralité. Prenez-les comme des bases de réflexion, appliquez-les (ou détournez-les) progressivement au fur et à mesure de votre acquisition d'expérience.

Travail sur les thèmes

Pour quel intérêt ?

Le thème est le propos de vos histoires. C'est à la fois le sujet déclaré du scénario et son sous-texte, c'est-à-dire les sujets sous-jacents qui se retrouvent dans l'histoire, l'ambiance, dans le décor.
Travailler le thème est essentiel pour le meneur. D'abord parce qu'il permet de développer toutes les ressources du genre dans lequel il travaille. En effet, écrire un scénario dans un genre particulier en respectant ses codes, son rythme, mais sans exploiter un thème, c'est comme construire une phrase grammaticale avec des mots de vocabulaire vagues ou inappropriés. C'est faire un travail correct mais sans la saveur du sens. Imaginez Dracula dans son écrin gothique, sans la confrontation d'un monde ancien (le sien) et d'un monde moderne, la collusion entre superstition et raison… Le récit résonnerait comme une coquille vide.
Car le jeu de rôle est aussi un objet culturel qui nous propose de réfléchir sur tel ou tel sujet « philosophique ». Que ferions-nous si nous étions confrontés à une injustice ? À la disparition de l'être aimé ? À la trahison de celui dans lequel nous avions le plus confiance ? À des mystères diffus qui nous glacent les veines ? Que pensons-nous des discriminations et qu'aurions-nous fait à l'époque où ces idées étaient dominantes ou légales ?
Enfin, si vous développez vos scénarios en campagne, où les PJ vivent des aventures reliées les unes aux autres, vous avez tout intérêt à utiliser un ou plusieurs thèmes types pour renforcer la cohérence de vos scénarios et éviter de voguer de ci de là, sans un cap particulier. C'est un liant essentiel comme pour toute bonne recette de pâtisserie.

Quels thèmes retenir pour *Crimes* ?

L'univers de *Crimes* privilégie certains thèmes qui se fédèrent sous la bannière de l'enquête et de l'horreur et qui tirent leur substance de la Belle Époque. On peut globalement les intégrer dans la classification suivante :

Les rites de passage

- L'enfance, l'adolescence, le passage à la vie adulte ; la perte de l'innocence et l'arrivée des responsabilités (voir la campagne Aube de Sang).
- L'initiation aux mystères (les sociétés occultes, l'incorporation dans un groupe).

Mode d'emploi pour le meneur scénariste

Ces éléments sont une méthode de création du scénario. Les conseils sont détaillés à la suite dans ce chapitre.

Les fondamentaux

Les thèmes : sur quels thèmes reposent mon scénario ? Comment vais-je les manifester ? (personnages, dilemmes, implants...).

Les genres : quel(s) genre(s) vais-je utiliser pour l'ambiance horrifique ? Y aura-t-il un glissement entre plusieurs d'entre eux ?

La fabula : qu'est ce qui s'est vraiment passé dans mon histoire ? Comment vais-je dissimuler cette réalité des faits aux yeux des joueurs ?

Le mode de jeu

L'amplitude du scénario : est-ce un format court ou une campagne ? Si c'est une campagne, vais-je y installer un ou plusieurs cadres qui vont évoluer ? Y aura-t-il des saisons qui vont colorer l'évolution de mon histoire ?

Cloisonnement du scénario : mon intrigue sera-t-elle dirigiste ou ouverte comme dans un «bac à sable» ? (tout dépend de mon style de meneur et de mon aisance quant à l'improvisation en cours de partie).

Délégations : je décide - quitte à m'adapter par la suite - des pouvoirs que je délègue aux joueurs (descriptions, incarnation de PNJ mineurs, etc.).

Mes ressources

Quelle est la chronologie des faits de ma campagne et le contexte historique aux dates choisies (s'inspirer des chronologies générales de Paris ou celles des divers dossiers de police) ?

L'environnement de jeu : quels sont les personnages-non-joueurs, les lieux, les événements historiques (voir la chronologie) qui vont évoluer en même temps que le scénario ? Quelles sont les intrigues secondaires qui pourront être mises en place avec eux ?

Jalons du scénario (voir la fabula) : quelles sont les scènes clés que je vais développer et qui vont aider à dynamiser ou révéler les indices de mon intrigue ? Quelle est la liste d'indices principaux que je propose aux joueurs ? Quelles sont les fausses pistes que je vais leur soumettre ?

Mon travail de metteur en scène

Rythmique du scénario : par quels procédés vais-je rythmer mon intrigue ? (suspense, scènes d'action, lieux à décrire précisément pour l'ambiance choisie dans le genre d'horreur choisi, twist final…), quand ferais-je intervenir les scènes-clés ?

Scènes-clés : je détaille les scènes importantes en écrivant leurs enjeux, la façon dont on va les vivre et les résoudre, les indices qui s'y trouvent.

Points de compression : je relis les fiches des PJ pour savoir de quelles façons et quand je vais appuyer sur leurs faiblesses, leurs tabous, leurs secrets ou leurs contacts.

- La déchéance (comment lutter contre elle quand on est PJ ? conserver l'équilibre ou succomber aux sirènes du pouvoir ?).

La normalité, l'altérité

- Les discriminations sociales (riches et pauvres, légitimité du vol ? classes dangereuses, combat social).
- La folie, la maladie mentale.
- La déchéance (devenir plus qu'un homme mais perdre son humanité).
- Les troubles de l'identité (quiproquo, diffamation, usurpation d'identité, voleur de visages, payer pour un autre…).
- Les idées reçues, préjugés, discriminations.
- Les monstres et les êtres déchus (le bien ou le mal ? la justification de leur traque ? les PJ ne sont-ils pas enclin à devenir comme eux ?).
- Les rêves, les cauchemars, les états de conscience altérés (les cadres oniriques ou expressionnistes, la maladie dans Hypnos).
- La mort (de l'autre, la peur de mourir, l'instinct de conservation : jusqu'ou aller pour ne pas mourir ? La torture, ou au contraire la volonté de sacrifice).
- Les croyances (se convertir à une croyance, rester agnostique ou athée malgré les manifestations surnaturelles, gérer sa compréhension des phénomènes étranges).

La position face à la loi

- La rédemption (par rapport à un passé criminel, corriger une faute passée…).
- La rébellion (qu'elle soit corporatiste, intéressée, un idéal juste mais dévoyé, une désobéissance civile…).
- Le pouvoir (sa quête est-elle légitime ? sur quoi peut-il se fonder ? doit-on le sauver s'il est injuste ?
- Rendre la justice (corriger un procès injuste comme dans *Mon Meilleur Ennemi*, se faire justice soi-même, jusqu'où peut-on aller pour la rendre…).
- L'innocence (comment la défendre ? comment la prouver ? retrouver son honneur…).

La noblesse des sentiments

- L'espoir, le désespoir.
- La vengeance (est-elle légitime ? comment la vaincre ou de quelle façon nous stimule-t-elle ?).
- L'amour, la haine et l'obsession (les triangles amoureux comme les PJ de *Bombyx*, la rivalité, posséder son amour, se battre pour ses proches, l'attraction dangereuse, l'amour perdu).
- La passion (excessive, dans laquelle on perd ou on se perd).
- Les vices, les perversions et les coins sombres de l'âme humaine (la nécrophilie dans *Bombyx*).

La société industrielle

- La bête humaine (la machine qui broie l'homme, la déshumanisation progressive au profit des intérêts matériels…).

Quelles recettes pour les mettre en exergue ?

L'hybridation. Si un thème peut suffire pour animer un scénario, c'est souvent la confrontation de plusieurs thèmes qui ajoute le sel nécessaire pour dynamiser une histoire. Conjuguer cette hybridation des thèmes avec une hybridation des genres et vous pourrez prétendre à l'excellence.

Par exemple, les PJ sont les agents de puissants qui traquent les fauteurs de troubles anarchistes. Ils partent pour les banlieues désœuvrées de la Route de la Révolte. On évolue dans un genre « horreur objective » en dépeignant la misère sociale avec le contraste riche commanditaire / trouble-fête miséreux, avec comme thème fédérateur les discriminations sociales. En fonction de leurs convictions et de leurs origines, les PJ vont probablement avoir des visions bien différentes du bien fondé de leurs missions. Cependant, parvenus à destination, les PJ s'aperçoivent qu'un meurtrier décime les rangs des ouvriers. Ils en deviennent d'ailleurs la proie : sur fond de thèmes de « mort », d' « espoir / désespoir », dans un genre porté sur l'horreur « sadique », ils évitent le pire et échappent au meurtrier. Le tueur avait le même commanditaire qu'eux. Comment doivent-ils réagir ? Rester fidèles au pouvoir qui les a missionnés ? Certains seront amenés à la « rédemption » et alimenteront les expéditions punitives des anarchistes. Dans ce scénario, le thème majeur est la « rébellion » et il se décline de plusieurs manières (anarchistes de banlieue face au pouvoir, le pouvoir face aux moyens légaux de rendre la justice, les PJ face à leurs anciens commanditaires). Avec le renversement de fortune des PJ, on navigue entre horreur objective et sadique, entre l'enquête traditionnelle et le survival urbain. Si l'antagoniste est un être déchu ou un monstre, vous variez encore les combinaisons. Encore faut-il voir si cette intervention du surnaturel n'appauvrirait pas le thème majeur du scénario, davantage axé sur une histoire réaliste…

Il ne faut donc pas en abuser !

La discrétion. Il ne faut surtout pas afficher votre/vos thème(s) à l'aide de pancartes scotchées sur vos quatre murs. Le thème ne s'énonce pas, il doit être rendu implicite. On ne le connaît pas par avance, on le découvre.

Pour cela, de nombreux moyens sont à votre disposition :

Les implants : des objets, des scènes emblématiques qui renforcent la présence de votre thème à travers tout le scénario. Dans l'exemple précédent, des journaux de droite parlant du péril que représentent les classes populaires ; un patron qui vire un ouvrier sous les yeux ébahis des PJ ; des enfants qui fabriquent des pétards improvisés ; un clochard qui meurt d'inanition sur les pavés…

Les PNJ eux-mêmes : que ce soit leur nature, professions, convictions… ils incarnent une partie des thèmes invoqués (le potentat peu scrupuleux, le syndicaliste anarchisant…) mais sont également là pour les nuancer, voir les contredire (le patron philanthrope, l'ouvrier respectant sa hiérarchie).

Les échos que ces thèmes produisent chez les PJ. Il convient de lier ceux-ci aux sujets traités sinon les joueurs risquent de s'en désintéresser. Ces thèmes peuvent questionner leurs origines, leurs propres convictions, leurs passions ou concerner leurs contacts proches. Par exemple, certains PJ du pitch précédent viennent de classes sociales laborieuses et feront office de « vendus », de « renégats ». Des joueurs profiteront de l'occasion pour faire évoluer leurs convictions politiques, passant de purement républicaines aux doctrines sociales nouvelles. Un membre de leur famille, un contact issu du Livre des Joueurs y réside et sera partie prenante des rébellions et de leurs répressions. Soit les thèmes demandent aux joueurs de respecter leur « alignement » (des enquêteurs dévoués à leur hiérarchie), soit ils mettent en avant leurs motivations profondes (ne vont-ils pas retourner leur veste ?).

La problématique : les thèmes sont toujours plus intéressants quand ils se manifestent comme des questions ouvertes aux joueurs. Ils sont donc à l'origine de réflexions morales, de dilemmes, de changements de fortune. Ils doivent dynamiser l'histoire et non pas rester un enjeu passif. Dans le scénario précédent, la participation des PJ à la rébellion anarchiste est essentielle à sa réussite, les joueurs devenant des acteurs de premier plan des thèmes abordés et de leur propre évolution. Thèmes et protagonistes se nourrissent mutuellement, comme un Bonaparte qui fut engendré par la Révolution et qui la continua par sa propre volonté une fois parvenu au pouvoir.

Le genre policier ; le polar

La ligne générale

La plupart des scénarios de *Crimes* ont la structure de récits d'enquête, avec un acte d'exposition, un acte de résolution de l'énigme, et un dernier pour le dénouement. Bien sûr, cette structure n'est pas la seule possible, surtout quand vous utilisez certains genres (le survival par exemple) mais cela vous donne une base créative.

Dans tous les cas, le roman policier se base sur deux temps :

- L'ouverture de sens où l'on multiplie les pistes et les hypothèses ;
- La fermeture de sens où le faisceau des possibles se tarit et converge vers l'hypothèse finale, qu'elle soit la bonne ou pas.

Par contre, il ne faut pas voir cela comme un formatage scénaristique. Nous vous proposons quelques bases de réflexion pour coller au mieux à l'écriture d'un scénario policier.

Le principe de Van Dine

Le postulat de Van Dine (en 1928) est de démontrer que si l'on n'arrive pas à voir la vérité, c'est qu'elle est dissimulée, et que cette cachette est savamment orchestrée par l'auteur jusqu'à son dévoilement progressif puis final. Il insiste sur l'importance d'avoir un coupable qui en vaille la peine et un enjeu de taille (un cadavre par exemple), que le coupable ait bien contribué à l'histoire et ne soit pas un objectif trop lointain, que l'énigme soit facile à comprendre de façon rétrospective.

Quelques recettes pour entretenir cette dissimulation de la vérité :

- Le meurtre est déguisé en suicide, en accident ; on a falsifié l'heure à laquelle il s'est produit ; la nature de l'assassinat a été modifiée pour leurrer les enquêteurs.
- L'assassin est déguisé : son âge, son statut, sa nature, tout est faux et dissuade l'enquêteur d'en faire un suspect.
- L'assassin se pare du costume de la victime en présentant un faux mobile en sa défaveur, ou dans le costume de l'enquêteur comme dans Œdipe qui ne sait pas qu'il est le coupable, ou en créature impalpable comme dans le *Dracula* de Bram Stoker.
- On détourne l'attention sur quelqu'un, sur des indices faux ou sans intérêts, pour empêcher qu'une interprétation plausible puisse se dégager.
- L'assassin exhibe son meurtre, trouve un moyen pour être disculpé, et la plupart des lois empêchent d'être de nouveau suspect pour une même affaire. Les enquêteurs devront passer par des voies illégales pour le confondre et rendre la justice.
- On fixe le savoir sur les dires d'un personnage : la victime (prétendue ?), le témoin principal qui est le porte-parole de la vérité et qui pourtant, volontairement ou pas, la travestit. On tait une information capitale, soit un mensonge par omission. Les enquêteurs doivent avoir des moyens de comprendre cette imposture : le dossier médical fait état de la folie de cet informateur, un élément l'accable et en fait un complice, etc.

Cette démarche se retrouve dans le film *Usual Suspects*, où l'insignifiant malandrin interrogé par la police, Verbal Kint, narre une formidable histoire dissimulant son identité réelle, celle de Kaiser Soze, le grand méchant du scénario. Procédé pouvant être amélioré en suivant le paragraphe suivant.

Le paradoxe d'Épiménide

Épiménide le crétois disait : « *tous les crétois sont des menteurs* ». Le problème, c'est qu'il est lui-même crétois et qu'il est aussi un menteur. Alors quelle conclusion s'impose ? Les crétois disent l'inverse, la vérité, mais Épiménide ment et donc ne serait pas crétois ? L'auteur de cette phrase est-il digne de confiance ?

Le roman policier joue constamment sur ces paradoxes insolubles, sur cette mise en doute de l'honnêteté du narrateur, du témoin, de la victime, de tous les protagonistes du roman. On ne peut faire confiance à personne. Un scénario d'enquête peut donc reposer sur une petite omission, une vérité arrangée, un mobile qu'on n'a pas encore établi et qui modifie la crédibilité de toutes les informations qu'on a pu collecter…

Obscurcissement de la vision

Les enquêteurs de *Crimes* sont soumis à des événements qui font vaciller leurs défenses psychiques. En termes de jeu, ils accumulent la névrose et pire, la psychose. Ils ne sont plus tout à fait sains d'esprit. Pour refléter cet état de fait, cela peut se traduire dans leur façon de mener des enquêtes. Car ce n'est plus une personne extérieure qui brouille les pistes, mais leur propre jugement.

Les enquêteurs partent alors dans un délire qui revêt plusieurs natures différentes :

- Avec un haut niveau de névrose, la personne refoule la réalité insupportable. Elle évacuera de ses hypothèses tout ce qui aura ébranlé son esprit : les manifestations fantastiques, surnaturelles, irrationnelles.
- Avec un haut niveau de psychose et un potentiel mental inférieur à 4, la personne ne parvient plus à avoir un raisonnement coordonné : un état de confusion, d'incertitude, l'empêche d'avoir une ferme conviction.
- Avec un haut niveau de psychose et un potentiel mental supérieur à 3, le personnage entre dans un délire paranoïaque très particulier : son jugement repose sur une logique rigide et faussement cohérente, il se crispe sur des théories fumeuses qui naviguent à la frontière entre la normalité et la folie.

Œdipe et l'introspection douloureuse

Il arrive parfois que la personne au-delà de tout soupçon, l'enquêteur lui-même soit coupable sans qu'il le sache. C'est l'Œdipe de Sophocle, assassin de son père, incestueux et parricide, incapable d'éviter la malédiction familiale.

Le meneur qui écrit son scénario peut aller jusqu'à cette extrémité, en impliquant les PJ dans son intrigue. Ceux-ci découvrent avec horreur qu'ils sont coupables ou complices de ce sur quoi ils enquêtent, ou c'est une révélation progressive qui les amène à une seule hypothèse, celle qu'ils tentent désespérément d'écarter : les meurtriers, ce sont eux…

Au final

Le meneur doit bien saisir la différence entre un meurtre historique qui est un fait avéré, vérifié, avec une seule explication possible et le meurtre littéraire dont la vérité n'est jamais acquise, les enquêteurs s'accommodant d'indices invérifiables, de demi-vérités, et d'hypothèses qui ne tiennent debout que de façon très précaire.
Dans les scénarios de *Crimes*, on privilégie la seconde. Il n'y a que des vérités parcellaires, et jamais une seule interprétation unique. Tout dépend des convictions, des points de vue des enquêteurs, et le meneur devra entretenir le suspense en fin de scénario : la vérité qu'ils ont dévoilée était-elle la meilleure ?
Par exemple, lors de la célèbre affaire de la mort de Félix Faure de 1899, la présence de Marguerite Steinheil n'est avérée que par un témoignage oculaire. Mais si le témoin était abusé par un habile déguisement ? Et la dragée Yse qu'il prit comme un excitant, était-elle sa propriété ou le cadeau empoisonné de sa maîtresse ? En clair, est-ce un meurtre déguisé en affaire de mœurs cocasse ?

La théorie des cadres

Il est souvent malaisé pour un meneur débutant de réussir à conjuguer tous les aspects d'un scénario : respect de l'intrigue, animation des PNJ, gestion de la mise en scène et de l'ambiance, travail de l'environnement…
La définition de cadres permet de rendre le tout cohérent et de ne pas perdre l'objectif initial : faire converger tous les éléments du scénario dans une seule et même direction pour renforcer l'ensemble.

Le concept de cadre

Ce que nous appelons cadre est un élément du scénario que nous faisons évoluer au fil du déroulement de l'histoire. Dans la plupart de nos scénarios, nous retrouvons la fabula (histoire telle qu'elle s'est réellement passée), le scénario (le fil conducteur qui est la probable progression des joueurs recherchant à découvrir de quoi est faite la fabula), l'environnement (les lieux utilisés pour l'aventure) et les figurants (les PNJ soit ponctuels, soit récurrents et donc amenés à évoluer).

De même, le cadre n'est pas toujours un élément purement scénaristique. On a des cadres de règles qui peuvent intervenir. Par exemple, un scénario d'horreur psychologique peut intégrer une progression dans les règles de folie (les PJ sont amenés à subir des traumatismes qui génèrent des folies décidées par avance et qui servent le dessein du meneur).

L'avantage des cadres est multiple :
- Le meneur organisé n'oublie plus un paramètre qu'il serait essentiel d'utiliser (négliger l'ambiance en donnant trop d'attention aux événements du scénario).
- Le meneur fait influer les cadres les uns sur les autres (le décor évolue à mesure que le scénario surenchérit dans l'horreur, les PNJ évoluent au fil du temps du scénario…).
- Le meneur conçoit sa campagne plus simplement : en séparant les éléments, il n'est pas obligé de réécrire des scènes entières, il n'a qu'à les modifier en fonction des cadres concernés.
- Le meneur peut aisément improviser une scène dans un lieu non prévu à ce stade de l'aventure : il saura quelle ambiance, quels PNJ employer car il appréhendera mieux la progression de l'ensemble du scénario. Bref, il saura comment « l'habiller ».

Exemples de cadres :

- **Le cadre scénaristique** concerne l'intrigue proprement dite, base de la séance de jeu.
- **Le cadre historique** parle de l'époque de jeu, des événements politiques, sociaux qui peuvent se mêler à l'intrigue ou qui habillent l'arrière-plan.
- **Le cadre quotidien** montre la dimension sociale des PJ hors du scénario : vie familiale, loisirs, vie matérielle, tous les petits aléas qui renforcent la crédibilité des personnages en tant que protagonistes réalistes.
- **Le décorum** recense les environnements types dans lesquels se joueront les scènes principales. Par défaut, il existe déjà dans la description de Paris incluse dans les deux livres.
- **Le cadre surnaturel** montre la gradation dans le fantastique, l'horreur, la façon dont la réalité est progressivement chamboulée.

Travail des cadres

Le meneur a la possibilité de déstructurer son scénario et de le présenter de façon plus dynamique et utilitaire. Nous nous expliquons : la plupart des scénarios de jeux de rôles fonctionnent par scènes plus ou moins obligatoires, dans lesquelles on incorpore une liste d'événements possibles en envisageant les conséquences des actes des joueurs. Cependant, pour un jeu d'enquête, cette structure est difficile à suivre car si on manque le moindre indice, les rouages de résolution de l'énigme sont grippés et on loupe son effet. La rigidité est synonyme de danger.

En procédant avec la méthode des cadres, le meneur éclate la structure de son scénario en kit. Il ne suit plus une trame semi-rigide mais utilise les outils de ci de là, en ne respectant que la trame principale comme fil directeur.
Par exemple, le scénario évoqué plus haut pourrait se découper en trois actes : la mission dévolue aux enquêteurs, leur chasse par le tueur dans la banlieue, la prise de décision des PJ qui guidera l'acte final.
Pour le premier acte de notre exemple, le meneur concoctera sa recette à partir d'ingrédients venant de tous les cadres :

- **Scénaristique :** la rencontre avec leur mandataire, son argumentation, l'équipement, le voyage vers la banlieue, la première entrevue avec des agitateurs des banlieues.
- **Historique :** incorporer des revues de presse issus de certains journaux d'époque de droite et fustigeant les classes sociales pauvres, se renseigner sur le mode opératoire des attentats anarchistes. Un des PNJ peut être directement inspiré d'une figure de l'époque : Louis Lépine, Georges Grison (un journaliste qui avait dénoncé la crasse des « basses classes » banlieusardes).
- **Quotidien :** la visite d'un membre de la famille d'un PJ qui lui livre son point de vue sur la mission proposée, un contact à appeler, les aléas du voyage centre ville/banlieue…
- **Le décorum :** la préfecture de police pour l'ordre de mission ou la riche demeure du commanditaire, un grand journal dans lequel faire des recherches dans la presse, une description d'une banlieue avec une usine désaffectée comme cadre de la rencontre avec les anarchistes
- **Pas de cadre surnaturel** pour ce scénario d'horreur réaliste.

Pendant le scénario, le meneur se colle au cadre scénaristique, tout en enrichissant le propos avec les autres cadres, en fonction des besoins des joueurs, de la façon dont il souhaite gérer le rythme de la session de jeu.

Campagnes et saisons

Le concept

La plupart des scénarios de Crimes se déroulent sur un temps court (quelques jours à quelques années pour une longue campagne). Cette durée correspond aux standards de scénarios d'enquête où chaque journée est utilisée pour faire progresser les recherches.
Quand une campagne se déroule sur un temps assez long, on s'aperçoit qu'il est difficile :

- De simuler la vie quotidienne des PJ quand ils ne s'occupent pas de l'aventure.
- De donner aux joueurs une impression de progression, puisque le temps de jeu est découpé en de nombreuses séances, et qu'il est difficile de tenir en haleine sur le long terme.

Le concept de saisons peut aider le meneur à mieux structurer ses campagnes.
Une saison est une période chronologique bien distincte de la campagne possédant une ambiance, une couleur propre. Cette ambiance est déclinée dans tous les cadres de l'aventure. Elle permet de rendre le tout plus cohérent, de renforcer les cadres entre eux, de replonger plus facilement les joueurs après une interruption de partie. Le meneur sait alors exactement où il va en maîtrisant les étapes de sa campagne.
Dans le scénario exemple, l'intrigue trop courte ne se prête pas à l'emploi des saisons. Mais si on développe les conséquences possibles de ce premier opus, on peut se livrer à l'exercice.

- **La saison 1** intègre donc totalement la trame précédente. Elle se place sous la couleur de la misère sociale, de la forte inégalité entre les deux camps opposés, et du nécessaire dilemme qui assaillira les PJ. On peut en préciser la fin : la disgrâce des PJ.
- **La saison 2** peut partir vers la traque des PJ devenus indésirables, des brebis galeuses qui feront l'objet d'une disgrâce sociale, de diffamations en série. Ce sera le thème de la reconquête de l'honneur perdu : une saison faite de désespoir, de déchirements, uniformément grise. La fin sera le retour en grâce de nos héros.
- **La saison 3** voit les PJ éventer les plans des potentats : leur manipulation des opinions via la presse, leur corruption de certains tribunaux, il leur faudra un retour en force assez colossal pour retourner le compliment à leurs bourreaux. C'est un grand bond en avant qu'il leur faudra négocier en finesse, avec un maximum de stratégie et en usant de nombreux contacts. Une saison plus lumineuse faite d'alliances et de trahisons, sur un mode plus politique. Un nouveau printemps en quelque sorte.

Saga transgénérationnelle

Le meneur audacieux peut monter des sagas sur plusieurs générations de PJ. Difficile, mais pas impossible : il lui suffit de commencer vers 1870 pour débuter avec des PJ qui pourraient être les grands parents de ceux qui terminent en 1914. Cette possibilité lui demande certes de nombreuses ellipses, afin de gérer les années où nécessairement, il ne se passera rien.
Cependant, cette option est très intéressante dans certains genres d'horreur. La veine gothique s'est souvent nourrie de malédictions familiales qui frappent des aïeux aux lointains héritiers, *la Chute de la maison Usher* de Poe en est un très bon exemple. Dans un genre plus naturaliste, des histoires familiales sur le long cours épousent parfaitement les lignes des romans balzaciens ou raffermissent les théories sur l'hérédité et ses tares selon Zola.

Déchéances en héritage

Outre le devenir d'une famille, la campagne peut s'axer sur la permanence ou le développement d'une déchéance frappant le groupe de PJ. Vaincre le tourmenteur ou la banshee qui terrorise une dynastie, se confronter à l'horreur tapie dans l'ombre qui sort des ténèbres à chaque décennie, contrecarrer la destinée funeste qui est vôtre quand vous subissez la *Filiation démoniaque*, hériter de sa mère d'un don de *Cassandre*… Certaines déchéances sont de puissants moteurs narratifs qui peuvent présider aux destinées de vos héros. Les protagonistes de *Dracula* ne sont pas éloignés de ce modèle.

Sur un temps plus court, le fait de vivre la lente corruption d'un groupe de PJ est une aventure en soi. Commencer comme de jeunes enquêteurs idéalistes et terminer en criminels surpuissants mais perclus de pouvoirs maudits est une expérience enivrante.

Un lourd tribut familial ?

Enfin, le surnaturel n'est pas indispensable. Le simple fait de développer une intrigue autour d'un héritage suffit à fédérer plusieurs PJ, d'autant plus s'ils font partie de la même famille proche ou éloignée.

La transmission de certaines tares, à commencer par les psychoses et leurs cortèges de folies, est aussi un puissant arc narratif quand l'héritier tente de se soustraire à la folie collective contractée par ses antécédents.

La quête sans fin

Les PJ de *Crimes* ont une durée de vie éphémère quand vous les plongez dans les affres d'un monde déchu. Pour entretenir la flamme de l'espoir, le sacrifice d'individus dévoués à la justice est nécessaire. L'objet de la campagne peut être la lutte contre les entreprises criminelles qui y ont pignon sur rue, avec plusieurs PJ par joueur qui se succèdent, jusqu'à ce que cette cohorte de héros ordinaires fasse chavirer la corruption. L'emploi d'une jauge montrant la force de ce camp criminel peut aider.

Un environnement de jeu persistant

Faire fi du décor immobile

Crimes offre un environnement de jeu suffisamment riche et détaillé pour que les scénarios ne se focalisent pas sur les seuls PJ et les aventures qu'ils vivront. En effet, dans nombre de jeux, on a trop souvent l'impression que l'environnement de jeu ne vit que pour et par eux, qu'il sommeille jusqu'à ce que les joueurs se mettent à battre le pavé.

Au contraire, le meneur a tous les outils nécessaires pour créer son propre monde persistant où les PJ pèsent peu à peu dans un vaste échiquier, tributaires de grandes stratégies, de lames de fond historiques et de l'évolution implacable des temps qu'ils tentent d'influencer ou de contrecarrer.

Au cours des scénarios, le meneur a le choix de s'en tenir au simple environnement immédiat des PJ, ou créer des interactions plus nombreuses avec la toile de fond. Si on pousse la comparaison avec un jeu vidéo, le chemin des PJ n'est plus borné à un simple sentier dont il est impossible de sortir. Dans l'idéal, les joueurs doivent interagir avec un maximum d'éléments, et presque prendre les chemins qu'ils désirent.

La tâche semble être lourde pour le meneur débutant ou expérimenté. Pourtant, avec la théorie des thèmes, des cadres et des saisons, elle est plus aisée. Par exemple, si l'un des thèmes principaux est l'antisémitisme, le cadre historique tirera parti de l'Affaire Dreyfus, le decorum utilisera davantage de tribunaux, de bureaux de presse, les mouvements de foules et les synagogues ; les PNJ seront sans doute contraints de s'aligner sur l'un ou l'autre des camps.

Lors d'une campagne, le meneur peut proposer des ellipses en retraçant les événements principaux qui se sont déroulés pendant que les PJ n'étaient pas de « service ». Cela renforce l'impression de faire partie d'un monde en pleine évolution historique.

Certes, le cadre scénaristique choisi n'aura peut-être pas l'antisémitisme comme sujet. Cependant, ce dernier sera une excellente toile de fond pour démontrer que l'environnement de jeu n'est pas qu'une nature morte. C'est un décor interactif où soufflent les tempêtes de l'Histoire, avec des PNJ qui n'ont pas comme seule vocation de répondre aux attentes des PJ. Nous pensons que ce changement de point de vue améliore l'immersion des PJ dans le jeu, en décentrant le monde fictif du nombril des seuls héros.

Intrigue principale, problèmes secondaires

Pour renforcer cette idée selon laquelle le scénario n'est pas la seule priorité des PJ, le meneur peut instaurer quelques intrigues secondaires. Il lui suffit de consulter le profil de chaque PJ pour trouver facilement des points de compression (des ressorts pour faire pression sur les points délicats de sa psychologie, comme le contraindre à céder à son tabou ou à agir contre ses passions), histoire de proposer quelques challenges intéressants pour le joueur. Bien entendu, la résolution de ces intrigues secondaires sera récompensée de quelques points de développement.

Priorités et variations

Nous vous avons donné le conseil de ne pas perdre de vue le fil directeur de vos sessions de jeu : le scénario que vous proposez aux joueurs. Cependant, il n'est pas maladroit de changer de priorité en cours de jeu, histoire de perdre un peu les joueurs et de leur demander de réaffirmer leurs priorités.

Par exemple, au cours d'une enquête, un événement important peut semer le trouble dans leur vie quotidienne. Dans notre scénario test, ce peut être un attentat anarchiste pendant leurs investigations en banlieue. Il n'est pas obligatoirement lié à l'intrigue principale, mais il peut faire dériver les joueurs de leur mission première. Dans ce cas, le cadre historique prend le pas sur le cadre scénaristique. Un rappel de leurs commanditaires achèvera de les remettre sur la bonne piste.
Pendant le même scénario, les PJ se font voler et n'ont plus aucun moyen de régler leur course. C'est le cadre quotidien qui reprend le dessus : les PJ imaginent un autre moyen pour se faire véhiculer gratuitement vers leur destination.

Changez la priorité entre les différents cadres et vous varierez le genre dans lequel se situe votre aventure. Mettre en avant le cadre historique, c'est verser dans une intrigue réaliste, tournée vers une horreur objective (sur les travers intrinsèques de la société humaine). Le conflit entre ouvriers et puissants prend le devant de la scène et les autres thèmes se relèguent dans les plans plus lointains.
Mettre en avant le décorum, c'est offrir un cadre urbain étouffant : celui des banlieues, avec quelques lieux références dans lesquels les PJ se feront traquer, dans lesquels ils vont enquêter. Une espèce de jungle où les prédateurs deviendront des proies.

Une campagne peut donc se rejouer plusieurs fois sans offrir les mêmes saveurs. Tout dépend de ce que l'on met en avant…

Créer son scénario d'enquête

Il n'est jamais agréable de se sentir suivi, surtout dans un lieu si désert. Or, cette impression s'affirma si vigoureusement dans l'esprit du capitaine Barton qu'il se retourna pour faire face à son poursuivant. Mais bien que le clair de lune suffît à révéler tous les objets de la route, il n'y distingua aucune forme, humaine ou animale.

Joseph Sheridan Le Fanu, *Carmilla*, 1871

Le lecteur attentif aura l'impression d'une redite avec le titre précédent. Cependant, nous ne parlons pas de la même chose. Avant, nous vous présentions des bases sur lesquelles créer vos histoires. Maintenant, place à un travail d'orfèvre : la conception d'un scénario reprenant les nouvelles méthodes d'enquête.

Bac à sable

Les habitués de la 1ère édition se souviendront des scénarios composés de scènes tantôt obligatoires, tantôt optionnelles, pouvant se succéder de façons très différentes et donnant - l'illusion - d'une grande liberté. Illusion, parce que ce modèle même peu dirigiste proposait tout de même des fils conducteurs qui semblaient autant de passages obligés pour parvenir au final de l'enquête.
Du coup, ce n'était pas rendre justice à la difficulté que représente une enquête, avec la quête parfois désespérée du moindre indice, l'éventail étendu d'interprétations possibles, le champ si vaste des déductions possibles en fonction des sensibilités de chacun. Enquêter, c'est savoir revenir en arrière, recommencer pour surmonter l'échec, s'engoncer dans une fausse piste et avoir l'humilité de vouloir en sortir, explorer des voies alternatives qui ne tombaient pas sous le sens.
Du coup, nous vous proposons d'éclater la structure traditionnelle des scénarios de *Crimes*. Cette méthode est plus délicate dans le sens où elle ne propose plus le « parachute » que constituait la structure en scènes. Elle gagne en échange de la souplesse, de la réactivité, comme si elle constituait une trousse d'outils pour le meneur en quête d'une mise en scène évolutive. Nous agrémenterons nos explications d'un exemple, le scénario appelé *Ombres et Brouillard*.

La fabula

D'un point de vue littéraire, la fabula est l'histoire telle qu'elle s'est réellement passée, sans qu'on se préoccupe de la manière dont on va la raconter. Elle expose les événements, leurs causes, les principaux protagonistes et les dénouements possibles.

Dans notre exemple, *Ombres et Brouillard* parle des exécutions d'officiers français et allemands sur le front d'Arras en 1914, perpétrées par un tireur d'élite renégat français. Son mobile : venger ceux qu'il tient comme responsables de la mort de son jeune frère au combat. Les meurtres sont peu à peu maquillés, mais toujours aussi audacieux et visant des gradés. Ce tueur nommé Anthelme se pose de plus en plus comme le dieu vengeur disposant de la vie de ses victimes. Dans le même temps, l'atmosphère des tranchées se charge de surnaturel, alors que les morts semblent se manifester peu à peu aux vivants.

Réfléchir en termes d'indices

Le but premier des PJ est de récolter les indices nécessaires pour aboutir aux bonnes déductions débouchant à la meilleure conclusion. Ces indices forment les jalons du parcours initiatiques de vos enquêteurs. Ce parcours n'est plus une somme de chemins balisés dans une forêt, mais un dédale leur permettant - ou pas - de décrocher ces précieux sésames pour avancer.

L'indice est donc un objet, un témoignage, un signe d'une quelconque nature qui permet de répondre aux grandes questions que se posent les enquêteurs : qui est le tueur ? Quelle est l'arme employée ? Dans quelles circonstances a-t-il commis son délit ? Pour quel mobile ? A-t-il des complices ? Etc.
Il se définit selon plusieurs critères possibles :

- Sa nature, la description qu'il en sera fait aux PJ.
- La connaissance qu'il apporte à l'enquête.
- Les moyens pour l'obtenir : endroit de la fouille, conditions pour recueillir le témoignage adéquat, compétence utilisée… Cela peut passer par un score minimum dans un style d'enquête.
- Des ouvertures possibles : comment le faire expertiser / interpréter, aller voir la personne que l'indice semble accuser, un autre indice qui pourra être glané…

Par exemple, les PJ retrouvent une douille et la balle qui a occis le premier officier visé par Anthelme. On voit de suite qu'il s'agit de balles de fusil de guerre de type Lebel. La proximité de ces objets semble indiquer que le tueur était proche de sa victime. Pour trouver ces éléments, un **test de Physique GARDE traque** est nécessaire à moins qu'un enquêteur ait un score de Limier de 3 minimum.
Si les PJ disposent de moyens d'expertise ballistique ou si leur score de Limier est parvenu à 5, ils apprendront que ces indices montrent que le tireur a modifié lui-même le canon de son arme et ses munitions, ce qui témoigne d'un degré d'expertise assez impressionnant. De quoi peut-être mieux cerner la personnalité et le profil de ce dangereux psychopathe ? C'est peut-être une ouverture possible pour eux : trouver un armurier compétent pour cette expertise, ou auditionner les autres soldats pour savoir qui pouvait utiliser de telles munitions, etc.
Avec un score de Fouineur de 4, le meneur peut provoquer la rencontre des PJ avec un vétéran qui reconnait là le style d'un officier disparu, Anthelme Belgrand, un nouvel indice qui ne manquera pas de diriger nos enquêteurs vers d'autres pistes…

Les ressources possibles pour les PJ

L'idée est de confier - que dis-je, de cacher ! - chaque indice dans une ressource, qu'elle soit un lieu, un protagoniste, un événement qui se déclenche en cours de scénario.
La trame du scénario présente conjointement des lieux, des PNJ autant que des scènes. Cela rejoint notre développement sur la modularité des scénarios par les cadres (voir p.252). Ces ressources peuvent être invoquées par le meneur sur demande ; le meneur leur apporte une courte description et les conditions sous lesquelles elles «lâcheront» l'indice en question.
Ces ressources ne sont pas toutes écrites dans le corps du scénario. Si le contexte géographique et historique s'y prête, le meneur peut convoquer n'importe quel personnage, groupe, faction ou lieu décrits dans les présents manuels. C'est dans cette optique que les contacts des PJ ont été bâtis : servir de couteaux suisses pour accéder à tel ou tel indice qui ne serait pas à la portée des PJ et de leurs compétences.

Fausses pistes

L'enquête n'étant plus un boulevard où les joueurs se complaisent à suivre les indications et les sollicitations du meneur, ses circonvolutions peuvent les mener à sortir de la bonne zone de recherche ou à revenir sur des lieux qu'ils ont écumés, mais sans avoir la connaissance suffisante de l'enquête pour y trouver ce qu'il fallait.
Le scénario incorpore de la même façon des fausses pistes qui sont autant de mauvais indices, de mauvaises déductions desquelles il faudra sortir.
Leur but ? D'instaurer des débats entre les joueurs pour savoir quelle interprétation est la bonne, retarder la bonne marche du groupe ce qui est d'autant plus dangereux si le temps leur est compté…

Par exemple, le colonel en charge du bataillon essaie de convaincre les PJ que le tueur ne peut être qu'un tireur d'élite allemand, masquant le fait que des officiers prussiens ont également fait les frais du même meurtrier. Un indice selon lequel les allemands sont aussi des cibles permettra sans doute de sortir de cette impasse.

Les scènes clés

Tout n'est pas qu'improvisation dans cette méthode de conception, loin de là. En tant que metteur en scène, le meneur se doit de préparer soigneusement certaines scènes importantes : la découverte du cadavre, la première rencontre avec le suspect, l'affrontement et l'arrestation finale…
La préparation soignée de ces scènes évitera de rester dans l'imprécision. Travailler davantage les dialogues, les possibilités augmente la dramatisation des enjeux de cette scène. Il convient de s'inspirer des scènes emblématiques des protocoles d'enquête pour savoir comment les mettre en œuvre.

Dans notre exemple, la scène finale met aux prises les PJ parvenus au pied de la cathédrale d'Arras, le repaire d'Anthelme, tireur fou se croyant Dieu vengeur. Les PJ sont arrivés à cette conclusion de plusieurs manières : le versant fantastique en écoutant les esprits de ses victimes, le mentaliste qui a dressé son portrait psychologique, ou une fouille systématique du champ de bataille, un témoignage opportun…
Le meneur a prévu un véritable parcours du combattant où les héros devront se mettre à l'abri du feu de leur ennemi, invoquer les mânes de ses cibles animées d'une vengeance amère, tenter de le raisonner malgré la folle douleur qui a fait chavirer sa raison…

En quelques mots, créer son scénario bac à sable

1. Déterminer quelle est la fabula, c'est-à-dire l'histoire telle qu'elle s'est réellement passée.
2. Développer les cadres : les principaux lieux, personnages ou factions qui interviendront.
3. Développer quels sont les indices et les fausses pistes que vous proposerez. Quels sont les lieux, les PNJ ou les scènes qui en seront les dépositaires ? Quels styles d'enquêteur permettront d'y accéder ? Quels indices seront convertis en aides de jeu ?
4. Développer les scènes-clés : prologue, dénouement possible, climax… les scènes inévitables qu'il faudra bien concevoir.
5. Songer à des scènes secondaires possibles qui feront un liant entre les scènes-clés et rattraperont les enquêteurs égarés.
6. Songer aux éléments de gameplay qui influeront sur la succession des scènes : l'introduction d'une jauge de groupe, les points de compression sur les PJ ou l'équipe de PJ.

GÉRER LA RYTHMIQUE DU SCÉNARIO

Un scénario, qui plus est un scénario d'horreur, se doit de respecter une structure qui fait monter peu à peu la tension et qui trouve des stratagèmes pour l'alimenter, pour alterner les phases de décontraction avec celles de stress extrême. Nous vous livrons des schémas préfabriqués qui servent de bases à la plupart des scénarios que nous concevons. Mais fidèles à notre définition du fantastique qui suppose qu'on surprenne sans cesse son auditoire, nous donnerons également quelques conseils pour éclater ces structures un tantinet galvaudées.

The big three

Le découpage en trois actes est indiqué pour les scénarios d'enquête. Il correspond au processus logique de progression de l'histoire :

- **L'acte 1**, avec l'exposition des faits : les PJ missionnés, la scène de crime, les premiers éléments, le champ d'indices et de suspects.
- **L'acte 2**, la résolution des indices avec l'exploration de tout ou partie des pistes, la fermeture des fausses pistes, et des premières réunions pour savoir dans quelles directions aller, la première rencontre avec les antagonistes et la recherche de contacts ou de renforts.
- **L'acte 3**, avec la résolution des pistes principales, la confrontation finale et l'épilogue.

Dans l'idéal, chaque fin d'acte doit être ponctuée d'une scène d'action ou de suspense, un moment plus haut que les autres, pour bien marquer la césure. Par exemple, à la fin de l'acte 2, les joueurs ont théoriquement écarté toutes les fausses pistes possibles pour se concentrer sur l'essentiel.

Ajouter du suspense

Le suspense est un maître mot dans *Crimes* qui conjugue à la fois enquête et fantastique/horreur. Outre son importance sur le dévoilement progressif de l'intrigue, le suspense est primordial dans le rythme du scénario. Il annonce des montées en pression, inaugurant des phases de décompensation nécessaires pour alterner stress et détente. Le suspense est un moteur de l'implication des joueurs et les tient en haleine pour rester sur les rails sur une même histoire des heures durant.
Le suspense, contrairement à la surprise, concerne des informations auxquelles s'attendent les joueurs. Ils ne savent simplement pas quand et comment ces éléments se dérouleront.

Le suspense concerne des éléments très différents :

- Sur le long terme, l'évolution des personnages, leurs destinées, l'accomplissement de leurs objectifs : parviendront-ils à leurs fins ? Vont-ils survivre à telle ou telle épreuve et si oui, dans quel état ?
- La révélation progressive de l'histoire, de ses mystères et de ses secrets : au fur et à mesure de la dissipation de la chape de brouillard, on entrevoit la lumière… si les éléments s'imbriquent correctement, le suspense est ainsi alimenté régulièrement, relançant l'intérêt pour l'histoire.
- Le suspense concentré sur une scène d'action, de dialogue, dont la résolution est essentielle pour les joueurs. Il y aura de l'adrénaline, de la gestion tactique, des émotions fortes, et de nombreux impacts sur la psychologie.

Tous ces suspenses de types différents peuvent s'articuler entre eux. Mais ce qui est difficile dans leur construction, c'est que tout suspense doit être précédé par un élément qui l'anticipe. Voici quelques pistes pour prendre en considération les principaux moteurs du suspense :

- **La survie des PJ**, avec dans les scènes précédentes des indices sur la dangerosité de leurs opposants (sauvagerie des meurtres, moyens d'action conséquents, diminution des potentiels des PJ). Voir pour cela la question « la mortalité des PJ » MdE p.393.
- **L'identité du coupable**, avec de multiples suspects qu'il faut éliminer auparavant et des indices suffisamment nombreux et subtils pour que les joueurs puissent se dire « mais bien sûr, cela ne peut être que lui ! », le suspense se concentre aussi sur son interpellation et/ou son interrogatoire.
- **L'urgence de la situation**, le syndrome « 24 heures chrono » : les PJ savent que tel événement va se produire à une heure précise. Ils se doivent de le contrecarrer et ne disposent pour cela que d'un temps limité au-delà duquel tout sera perdu. Le meneur un brin sadique pourra même avancer l'heure de l'événement et les devancer, pour les prendre par surprise et les repositionner dans un rôle purement réactif. Les scénarios

d'enquête sur les attentats anarchistes fonctionnent bien sur ce mode. Les indices qui relancent cette bombe à retardement sont des témoignages de suspects, des lettres «anonymes », des laboratoires où l'on retrouve les ingrédients ayant concouru à la création de l'engin explosif…

- Plus simplement, dans les scénarios respectant la réalité historique, les joueurs savent généralement comment les événements vont tourner, et ont donc une longueur d'avance sur leurs personnages. Cependant, ils doivent agir en faisant semblant de le méconnaître et, de toute façon, cette clairvoyance ne fait que raviver le suspense : ils connaissent l'issue de la situation et le fait que leurs héros n'y échapperont pas… L'intérêt est alors de savoir le « comment ils vont s'adapter », plutôt que le « qu'est ce qu'ils vont changer ? ». Une variante est le recours à des médiums dans *Crimes*, capables de percevoir des bribes de futur, avec des PJ qui vivent dans le constant espoir d'en changer les termes.

Enfin, le suspense ne fonctionne que si les enjeux sont clairement énoncés. Il est important que les joueurs aient conscience des enjeux d'une scène pour se mobiliser et comprendre que sans succès de leur part, ils ratent l'objectif. En résumé, le suspense tient plus à la question « comment (cela va-t-il se passer ?) plus que le « quoi ? » ou le « quand ? ».

Le twist final

De façon générale, le scénario prend fin à l'acte 3, à la résolution de l'enquête, concrétisation d'une progression logique de l'intrigue : on a éliminé toutes les fausses pistes, remonté à la source de la piste principale et coincé le ou les coupables. Cependant, il est possible de « tordre » ce happy end en utilisant quelques stratagèmes qui sont autant de coups de théâtre finaux. Ce qu'on appelle un « twist ». Voici quelques pistes pour prendre de court vos enquêteurs trop scrupuleux :

- **Les problèmes de perception :** les PJ n'ont pu voir la réalité, les témoins et suspects leur ont tous menti comme si c'était une vaste machination ; toutes leurs conclusions sont erronées et ils ont cru ce qu'on voulait bien qu'ils croient. S'ils ne réagissent pas prestement, ils auront fait le jeu de ceux qui les ont manipulés.
- **Le coupable est très proche…** et même trop proche. Il fait partie des contacts, de la famille des PJ ou est l'un des PJ. Dans ce dernier cas, soit le joueur le savait, soit il le découvre au fil de l'enquête. Ce qui posera d'évidents dilemmes moraux quand il faudra juger ses propres contacts, ou se livrer soi-même !
- **À l'inverse, le suspect escompté était un allié :** les retournements d'alignement sont légion dans ce scénario où les ennemis de la veille sont les amis de demain, où, par manipulation et par esbroufe, on ne cesse de perdre les joueurs sur le rôle de chaque PNJ du scénario. Et à la fin… on se rend compte que le contact nous a balancé, que l'intime nous a trahi, que le commanditaire ne voulait qu'écarter un rival, au mépris de la justice.

Le problème de ce ressort est qu'il doit être tendu avant d'être décoché. Des implants, c'est-à-dire des signes avant-coureurs qui n'éventaient pas le stratagème pour autant, doivent être positionnés dans les scènes antérieures. Sinon, le twist donnera l'impression de tomber comme un cheveu sur la soupe, d'être un événement deus ex machina qui mécontentera les joueurs à raison : ils n'auront eu aucun moyen d'anticiper sur ce retournement de situation. Quoi de plus frustrant ?

Les descriptions

Dans le jeu de rôle, le MJ commence généralement par décrire les lieux avant d'interroger les joueurs sur leurs actions. Procéder de la sorte présente l'inconvénient majeur de « casser » une partie de l'action, qui se retrouve retardée par les longueurs descriptives. Il est possible d'échapper à cela, tout dépend de l'objectif de votre description :

- Si vous souhaitez plonger vos joueurs au cœur de l'action, la description est un préalable essentiel, puisqu'elle fournit tous les éléments qui leurs permettront de développer leur stratégie (décor, luminosité, placement des personnages...). Vous ne devez cependant pas être exhaustif au niveau des détails, les PJ étant pris de court par les événements et ne peuvent pas tout voir.
- Si vous souhaitez soigner une ambiance particulière, commencez par une description que vous aurez éventuellement préparée à l'avance. Loin d'être l'apanage des débutants, le fait de lire ses notes indique aux joueurs que la scène a été préparée dans ses moindres détails, que tous les éléments y ont une importance particulière.
- Si vous préférez insister sur l'angoisse ou le suspense, la description doit se faire au fur et à mesure des actions des PJ. Ceux-ci sont amenés à questionner le MJ, à interagir avec le décor pour découvrir des éléments intéressants (avancer car le couloir est trop sombre, fouiller pour trouver des objets, etc.).

Pour éviter le travers qui veut que l'on décrive ce que l'on voit, en oubliant de se référer aux sensations, à l'ambiance, il faut travailler un minimum les lieux de vos histoires. Voici donc quelques caractéristiques pour le définir :

- **Sa nature :** ce que c'est réellement : par exemple, le repaire des goules.
- **Son mode :** quel en est l'habillage, son apparence extérieure : un vaste champ en friche avec quelques pierres dressées.
- **Sa fonction :** à quoi il sert, sa fonction pouvant être différente de sa nature : ici, une nécropole improvisée après une bataille de la première guerre mondiale.
- **Sa situation :** son environnement avec lequel il peut interagir, s'influencer mutuellement : ce champ, situé dans les Ardennes, en hiver, est entouré de collines et balayé par la neige.
- **Son ambiance :** quels sont les sentiments et les thèmes qu'on veut développer à travers sa description ? Pour notre exemple, un lieu où l'histoire s'est arrêtée, un mémorial de la folie des hommes, un sentiment que les morts d'hier hantent encore les vivants.

Noter les caractéristiques principales de chaque lieu dans votre scénario sera un pense-bête utile pour orienter votre description improvisée.

Vous êtes arrivé au climax de votre histoire et vous voudriez que cette scène soit mémorable. Vos monstres sont prêts, vous avez pris votre inspiration... Mais comment être sûr que les joueurs soient attentifs à ce feu d'artifice ?

- **Utilisez la hiérarchisation des actions ou des descriptions.** Passez rapidement sur le général, puis attardez-vous sur le particulier pour faire monter l'angoisse. Dans notre exemple, un PJ qui contemple l'horizon aperçoit une main décharnée sortir de terre. Ou du particulier au général, pour surprendre et terroriser : dans l'exemple précédent, un PJ recherche un indice dans la boue et se fait surprendre par un tir d'artillerie venant s'écraser non loin de lui.
- **Concentrez l'environnement.** Resserrez la description sur le lieu de l'action et oubliez le reste : le PJ prend ses jumelles et scrute la main sortant du sol, plus rien d'autre ne compte.
- **Dramatisez l'événement :** pour que ces sentiments, par réaction ou contamination, soient ressentis chez les joueurs. Le PJ crie à ses camarades ce qu'il a vu, l'air effrayé...
- **Intensifiez les sentiments :** exagérez-les, sans perdre en crédibilité. Le PJ bégaie, tombe à genoux et crie comme un dément.

Dramatiser les jets de dés

Dans les scènes dramatiques, tout jet de dé a son importance. Vous devez bien signaler l'importance de ses conséquences (névrose, angoisse, risques sur la santé et la psychologie) et instaurer ces tests comme des moments très solennels.

Il faut éviter si possible les jets à répétition qui diluent cette solennité et résument la scène à un simple jeu de probabilités et de dés.

Pour simuler la peur de l'inconnu, le MJ facétieux fera de nombreux jets de dés derrière son écran sans informer les joueurs de leur nature : ceux-ci auront l'impression qu'il se trame quelque chose, les mettant sans cesse sur le qui vive... pour rien.

Dans les moments d'inquiétude, quand ils explorent les moindres recoins d'un manoir hanté, le MJ peut demander aux joueurs des tests de perception (**potentiel mental GARDE traque**).

Ces jets restent cachés, pour que le MJ puisse tricher à loisir avec les résultats. Il leur dira que quelque chose les observe sans qu'ils puissent savoir quoi : ils écopent d'un point d'angoisse et de névrose supplémentaire. Utiliser ce ressort plusieurs fois les rapprochera de leur seuil névrotique, ce qui déclenchera quelques folies mémorables...

Les scènes d'action

Les scènes d'action font partie des musts de certains genres : la poursuite dans les romans policiers, la torture dans le genre sadique, la rencontre avec la créature qui est un poncif des univers gothiques…

Il convient de ne pas saborder ces scènes par une gestion trop « mécanique » des règles, en ne faisant que des jets de compétences sans saveur. L'improvisation n'est pas forcément de mise quand on veut réussir ces spectacles qui sont souvent les moments forts des scénarios.

Tout d'abord, il faut arrêter le concept de la scène, ce qui fait ses particularités :

- **Soit son objectif** (la poursuite, le combat final, récupérer des renseignements chez un suspect, s'introduire dans la demeure du tueur) ;
- **Soit son cadre** (les rues bondées de Paris, les Halles, un souterrain, une usine désaffectée) ;
- **Soit ses contraintes majeures** (handicap des PJ, invincibilité du monstre, endroit dangereux car escarpé…).

L'intérêt est que ce concept ne soit pas trop éculé, qu'il comporte un minimum d'originalité.

La place des règles ensuite : elles doivent être fluides et on ne doit pas hésiter à sacrifier quelques échecs ou réussites inopportuns qui amoindriraient l'intérêt dramatique de la scène. Je m'explique : rattraper le fugitif dès le premier jet n'a aucune saveur, se tordre la cheville dès le début de la course non plus.

Les obstacles ensuite. Les poursuites ne se font pas dans les champs de courses de Longchamps aux pistes larges, droites, où l'on cumulerait toujours les mêmes **tests de physique [sport]**. En général, il y a un danger qui rend les choses plus angoissantes, des échecs répétés qui font augmenter la névrose et parfois, le joueur doit se demander s'il doit persévérer alors que son PJ est sur le point « d' exploser ».

Il y a des blessures aussi : des échecs critiques qui ne sont pas interprétés seulement comme des fins de la scène d'action, mais plutôt comme des amoindrissements des potentiels des personnages.

L'imprévu est également de mise. La poursuite peut se compliquer s'il y a des obstacles sur la chaussée générant du danger et multipliant les possibilités de se blesser. Sinon, pas de tension possible et pas d'animation autour de la table. Il est aussi utile d'interdire les sorties toilettes pour les joueurs…

Mais une scène d'action n'est pas unique : c'est une scène avant tout répondant à une progression logique des événements qui la composent.
Au début, il faut choisir la façon dont l'action s'invite sur le terrain. Serez-vous sur le registre de la surprise ? Y aura-t-il accumulation d'indices qui feront monter la tension jusqu'à la déclaration du conflit ? Est-ce que l'action est prévisible car elle était annoncée –sous forme de présages ou d'une simple cohérence logique- ou est ce la surprise totale ?
Pendant l'action, maintenez le rythme effréné et faites-le ressentir dans votre phrasé – les descriptions sont sommaires et s'enchaînent rapidement- ne laissez aucun temps pour la réflexion. Si les joueurs tergiversent, considérez qu'ils n'ont pris aucune décision. Cette méthode justifie aussi le fait que des éléments échappent à la perception des joueurs, puisque leurs personnages sont en plein « dedans ».
Il est tentant de se limiter à quelques événements improvisés dans le feu de l'action. Cependant, comme son nom l'indique, le feu de l'action est peu propice à des instants de réflexion. Il vaut mieux que vous, meneur, griffonniez quelques idées pour enrichir l'identité de votre scène. Ces événements peuvent être de nature différente :

- L'apparition ou la disparition inopinée de protagonistes du conflit ;
- Une opportunité d'effectuer une manœuvre ou une cascade grâce à un élément de l'environnement ;
- Le recours à une arme improvisée opportune ;
- Un obstacle imprévu qui se dresse devant les PJ ou leurs antagonistes…

Dans tous les cas, la réussite de votre scène d'action se mesurera par l'implication de vos joueurs et leur satisfaction. Outre celle procurée par les effets de mise en scène que vous leur aurez prodigués, il y a la satisfaction d'avoir gagné de justesse alors que la situation initiale ou les complications suivantes leur donnaient de très faibles espoirs de s'en sortir. C'est une apothéose nécessaire où l'équipe se congratule et goûte à l'ivresse de sa puissance.

Les scènes clés : conseils de mise en scène

Réussir les interrogatoires

Ces scènes cruciales ne sont pas les seuls interrogatoires menés dans l'arrière salle du commissariat, le « passage à tabac » popularisé par la presse anti police de la Belle Époque. Le meneur pressé peut utiliser les mécanismes de règles traditionnels en résolvant ces confrontations par des jets de dés :

- **Physique [sport] ou [combat]** pour un véritable passage à tabac.
- **Social [société]** pour un interrogatoire plus poussé, basé sur la « conversion » de la cible à sa cause.
- **Mental [sciences de l'homme]** pour un aspect plus psychologique, plus rhétorique.

Mais en faisant cela, le meneur fait retomber l'intérêt dramatique qui peut jaillir de ces oppositions entre plusieurs volontés : celles des enquêteurs et des suspects qui versent dans la déformation ou la rétention d'informations.
Il est souvent fastidieux de compiler toutes les informations délivrées dans le corps d'un scénario, en retenant tout et en éliminant le vrai du faux, et en séparant l'indispensable de l'accessoire. Une méthode peut être bâtie en regroupant les informations par PNJ rencontré dans une fiche :

- L'information qui peut être fournie (sous forme d'indice, aveu, insinuation, témoignage).
- Le blocage éventuel (ce qui le retient de donner l'information) et procédé pour éliminer ce blocage (menace physique, séduction, confession sur l'oreiller, passage à tabac, torture, menace d'un proche, marché, corruption, chantage, conversion aux idées de l'enquêteur, conversion du supérieur du PNJ) le meneur entourera les procédés qui fonctionneront le mieux pour ce PNJ soulignera ceux qui sont susceptibles de fonctionner et barrera les procédés inutiles avec lui.
- Les filtres possibles entre la vérité et les dires du suspect (confusion mentale, connaissances partielles de l'affaire, innocence, extrémisme idéologique qui lui fait interpréter les faits dans son sens) utile si vous considérez que la vérité telle que la conçoit le suspect n'est pas tout à fait… vraie.
- L'utilisation de l'information pour les enquêteurs (ouverture vers un autre indice, ouverture vers une autre rencontre, élimination d'une piste, preuve, fausse piste) entourer dans les mêmes conditions les mentions utiles.
- L'interruption possible de l'interrogatoire (manque de temps du PNJ, sauvé par ses amis, intervention de la police ou de la justice) ; ce sont des couperets qui interviennent si les PJ tardent à trouver le bon procédé pour faire parler la cible.

Dresser le cadre et l'ambiance

Émilie regarda le château avec une sorte d'effroi, quand elle sut que c'était celui de Montoni. Quoiqu'éclairé maintenant par le soleil couchant, la gothique grandeur de son architecture, ses antiques murailles de pierre grise, en faisaient un objet imposant et sinistre. La lumière s'affaiblit insensiblement sur les murs, et ne répandit qu'une teinte de pourpre qui, s'effaçant à son tour, laissa les montagnes, le château et tous les objets environnants dans la plus profonde obscurité. Isolé, vaste et massif, il semblait dominer la contrée. Plus la nuit devenait obscure, plus ses tours élevées paraissaient imposantes.

Ann Radcliffe, *Les Mystères d'Udolphe* , 1794

Entrer dans la danse

Il n'est jamais facile de passer des tracas quotidiens d'un début de jeu, où chacun rassemble ses dés, cherche les paquets de gâteau, parle du dernier film visionné, à la concentration nécessaire pour s'impliquer dans la partie. De grands moments de solitude sont à prévoir si on ne sait comment démarrer. Voici quelques petits *starters* :

- Les joueurs lisent ou relisent leur feuille de personnage, prennent connaissance de ses enjeux, élaborent des buts personnels, réfléchissent à l'équipement souhaité…
- Le meneur commence par une scène de coupe, un « teaser », où les PJ sont possiblement absents, pour distiller l'ambiance et les informations voulues.
- Le meneur branche les joueurs sur l'enquête en leur proposant une aide de jeu (une d'un journal, lettre postée, contact venu le mettre au courant). Ces documents renforcent l'immersion. Vous pouvez aussi enregistrer des voix sur un mp3, proposer de la musique « Belle Époque », préparer un diaporama avec des photos des lieux connus des PJ, tout artifice qui fleure bon le passé retrouvé.

Le bal est ouvert !

Enfin, la musique et les effets sonores, difficiles à reproduire par le seul talent vocal du MJ, peuvent être mis en œuvre grâce aux propositions suivantes, notamment pour *Crimes* :

Dark Ambient : pas de la musique au sens commun, ce genre s'apparente plutôt à un ensemble de «collages » sonores contribuant à installer des climats d'inquiétude, d'oppression, d'angoisse, de peur. Idéal pour marquer le déroulement de scènes-clés (découverte d'éléments glauques dans une enquête, d'un endroit insolite ou effrayant, d'un fait monstrueux...) et distiller de manière inconsciente un sentiment progressif de perte des repères dans l'esprit des joueurs.

Ambiant/ritual : du dark ambient « mystique/ésotérique ». Y sont superposés aux collages sonores du dark ambient des samples de mélopées lointaines, d'incantations ou de prières latines. Idéal dans des scénarios impliquant religions, sectes, sacrifices...

Néo classique : des formations classiques de 4-5 musiciens (violon, piano, chant...) au service d'une «actualisation » du genre. Souvent proche de l'ambiance BO de films. Une sorte d'ambient douce et latente. Idéal pour les fonds sonores ou rien de particulier ne se passe dans le scénario, cette musique a le mérite d'immerger tout au long d'une partie, de manière inconsciente, les joueurs dans une atmosphère cinématographique propice au déroulement du jeu de rôle.

Musique de films : parfaite pour synchroniser les moments d'action pure (poursuite, enquête, etc.), de dramatisation intense (décès d'un PNJ-clef, voire d'un PJ) ou d'endroits spécifiques visités (fête foraine...).

Musique d'époque : les PJ entrent dans un lieu pittoresque du Paris de la Belle Époque, comme un café de Montmartre...

Musique classique : les PJ entrent dans un lieu « important » de l'époque, un grand hôtel, une institution.

Musique contemporaine : idéale pour synchroniser des situations extrêmement déstabilisantes, comme la folie, l'effet de drogues, les situations exacerbées (crise de paranoïa, le tueur n'est pas loin, la mort est à l'affût).

Des effets sonores soigneusement préparés peuvent aussi produire un bel effet. Quelques ressources :
http://www.3dmmstudio.co.uk/sounds.php
http://www.findsounds.com/
http://www.sound-fishing.net/ (consacré aux musiques sombres et expérimentales)
http://www.gutsofdarkness.com (un label spécialisé dans le dark ambient, le ritual et un peu dans le néo classique)
Attention à bien anticiper pour ne pas se retrouver à chercher désespérément la piste musicale qu'il faut pour le grand final !

Inspirations pour décrire le Paris de 1900

Plutôt que de fournir « clés en main » des descriptions que vous aurez peu de chances de pouvoir placer telles quelles dans vos scénarios ou improvisations, nous vous proposons ci-dessous des listes de petits instantanés qui pourront vous servir à enrichir les descriptions usuelles. Il s'agit d'éléments suggérant de façon caractéristique le Paris des années 1900, qu'il n'est pas toujours évident d'évoquer au début du XXI^{e} siècle. Pour faciliter leur utilisation, nous les avons regroupés par thème ou type de lieu à décrire. Pour éviter de vous répéter, vous pourrez cocher à chaque séance les petits instantanés que vous avez déjà intégrés à vos descriptions.

Battre le pavé

Les secousses lancinantes d'un véhicule allant cahin-caha sur le pavé, le bruit du roulement des chariots sur de mauvais empierrements… L'habitude de recouvrir les voies carrossables de goudron, comme on commence à le faire au Royaume-Uni, n'a pas encore conquis la capitale. Comme aux siècles précédents, toutes les rues parisiennes sont recouvertes de pavés (quand elles ne sont pas carrément laissées sans revêtement !). Les rues qui le sont ont un caractère inimitable dû à leurs bruits caractéristiques et à la grande irrégularité du revêtement. Attention toutefois, même si leur nombre diminue, les pavés en bois recouvrent encore de nombreuses voies parisiennes.

En jeu : Les pavés aux mauvaises jointures peuvent être l'occasion de chutes spectaculaires… ou servir fort à propos de projectile improvisé ! Quant aux pavés en bois, ils s'avèrent, par temps de pluie, redoutablement glissants et seront donc un élément de surprise à intégrer lors d'une course-poursuite en pleine rue.

Encore des travaux !

Un énorme chantier de travaux publics où s'entasse du matériel de toutes sortes et où des dizaines d'ouvriers s'activent. Le creusement de cette invraisemblable ambition qu'est le métropolitain, la préparation de l'Exposition Universelle, la fin des travaux initiés par le baron Haussmann (on abat toujours des îlots insalubres et on perce encore de nouvelles rues en cette année 1900), le relèvement des dernières ruines de la Commune… n'en jetez plus ! Notre capitale est, plus que jamais, un gigantesque chantier de travaux publics. Le bruit répétitif des pioches, les ouvriers en sueur appuyés sur leur outil et se faisant passer un litron rafraîchissant, les tas de pavés ou de terre en attente d'être utilisés ou évacués, les palissades de bois recouvertes d'affiches… font partie du paysage familier des parisiens.

En jeu : Les ouvriers, paveurs, portefaix qui portent de lourds fardeaux… et tout le personnel mobilisé en permanence par ces chantiers sont particulièrement bien placés pour observer ce qui se déroule dans la rue. Si les personnages ont besoin de mener une enquête de voisinage, ils devraient essayer d'aller leur parler.

Envies pressantes

Une vespasienne recouverte d'affiches publicitaires ne laissant apparaître que le visage et les pieds d'hommes en train d'uriner. Partie intégrante du paysage urbain depuis plusieurs décennies, ces urinoirs gratuits pour hommes ne sont séparés du public que par une simple paroi métallique largement ouverte (au niveau de la tête et des pieds) et qui sert en général de support à de l'affichage publicitaire. En général éclairées par un bec de gaz, elles sont utilisables de nuit. On en compte près de cinq cents dans les rues de Paris. Bien entendu, les dames ont le droit, depuis une petite vingtaine d'années, à des « chalets de nécessité » entièrement clos. Évidemment, n'y entre pas qui veut !

En jeu : Ces commodités sont des lieux de passage anonymes et, la nuit, leur maigre éclairage en fait un lieu de rencontres… en tous genres ! Peut-être un contact louche y donnera-t-il rendez-vous aux personnages en pleine nuit au milieu de noctambules aux mines inquiétantes ?

Le meilleur allié de l'homme

Des bruits (hennissements, sabots sur le pavé…) et des odeurs de chevaux (crottin, paille imbibée d'urine, équarrissage…). La majorité des véhicules parisiens restent tractés par les chevaux. Cela fait des milliers et des milliers de véhicules et donc… encore plus de chevaux qui vivent et travaillent dans la capitale. Leur présence dans les rues est envahissante : outre les petits tracas occasionnés par les bruits et les odeurs rappelés ci-dessus, la promiscuité entre les humains et les chevaux entraîne également de nombreux accidents causés par des ruades intempestives ou des emballements, par exemple à la suite de mauvais traitements. Même quand ils ne sont pas en service, les chevaux hantent littéralement la capitale. La nuit, ils regagnent parfois leurs écuries mais aussi et surtout la moindre arrière-cour qui, à l'aide de quelques planches et d'un peu de paille, se transforme en précaire étable.

En jeu : De la même façon, les charrettes dételées sont rangées un peu partout le long des trottoirs, offrant parfois une cachette ou un abri providentiel. Ces écuries font partie des dépendances de nombreux immeubles à cours privatives de Paris, offrant un environnement tactique non négligeable pour vos scènes improvisées.

La Muette est de sortie

Un détachement militaire en armes marche au pas sous le commandement sonore d'un officier. Il sort d'une des nombreuses casernes que compte la capitale et prend possession du pavé. Devant la marche autoritaire des soldats parés, la circulation des chariots comme celle des omnibus s'interrompt pour leur céder le passage. Trente ans après la défaite de 1870 et l'épisode sanglant de la Commune, l'armée aime ainsi rappeler à tous sa présence constante et vigilante dans chaque arrondissement de la ville.

En jeu : Bien que cela ne les concerne pas directement, la présence des militaires, ajoutée à celle des policiers, gardiens de squares et autres personnels de surveillance, peut gêner des enquêteurs désireux d'employer des méthodes d'investigation aux marges de la légalité, ou concurrencer les enquêteurs qui ne parviennent pas à imposer leur autorité sur l'affaire engagée.

La rançon des âges

Un monument ou un bâtiment historique (dans le Marais par exemple) aux murs noircis, au front recouvert d'affiches publicitaires ou à la façade lépreuse. Les parisiens possèdent une ville incomparablement riche en monuments et en bâtiments anciens (même si les récents travaux du baron Haussmann en ont rasé une part non négligeable…). En 1887, la République adopte un texte de loi organisant un système de classement des meubles et immeubles remarquables. Ils sont placés sous la protection du ministère de l'Instruction publique et des Beaux-arts. Sans l'autorisation de ce dernier, les destructions ou même les simples travaux sont impossibles. Cette loi est un tournant remarquable dans le rôle de l'État vis-à-vis du patrimoine mais elle s'avère insuffisante. Faute de moyens appropriés (manque de personnel sur le terrain, pas de législation réellement contraignante…) ou de réelle volonté, de nombreuses demeures continuent à se dégrader. Le patrimoine architectural est donc fort peu entretenu et certains bâtiments accusent sérieusement leur grand âge.

En jeu : Cette situation déplorable peut être l'occasion d'ajouter des éléments allant dans le sens d'une certaine déchéance, en jouant sur l'opposition entre façade lépreuse et intérieur doré, ou encore entre prestige historique et délabrement présent. Sans compter les planques que ces immeubles constituent pour les marginaux et les dangers d'effondrement…

Les ventres de Paris

L'étal d'un marchand de fruits et légumes empiétant sur la rue, un petit marché constitué de deux ou trois carrioles de victuailles sur une place, des marchands ambulants proposent aux passants de la crème fraîche à la louche ou des herbes sauvages fraîchement coupées… L'omniprésence du petit commerce de détail, notamment en ce qui concerne les produits alimentaires, a de quoi frapper le visiteur venant de la campagne. Il n'y a plus de fermes à Paris, plus guère de potagers non plus, et pourtant la population ne cesse de croître et il faut bien la nourrir. Même s'il existe quelques grands magasins comme le Bazar de l'Hôtel de Ville ou La Samaritaine, ceux-ci sont limités aux quartiers centraux et vendent surtout des articles de mode ou de loisirs. Les rues sont donc continuellement encombrées d'étals improvisés, de chariots à bras chargés de marchandises, de vendeurs ambulants portant leurs articles dans un lourd panier ou dans leurs bras. Tout se vend au détail dans la rue, même le plus petit des articles (feuille de papier à lettre, paire de lacets...). Cela donne aux quartiers de Paris une ambiance inimitable saturée d'odeurs familières ou, le plus souvent, répugnantes (victuailles avariées, sang s'écoulant des abattoirs…) ainsi que de sonorités récurrentes (les

cris mille fois répétés des vendeurs). Référez-vous aux descriptions des Halles pour vous familiariser avec cette atmosphère.

En jeu : Les joueurs pointilleux se fourniront probablement toujours chez le même marchand, au plus près de leur domicile. Ce dernier peut devenir un indic efficace qui surveille le voisinage. De même, l'omniprésence de ces vendeurs est un élément stratégique intéressant pour pimenter vos scènes de poursuites ou de filatures, avec leur étal en obstacle !

Nuit, jour…

La lumière pâle et tremblotante d'un bec à gaz éclaire très partiellement une rue calme en pleine nuit, un employé de l'éclairage public passe allumer, un par un, les becs à gaz au crépuscule… Même si quelques quartiers centraux sont éclairés à l'électricité depuis l'Exposition Universelle de 1889, la plupart des quartiers calmes sont encore éclairés très imparfaitement par des becs à gaz. Ils ne possèdent pas de système centralisé et doivent être allumés et éteints à la main par des éclaireurs publics dont la silhouette est familière à tous les passants.

En jeu : Les personnages peuvent craindre les embuscades de leurs ennemis dans cette ambiance lugubre. Toutefois, ils peuvent aussi espérer mener planques et filatures avec une certaine aisance.

La rue : espace de non droit

Des piétons partout au milieu de la rue. En dehors des quartiers centraux ou ayant une très forte activité commerciale (les Halles, les entrepôts de Bercy…), le trafic des véhicules n'est pas très dense. De plus, les véhicules sont majoritairement hippomobiles et donc peu rapides. Il n'existe pas non plus de passages pour piétons ou autre règle très claire concernant leur circulation sur la voie publique. Les passants ont donc l'habitude de traverser n'importe où, voire de marcher en dehors des trottoirs, donnant à certaines rues une impression de joyeuse anarchie.

En jeu : Une poursuite en voiture automobile ou à cheval devra prendre en compte cette situation et risque donc de vite se transformer en mortel slalom !

Un peu de réclame

Un colleur d'affiches finit de recouvrir entièrement une colonne Morris de réclames colorées pour divers spectacles. Ces cylindres de fonte disposés à de nombreux carrefours et dans les lieux très fréquentés portent le nom de leur premier concessionnaire, l'imprimeur Morris. Ils servent de support à l'affichage réglementé concernant les spectacles, principalement de théâtre. Ces affiches sont souvent assez sobres : sur un fond de couleur claire, elles se limitent pour des raisons de coût à du texte de taille diverse annonçant le titre de l'œuvre, présentant les acteurs principaux et donnant les informations pratiques…

En jeu : Même si les colonnes sont réservées aux spectacles, il est impossible d'y empêcher l'affichage sauvage des groupes politiques et autres prescripteurs d'opinion. Les personnages pourraient bien tomber fortuitement sur des affichettes concernant les faits ou les personnes sur lesquelles ils enquêtent actuellement…

Tout le monde descend !

Un véritable ballet de montées et de descentes des plus périlleuses s'organise autour d'un omnibus en marche. Les chauffeurs d'omnibus ont pour instruction de ne s'arrêter qu'aux arrêts prédéfinis par la compagnie. Et ces arrêts ne sont pas toujours jugés assez rapprochés par les citadins pressés. Beaucoup de passagers expérimentés ont donc pris l'habitude de monter et de descendre de l'omnibus en marche, parfois même de son impériale le cas échéant. Le plus souvent, cela donne l'impression d'un ballet parfaitement organisé. Parfois, cela donne aussi des scènes burlesques de chutes douloureuses sur le pavé et de course vaine, accroché au barreau d'une échelle…

En jeu : Il pourrait être cocasse que les personnages, tranquillement installés sur l'impériale d'un omnibus, repèrent soudainement dans la rue un suspect qu'ils recherchent depuis longtemps : il faut descendre sans tarder du véhicule lancé à toute allure !

Un monde à part : l'usine

Une haute cheminée de brique crache une fumée noire. À notre époque, Paris est devenue une grande ville industrielle : de nombreuses usines fonctionnent au cœur même de la ville. La vapeur et les bruits un peu effrayants

des machines-outils, les hauts murs et les portails intimidants des usines, le va-et-vient des ouvriers aux heures d'embauche et de débauche font donc partie intégrante du paysage de nombreux quartiers périphériques.

En jeu : Le milieu ouvrier a ses codes spécifiques, ses réseaux d'entraide et sa très forte solidarité de classe. Ainsi, pénétrer ce milieu pour y enquêter pourrait s'avérer tout à fait difficile pour des personnages issus de la bourgeoisie ou des classes moyennes. Avant d'accéder aux informations qu'ils recherchent, les personnages seront peut-être obligés de donner des gages politiques ou, au moins, de se démarquer de la police officielle.

Tour de Babel

Un groupe d'habitants discutent entre eux dans une langue régionale. L'exode rural déverse depuis plus de 50 ans une foule ininterrompue d'anciens paysans déclassés venus trouver refuge dans la capitale. Encore mal habitués aux usages de la ville, se regroupant volontiers pour retrouver l'air de leur pays, des groupes de ces nouveaux parisiens échangent naturellement en breton, occitan ou en corse.

En jeu : Des conversations secrètes échappant entièrement aux personnes ne pratiquant pas ce dialecte ou les difficultés de communication pour mener un interrogatoire auprès d'un témoin parlant très mal le français devront être choses courantes lors des investigations des personnages.

Les petites fourmis

Un raccommodeur de faïences a posé son matériel à un angle de rue et attend les clients en exposant à la vue de tous les prouesses dont il est capable. Les milieux modestes ne sont que très partiellement entrés dans l'aisance matérielle. Une assiette est brisée ? Elle peut encore servir ! De manière générale, le recyclage est une activité économique à part entière pour tout un peuple de toutes petites gens qui, venues des campagnes désolées, tentent en ville de survivre en récupérant les miettes de la consommation bourgeoise. Ainsi, même si le préfet Poubelle a commandé aux parisiens de faire installer des boîtes à ordures devant chaque immeuble pour en faciliter l'enlèvement, celles-ci sont encore la cible d'une véritable armée de chiffonniers, ferrailleurs ou simples clochards qui en retirent tout ce qui peut encore se réutiliser et donc se revendre.

En jeu : En principe, ces modestes récupérateurs possèdent leurs rues et leurs immeubles attitrés. Les retrouver et les interroger peut permettre d'en apprendre long sur les habitudes des habitants des lieux, ou de retrouver des indices cruciaux abandonnés sur les lieux d'un délit.

Vers les marges de la capitale

Une petite balade vers les quartiers les plus périphériques, récemment intégrés à Paris même (Auteuil, Passy…), peut vite se transformer en voyage dans le temps. Pas de grandes rues bien pavées, pas de hauts immeubles haussmanniens… Ces quartiers sont encore de véritables villages à l'organisation parfois médiévale : rues étroites, éventuellement en pentes ou non pavées, maisons à pans de bois, petites placettes fleuries… La population habitant ces quartiers à l'aspect rural est à l'avenant : plutôt pauvre et peu intégrée au reste de la population parisienne.

En jeu : Même si cette population est sous l'influence des lumières de la ville, qui les attirent et les aveuglent en même temps, ce sont tout de même eux qui, dans le secteur, conservent les meilleurs liens avec la France rurale. Des questions sur les coutumes, les légendes, les pratiques typiquement rurales y trouveront peut-être quelques réponses.

Lave ton linge sale

Des vêtements aux fenêtres, des lingères affairées dans une arrière-cour, un bateau-lavoir sur la Seine, des ménagères ployant sous la charge d'un panier rempli de linge humide, de l'eau de lessive dont on se débarrasse sans ménagement, un repasseur ambulant pousse son improbable char à bras en proposant ses services à tue-tête… L'entretien du linge est une charge importante tant les moyens et l'espace font défaut. Aux vêtements des ménages populaires eux-mêmes s'ajoutent ceux des familles aisées que les femmes pauvres se chargent de nettoyer contre une modeste rémunération.

En jeu : Il n'est pas rare que les bourgeois négligents laissent des morceaux de papier ou autres indices potentiels dans les poches des vêtements qu'ils confient à leur lingère. De même, cette dernière, habituée à frotter sans cesse les mêmes vêtements, saura reconnaître formellement ce qui appartient à telle ou telle garde-robe.

Arrière-cour

Une arrière-cour grouillante de vie où un maréchal-ferrant a installé une forge de fortune, où un cheval hennit en attendant d'être ferré, où des femmes bavardent tout en faisant des travaux de couture, où des enfants jouent et crient en courant autour des adultes… Vestige de l'urbanisme ancien dans les quartiers ayant échappé aux plans d'Haussmann, les arrière-cours sont tout aussi bien des lieux de sociabilité privilégiés pour des populations pauvres ayant peu de loisirs et de sorties que des lieux offrant un espace indispensable à des logements modestes souffrant le plus souvent de surpeuplement.

Une bonne partie de la vie de ces quartiers s'y déroule et c'est là qu'un visiteur devra se rendre pour y rencontrer les véritables habitants du coin.

En jeu : Espaces de vie clos à l'abri des regards, les cours intérieures pourront être les lieux de rendez-vous privilégiés des sectes, des bandes et autres associations de malfaiteurs sur lesquelles les personnages ne manqueront pas de devoir enquêter.

La jeunesse de France

Des enfants en bas âge dans les jupes de leur mère, des enfants à peine plus âgés tuent le temps en faisant mille bêtises agaçantes pour les passants (courir près d'eux en leur hurlant dans les oreilles, lancer des ordures…), des enfants un peu plus âgés (13 ans et plus) travaillent comme commis ou comme petites mains… Même si le déficit démographique face à l'Allemagne commence à être gênant, la France fait encore de nombreux enfants… notamment dans les quartiers populaires. Même s'il existe plus de cent écoles maternelles à Paris, il n'est pas encore d'usage d'y placer les enfants très jeunes, surtout dans les milieux modestes. Pour les plus âgés, une fois l'école terminée, le temps est parfois long quand on n'a ni jouet, ni livre et que la place manque à la maison : il faut bien tuer le temps avec les amis… Enfin, les plus grands quittent l'école dès qu'elle n'est plus obligatoire (13 ans) et trouvent un emploi à leur mesure pour aider leur famille. Bref, contrairement aux milieux aisés où les enfants mènent une vie parallèle, enfermés dans des lycées, voire dans des pensionnats, les enfants pauvres sont partout dans la ville.

En jeu : Ces enfants des milieux populaires, omniprésents, pourront parfois faire l'affaire des personnages (messagers pratiques et toujours disponibles, témoins parlant en échange de simples friandises...) ou leur malheur (témoins gênants lors d'une fouille illégale, suiveurs curieux lors d'une filature…) !

Les mamelles des petits bourgeois

Des nurses poussent des landaus tout en discutant, des nourrices sur un banc donnent le sein aux enfants dont elles ont la charge. Les familles aisées ont en général un « train de maison » composé de plusieurs membres du « petit personnel » ; la plupart de ses membres sont confinés à l'intérieur du logement pour effectuer les tâches ménagères. Les nurses ou nourrices sont sommées de faire prendre l'air aux chers petits pour leur santé. Les parcs et les rues tranquilles des beaux quartiers sont par conséquent parcourues par ces curieux attelages de marmots accrochés aux jupes d'une nurse dodue poussant un landau ; tout autour, des enfants à peine plus grands, en culottes courtes et robes, jouent avec des cerceaux ou tirent avec une ficelle de petits animaux de bois.

En jeu : Ces nurses n'ignorent rien de la vie de leurs maîtres. Ces derniers, habitués à leur présence, parlent librement devant elles pendant qu'elles donnent à manger ou font répéter les leçons des enfants. Ces sorties quotidiennes à heure fixe sont autant d'occasion d'essayer de les faire parler.

Vendeurs à la sauvette

Un tondeur ambulant pour chiens pousse sa petite charrette en appelant le client. Cette profession reste un des grands classiques des « petits métiers » qui permettent de gagner quelques sous en proposant de menus services aux ménages aisés. Les enfants des classes supérieures, que les mères ou les nurses peinent à occuper, sont aussi une source de revenus pour de multiples gagne-petit qui louent des voiliers en bois, proposent des tours de charrette tractée par une chèvre ou un chien, jouent des spectacles dérisoires comme le charmeur d'oiseaux (qui ne fait finalement qu'attirer les moineaux sur sa main…), vendent des gourmandises exotiques comme du lait de coco ou des oranges…

En jeu : En cas de danger, les charrettes de tous ces petits artisans ambulants seront autant d'occasions pour les personnages débrouillards de se procurer un couteau ou un autre outil pouvant être utilisé comme une arme improvisée, ou autant d'obstacles à mettre sur le chemin des poursuivants.

Au bonheur des dames

Une table de toilette sur laquelle est disposé un broc de faïence rempli d'eau, une cuvette métallique et un morceau de savon. La quasi-totalité des logements modestes ne sont équipés ni d'une salle de bains, ni même de l'eau courante. Cette table, en général placée à proximité du lit, reste donc un élément incontournable dans la plupart des foyers.

En jeu : Pénétrer ce lieu, c'est violer la plus grande intimité des habitants du lieu, et il faut penser qu'en cas de combat impromptu cette table de toilette a de fortes chances d'être équipée d'un rasoir effilé qui pourrait servir d'arme improvisée. Bien sûr, ce n'est valable que si un homme habite régulièrement ce logement !

Faire la lumière sur…

Des plafonds noircis donnent une apparence sinistre au logement. Chauffé au poêle à charbon, voire à la cheminée, souvent encore éclairé à la bougie, le logement modeste est souvent précocement obscurci par la fumée. Si on ajoute à cela la faiblesse des moyens d'éclairage (le plus souvent la lampe à pétrole ou les bougies) ainsi que l'entassement des meubles et ustensiles dû à la faible superficie utile, on baigne souvent, dans ces logements populaires, dans une ambiance constamment sombre.

En jeu : Si les personnages cherchent à pénétrer discrètement dans un logement de ce type, ils devront penser à s'éclairer sous peine de ne pouvoir y trouver ce qu'ils sont venus chercher.

Femmes d'intérieur

Des femmes s'affairent autour d'une machine à coudre, un homme monte des pièces détachées qui s'entassent à ses pieds… Le logement ouvrier n'est pas qu'un lieu de repos ; la grande industrie est encore balbutiante et l'ancienne pratique du travail à domicile mobilise des familles modestes entières, que ce soit en plus du travail à l'usine dans la journée ou comme seule activité rémunérée (notamment pour les femmes ou les anciens).

En jeu : Ainsi, rien ne dit qu'une visite par les personnages d'un appartement modeste en milieu de journée se fera en toute discrétion…

Dans ses petits papiers

Du papier journal omniprésent et aux usages multiples ! Certains titres parisiens tirent quotidiennement ou hebdomadairement à un million d'exemplaires et plus des numéros vendus environ cinq centimes. De tous les biens de consommation produits par l'économie industrielle, celui-ci est, de loin, le plus accessible aux couches populaires. On achète donc des journaux, on lit des journaux, on garde parfois des journaux… ce qui fait des monceaux de papier journal périmé ! Des feuilles volent au vent dans les artères populaires, venant se coller un peu n'importe où mais, dans les intérieurs modestes, le recyclage du papier journal est intensif : isolant, papier d'emballage, papier toilette (bien sûr !), source d'illustrations que l'on découpe et que l'on affiche sur les murs pour les décorer à moindre frais… bref, le papier journal est partout !

En jeu : Pour certains personnages peuplant les scénarios de *Crimes*, cette omniprésence du papier journal peut devenir une véritable obsession. Un tueur ou un maniaque quelconque pourra ainsi découper, collectionner et même afficher dans son logement les articles concernant ses forfaits ou ses obsessions. De même, en fouillant parmi les papiers d'un personnage, on devrait trouver une série de coupures de presse permettant de cerner en peu de temps ses préoccupations du moment, ses orientations politiques et autres pensées intimes.

Dans un immeuble bourgeois

Toc toc… oui, il y a quelqu'un ! L'épouse bourgeoise ne travaille pas, sort peu en l'absence de son mari, laisse la nurse s'occuper de la promenade des enfants… Son rôle est donc de tenir son ménage, surveiller le travail des domestiques et, bien sûr, assurer la pérennité du réseau de connaissances de son époux en recevant d'autres épouses bourgeoises. Si on y ajoute la présence permanente d'un majordome ou d'une femme de chambre, il est donc tout à fait impossible de trouver un logement bourgeois tout à fait inoccupé.

En jeu : De façon encore plus prononcée que pour les logements ouvriers, trouver un moment pour visiter discrètement un appartement bourgeois suspect peut s'avérer tout bonnement impossible.

Entrer par la petite porte

Les domestiques, c'est pratique… mais cela prend de la place ! L'entrée de service, l'escalier de dégagement, les chambres sous les combles, les latrines sur le palier… Dans un immeuble bourgeois, des espaces entiers leur sont réservés : le dernier étage sous les combles, la cour, parfois le rez-de-chaussée…

En jeu : Ces espaces dévolus au petit peuple du travail domestique sont plus facilement accessibles et peuvent même constituer une utile porte dérobée pour pénétrer l'univers clos d'une famille aisée.

Caverne d'Ali-Baba

Des dizaines de tableaux accrochés serrés, des bibelots par lots entiers, une horlogerie grandiloquente, un piano, d'épais tissus aux murs et sur certains meubles… L'influence anglaise, très présente dans toutes les formes d'expression culturelle (le sport et les loisirs, par exemple), le fait que l'industrialisation rende de nombreux objets de décoration plus accessibles (comme l'horlogerie) et l'envie de paraître expliquent que la décoration des intérieurs bourgeois apparaisse, au moins pour les pièces accessibles aux visiteurs (l'antichambre et le salon, notamment), particulièrement chargée.

En jeu : En cas de fouille d'un appartement bourgeois, ce goût particulier multiplie littéralement les cachettes possibles. De plus, si la fouille doit se faire de façon discrète, cela multiplie le risque de faire tomber quelque chose ou de ne pas le remettre exactement à la place qui lui est dévolue.

Empêcheur de tourner en rond ?

Un/une concierge s'enquiert auprès des visiteurs des raisons de leur présence dans l'immeuble. Bien qu'elle ne soit réservée ni à Paris, ni aux beaux quartiers, la conciergerie est tout de même une institution que l'on retrouve surtout dans les immeubles bourgeois de la capitale. Disposant le plus souvent d'une loge au rez-de-chaussée, opérant presque tout le temps en couple, les concierges sont les yeux et la voix du propriétaire dans l'immeuble. Outre l'entretien des parties communes, ils sont capables de faire un rapport complet sur l'identité et les habitudes des locataires (surtout les mauvais payeurs !).

En jeu : Les concierges sont donc à la fois des sources très précieuses de renseignements et de redoutables empêcheurs de visiter en rond pour les personnages.

GÉRER LES PERSONNAGES

La Peur m'inonda, pour ainsi dire, à l'improviste. Je fus glacé. Elle paralysa, pendant un moment appréciable, le jeu de mes facultés. - je me bornai à ouvrir et à fermer les yeux alternativement ! - Enfin, je pris sur moi de la regarder [Claire] à la dérobée. (...) Le résultat de cette contemplation fut le tremblement, l'évanouissement instantané de mon sens moral, en une seconde ! Et je me mis, sans bouger autrement, toujours à genoux dans le coin obscur, à pousser de grands, lents, et prolongés hurlements, chromatiques, et dont le volume augmentait en proportion qu'ils descendaient vers les notes graves de mon registre de basse profonde. Au troisième hurlement, je sentis ma propre frayeur friser le délire, et je déchargeai mon âme par un petit rire à peine distinct, qui eut pour effet immédiat de combler la terreur de la jeune femme à ce point qu'elle courut vers la porte, prise dune panique, et enfila les escaliers où, sans tarder, je la suivis quatre à quatre, - sans perdre, comme on dit, le temps en oiseux commentaires. Nous mîmes deux secondes à franchir palier et rampes jusqu'à la porte du jardin. Dans notre précipitation simultanée à vouloir ouvrir cette exécrable porte, nous neutralisions mutuellement nos efforts; je poussai alors, dans ma détresse, un grognement étouffé, dont le bruit me fit tomber en syncope entre les bras de la pauvre femme ; ses genoux s'entrechoquèrent et nous roulâmes à demi-morts sur le parquet.

Auguste de Villiers de l'Isle-Adam,
Claire Lenoir et autres contes insolites

Caractériser un personnage

Méthode des questions

On a parfois trop tendance à développer inutilement le background d'un personnage, en espérant que cette tonne d'informations soit utile au jeu et pourtant ce n'est qu'un leurre : nombre d'intrigues sont à peine ébauchées, le profil du personnage devient illisible et peu pratique si le meneur doit le faire intervenir en cours de partie. Cette façon encyclopédique de développer un protagoniste est clairement rédhibitoire quand elle s'applique à définir un PNJ qui a un rôle mineur dans un scénario.

La méthode la plus rapide et la plus efficace reste celle du questionnement. En quelques interrogations, on cerne facilement les traits essentiels d'un quidam. Voici quelques pistes :

- **Quelle est la nature du personnage ?** (profession, compétences clés et pouvoirs, rôle dans l'histoire).
- **Quelles sont ses nécessités ?** (objectifs, désirs, passions et tabous).

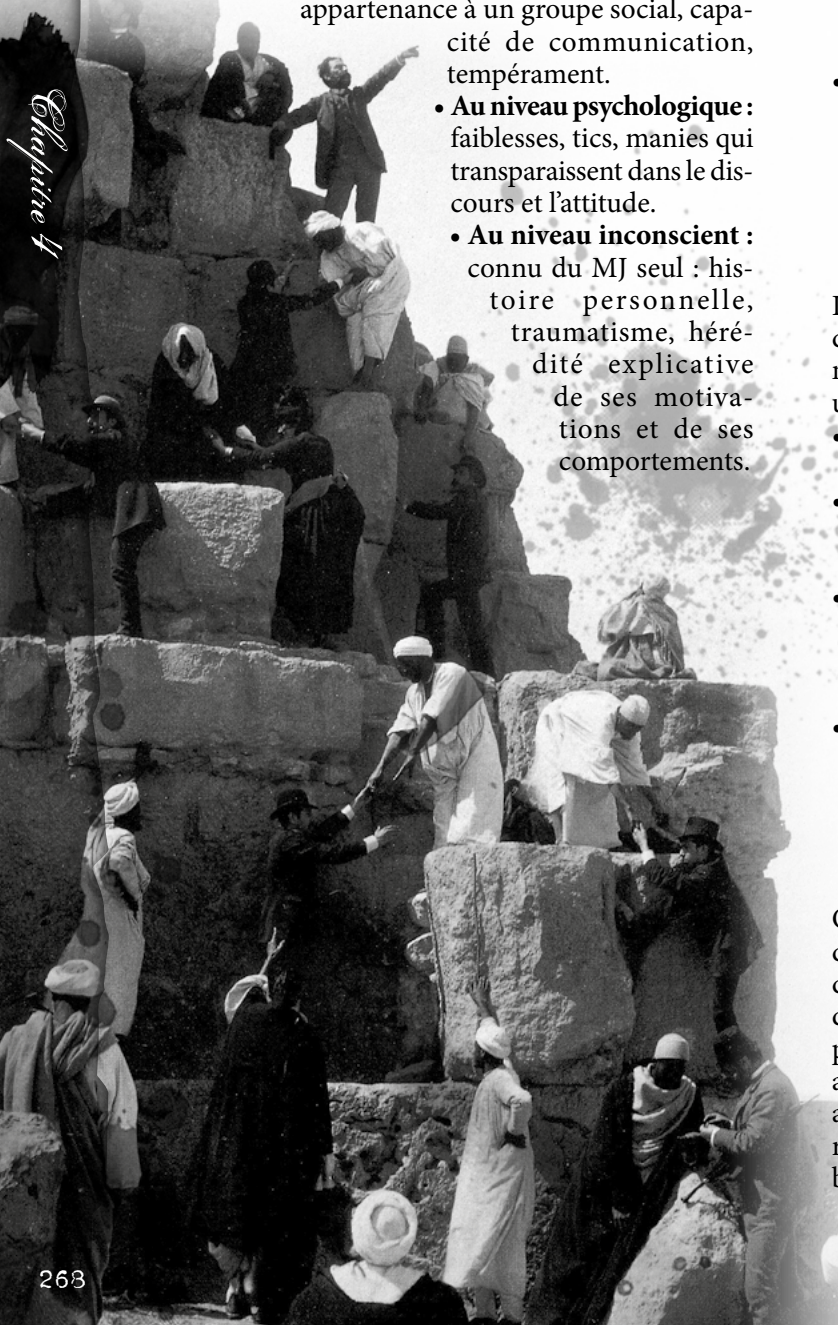
- **Quel est son entourage ?** (contacts, sociétés secrètes, famille utilisable).
- **Quels sont ses moyens d'action ?** (violence, magouille, bras long, séduction…).
- **Quelle est son évolution souhaitée ?** (réussite, échec, dilemmes prévisibles, promotions diverses, mort…).

Ce sont là des caractéristiques connues par vous seul mais qui apparaîtront aux joueurs au fur et à mesure de ses actions.

Profondeur du personnage

Pour livrer des PNJ dont on se souviendra longtemps, il faut leur donner quelques caractéristiques originales, et la liste ci-dessous vous aidera à mieux les cerner :

- **Au niveau physique :** apparence extérieure, signes distinctifs, capacités perçues, impression générale.
- **Au niveau sociologique :** contacts connus, appartenance à un groupe social, capacité de communication, tempérament.
- **Au niveau psychologique :** faiblesses, tics, manies qui transparaissent dans le discours et l'attitude.
- **Au niveau inconscient :** connu du MJ seul : histoire personnelle, traumatisme, hérédité explicative de ses motivations et de ses comportements.



La mortalité chez les PJ

Il incombe au meneur d'être clair avec les joueurs : est-ce qu'il prévoit que les PJ puissent mourir et si oui, dans quelles conditions ?

Il est toujours difficile de prendre la décision de faire passer de vie à trépas un alter ego qui vous accompagne depuis si longtemps. Mais sans cette éventualité, l'épée de Damoclès qui pèse sur les têtes de vos protagonistes n'est plus. Et c'est un des tenseurs de *Crimes* qui se détend, faisant tomber une bonne partie de la pression qui participe à l'ambiance.

Quelques pistes de réflexion pour déterminer dans quelle mesure vous serez un meneur implacable :

- Ne faire mourir que les PJ qui ont commis des actes stupides, trop téméraires, ou délibérément suicidaires.
- Autoriser les morts lors des combats où un jet de dé, par un échec critique ou une réussite extraordinaire de l'adversaire, cause une mort violente sans espoir de premiers soins.
- Jouer de façon très simulationniste et ne pas moduler la difficulté des obstacles en fonction du niveau des PJ. Par exemple, s'ils s'attaquent au repaire des brigands, ils se confrontent à l'intégralité de la bande et ont peu de chance de triompher, sauf s'ils ont trouvé des stratagèmes pour les diviser, les surprendre ou recourir à des alliés.

Il est possible de jouer un poker menteur avec les joueurs, quand, meneur, on s'interdit de toucher à leur PJ favori, mais on entretient cette menace par plusieurs techniques utiles :

- La mort ne prend pas les PJ mais s'empare de PNJ dans leur aire d'action, ou de leurs contacts.
- Le meneur fait une démonstration de force des moyens d'action des adversaires, ce qui fera réfléchir les PJ sur leurs chances de survie en cas d'attaque frontale.
- Les PJ subissent des maux qui ne sont pas des morts violentes : chutes, handicaps, poisons, maladies ; autant de plaies qui auront le goût suave de la mort mais sans l'ultime conséquence.
- Les jets de dés cachés sont aussi là pour entretenir cette tension, reflétant les actions des antagonistes des PJ, ce sont des occasions idéales pour « arranger la réalité » tout en certifiant aux joueurs que leurs personnages l'ont « échappé belle »…

Quelle que soit votre position en tant que meneur, il faut qu'elle soit claire pour les joueurs. Ils mesurent les risques qu'ils peuvent prendre et réfléchissent aux conséquences du moindre échec. Plus votre niveau de tolérance est bas, plus vous les encouragez à échafauder des plans sans accroc. Et qui dit plan dit forcément accroc, vous vous arrangerez pour que tout parte de travers et que d'un rôle actif, les joueurs soient rejetés dans un rôle réactif bien plus angoissant !

Rôles des PNJ

Le PNJ a une vocation purement utilitaire. Il répond à un rôle qui résume rapidement quels sont ses objectifs, sa position par rapport aux PJ, et ses moyens d'action. Voici une liste de rôles possibles qui vous aidera à caractériser vos personnages de manière rapide et efficace. Tous les personnages décrits dans la partie de contexte sur Paris sont répertoriés de la sorte.

Ambigu : le personnage n'est pas celui qu'il semble être de prime abord. Ce peut être volontairement, comme dans le cas d'une identité secrète, ou involontairement, du fait d'une apparence en rupture avec sa véritable personnalité. Ce PNJ joue un rôle important dans la campagne puisqu'il est à l'origine de retournements de situation mémorables.
Concurrent : proche du « frère d'arme », il s'agit d'un enquêteur qui travaille dans le même camp que les PJ, mais parce que ses moyens ou ses priorités diffèrent des leurs, il n'aura de cesse de les gêner dans leur travail, se gardant bien de toute velléité de collaboration. S'il est de plus « ambigu », sa relation avec les PJ pourra évoluer vers une alliance (« frère d'arme ») ou une opposition plus franche (« opposant »).
Expert : c'est un personnage dont le métier et les connaissances peuvent aider les personnages dans leur enquête. Il se distingue de l'« informateur » dans le sens où ses renseignements seront généraux et indépendants du contexte de l'enquête.
Fournisseur : ce personnage est là pour prêter, pour donner ou pour vendre les objets ou les outils clés du scénario aux personnages. Il peut se doubler d'un « expert » s'il est capable de donner des renseignements sur les objets qu'il fournit.
Frère d'arme : égal des PJ enquêteurs, le « frère d'arme » sera un collègue ou le condisciple d'un autre service qui leur fournit une collaboration dénuée d'arrière-pensées. Il peut compter parmi les contacts de l'équipe. Dans le monde de Crimes, son aide est tout autant une force qu'un réconfort inattendu.
Guide : à mi-chemin entre l'« informateur » et l'« expert », le guide pourra introduire les PJ dans un milieu particulier. Il leur en explique les codes, les secrets, et leur fait surtout rencontrer les individus importants de ce microcosme. Attention, s'il présente une personnalité « ambiguë », le guide pourrait fort bien les entraîner dans un piège…
Informateur : appelé indic dans la police, il s'agit d'un personnage qui abreuve de nouvelles les PJ, qui les tient au courant des derniers évènements notables de son milieu, en leur fournissant de précieuses indications sur d'autres PNJ.
Mentor : généralement plus âgé et plus expérimenté que les personnages, le « mentor » agit comme un père ou comme un professeur pour eux. Il peut leur enseigner les ficelles du métier ou les guider par quelques conseils avisés. Il s'agit aussi d'un excellent porte-parole pour le MJ.
Monstre : que cela soit permanent ou seulement par intermittence, le personnage possède des caractéristiques monstrueuses. Il s'agit alors d'une créature maléfique ayant succombé à la Déchéance, mais sa nuisance est moins le fruit de sa volonté que de celle de sa folie ou de sa malédiction.
Ombre : les PNJ qui possèdent ce rôle comptent parmi les plus puissants et les plus dangereux du monde de *Crimes*. Maléfiques, manipulateurs, souvent entourés de nombreux serviteurs, ils constituent de formidables adversaires pour les PJ, et vous pouvez sans problème en faire le cœur d'une campagne complète.
Opposant : adversaire des PJ, mais moins impérieux et moins puissant que l'« ombre », l'« opposant » est soit un serviteur de celle-ci, soit un indépendant dont les méfaits restent localisés. Il peut toutefois constituer un antagoniste digne de ce nom, le temps d'un scénario ou d'une courte campagne.
Patron : vous pouvez choisir de jouer dans le cadre d'une organisation telle que la préfecture de police, la Sûreté ou encore *Le Petit Parisien*, faisant alors de *Crimes* un jeu à mission. Le patron est alors le supérieur hiérarchique des PJ, celui qui les mandate au début du scénario et leur demande des rapports réguliers.
Protecteur : de par sa richesse, son influence politique ou quelque autre ressource, le protecteur est en mesure d'éviter à ceux qu'il a choisis des dommages, qu'ils soient physiques, sociaux ou encore judiciaires. C'est un contact important auquel l'équipe peut recourir.
Victime : ce rôle prédestine le PNJ qui le possède à mourir au cours d'un prochain scénario, vraisemblablement à cause des intrigues auxquelles il se trouve mêlé. Sa mort constitue le début d'une nouvelle enquête pour les PJ, au cours de laquelle ils en apprendront davantage sur les secrets de cette victime. Un rôle très utile pour lier des scénarios en campagne.

Ombres et lumière

De délicieux décalages

Un personnage est mis en valeur par ce qu'il fait, soit parce qu'il sait le faire (il a la compétence pour), soit parce qu'il a réussi quelque chose d'improbable pour lui. Un personnage est également mis en lumière par un jeu de contraste : un élément du scénario s'oppose à lui et lui demande de mobiliser des ressources, de se confronter à des dilemmes insurmontables. Voici quelques idées pour instaurer de tels contrastes :

- L'intrigue le met en porte à faux avec une de ses convictions, passions ou tabous, un dilemme passionnel ou moral s'ensuit.
- Un autre personnage s'avère être sa Némésis, son opposé, son parfait antagoniste, et une rivalité implacable s'installe.

- Il est en complet décalage avec la société qui l'entoure (origine étrangère), ou avec le groupe dans lequel il évolue (un miséreux qui côtoie des PJ de bonne famille).
- Il est en complet décalage entre ses idées et ses idéaux et ses moyens d'action : se voulant téméraire, il est contraint de fuir ; se voulant idéaliste, il se fourvoie dans des priorités bassement matérialistes…

Secrets d'alcôve

La famille n'était guère d'aplomb, beaucoup avaient une fêlure. Lui, à certaines heures, la sentait bien, cette fêlure héréditaire, non pas qu'il fût d'une santé mauvaise […] mais c'étaient dans son être, de subites pertes d'équilibre, comme des cassures, des trous par lesquels son moi lui échappait […] Et il en venait à penser qu'il payait pour les autres ; les pères, les grand-pères, qui avaient bu, les générations d'ivrognes dont il était l'enfant gâté, un lent empoisonnement, une sauvagerie qui le ramenait avec les loups mangeurs de femmes, au fond des bois.

Émile Zola, *la Bête Humaine*, chapitre 2 sur Étienne Lantier, 1890

Un autre souci du meneur est de créer à la chaîne les PNJ sans pour autant les bâcler en leur donnant des réactions convenues. Ce qui convient pour certains genres, basés sur des personnages stéréotypés, ne fonctionne pas forcément pour *Crimes* qui mise sur le décalage, la surprise, le manque d'anticipation des joueurs.
Un PNJ doit donc avoir sa part de mystère, d'imprévisibilité pour surprendre votre équipe. Cela peut se régler en :

- Lui faisant avoir des réactions incontrôlées quand il cède à la pression (voir alors son inclinaison psychotique et l'affubler d'un état de folie temporaire).
- Lui administrant un blocage qui fonctionne sur le mode du Tabou : quelque chose qu'on lui demande, qui lui devient impératif (question de survie) mais qu'il refuse obstinément d'accomplir.
- Le dotant de sombres secrets (appartenance à une société secrète, connaissance d'une machination ourdie par ses pairs) qui pourraient se montrer par des réactions pour le moins étranges.
- Le mettant face à des cas de conscience, des dilemmes difficiles à gérer (trahir ses pairs pour les PJ, aller à l'encontre d'une conviction, etc.).
- Le rôle de la famille est central : par les théories sur l'hérédité en vigueur à l'époque et reprise dans maints romans de Zola, elle permet d'expliquer les dysfonctionnements à l'œuvre chez certains personnages. On parle d'hérédité morbide et le meneur peut introduire cet aspect chez certains PJ, même si ce côté « malédiction familiale », si cher aux tragédies grecques, est très arbitraire et parfois difficile à faire accepter aux joueurs.

Baptême du feu

Ce que nous disons ici reste valable et pour les PJ et pour les PNJ. On a trop tendance à concevoir ses personnages comme des outils finis, réfractaires aux influences du monde dans lequel ils agissent. En gros, le personnage agit beaucoup pour transformer son environnement, mais en reçoit peu d'influences sauf peut-être l'expérience qui lui permet d'évoluer. On pense rarement aux trajectoires que prennent les personnages à l'issue de leurs expériences de jeu. Un combat mal négocié ne peut-il pas aboutir à des traumatismes qui le rendent presque inapte à la bagarre et donc à une redéfinition de son rôle dans l'équipe ? Un contact ne peut-il pas se transformer avec le temps en relation amoureuse, et changer le statut marital du PJ, tout en devenant un point de pression pour ses ennemis ?
Toute expérience importante doit donc avoir un impact sur ceux qui l'ont vécue, autrement que par un simple changement de chiffres sur la feuille de personnage.

Il est donc conseillé que le meneur puisse préparer des trajectoires narratives de ce genre, et faire en sorte que le PJ évolue au fil de ses aventures. Le député restera-t-il à la tête de sa circonscription, l'Affaire Dreyfus ne va-t-elle pas avoir raison de son engagement politique ? La journaliste aura-t-elle l'occasion de travailler en freelance, de rechercher des scoops sur des machinations d'envergure, et risquer sa peau ou celle de ses proches et restera-t-elle célibataire longtemps ? L'écorcheur de chiens et de chats parviendra-t-il à trouver un autre boulot et à débuter son ascension sociale ?

Le meneur prévoit des moments dans les scénarios où chaque PJ a des choix à faire au sein de ces intrigues secondaires. S'il parvient à en tirer parti, le joueur récupère alors 1 point de développement, contribuant à donner de la chair à son personnage de papier.

L'horreur interne

Les points de compression

Dans la plupart des genres dont nous avons parlé, l'horreur est un processus en grande partie interne au personnage. S'il est terrorisé, ce n'est pas forcément par ce qu'il voit mais parce que sa propre perception est troublée. Si un événement le choque, c'est aussi et surtout parce qu'il crée des résonnances chez lui, qu'il concerne peut-être un proche. Si un monstre le sidère, ce n'est pas seulement par son anormalité, mais parce qu'il reconnaît certains de ses traits en lui.
Aussi, le meneur inspiré pourra faire pression sur les PJ à des moments clés du scénario. Ce n'est pas une configuration meneur VS joueur : c'est plutôt l'imposition d'épreuves qui feront mûrir le personnage. D'ailleurs,

pour chaque point de compression, le joueur pourra gagner 1 point de développement s'il a correctement géré la situation.

Nous avons nommé « point de compression » ces points faibles qu'on retrouve dans le profil de chaque personnage, comme s'il s'agissait de points vitaux sur lesquels on pressait pour faire mal… Nous vous dressons une liste non exhaustive pour faire varier ces plaisirs.

Sur les contacts et l'entourage du PJ :
- Menacer ses proches (voir l'utilisation des contacts MdE p.426 ou le paragraphe « l'effet camisole »).
- Menacer l'humanité entière de basculer dans le chaos.
- Menacer de révéler un secret à ne pas confesser qui sonnerait le glas de sa vie sociale (exemple : une perversion, ou le paragraphe « secret à ne pas confesser »).
- Couper les liens du PJ avec son passé (voir le paragraphe « amnésiques » p.271).
- Menacer les membres de l'équipe avec qui il a pu tisser des liens d'amitié, d'amour, de rivalité, de jalousie ou d'admiration. Il devra alors choisir entre sa sécurité personnelle en cas de coup dur et son côté héroïque.
- Instaurer un ennemi intérieur qui va briser la solidarité du groupe (conflit de conviction, intérêts divergents, mouchard au sein de l'équipe, voir le paragraphe « instaurer l'ennemi intérieur »).

Sur ses convictions :
- Jouer avec ses tabous, celui de sa feuille de personnage ou ceux décrits dans les transgressions possibles (voir p.279).
- Utiliser la culpabilité du personnage pour le mettre mal à l'aise (un antisémite qui se rend compte de l'inhumanité d'un pogrom…).
- Coller au plus près des thèmes historiques de l'époque : discriminations, peu d'importance accordée à la vie humaine, bellicisme et barbarie… (voir le genre « horreur objective »).

Sur ses potentiels :
- Insister sur les dangers qui pèsent sur sa vie (voir la mort des PJ) ;
- Rendre le PJ handicapé sur un de ses potentiels (une disgrâce ou une diffamation pour le Social, une blessure tenace pour le Physique ; des maux de tête persistants ou un état de confusion pour le Mental).

Sur sa capacité à comprendre et voir le monde :
- Empêcher le joueur de bien distinguer son environnement (voir le paragraphe « des problèmes de focalisation ») et augmenter son angoisse en conséquence.
- Multiplier les effets météo inquiétants, la nature hostile…

- Installer une ambiguïté : sommes-nous dans la réalité ou déjà dans le surnaturel ? Où se trouve la bonne explication ? Ce qui devrait terroriser les personnages les plus pragmatiques (utiliser alors des tests psychotiques, ou une augmentation significative de la névrose)…
- Utiliser des témoignages avant d'amener l'horreur pour installer un doute ; cela peut se faire aussi par des documents écrits ayant un certain réalisme (augmenter l'angoisse des PJ en conséquence).
- Décrire le monde en fonction du caractère du personnage ou de son inclinaison psychotique (les autres sous le regard d'un paranoïaque, le décor vu par un schizophrène, etc.).

Amnésiques

Le MJ peut jouer avec des PJ qui ont un historique vide. Le but de l'histoire pourrait être la reconquête de ce passé qui leur échappe dans un monde dont ils ignorent parfois les codes. Les PJ n'ont donc plus de contact, de convictions ni de passions. Ils conservent toutes les autres jauges, leur tempérament et leur inclinaison. Au fur et à mesure de l'histoire, le MJ leur révèle un pan de leur passé :
- Au gré des contacts qu'ils gagnent ;

- Lorsque les PJ craquent et atteignent leur seuil de névrose ou ratent un test psychotique (une hallucination, un moment de mélancolie peut réveiller leurs souvenirs enfouis).

Des problèmes de focalisation

« Je crois ce que je vois » : ou plutôt ce que je crois voir. Il y a plein d'astuces pour brouiller la vision des PJ, quitte à leur faire rater un éléphant dans un couloir :

- Le PJ est tellement proche de l'objet qu'il est absorbé par sa vision et n'a plus de distanciation critique (un bâtiment qu'il n'arrive pas à voir dans son ensemble, une entité qui se trouve derrière lui ou en lui).
- Le PJ a des problèmes de vue en raison de l'obscurité, de sa vue défaillante ou de la présence d'un mirage (les folies liées au cauchemar, à l'onirisme sont toutes indiquées).
- Le PJ se révèle incapable de relier le sens des éléments qu'il a vus, comme s'il vivait dans un rêve, un état d'hypnose ou de folie (le MJ décrit alors la scène de façon décousue, sans lien logique entre les éléments).

On passe donc de la vue à la vision, où les hommes ne captent que des phénomènes éparpillés qu'ils ont du mal à comprendre.

Horreur et histoire

L'horreur puise ses racines dans son contexte historique. Quelques exemples :

- L'expressionnisme allemand en réaction avec un monde dépourvu de sens et d'idéal après la première guerre mondiale.
- Les OVNI et les « voleurs de corps » aux États-Unis, écho des peurs de l'infiltration communiste et des bombardements soviétiques.
- Les grands monstres dans la lignée de Godzilla en réaction au péril nucléaire ou écologique de l'après Hiroshima.
- Les pamphlets sur la société de consommation, comme *Zombie* de Romero.

Instaurer un ennemi intérieur

Ou comment simuler un groupe au bord de la rupture. Une option casse-cou tant le danger exogène est grand. Certains scénarios sont l'occasion d'installer des frictions dans le groupe : dilemmes sur la conduite à suivre, états psychologiques contradictoires (phobie, cynisme, paranoïa...). La suspicion peut s'installer sur un PJ accusé de retarder le groupe, de semer des indices au poursuivant, ou de faire preuve d'une grande stupidité (perte de la carte dans *Le Projet Blair Witch*, mensonge sur la difficulté du parcours dans *The Descent*). La chasse à la brebis galeuse ou au traînard peut s'ouvrir.

Dans Crimes, pour représenter cette explosion du groupe, le MJ peut faire passer des tests de potentiel social aux joueurs qui tentent d'impulser la marche à suivre. En cas d'échec, les autres ne voudront pas collaborer. S'ils le font, ils devront prendre un point de névrose et risquent donc de déraper à tout moment.

L'effet camisole

Pour faire ressentir l'horreur aux PJ, mieux vaut les enfermer. Non pas dans la cellule la plus mal famée d'un asile, mais par plusieurs « points de compression » qui vont les étouffer petit à petit :

- Sur l'historique des PJ : contact retenu en otage, être aimé à délivrer d'un ravisseur, famille à délivrer d'une antique malédiction.
- Sur leurs capacités : affaiblissement progressif des potentiels à cause de l'épuisement et des blessures, mort de certains alliés, équilibre psychologique mis à rude épreuve.
- Sur leur liberté de mouvement : emprisonnement au sens large : les dédales d'un château maudit ou une malédiction handicapante.

Secret à ne pas confesser

Chaque PJ commence avec un secret lourd à porter qu'il devra tenter de résoudre. Cela peut prendre la forme d'une déchéance (hanté par exemple), d'un atavisme (un héritage familial à régler) ou d'une intrigue « secondaire ».

Le problème est que ce secret, s'il était dévoilé aux autres PJ et PNJ, lui vaudrait l'opprobre public. Il se doit de l'assumer et de le résoudre tout en restant caché. S'il est découvert, en termes de jeu, le personnage perd toutes ses compétences sociales quand il parle à une personne au courant.

Collaborer avec les joueurs

Laissez-moi vous donner un bon conseil, mon jeune ami, ou plutôt un avertissement : s'il vous arrivait jamais de quitter ces appartements, nulle part ailleurs dans ce château vous ne trouveriez le sommeil... ... car ce manoir est vieux, il est peuplé de souvenirs anciens, et les cauchemars attendent ceux qui dorment là où cela ne leur est pas permis, soyez donc averti.

Bram Stocker, *Dracula*, 1897

La tâche du meneur est complexe : garant des règles, metteur en scène, directeur artistique, il doit pouvoir se reposer sur les joueurs pour se départir d'une partie de ses prérogatives. Encourager les joueurs « impliqués »,

c'est partager la responsabilité de la qualité de la partie avec eux, c'est se concentrer sur les aspects essentiels de son rôle en lâchant du lest sur l'accessoire.
S'ensuivent des conseils pour larguer tranquillement quelques amarres dans la galère de la maîtrise.

Réactivité, proactivité

Principes

Dans *Crimes*, la plupart des joueurs sont des agents de l'ordre, enquêteurs du sordide ou du surnaturel, missionnés pour rétablir la paix dans la société en traquant de dangereux criminels. Les intrigues suivent souvent les poncifs des polars et des detectives stories : un déséquilibre modifiant la situation initiale, et les PJ se mettent en branle pour retrouver le coupable et le châtier. Fin du scénario.
Dans ce type d'histoire, le meneur mène la barque, propose des rebondissements et s'assure donc de la coopération des joueurs qui réagissent à ceux-ci, aboutissent à des indices qui les font progresser sur la ligne du scénario, sans trop en dévier. Si les joueurs ont l'illusion de créer l'événement en faisant des recherches à la bibliothèque, en sollicitant tel ou tel contact, ils doivent convenir que leur marge de manœuvre est réduite, qu'ils ne font que circuler autour de l'axe principal de l'histoire. Le meneur s'en rassure, puisqu'il n'est pas obligé d'anticiper ou d'improviser au gré des décisions farfelues de ces derniers.

Pourtant, il existe une façon de jouer qui épouse le credo de style de maîtrise : le meneur pisteur et le meneur démiurge. Ces derniers se mettent volontairement en retrait pour encourager les initiatives de leurs joueurs, leur laissant l'initiative pour se mettre eux-mêmes dans une position réactive. En bref, ils ont encouragé leurs joueurs à devenir proactifs, à créer les événements plutôt qu'à les subir.

Ce style proactif n'est pas forcément supérieur au style réactif. Il est moins confortable pour les joueurs, peu habitués à avoir toutes les cartes en main, et pour le meneur, qui doit leur céder plus de prérogatives et se mettre davantage en danger. Mais il peut accoucher de parties mémorables où tous les protagonistes d'une table de jeu ont le bonheur d'être surpris.

La nouvelle édition de *Crimes* encourage cette délégation de pouvoirs envers les joueurs. En effet, le Livre des Joueurs est fait de telle sorte que les joueurs puissent être des forces de proposition pour le meneur, qu'ils puissent bâtir leurs propres moyens d'action (rassemblement de contacts, maîtrise de leur environnement, autonomie dans les recherches documentaires…).

Quelques précautions à prendre

Pour les plus circonspects d'entre vous, la partie proactive risque de partir en live. Chacun pouvant faire ce qui lui plaît, revient à dire que le groupe ne fera rien en tant que tel, sans un bon meneur pour tenir les PJ en laisse. Quelques précautions permettent d'esquiver ce problème :

- **Les PJ forment une véritable équipe.** Leurs motivations, leurs objectifs sont convergents, et suffisamment profonds pour ne pas être abandonnés en cours de route. Ils sont inscrits dans leurs passions principales, et engendrent des gains de névrose, de psychose si le joueur ne souhaite pas investir son PJ dans le scénario.
- Les PJ sont sous l'obédience d'un patron, d'un leader qui donne des ordres suffisamment généraux pour qu'ils puissent avoir la latitude de s'y prendre comme ils souhaitent, mais en aucun cas la latitude de se soustraire de ses ordres !
- Les PJ possèdent tous un historique indissociable de leur objectif commun. La perte de proches pendant une guerre, un patriotisme tenace, une vengeance quelconque, une soif de grader, et vous avez tous les ingrédients de PJ résistants à l'oppresseur, mais pour des causes différentes.

Quelques pistes possibles sur du long terme

Encore une fois, ce modèle convient peu aux scénarios d'enquête, bâtis sur la récolte et l'interprétation d'indices qui amènent les joueurs sur d'autres indices, et ainsi de suite. Les canevas suivants conviennent mieux si vous souhaitez encourager ce type de comportement chez vos joueurs :

- **Les PJ sont des criminels, des êtres déchus qui perturbent l'ordre établi.** Ils ont donc l'initiative et agissent en premier, ce qui implique qu'ils échafaudent des plans. Le but pour eux est de conserver suffisamment d'avance et de distance par rapport aux PNJ enquêteurs qui se lancent à leurs trousses.
- **Les PJ tentent de résoudre des crimes de façon traditionnelle** (mission, récolte d'indices, témoignages, etc.). Mais tout succès est rendu impossible s'ils suivent le protocole habituel, ou parce qu'un PNJ puissant leur met des bâtons dans les roues. Ils se rendent à l'évidence : il leur faut agir en marge de la justice, de leur propre chef et à leurs risques et périls. Avec le meneur, ils inventent un stratagème qui fera tomber le coupable par un moyen inattendu…
- **Les PJ font face à un adversaire surpuissant,** comme un Génie du Crime. Commence pour eux un travail de sape : le meneur leur propose un panel de scénarios qui suivra le plan qu'ils ont adopté. Attaquer ses sbires, piller ses entrepôts, engager une cohorte d'avocats non corrompus, de petites victoires qui mèneront à gagner la guerre. Ce moyen, avec le précédent, convient parfaitement au film Les incorruptibles.
- **Les PJ n'ont pas de mission précise mais héritent d'une charge :** la direction d'un commissariat, la surveillance d'une manifestation, l'escorte d'un PNJ politique menacé. À eux de réfléchir au dispositif à mettre en place pour parer à toute éventualité.

Et s'il y a trop d'accrocs ?

Comme déjà stipulé, plus les objectifs et les enjeux sont clairs pour les joueurs, mieux c'est. Dans une partie basée sur leur proactivité, il faut sans cesse clarifier ceux-ci, sinon, les joueurs tournent en rond sans savoir établir leurs priorités.

Si malgré cela, l'impasse se profile, il faut prévoir un plan de secours. Les joueurs ont le droit de repasser la main au meneur qui leur proposera une ou plusieurs scènes leur donnant des pistes supplémentaires pour improviser et anticiper. Pas forcément des scènes qui les remettent de facto sur l'intrigue principale (vu qu'en théorie, il n'y en a plus vraiment !) mais un moyen d'enrichir leur banque de choix disponibles, puisqu'ils semblent en manquer.

Il ne faut jamais s'enfermer dans un style de jeu. Joueurs et meneur sont partie prenantes de ce système ; autant en discuter en hors-jeu pour recentrer les envies des uns et des autres, et se retrouver sur la même longueur d'ondes !

Partager le pouvoir

Les attentes du meneur et de ses joueurs peuvent être radicalement différentes. Mais elles se rejoignent toujours en un point : faire de la partie un moment social agréable, basé sur une histoire qu'on veut la plus palpitante possible.

C'est un jeu de construction qui ne dépend donc pas du simple scénario, pas que du talent du meneur. Il dépend plus de l'alchimie qui s'installe entre ces trois éléments. Il est très difficile de faire reposer le succès d'une partie sur les épaules du meneur qui ne peut penser à tout, et qui ne peut pas anticiper sur les attentes de ses joueurs. D'où l'intérêt du conseil qui va suivre et qui repose sur la coopération meneur/ joueurs. Ce conseil est d'ailleurs repris dans le *Manuel de l'Enquêteur*, au tout début de l'ouvrage.

Il s'agit de rendre les joueurs proactifs, c'est-à-dire de leur confier une certaine responsabilité dans le développement de la partie. Comme écrit dans le profil du meneur participatif, les joueurs sont amenés à inventer tous les éléments accessoires qu'ils souhaitent, pourvu qu'ils n'interfèrent pas dans le déroulement de l'intrigue principale. Ce peut être la description du décor, d'objets pouvant leur être utile, évoquer l'existence d'un contact qui pourrait les aider ou les conseiller… Ce peut être aussi la description de leurs pensées, de leurs émotions. On peut aller plus loin. Les éléments décrits par les joueurs peuvent alors avoir une influence sur l'aventure principale. Ils peuvent solliciter la découverte d'objets pour se battre avec : le meneur récompense alors leur inventivité en leur procurant les avantages liés à ces trouvailles. Les joueurs ont le droit d'incarner les PNJ contacts appelés en renfort, les interpréter et ainsi alléger le travail du meneur. Faire une pause dans le temps du jeu pour faire le point sur une enquête est aussi un élément participatif, qui encourage la prise de contrôle des PJ sur ce qui leur arrive.

Il n'y a pas de limite aux concessions faites par le meneur sur les « pouvoirs », les « droits régaliens » qu'on lui prête dans de nombreux jeux de rôle. Il faut juste que tout le monde soit d'accord sur une seule limite : l'intérêt de l'histoire.

En poussant la logique jusqu'au bout, il serait souhaitable que le meneur quitte la salle quand les joueurs échafaudent leur plan d'action. Ainsi, le meneur ne connaît pas les intentions du groupe, et module moins le scénario en fonction de celle-ci. La réaction du meneur est ainsi plus réaliste, plus spontanée. L'équilibre des forces est ainsi mieux établi. Pour cela, il faut que le décor soit clairement énoncé, que les PJ puissent interagir correctement avec lui.

Léguer les descriptions

Par exemple, une partie traditionnelle voudrait que le meneur soit à l'origine d'une description des lieux, pas forcément exhaustive, mais suffisante pour toutes les interactions que nécessitent une scène. Comme nous le proposerons dans notre alternative aux règles d'Enquête, on peut inverser la tendance. Après une brève introduction des lieux, livrant autant de renseignements qu'un simple coup d'œil, c'est aux joueurs de poser les questions pour approfondir le décor : y-a-t-il une commode ? N'y aurait-il pas un agenda sur le bureau ? La fenêtre est-elle bien fermée pour éviter que la lumière ne trahisse notre présence ? Tout apport de ce genre devrait être toléré si et seulement il apporte quelque chose d'intéressant au jeu. Cela ne veut pas dire non plus que le meneur n'a pas le mot de la fin.

Nous parlions d'enquête et cette habitude peut être reprise pour encourager ces descriptions par les joueurs. Ainsi, le joueur qui fouille activement une pièce au-delà que par un laconique « je fouille la salle de fond en comble » se verra ajouter des indices peut-être intéressants. En regardant un miroir, il remarquera par exemple un détail derrière lui qu'il n'avait pas perçu auparavant…

Rebondir sur les bonnes idées

Rien n'empêche le meneur de s'inspirer des bonnes idées des joueurs, même s'il doit réadapter la vérité du scénario en conséquence. Cette narration partagée donne plus d'importance aux joueurs qui participent davantage à l'élaboration de l'histoire, sans pour autant imposer leurs désirs et leurs fantasmes. Ces trouvailles peuvent se voir récompenser narrativement (intégrées dans le scénario) ou dans le gameplay (le meneur octroie un point d'enquête au joueur astucieux).

Encourager les interprétations secondaires

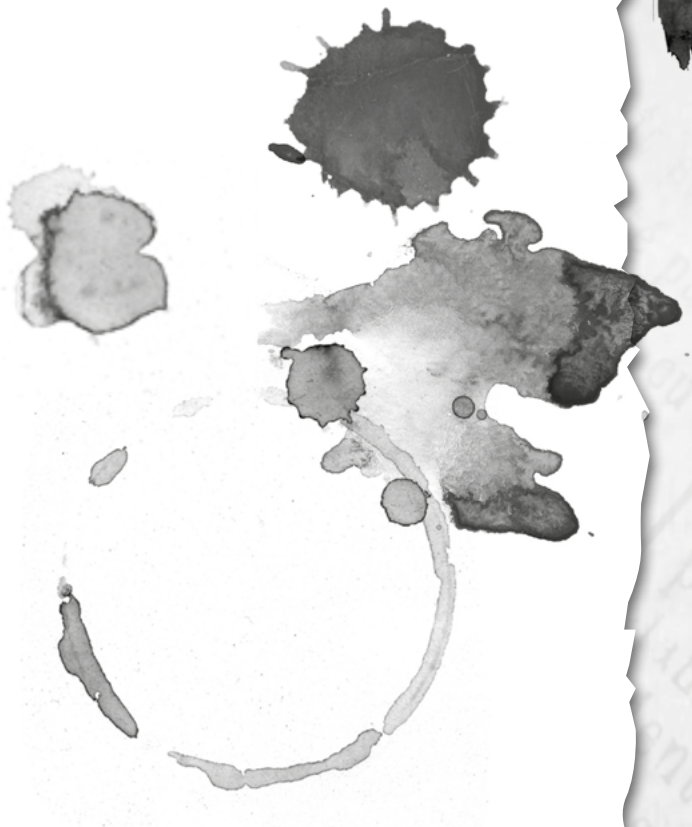
Quand les PJ sont séparés, pour éviter l'ennui, il est toujours possible de proposer au joueur passif d'incarner un PNJ secondaire : le mendiant du coin, le sergent de police qui patrouille, il suffit que le joueur possède l'indice à délivrer (à moins qu'il ne sache rien…) pour que cela soit faisable.

Avec le *Manuel de l'Enquêteur*, les joueurs ont une connaissance plus précise d'un certain nombre de PNJ clé, qu'ils soient des contacts, des antagonistes ou des commanditaires. Avec ces informations à la main, il peut donc être salutaire de changer un peu de personnage pour apporter sa contribution à l'édifice narratif en cours d'écriture !

Il n'y a pas de limites au type de personnages ainsi jouables. Même l'adversaire suprême est un morceau de choix si l'on joue des scènes de coupe. Le pratiquant de jeux vidéo a l'habitude de ces scènes qui parfois mettent en scène d'autres personnages que le sien, qui lui apportent des éléments sur le camp adverse, et qui lui permettent d'anticiper sur ce qui va arriver à son alter ego. Dans *Crimes*, le meneur peut très bien insérer de telles scènes où aucun PJ n'est présent. Bien sûr, ce ne sera pas la scène de crime sur laquelle enquêter, mais un événement porteur de sens sur la personnalité des PNJ principaux, un mince indice sur ce qui peut se tramer. Ces scènes ne sont pas un soliloque où le meneur raconte tout d'une seule voix : il peut déléguer des rôles en caractérisant ses personnages par des actions qui en disent long sur leur tempérament…

Conclusion

En définitive, cette alternance de proaction et de réaction chez les joueurs contribue à créer le rythme des scénarios. Nécessairement, quand ils n'ont pas fait preuve de suffisamment de préparation et d'initiative, les joueurs sont contraints à subir les événements. Le meneur a alors les plein-pouvoirs. Sinon, il leur laisse suffisamment de marge de manœuvre pour qu'ils se sentent moins prisonniers de ses décisions et de son arbitraire. L'alternance entre ces deux tendances peut faire naître les pires des angoisses. Un PJ qui avait projeté de fuir par une fenêtre une fois sa proie débusquée se verra rejeté dans un rôle purement réactif s'il avait oublié de vérifier que ladite fenêtre n'était pas condamnée…



Campagne : les Âmes reptiles

Chapitre 5

Les Âmes reptiles

« Dis-moi ce que tu sais…
De ta pâleur livide,
Que des tempes jamais
tes mains n'arracheront
Et qui semble couler
d'une coupe homicide
Que le Destin railleur renversa
sur ton front ;
De ton sourcil froncé,
de l'effort de ton rire,
De ta voix qui nous ment,
de ton œil qui se tait,
De tout ce qui nous trompe,
hélas ! et qu'on admire,
Ah ! Fais-moi jaillir ton secret.
Dis tout ce que tu sais…
Rêves, douleur et honte,
Désirs inassouvis
par des baisers cuisants,
Nuits, combats, voluptés,
souillures qu'on affronte
Dans l'infâme fureur
des échevèlements ! »

Jules Barbey d`Aurevilly,
Poussières (1854)

Cette campagne de trois scénarios conclut cette nouvelle édition de *Crimes*. Elle perpétue la tradition des campagnes de la gamme, après celle du *livre de base* de la 1ère édition, et celle finissant *Paris, Ombres et Lumières*. Vous pouvez la jouer à la suite de la *Symphonie des Corps*, l'aventure que vous avez peut-être découverte dans le *Livret de Découverte*. Des ellipses ont été instaurées pour que vous ayez l'occasion d'y replacer bon nombre de scénarios de la v1, tous rétrocompatibles, comme autant d'entractes entre ces trois nouveaux opus d'une seule et même gamme.

Les thèmes

Quête de puissance, délire de la race

Le thème central des *Âmes reptiles* réside dans les délires raciaux et la quête de la toute-puissance. Dans le prolongement de la *Symphonie des Corps*, on révèle ces problèmes d'acceptation qu'ont les contemporains de la Belle Époque face aux autres peuples, religions et classes sociales. Le contexte des années 1900-1901 est riche en événements traitant de cette thématique : la continuité de l'Affaire Dreyfus (voir p.122) ou la guerre des Boxers (voir LDD p.34). Ce ne sont pas les événements centraux de notre campagne mais des toiles de fond qui persistent. D'autres lignes de conflits en sont soit à leurs soubresauts (le débat sur la colonisation européenne, voir MdE p.89), soit à leurs prémisses (la marche à la première guerre mondiale).

Cette marche à la guerre était inscrite en filigrane de la *Symphonie des Corps*, où l'Alliance des Huit Nations (France, Royaume Uni, Allemagne, Russie, États-Unis, Italie, p.36) se liguait pour faire plier une Chine revêche et rebelle à toute velléité d'exploitation coloniale. On se souvient du cynisme – à moins qu'il ne s'agisse d'un humanisme dévoyé ? - du consul Bartholomée qui imagina un programme pour intégrer les Chinois à la société française, en leur transplantant des organes de personnes du cru !

Ici, les alliés sont plus que jamais concurrents et même rivaux, ce qui les conduit nécessairement à devenir ennemis. Ce n'est qu'une question de temps. En 1899, on entend presque les canonnades entre Français et Allemands pour sceller le devenir colonial du Maroc en 1905. Le son de l'artillerie qui assourdira les champs de bataille de 1914 est pour l'instant inaudible, mais cette partition guerrière se joue dès maintenant, en mode sourdine. Nous en sommes aux conflits de familles régnantes et à leurs cortèges de jalousies larvées. Car n'oublions pas que Victoria, reine d'Angleterre qui meurt en 1901, est la grand-mère de l'Europe : souverains prussiens, russes, suédois, danois et espagnols lui sont apparentés. Liste longue mais non exhaustive. Le grand jeu d'échecs des nations européennes reprend de plus belle, avant la chute de multiples empereurs en 1917-1918. Dans notre troisième scénario, vous assisterez à un curieux conciliabule diplomatique où les représentants des Huit Nations acceptent la perspective d'une guerre pour « *régénérer leurs races déclinantes* » (sic). Une bonne guerre, comme on le lira plus tard, ne peut qu'être profitable pour secouer des peuples qui s'abâtardissent dans le confort du progrès ou le marasme des crises. C'est une crise presque mystique qui secoue les grands de ce monde, basée sur l'idée de dégénérescence et de nécessaire régénération des peuples par l'exploit martial.

Faut-il franchir la ligne ?

C'est sur ce fond de darwinisme social et politique, cette compétition qui doit dissocier les meilleurs et les rebuts, que commence notre intrigue. Un arriviste du nom de Ferdinand de Grayssac tente de franchir la porte qui le sépare du fauteuil de la Sûreté Générale - il y trébuche rapidement, notamment barré par Lépine -

pour glisser sur la pente du crime. Un rapport de forces s'installe entre le chaos qu'il génère et l'ordre que les autorités tentent à tout prix de sauvegarder. Mais à quel prix… ! Ce rapport à la loi et à la légalité, les PJ s'y confrontent sans cesse, déterminant eux-mêmes s'ils glisseront sur la même pente savonneuse que celui qu'ils traquent.
En parallèle, tout au long de cette campagne, nos héros quitteront le pré étroit de leur quartier pour s'échapper, dans le second scénario, dans l'immense bac à sable que représente Paris. Ils termineront leur chemin de croix sur un Golgotha sacré : le Grand Nord, où les neiges éternelles seront les témoins de leur apothéose, ou de leur déchéance. Les pôles, ces derniers endroits inviolés du monde, qui attendent d'être déflorés par des explorateurs avides de reconnaissance.
Cette mise en branle ne demande qu'à être dévoilée pour que chacun puisse participer à la fête qui se prépare. On imagine les discours de manipulation et de propagande qui vont suivre ces conflits entre policiers et criminels. Cependant, les chefs d'orchestre de ces manigances aimeraient taire l'inavouable. La presse, la propagande, les révélations et les non-dits rythment cette campagne. Les journaux servent d'arbitre au conflit entre ordre et chaos, en marquant les points de chaque camp. Ils constitueront un élément essentiel pour galvaniser ou apeurer les joueurs.
Arrêtons-nous là un peu. Nos lecteurs versés dans la toute nouvelle science psychanalytique penseront que nous évoquons une société en pleine adolescence. Elle cherche son identité, elle brise les interdits, elle veut se faire plus grande qu'elle n'est, victime du fameux complexe du homard. Une société qui grandit, qui explore et repousse ses limites, qui brise violemment sa carapace, quitte à se trouver nue, vulnérable à ses propres épanchements de violence et de haine. Nous avons songé à figurer cette mue. Dans la *Symphonie des Corps*, on assistait à un placage brutal d'organes d'européens dans des corps asiatiques. Vous avez bien lu : une transplantation chirurgicale, rendue possible par la parcelle de fantastique qui émaille *Crimes*.

L'âme, le corps, la chair et leurs massacres

Ici, nous userons des mêmes artifices pour bouleverser les relations entre l'âme et la chair. Il y aura ces anatomistes un peu mystiques qui partent en quête de la race pure. En lice, des sorciers qui dévoient la lignée de certains hommes ou femmes par des expériences impies. Les bouffées de puissance de notre super vilain Grayssac donnent naissance à des homoncules, ces petites répliques peu mignonnes qui ont la faculté de parasiter et de contrôler les corps et les actes d'autrui, ou de s'agglomérer entre elles pour constituer un formidable adversaire. Ces créatures sont autant d'incarnats pour les thèmes et les idées que nous avons soulevés.
Artifice bien étrange que d'avoir pour seule descendance une armada de créatures artificielles et contrefaites. La problématique de l'hérédité, de la lignée, de la famille est au cœur des scénarios. Une famille, ou une société, peut-elle viser à devenir « pure » sans s'exposer à devenir monstrueuse ? Ne doit-on pas accepter certaines singularités en leur sein, comme des témoignages de la versatilité de la nature ?
Gageons que les enquêteurs vivront aussi la cruelle désillusion de gagner certaines déchéances physiques, pour le moins singulières et outrancières.

Fabula

La fabula, c'est l'histoire telle qu'elle est dans la réalité crue, dépourvue des artifices de narration, au-delà de la façon dont elle sera présentée aux joueurs. C'est un repère important pour le meneur, qui grâce à elle ne quitte pas l'essentiel des yeux.

Chemin de traverse

Cette histoire est celle de Grayssac, ex-futur chef de la Sûreté Générale, victime d'un coup du sort (et d'un sortilège) qui le mue en génie du crime. Disgracié, humilié et assassiné dans le premier scénario, il renaît sous une forme étrange avec une multitude de petits avatars qui liguent l'armée du crime parisien dans un seul but : la chute de Lépine et de la Préfecture de Police, faisant basculer la capitale dans le chaos.
Mis en échec à la fin du second scénario par les PJ, il s'exile en Russie puis dans le Grand Nord pour œuvrer avec les grands de ce monde aux idéaux de guerre et de reconquête de races européennes fortes. Un rêve à la mesure de ses fantasmes de toute-puissance !
Nos héros seront-ils à la hauteur de ces formidables défis ? Parviendront-ils à leur échelle à changer la destinée de leur temps ?

1er scénario

Les PJ sont invités à constituer un club privé, financé en partie par Ferdinand de Grayssac. Ce personnage fortuné est en passe de devenir le chef de la Sûreté Générale, police concurrente de la puissante Préfecture de Police à Paris. Grayssac entretient ainsi son réseau personnel, fort utile pour appuyer son ascension sociale. Malheureusement, ce réseau ne le préserve pas d'une campagne de diffamation savamment orchestrée par ses adversaires, Lépine en tête. En outre, Ferdinand entretient une relation amoureuse avec une femme mystérieuse du nom de Valentine Lenoir. Il est tué par ses bons soins lors d'une de leurs unions nocturnes. Démembré tel un nouvel Osiris, le ponte de la police voit son corps bientôt dispersé. Inquiétés par la disparition de leur mécène, les héros confondent la meurtrière grâce à

l'étude de son *modus operandi* : Lenoir n'en était pas à son premier coup. Toutes les parties du corps de son amant sont retrouvées non loin de son domicile, sauf la tête.
Après l'arrestation de la veuve noire, le groupe retrouve une vie normale, jusqu'à ce que la belle fasse des révélations fantasques à la presse : elle aurait été captive d'un réseau de traite de blanches, accouplée de force avec un nègre et depuis, elle se sent habitée par des enfants monstrueux qui la poussent au crime ! La presse en fait ses choux gras, déclenchant une querelle d'experts médecins et aliénistes. On demande tour à tour de l'innocenter, de l'exorciser, de la transférer d'urgence à Bicêtre.
De leurs côtés, les PJ partent en quête de la tête manquante de leur ancien compagnon. Cette aventure les pousse à enquêter dans les milieux interlopes des combats clandestins. Le nègre engrosseur est retrouvé, ainsi que son maître, un colonialiste anglais (William Northborne, le sorcier de la 1ère édition de *Crimes*) qui trouve dans ce commerce éhonté la matière nécessaire à ses odieuses expérimentations. Les PJ investissent les lieux et démantèlent cette horreur, sans vraiment comprendre le pourquoi de tels actes. Car le sorcier acculé se suicide, lançant une ultime malédiction sur le fond d'un « *je reviendrai* ». La tête de Grayssac est retrouvée sur les lieux. Mise en scène macabre ou sorcellerie véritable, on n'en sait guère plus.
Le procès de Valentine a lieu. Reléguée dans une cellule de Bicêtre, il ne la préserve pas d'un funeste destin : celui de mourir après un accouchement douloureux. Quatorze homoncules sortent d'autorité de son ventre pour se répandre dans les égouts de Paris et commencer à croître. Parmi eux, un petit Grayssac, un petit sorcier et un petit nègre…

2e scénario

Dix mois plus tard. On joue l'évolution du Club privé des PJ, qui est fonction des scénarios qu'auront joué les PJ entretemps et des contacts qu'ils auront su maintenir, sans lesquels leur Club va probablement péricliter. De même, la manière dont la presse les aura « croqués » va fortement influencer leur potentielle clientèle.
En plein cœur de l'été, la presse se fait l'écho de plusieurs faits-divers douteux : un Mangeur de Peaux qui sévit à Paris, en même temps qu'un Homme Reptile dont la peau muerait. Les coupures de presse envahissent le bureau des enquêteurs, on fait appel à eux pour suivre ces affaires. Il n'y a pas que des faits-divers mystérieux : un attentat contre le chah de Perse, le retour du nationaliste Déroulède, des coups ourdis contre les familles Bertillon et Lépine… De fil en aiguille, ce sont les plaies d'Égypte qui s'abattent sur la capitale : des événements variés se déchaînent et menacent l'ordre établi. La préfecture de police est au bord de la rupture.
Tous ces faits sont contrôlés par Grayssac qui effectue ses mues successives et contrôle ses homoncules, influençant les pontes du crime et les poussant jusqu'à leurs dernières extrémités. Les barrières tombent sous l'impulsion de ces créatures, et leurs victimes qui ne représentaient qu'une menace modeste sont désormais les ennemis publics n°1 de la capitale.
Une lutte prolongée et haletante aboutit soit à l'annihilation des séides de Grayssac, soit à la disgrâce et au suicide de Lépine.

3e scénario

Quatre mois plus tard, Paris a pansé ses plaies. Une chasse aux sorcières a lieu au sein de la police pour en extraire les brebis galeuses. L'armée du crime se dissout et chaque criminel revient à son ancienne chapelle. Le groupe en profite pour placer des hameçons et traquer un Grayssac toujours introuvable.
La pêche est finalement bonne. Elle se fait grâce un fait-divers, celui concernant Véra Gélo, une Russe qui tenta de tuer un homme qui l'aurait humiliée. En creusant, on fait état de ses récentes relations avec Grayssac et de son activisme au sein de la police secrète russe qui possède pignon sur rue à Paris ! Le poisson étant à l'abri dans cet étang gardé, il faudra s'infiltrer et gagner la confiance de cette redoutable police nommée Okhrana par des moyens variés. Et gagner un passeport pour la Russie quand le tsar viendra en visite officielle à Paris et invitera à son tour des amitiés françaises, tant officielles qu'officieuses.
Saint-Pétersbourg. Dans la capitale tsariste, les PJ tentent de retracer les pérégrinations de leur ancien mentor devenu Némésis. Pour cela, toujours la même recette : l'infiltration. Gagner de la crédibilité auprès de l'Okhrana pour laquelle ils effectuent de périlleuses missions. L'une d'elles est l'arrestation d'escrocs mystiques parmi lesquels le redoutable Raspoutine. L'autre les liera avec Koba, qui n'est autre que le jeune camarade Staline, sur le point de trahir ses amis révolutionnaires dans un projet d'attentat. Quand la confiance sera gagnée, ils auront l'information tant recherchée : Grayssac va accompagner une délégation vers Oslo, avec comme toile de fond la remise prochaine du premier prix Nobel de la Paix. Curieux décorum pour l'Alliance, dont les émissaires recherchent plutôt les dernières trouvailles des continuateurs d'Alfred Nobel en matière d'explosifs. C'est dans le Grand Nord qu'ils retrouveront leur vieil ennemi. C'est le dernier acte de leur périple. Une expédition est montée sur l'instigation de Grayssac pour montrer aux émissaires des Huit Nations un prototype d'homme nouveau, retrouvé dans les confins du Nord. Un moyen pour lui de les contraindre à se confronter aux homoncules qui les attendent dans les étendues glacées et qui trouveront en eux les parfaits hôtes pour leurs envies de semer le chaos en Europe. Reste à déterminer si les héros déjoueront ce plan, mourront en tentant de le faire, ou épouseront le machiavélisme de leur ancien commanditaire.
Vous trouverez une ligne de temps pour vous soulager dans votre maîtrise du scénario, histoire de ne pas manquer un événement ou une scène importante des *Âmes reptiles*.

Ce pauvre Grayssac

INTRODUCTION AU SCÉNARIO

Prendre le joueur par la main

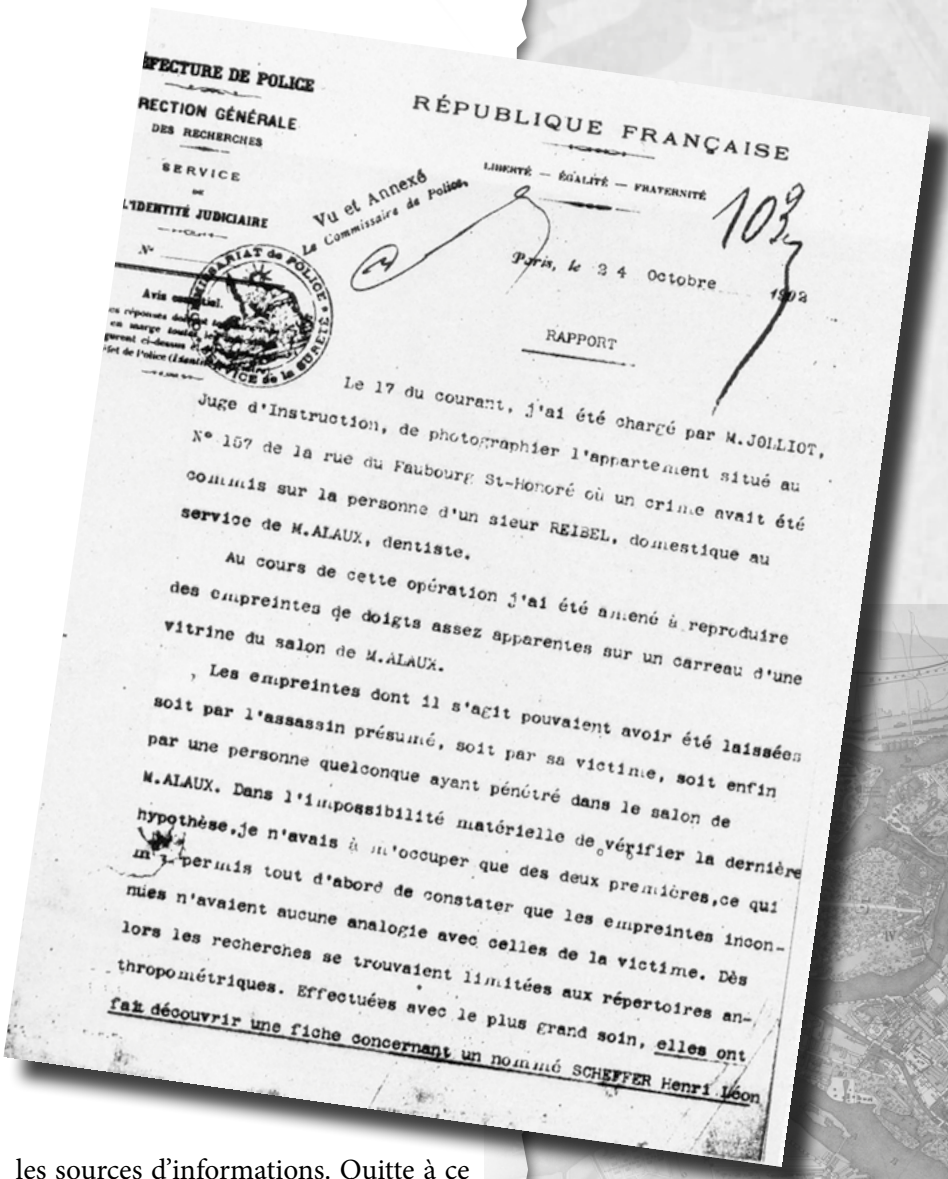
Ce premier scénario se révèle très linéaire dans sa menée. On passe d'une scène à l'autre, remontant le fil d'Ariane jusqu'au grand final. L'environnement de jeu est volontairement restreint. Il convient que les PJ se familiarisent avec leurs pénates, et testent l'adversité dans un quartier ouvrier mal famé.

De nombreux renvois constellent les descriptions des scènes. Ce n'est pas un artifice pour vous submerger et en dire le moins possible, mais juste un moyen pour que ce premier scénario soit un didacticiel pour vous et vos joueurs. Libre à vous, en fonction de votre connaissance des règles et de votre temps, de recourir aux mécanismes vers lesquels nous avons voulu vous rediriger.

Des scènes horribles vous attendent dans ce scénario. Beaucoup d'interrogations, d'ambiguïtés d'interprétation. Valentine Lenoir dit-elle la vérité ? William Northborne est-il un authentique sorcier ou un habile charlatan ? Votre travail consistera à laisser le champ des possibles ouvert, en fonction des styles d'enquête (si vous y recourrez) et des convictions des personnages.

Il est conseillé d'utiliser une jauge dans ce scénario : **la Jauge de Presse**. Échelonnée de 0 à 10, elle simule l'impact médiatique de l'affaire sur laquelle travaillent les héros, et la répercussion qu'elle aura sur leur notoriété. L'équipe de PJ commence à 5. Elle n'a pas d'impact pendant le cours de ce scénario, mais son score final sera repris dans le scénario suivant.

Plus les journalistes sont mis dans la confidence, plus la jauge augmente. Cependant, sachez qu'une notoriété est volage et pas toujours au diapason avec ce qu'on aimerait qu'elle soit. Ou alors, les PJ jouent la censure pour minorer les sources d'informations. Quitte à ce que n'importe quoi soit dit par les journalistes qui peuvent tout, sauf se taire…



FECTURE DE POLICE
RECTION GÉNÉRALE
DES RECHERCHES
SERVICE
DE
L'IDENTITÉ JUDICIAIRE

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
LIBERTÉ — ÉGALITÉ — FRATERNITÉ

Vu et Annexé
Le Commissaire de Police,

Paris, le 24 Octobre 1899

RAPPORT

Le 17 du courant, j'ai été chargé par M.JOLLIOT, Juge d'Instruction, de photographier l'appartement situé au N° 157 de la rue du Faubourg St-Honoré où un crime avait été commis sur la personne d'un sieur REIBEL, domestique au service de M.ALAUX, dentiste.

Au cours de cette opération j'ai été amené à reproduire des empreintes de doigts assez apparentes sur un carreau d'une vitrine du salon de M.ALAUX.

Les empreintes dont il s'agit pouvaient avoir été laissées soit par l'assassin présumé, soit par sa victime, soit enfin par une personne quelconque ayant pénétré dans le salon de M.ALAUX. Dans l'impossibilité matérielle de vérifier la dernière hypothèse, je n'avais à m'occuper que des deux premières, ce qui m'a permis tout d'abord de constater que les empreintes inconnues n'avaient aucune analogie avec celles de la victime. Dès lors les recherches se trouvaient limitées aux répertoires anthropométriques. Effectuées avec le plus grand soin, elles ont fait découvrir une fiche concernant un nommé SCHEFFER Henri Léon

Des aventures à la carte

Si vous le souhaitez, les trois opus de cette campagne sont éloignés les uns des autres au niveau de la chronologie. C'est à dire que vous pourrez intercaler d'autres scénarios entre ces épisodes. Nous débutons ici le 20 septembre 1899. Avant le mois d'août 1900 et la seconde partie de ce triptyque, vous pourrez vous lancer dans la *Symphonie des Corps*

(janvier 1900, *Livret de Découverte*), *Transylvania* (mars 1900), *Éclats de Verre* (avril 1900) et la campagne de *Paris, Ombres et Lumières* (juillet 1900).
Entre les épisodes 2 et 3, vous pourrez vous confronter avec la campagne de *Mon Meilleur Ennemi* (octobre 1900) et *l'Oseille des Héritiers* (septembre 1900). D'autres scénarios (*Bombyx*, *Hypnos*) sont volontairement jouables à n'importe quelle date.

BIENVENUE AU CLUB

« Mes semblables, je les connais. J'ai lu plus d'une fois dans leurs yeux absents et vides la déraison de mon destin, quand je ne reposais pas mes révoltes dans les sommeils de mon regard. »

Cioran, *bréviaire des vaincus*

Les secrets de cette scène

Installez vos joueurs confortablement, le temps qu'ils fassent connaissance entre eux. Gérez les conversations trop longues en faisant intervenir leurs invités.
Donnez aux joueurs les **coupures de presse**, discutez-en ou pas avec eux, les invités peuvent être d'excellents moyens pour que vous puissiez discuter de l'actualité avec eux. Ces faits seront repris plus tard dans la campagne. Expliquez au besoin qu'ils auront de nombreuses coupures de ce type à gérer par la suite. Ne vous noyez pas dans les dialogues.
Soignez l'apparition de Grayssac, qui disparaîtra rapidement. C'est le personnage central de cette campagne, faites-en un arriviste un peu grande-gueule, aux dents longues.

L'écrin des héros

À l'angle entre les rue de Vertboix et de Turbigo, non loin de la synagogue et du Conservatoire des arts et métiers. Au centre du III[e] arrondissement et de Paris, les héros font connaissance avec le tout nouveau lieu qui les accueille : le Club. Nous sommes le soir du 20 septembre 1899. Une date hautement symbolique, aussi attendue que redoutée : nous sommes le lendemain de la grâce présidentielle accordée à Dreyfus. La presse se déchire sur cette décision, comme sur toutes les décisions précédentes. Le président Loubet prétextait la santé fragile du condamné, Clemenceau exhortait à stopper ce feuilleton judiciaire parvenu à bout de souffle, les militaristes niaient toujours l'évidence de son innocence.
Mais en marge de la crainte légitime de vendettas dans ce quartier juif attenant à la synagogue et à la rue Notre Dame de Nazareth, la soirée de nos héros était motivée par une chose : la fête programmée par leur mécène, Ferdinand de Grayssac, qui leur a permis d'occuper ces locaux spacieux dans un immeuble haussmannien de si belle facture.

Il est temps pour le meneur de s'effacer derrière les joueurs et de les laisser parler des événements en cours. Nous vous avons préparé plusieurs coupures de presse qui relatent la grâce accordée à Dreyfus. Imaginez vos personnages pour la première fois, confortablement installés, sourds au ballet des deux domestiques qui préparent le dîner, se lançant quelques réparties - et peut-être de cinglantes diatribes - sur le sujet. Les plus blasés d'entre eux joueront sans doute avec le magnifique échiquier en bois précieux disposé au centre d'un cercle de canapés. Vous pouvez même préparer la passe d'armes si les joueurs ont la bonne idée de prendre connaissance du problème antisémite d'abord (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.196).
Un autre sujet de conversation peut être lancé : il s'agit de Grayssac. Comment l'ont-ils connu, qu'ont-ils vécu avec lui ? Comment le considèrent-ils, sachant tout ce que la presse, Lépine et Goron ont pu vomir sur son compte ? (voir les **coupures de presse** p.283).
Les premiers invités sont laissés à la discrétion des PJ : des contacts (maximum, un par PJ pour pouvoir gérer facilement les discussions) viendront égayer la fête.

L'arrivée du mécène

Peu de temps après, Grayssac fait son apparition en compagnie de l'imposant Barlet (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.152). Fort jouasse et peut-être déjà éméchés, les deux compères se présentent aux PJ, une bouteille de Moët et Chandon à la main. Sans autre forme de procès, ils attaquent le repas, bien décidés à transformer

Bisbilles entre les chefs
Les enquêteurs peuvent s'interroger sur les rivalités au sein des différentes polices. Les informations suivantes sont disponibles auprès de contacts de la Préfecture, de la Sûreté ou des personnes faisant partie de l'establishment policier.
Goron est l'ancien chef de la Sûreté Générale. Devenu chef d'un cabinet de détectives, il n'a pas renoncé à déballer ce qu'il a vécu dans cette vénérable institution sur la place publique. Il a fait quelques piges pour le « Journal » en 1897, même si dans ses écrits, on ne distingue pas toujours la part de la réalité et celle de la fiction. Grayssac y est décrit comme un arriviste, et cette réputation peu élogieuse a sans doute contribué à sa mise au ban dans la course à la direction de la Sûreté. Cependant, ce serait plutôt à Grayssac d'endosser le rôle du vengeur, et non celui de la victime.
Quand Lépine est revenu aux affaires en reprenant les rênes de la Préfecture, il a scindé son administration et la Sûreté Générale en 1899, rejetant cette dernière dans une impuissance manifeste. Pas de quoi contenter Grayssac qui en briguait la direction mais encore une fois, pourquoi faire disparaitre Grayssac en raison de ses ambitions contrariées ?

la soirée en bacchanales. Vos joueurs se demanderont sans doute si l'alchimie va bel et bien opérer entre les convives, n'osant reprendre Grayssac envers lequel ils sont débiteurs. Lequel ne semble d'ailleurs pas conscient des flèches décochées par la presse et qui n'augurent rien de bon pour la suite de sa carrière. Faut-il le mettre dans la confidence, au risque de plomber la soirée ? Maussade, il esquivera rapidement le sujet d'une diatribe qui reviendra constamment dans cette campagne : « *Qu'à cela ne tienne. La vengeance est la plus pure des passions* ».
Au-delà du casual talking - ce flot de paroles destiné à égayer la soirée, quelques éléments pourraient attirer l'attention, notamment la liaison de Grayssac avec une certaine Valentine. Un entracte est possible si l'ambiance est mollassonne : le vacarme d'antidreyfusards qui conchient la relaxe de Dreyfus dans ce quartier israélite. Aux PJ de voir s'ils se contentent d'un rôle de spectateurs face à cette outrecuidance ou s'ils souhaitent intervenir pour calmer ces rustres.
Vers minuit, un reporter du Petit Parisien frappe à la porte du Club. Il est parvenu à entrer en dépit de la vigilance du concierge. Thomas Grimm (voir *Manuel de l'Enquêteur*, p.165) est l'un des chroniqueurs en charge des dossiers criminels. Ayant eu vent de la constitution du Club, il souhaite avoir une audience avec Grayssac. Le moment est plutôt mal choisi, le verbe de ce dernier, doublé de son haleine, ferait fuir n'importe quel individu bien éduqué. L'éconduire semble la solution, il propose de revenir le lendemain matin vers les 11h00. Sinon, Grimm mettra les pieds dans le plat et abordera les problèmes de réputation de Grayssac, coupures de presse à l'appui. Sauf éventuel clash, à deux heures du matin, les invités bâillent et hèlent les cabs pour retourner en leurs demeures. Grayssac habite non loin, au début du bd Voltaire, au pied de la place de la République. Il part en promettant de revenir au petit matin, régler quelques détails sur ce qu'il attend des PJ. Il oublie, dans son départ précipité, le document faisant acte de propriété de l'appartement du Club, document ne comportant pas encore le nom du propriétaire et encore moins la signature.
Si les joueurs prennent la peine d'expliquer ce qu'ils font par la suite, ils pourront imaginer la configuration des pièces du Club ou en dresser les plans, en accord avec le meneur.

Coupures de presse - 20 septembre 1899

Des élites de droite en quête **d'un nouveau souffle**

Avec l'exil de Paul Déroulède suite à sa tentative de putsch du 23 février dernier, et de la disgrâce politique de Nicolas Antoine de Marcilly dans l'affaire dite de la Fée Verte, les minions de la droite nationaliste française sont bien en peine de trouver de nouvelles égéries pour les diriger. Cet article pourrait bien enfoncer le clou et enterrer pour de bon les velléités de renouveau d'une droite moribonde. En effet, nous apprenons que le siège de 38 jours de Fort Chabrol vient de se terminer. Jules Napoléon Guérin vient de rendre les armes. Fidèle parmi les fidèles de Déroulède, ce trublion s'était retranché au 114 rue Lafayette et se faisait ravitailler par les toits. Il ne pourra guère plus narguer les forces de police et échapper à la Haute-Cour de Justice.

Bouc-émissaire ou réel incapable ?

La chute de Fort Chabrol a créé des secousses telluriques importantes dans la tectonique des plaques qui agite les forces de police de Paris. En effet, la résistance prolongée de Guérin a quelque peu mis en évidence l'indigence des moyens de la Sûreté Générale qui a du compter sur les renforts déterminants de la Préfecture de Police et de Lépine. Un énième épisode dans la guéguerre que se livrent les deux institutions, mais l'occasion est trop belle pour que les contempteurs de Grayssac, chef de l'opération côté Sûreté, s'en donnent à cœur joie :

« *Ferdinand de Grayssac a encore pratiqué l'amateurisme à un niveau professionnel rare, qui ne peut que forcer notre admiration* » s'est targué un Louis Lépine goguenard.
« *J'attends toujours la réponse de M Grayssac quant à mon offre de location de véhicules pour que la Sûreté puisse rattraper son retard sur la Préfecture. Manifestement, devant son silence sans doute gêné, je constate que nous ne partageons pas le même goût pour l'autodérision* » a renchéri M. Levassor, héritier de celui qui a inventé cette prestigieuse marque automobile.

La fin de l'Affaire ?

Un bref communiqué nous est parvenu de l'Élysée. Le président en exercice, M. Loubet, a décrété la grâce présidentielle en faveur d'Alfred Dreyfus, actuellement condamné au bagne pour haute trahison. Il appuie sa décision sur un certificat médical attestant que la santé du condamné est « gravement compromise et qu'il ne supporterait pas, sans le plus grave péril, une détention prolongée ». Dreyfus devrait quitter dans la journée la prison militaire de Rennes et se rendrait vers Carpentras, au sein de sa famille.

Article premier. Il est accordé à Dreyfus (Alfred) remise du reste de la peine de dix ans de détention prononcée contre lui par arrêt du Conseil de guerre de Rennes, en date du 9 septembre 1899, ainsi que de la dégradation militaire.
Article II. Le ministre de la guerre est chargé de l'exécution du présent décret.
Fait à paris, le 19 septembre 1899.
(Comme de bien entendu, cette décision provoque un véritable tollé au sein des rédactions antidreyfusardes).

Mais où est Grayssac ?

"Tant qu'un grain d'amitié reste dans la balance, le souvenir souffrant s'attache à l'espérance."
Alfred de Musset, *Premières poésies*, Namouna (1832)

LES SECRETS DE CETTE SCÈNE

Testez l'autonomie de vos joueurs. Laissez-les improviser. Aidez-les seulement en cas de gros blocage pour retrouver Grayssac et Valentine.
Donnez-leur à la fin les coupures de presse, en fonction de la jauge. Expliquez-leur le principe de la **Jauge de Presse**, qui est la résultante de leurs actions. Ça leur mettra la pression avec un paramètre déterminant à gérer.

Volatilisé !

La matinée du jeudi 21 septembre se passe lentement, Grayssac n'honore guère son engagement. Il est possible de lui téléphoner depuis le Club, sans succès. Ou de passer chez lui (début du bd Voltaire, au pied de la place de la République) pour constater son éventuelle gueule de bois, sans plus de chance. Il n'est tout simplement pas chez lui.
Les esprits de nos enquêteurs s'échauffent. Qu'a-t-il pu bien lui arriver ?
La Sûreté n'est pas plus capable de les renseigner. Barlet non plus, trop occupé à courir le pavé au nom de la brigade des mœurs. L'appartement de Grayssac peut davantage aider : sur sa commode, on trouve la photographie couleur d'une dame au regard mélancolique (Valentine Lenoir). Nul n'a semblé occuper les lieux cette nuit.

Il est également sagace de vouloir remonter la trace de Grayssac à travers le IIIè arrondissement, d'interroger colporteurs, mendiants et concierges, mais à deux heures du matin, c'est croire au miracle…

Un rendez-vous manqué

Si Thomas Grimm a été éconduit la veille, il se représente le matin vers les 11h00, comme convenu, en compagnie de son alter ego du Petit Parisien, Jean Frollo. Malheureusement, Grayssac ne sera pas en mesure de le recevoir. Le papier risque d'être assassin (-1 à la **Jauge de Presse**) sauf si le groupe a l'obligeance de répondre à ses questions sur les réactions de Grayssac face à sa disgrâce médiatique (+1 à la **Jauge de Presse** avec un test de Social réussi).

Et la vie continue…

Pendant ces quelques jours d'enquête, vous pouvez utiliser en option l'encadré du *Manuel de l'Enquêteur*, p.128 intitulé « *créez votre biotope* », afin que les héros prennent réellement possession de leur nouvel environnement.

Jusqu'à ce que…

Les PJ puissent retrouver la trace de la mystérieuse Valentine. Un témoignage de la concierge peut y aider (la dame habite non loin des abattoirs de La Villette, une femme de « *petite condition* » éructe-t-elle, « *bien loin de la classe de M. De Grayssac !* »). La photo ou la technique du portrait parlé (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.456) établit le faciès de la belle.

Des conseils pour aider vos joueurs
Il s'agit là de leur première investigation dans le monde de *Crimes*. Gageons qu'ils n'ont pas encore parcouru l'imposant manuel de l'enquêteur et qu'ils ne savent pas par où commencer. Si vous jouez avec les styles d'enquête, ce sera plus simple et si ce n'est pas le cas, c'est une excellente occasion d'essayer ! Guidez-les vers des routines.
Condés et fouineurs pourront faire les enquêtes de voisinage et aborder la concierge.
Limiers et Mentalistes pourront faire le portrait de Valentine, autant physique, social que moral, même si les points de vue des témoins sont subjectifs.
L'illuminé qui fouillera dans l'univers propret de cet appartement sentira les effluves envoutants de la belle.
Laissez les joueurs trouver une photo d'elle avec à l'arrière un « *Valentine Lenoir* » pour qu'ils puissent poursuivre leurs recherches dans les diverses administrations compétentes : Préfecture, Journaux, État-civil…
Apportez des points d'enquête pour chaque initiative et action réussies, puis dévoilez autant de détails sur Valentine que vous jugerez mérités. Restons-en là pour cette première approche de cette règle.

Mais le XIX[e] arrondissement est vaste et l'aiguille Valentine se cache dans un foin de prolétaires mouvants et innombrables. Enquêter au service d'État Civil de la mairie ou d'un commissariat du XIX[e] (voir *Manuel de l'Enquêteur*, p.137) est une bonne idée. Valentine dispose d'un permis de conduire, chose rarissime pour une femme, attestant de son domicile : le 130, rue Petit.
Ne confondons pas vitesse et précipitation. Un examen approfondi dans les archives des journaux (voir « *Peut-on accéder facilement aux archives des journaux ?* », *Manuel de l'Enquêteur* p.461)ou un passage au service anthropométrique de la Préfecture révèle le vrai visage de cette poupée de son. Dans ce cas, rendez-vous également à la scène suivante, non sans avoir tremblé d'effroi !

Coupures de presse :

Si la jauge est inférieure à 5 et si Grimm a été éconduit :

21 septembre 1899

SI nous craignions le fait d'avoir été un peu rude avec Ferdinand de Grayssac, vilipendé par ses concurrents dans nos articles précédents, nous voulions donner une dernière chance au candidat pour le poste de chef de la Sûreté. Cependant, malgré l'attente d'une nuit entière, nous n'avons jamais été en mesure d'être reçu par celui qui nous a pourtant fixé rendez-vous pour ce matin même, sans résultat. Un homme qui se cache de la sorte a probablement moult choses à se reprocher. TG

Si la jauge est supérieure à 5 :

21 septembre 1899

Nous avons sollicité une entrevue avec Ferdinand de Grayssac, une chose rare que nous avons presque pu honorer. Si le candidat au poste de chef de la Sûreté n'était pas disponible, les membres de son Club l'étaient bien davantage. Reçu avec toutes les marques d'hospitalité, votre reporter a pu apprécier la volonté de Grayssac de soutenir financièrement des équipes d'enquêteurs indépendants capables d'apporter leur pierre à l'édifice de la police. Gageons que ces renforts seront un poids non négligeable sur l'échiquier de la guerre contre le crime.

LA VEUVE NOIRE

« Celui qui aime ne redit-il pas, à chaque instant, à celle qu'il aime, les deux mots si délicieusement sacrés qu'il lui a déjà dits mille fois ? Et que lui demande-t-il, sinon l'écho de ces deux paroles, ou quelque grave silence de joie ? »
Villiers de l'Isle-Adam, *L'Ève future* (1886)

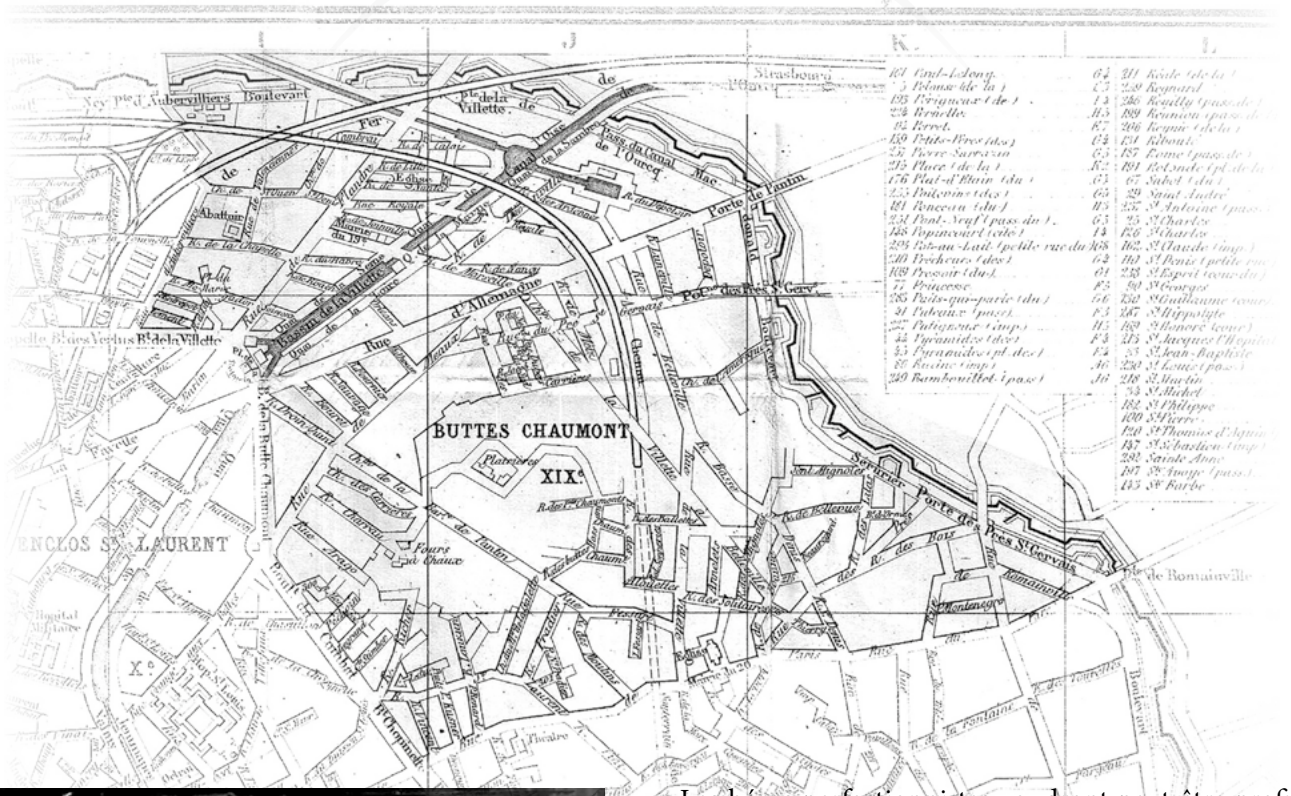
Les secrets de cette scène

- Ne lâchez pas facilement les informations sur la carrière criminelle de Valentine. Éduquez vos joueurs : titillez-les (êtes-vous sûrs que vous avez tous les renseignements nécessaires avant de foncer ?).
- Proposez aux joueurs de consulter le manuel de l'enquêteur (*Manuel de l'Enquêteur*, p.446) pour analyser la scène de crime. Si vous êtes partant, utilisez le système de points d'enquête, sinon, oubliez-le sans souci et faîtes faire un jet de Mental GARDE méthodes policières pour savoir quelles infos vous allez lâcher. Dites aussi aux joueurs qu'il y a des spécialistes qui peuvent les aider (Alphonse Bertillon, qu'on retrouve dans le second scénario).

La fille de La Villette

N'écoutant que leur courage, les PJ prennent les transports parisiens pour débusquer Valentine Lenoir. Deux scénarios divergents : soit ils pensent rencontrer l'amante de Grayssac pour prolonger leur enquête, soit ils connaissent la véritable nature de la dame.
Attention, spoiler pour les joueurs ! Car Valentine est une veuve noire. Du genre à faire passer de vie à trépas tous les hommes qui croisent sa vie amoureuse. Dans les six mois qui ont précédé, sa carrière criminelle a commencé et s'est emballée. 27 février 1899 : Fernand Oury, un vieil instituteur de Drancy, a été retrouvé victime d'une crise d'apoplexie. Le 6 juin 1899, Auguste Corbueil, un charpentier de 42 ans, a été vidé de son sang en raison d'un coup de couteau dans l'artère fémorale, et Valentine présente n'a rien tenté pour le sauver.
La belle a comparu rapidement tour à tour comme témoin puis suspecte mais les instructeurs du dossier n'ont pas osé aller plus loin qu'un simple fichage anthropométrique et un dossier famélique qu'on peut retrouver à la Sûreté Générale. Pourquoi ? Trop peu de preuves. Les femmes responsables de la mort de leurs maris jouissent à cette époque d'une insigne clémence, les tribunaux étant les caisses de résonance de leurs complaintes envers un époux violent ou infidèle. Trop souvent, la relaxe est au bout de leur chemin de croix judiciaire. Information intéressante : Valentine est âgée de 21 ans, ne possède aucun métier, et serait enceinte depuis le mois de février.

Il faut désormais se rendre au 130, rue Petit, dans le XIX[e], chez la principale suspecte. Au meneur de voir s'il souhaite pimenter le voyage vers le nord-est de quelques péripéties (voir MdE, p.119). La rue Petit n'est pas très éloignée des abattoirs et du dépotoir où les carcasses du bétail sacrifié gisent en attendant leur enlèvement. Il fait relativement chaud, l'odeur en est insupportable. Ce spectacle édifiant risque de perturber les plus délicats de nos héros. Le domicile de Valentine n'est qu'un garni très réduit où elle était vraisemblablement seule. Dans l'entrée, point de porte, le logeur a du la retirer depuis peu. Prostrée contre son lit, Valentine remarque à peine la présence des enquêteurs et ne répond guère à leurs remarques. On remarque de suite sa grossesse d'au moins huit mois. De toute manière, l'immense flaque de sang qui prend sa source dans les draps rugueux de sa couche parle pour elle. Mais de corps, il n'y en a point !


BUTTES CHAUMONT
XIX.
ENCLOS St. LAURENT
Porte de Pantin
Porte des Prés St. Gervais
Rue de Romainville
Rue de Flandre
Rue d'Allemagne
Rue de Crimée
Rue de Meaux
Rue de Puebla
Rue de Tanger
Rue de Thionville
Rue de Tourtille
Rue de Belleville
Rue de Mouzaia
Rue de Fessart
Rue de Rebeval
Rue de Crimée
Rue de Meaux
Rue de Puebla
Rue de Tanger
Rue de Thionville
Rue de Tourtille
Rue de Belleville
Rue de Mouzaia
Rue de Fessart
Rue de Rebeval
Bd de la Villette
Bd de Strasbourg
Bd de Magenta
Bd de la Chapelle
Bd de Rochechouart
Bd de Clichy
Bd de Barbès
Bd de Clichy
Bd de Rochechouart
Bd de la Chapelle
Bd de Magenta
Bd de Strasbourg
Bd de la Villette
Bd de Strasbourg
Bd de la Villette

- Reproduire les empreintes de pas ensanglantées permet de faire concorder la mensuration du pied avec ceux de l'occupante des lieux (+1 pt d'enquête).
- Aucune tâche de sang ne constelle les vêtements de la suspecte. Si elle est la meurtrière, elle a agi nue.
- Les draps sont souillés de tâches spermatiques relativement récentes.

N'hésitez pas à récompenser de points d'enquête les joueurs les plus inventifs et scrupuleux. Il est aussi possible de revenir sur ces lieux : une excellente opportunité pour faire connaissance avec Alphonse Bertillon (voir Manuel des Joueurs, p.146) que les PJ ajouteront à leur contact, ce qui sera utile pour le scénario suivant.
Un autre fait paraissant anecdotique mais qui prendra toute son importance plus tard : Thomas Grimm et Jean Frollo tentent de s'inviter sur les lieux du crime. Faut-il leur barrer la route ou pas, au risque qu'ils polluent la scène du meurtre ? Si vous les acceptez, délivrez le lendemain la seconde coupure de presse du 21 septembre et augmentez la **Jauge de Presse** de 1.
Enfin, pour clore cette scène, insistez sur la beauté certes froide et éteinte de Valentine, ses cheveux noirs jais, sa frimousse presque enfantine, ses grands yeux tristes reflétant un regard profond. Plusieurs PJ masculins pourraient tomber sous son charme vénéneux et ressentir l'envie irrépressible de jouer au chevalier servant. À terme, Valentine pourrait même devenir la passion secondaire de ces cœurs d'artichaut. Pour cela, elle doit réussir un test de Social (potentiel social de 5D, spécialisée en Séduction) avec 3 réussites. Elle devient alors un contact de la ou les victime(s).

Coupures de presse :

Donnez la première le lendemain après la fin de cette scène, idéalement après la prochaine scène et la seconde si la lettre de Nobel a été découverte.

La fin de Meurtre sanglant
dans le XIXe arrondissement

Un meurtre sordide a eu lieu dans un réduit de cet arrondissement. Les fidèles lecteurs diront que ce n'est ni le premier, ni le dernier dans cet environnement en pleine déliquescence. Pour autant, celui-ci brille par son originalité : une jeune femme fluette nommée V.L. aurait poignardé et découpé son amant, un agent de police bien plus fort qu'elle. Les agents au service de M. Grayssac, dont nous parlions dans une précédente édition, sont à l'origine de son arrestation. Nous connaissons tous l'aversion des femmes envers les meurtres de sang froid à l'arme blanche, ces dames préférant la subtilité des poisons. Ce n'est pas le cas de V.L. Et cela rappelle le terrible souvenir d'une autre maniaque du couteau, la Découpeuse Juliette Namadie.

Cher Ferdinand,

Je me réjouis de l'attention apporté à mes travaux. La validation de cette formule me parait toute bonne. Mise en production sous peu, des retours seront fait courant l'année 1900. Bonne célébration de votre promotion. Pardon pour les fautes de français.

Emanuel Nobel

MORT D'UN MÉCÈNE

« Je vivais sans cœur, tu vivais sans flamme,
Incomplets, mais faits pour un sort plus beau ;
Tu pris de mes sens, je pris de ton âme, »

Jules Barbey d`Aurevilly, *Poussières* (1854)

Les secrets de cette scène

- Jouez sur le pathos lié à la mort de l'ami Grayssac. Cela doit représenter un enjeu émotionnel et financier pour vos PJ. De cette importance naîtra la force de leur engagement dans cette enquête.
- Cette scène inclut le premier indice d'importance à trouver : « **le corps perdu de Grayssac** ». Vous n'êtes pas obligé de recourir au système des points d'enquête si vous n'êtes pas encore à l'aise avec. Dans le cas inverse, commencez à expliquer aux joueurs les différences entre les styles d'enquêteur : chacun n'aura pas forcément la même façon de procéder dans cette enquête.

Justice express

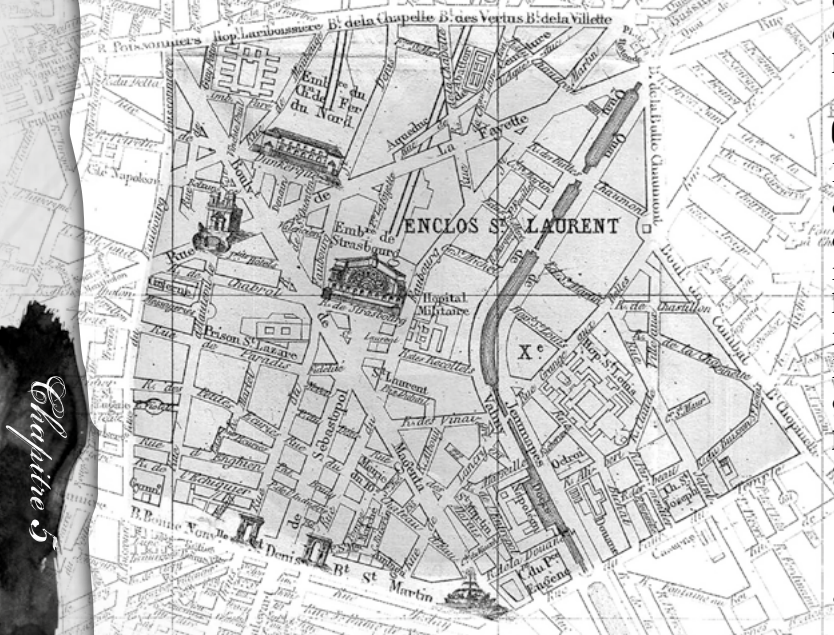
Nous sommes le 21 septembre. L'information n'a peut-être pas encore filtré dans la presse. Valentine ne semble pas avoir échappé à son mutisme, malgré les requêtes insistantes des collègues de la préfecture. Lépine veut frapper vite et fort et précipiter son procès. Il ne souhaite pas que l'affaire de la mort de Grayssac puisse faire de ce dernier un martyr, et voudrait minimiser l'écho qu'en feront les gratte-papiers des journaux. Le procès aura lieu le 1er octobre. L'enterrement de Grayssac est laissé à la discrétion des joueurs, Grayssac n'ayant aucune famille. Un cénotaphe est à envisager, ou une simple pierre commémorative. De même, aux joueurs de songer aux colonnes des journaux pour rendre un dernier hommage à leur mécène et contrecarrer les papiers écrits par ses contempteurs (et qui augmenterait la jauge d'un point). Le Club devra en payer les frais (pensez à faire varier la jauge de Fortune si vous l'utilisez).
Des effets personnels sont rapportés par ses collègues aux PJ, comportant une photo de Valentine, plusieurs médailles et son pistolet de service, le tout dissimulé soigneusement dans un coffret nacré. Les récipiendaires ne prennent connaissance du contenu que s'ils osent l'ouvrir.

Des orphelins face à la mère assassine

Que faire d'ici là ?

Un gros travail administratif les attend, notamment pour la succession de Grayssac et la propriété du Club. Grayssac a fait de Valentine et de ses descendants les uniques héritiers de sa fortune. L'acte de propriété étant vierge, comment les héros vont-ils procéder ? Le restituer à l'assassine, ou le faire tomber dans leur escarcelle ?

L'envie d'interroger Valentine sera peut-être forte. Avec un contact à la Préfecture, ce serait chose possible. C'est la prison Saint-Lazare qui accueille la jeune femme (107 faubourg Saint-Denis, X^e^ arrondissement). Une audience dans la cellule de l'infortunée est envisageable. L'interrogatoire a probablement pour but de comprendre le pourquoi, le comment et surtout, le devenir de la dépouille de Grayssac.



Optionnel : le meneur qui souhaite initier ses joueurs aux arcanes de *Crimes* usera des règles sur l'interrogatoire (voir *Manuel de l'Enquêteur*, p.441). Les styles de l'illuminé et du mentaliste sont les plus à même de faire craquer la gueuse. La violence verbale ou physique la rend mutique. Elle ne semble avoir aucun lien avec le milieu criminel, même si elle avoue une peur panique de la bande de Winship (voir *Manuel de l'Enquêteur*, p.216 et 224 et *du Criminel*, p.139). À force de patience et de doigté, elle craque et avoue avoir découpé le corps de Grayssac en 14 morceaux et les avoir jetés dans le dépotoir à carcasses bovines. Ils gagnent 3 points pour l'indice **« le corps perdu de Grayssac »**.

Sauvons les restes de Grayssac !

Il n'est pas trop tard pour déclencher l'alerte et récupérer ces restes. Les bouchers de banlieue n'ont pas encore enlevé les cadavres pour les broyer en fertilisants pour champs. Insistez sur l'urgence de la situation, surtout si les PJ souhaitent aussi se rendre sur les lieux. Encore faut-il avoir le cœur bien accroché pour s'immiscer dans ces quartiers de viande pourrissante ! On retrouve les morceaux de Grayssac non loin du canal de l'Ourcq, coincés dans la cage thoracique d'un bœuf. On peut prélever et étudier l'infortuné pour bien établir l'heure de sa mort et son identité. Ce serait chose plus simple s'il n'y avait pas que treize morceaux, car le quatorzième, le plus important, manque à l'appel : la tête… Aurait-elle glissé dans les flots putrides du canal ? Rien n'y fait. Elle reste introuvable.

Mme Lenoir est pourtant formelle, la tête devait y être. Mais ne serait-elle pas à un mensonge près ?

L'intervention en grande pompe de la Préfecture pourra éveiller l'intérêt de Sylvestre Denis, un des préfecturiers du Petit Parisien, ces reporters à l'affut du moindre fait divers. Aux PJ de lui barrer la route ou pas (faîtes varier la **Jauge de Presse** au besoin)…

Quatorze : un de moins, pas un de plus

Les héros versés dans les savoirs secrets et bercés par les comptines de l'ésotérisme ne louperont pas ce détail : curieux amalgame entre un Grayssac et un Osiris, lui-même coupé en 14 morceaux par ses ennemis. Certes, le dieu n'avait pas été occis par son épousée, et comme morceau manquant, nous avions le sexe et non le chef. Mais la ressemblance est des plus troublantes… Voici quelques suggestions pour déflorer un indice **« le corps perdu de Grayssac » :**

- Osiris asexué ne pouvait féconder ou procréer, ce qui rendait impossible le fait qu'il puisse régner. Et pour la tête de Grayssac, comment interpréter ? (illuminé, +1 pt d'enquête).
- 7 est le chiffre parfait, 14 est son double, c'est aussi le nombre de stations des chemins de croix. Ces histoires croisées d'Osiris et du Christ, n'est ce pas le passage vers un état divin définitif, d'un état d'agonie à une future résurrection ? (illuminé, +1 pt d'enquête).

L'OSIRIS DÉMEMBRÉ

« Osiris, tu es parti, mais tu es revenu ; tu t'endormis, mais tu as été réveillé ; tu mourus, mais tu vis de nouveau. »

Texte des pyramides, Saqqarah.

Les secrets de cette scène

- Les procès sont des instants dramatiques que les films affectionnent. Faites sentir à vos joueurs que leurs témoignages sont déterminants pour la suite de l'aventure.
- Ne faites pas durer cette scène trop longtemps. Il faut s'en tenir aux rebondissements. Sinon, vous vous embarquez dans un monologue où vos joueurs ne seront que spectateurs.

- Accompagnez les joueurs débutants. À la fin de la scène, ils seront peut-être attentistes. Posez-leur la question : voulez-vous attendre que ça se passe, ou souhaitez-vous enquêter par vous-même en mémoire de Grayssac ?

Affaire étouffée ?

Cette scène est primordiale pour la suite. Elle propose un premier coup de théâtre. Jean Dupuy a demandé expressément à Lépine d'accepter la présence de Thomas Grimm pour assister à l'audition de Valentine, ce 31 septembre. Les joueurs ont la possibilité de conseiller le préfet, en invitant ou non le loup dans la bergerie.

C'est donc le début d'un procès aux assises pour notre veuve noire. Les PJ sont invités à partager leurs versions des faits (vous pouvez vous inspirer du *Manuel de l'Enquêteur* p.444). Au-delà de leur récolte d'indices (à eux de voir quelles libertés ils prendront avec la réalité), ils seront interrogés sur le degré de responsabilité d'une Valentine Lenoir toujours perdue, parfois prostrée, souvent mutique.

Les trois portes de sortie pour Valentine sont le traitement moral (avec une place de choix à l'hôpital Bicêtre), le traitement physique (et rester dans sa prison pour une ou deux décennies), ou l'élimination pure et simple par la Veuve Guillotine si son meurtre est prémédité et sa bonne santé mentale avérée.

À la fin de cette audience, plusieurs reporters questionneront les héros, et la **Jauge de Presse** grimpera d'un point en cas d'accord, baissera d'un point en cas de refus. La presse commence à s'intéresser à l'affaire. Le lendemain, les joueurs ont la surprise de voir leurs noms apparaitre dans plusieurs coupures de journaux.

Souffle coupé ?

Le lendemain, 1er octobre. Valentine a le visage transformé. Elle est arc-boutée là où elle restait avachie, son regard s'est éclairé même s'il se perd encore dans les limbes. Une fois de plus, le juge lui demande si elle est coupable du crime. Elle prend enfin la parole.

Elle plaide effectivement pour sa responsabilité avec une éloquence étonnante, bien qu'elle se proclame innocente. Interrogée sur ce paradoxe, elle dit avoir agi sur les ordres de son enfant, un monstre conçu lors d'un rapport non voulu avec un nègre, non loin de son domicile. Elle aurait été enlevée la nuit du 26 février, séquestrée, accouplée de force avec un éphèbe à la peau d'ébène qui se livre à des combats de rue, sur les ordres d'un homme sadique vêtu d'une « *bien étrange façon* ». Elle est incapable de livrer des noms, des lieux, mais assène désormais cette version comme la réalité des faits.

Les journalistes sont suspendus à ses lèvres et notent méticuleusement ses phrases qui n'ont pas l'ombre d'un sens. Dès le lendemain, la presse souffle sur les braises et des experts sont sommés d'aller au chevet de l'infortunée.

Charles Binet-Sanglé, éminent chercheur en psychologie travaillant à l'École de Psychologie de Paris (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.276), auditionnera mademoiselle Lenoir, quand Eugène Doyen (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.279) procédera aux examens gynécologiques. Les éléments seront transmis au tribunal qui donnera son verdict le 3 octobre, probablement à huis clos étant donné l'ampleur médiatique donnée à l'affaire.

Les PJ ayant succombé à ses charmes gagnent de la névrose et de l'angoisse, et un niveau de contact avec Valentine.

Le temps pour les PJ de vérifier les dires de Valentine… Grimm recontactera les PJ pour savoir s'il peut les accompagner dans leurs pérégrinations. Les joueurs peuvent le convertir en contact s'ils acceptent, ou s'exposer à une perte d'un point dans la **Jauge de Presse** (voir la première coupure de presse p.285).

Coupures de presse

À donner le lendemain de cette scène, si les journalistes ont été éconduits.

2 octobre 1899

Rebondissement au prétoire

Valentine Lenoir est sortie de son mutisme légendaire. Quelle volubilité de la part de ce bout de femme que d'aucuns décrivaient comme folle à lier, quand d'autres voyaient dans son silence la manigance d'une habile manipulatrice. Certes, son alibi d'avoir été violée par un nègre et d'être guidée par la conscience de son fœtus a largement prêté à sourire, mais les experts de la Cour se sont emparés de sa version des faits pour infirmer ou contredire son étonnante thèse. Il est à déplorer de constater que le mutisme s'est emparé d'autres victimes : les enquêteurs du Club de Grayssac qui n'ont guère voulu collaborer avec la presse la plus digne.

À donner le lendemain de cette scène, si les journalistes ont été aidés.

2 octobre 1899

Rebondissement au prétoire

Valentine Lenoir est sortie de son mutisme légendaire. Quelle volubilité de la part de ce bout de femme que d'aucuns décrivaient comme folle à lier, quand d'autres voyaient dans son silence la manigance d'une habile manipulatrice. Certes, son alibi d'avoir été violée par un nègre et d'être guidée par la conscience de son fœtus a largement prêté à sourire, mais les experts de la Cour se sont emparés de sa version des faits pour infirmer ou contredire son étonnante thèse. L'intervention au prétoire des enquêteurs qui ont permis son arrestation a été des plus intéressantes ; gageons que cette affaire nous réserve maintes surprises dans les jours qui viennent.

REMONTER LE FIL DU FANTASME

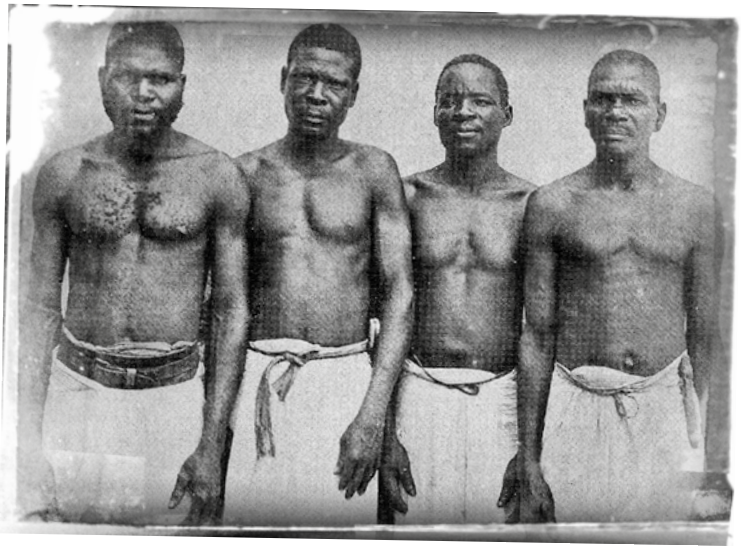
Les secrets de cette scène

Deux modes de jeu pour résoudre l'indice **« le combattant d'ébène »**. Soit aiguiller les joueurs avec des contacts qui leur filent les bons tuyaux, soit les téléguider en discutant avec eux sur les pistes possibles. Ou alors, le mode bac à sable où ils ont à disposition leur Manuel. Proposez leur une lecture du XIX[e] arrondissement, un plan des lieux. En lisant les protocoles décrits dans les Styles d'Enquête (Manuel du Joueur, p.352), ils auront des idées sur ce qu'ils doivent faire pour cumuler des points d'enquête.

Si vous avez peur de mal décrire l'environnement de jeu, utile car influençant les interrogatoires et les poursuites, préparez quelques notes en lisant le Val de Bièvre (Manuel du Joueur, p.241), qui ressemble bien au quartier du XIX[e].

La piste africaine

Trouver un « nègre » dans le Paris de la Belle Époque n'est pas forcément aussi aisé qu'on le croit. De nombreux travailleurs africains, épaulés par d'autres asiatiques, prêtent main forte sur les chantiers de l'exposition universelle. Restreindre les recherches au cadre du XIX[e] arrondissement peut accélérer la manœuvre. Vous pouvez utiliser la méthode des points d'enquête (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.436) pour pister le « *combattant d'ébène* ». Apprêtez-vous à de nombreuses quêtes de témoignages auprès de la faune du quartier, pas toujours coopérative. Vous pouvez aussi compter sur des contacts dans la presse, auquel cas vous devez augmenter la **Jauge de Presse** d'un point. Ou encore vous « *immerger davantage dans le milieu criminel* » (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.441). Des descriptions hautes en couleur de ce monde si particulier des abattoirs, ce vaste lieu de culte dédié à la mort bovine, aux multiples autels sacrificiels, ces bâtiments sombres et puants où l'on croise des bouchers au torse nu le couteau au clair, tout participe à rendre l'atmosphère empuantie, angoissante et délétère !



À vous de prolonger le plaisir avec une filature ou une poursuite quand vous aurez trouvé votre exotique poisson. Musculeux, le corps huilé, le regard arrogant et pénétrant, le combattant d'ébène parle autant que Valentine. On remarque au premier regard les nombreuses scarifications qui recouvrent ses membres et son buste. Il défie un des PJ qu'il trouverait à sa mesure (il dispose d'un potentiel physique de 5 et d'une spécialisation de bagarre dans sa compétence combat). Si le rapport de force lui est défavorable, il tentera de s'enfuir.

Dans la jungle du XIX[e]

La poursuite mène les PJ au maître du nègre. Libre à vous, meneur, de pimenter cette poursuite avec les éléments présents p.443 du *Manuel de l'Enquêteur*. Soyez volubile, parlez de ces taudis qui pullulent à l'orée de Paris, des trognes qui humeut l'air infecté par les fumées d'usine, des immeubles trop grands qui masquent la lumière salvatrice du soleil.

Autre possibilité : confronter vos héros de façon inopinée avec deux malfrats de la bande de Winship puisqu'ils entrent dans le territoire de ces derniers (voir p.139). Un défi de taille face à ces fous suicidaires (leur prévoir un Potentiel Physique de 3, novice en combat, armés de couteaux, sous l'emprise de drogues qui leur évite les malus liés à la perte de potentiel). Cela ne retarderait que de quelques minutes leur interpellation du nègre, scène suivante.

UN ÉCRIN DE CORRUPTION

Les secrets de cette scène

- Jouez sur le décalage entre les personnages. Le paragraphe « *Rêve, réalité, points de fuite* » et les suivants (p.212) vous aidera à faire jaillir l'horreur de cette scène.
- Ne prolongez pas trop cette scène en parlottes. N'oubliez pas de relancer l'action quand ça tourne en rond.
- Encouragez les joueurs à parler de cette expérience, après la fin de cette scène. Qu'ils confrontent leurs points de vue sur le surnaturel (sorcier ou charlatan ?).

Un standing so british. . .

Le combattant d'ébène s'est enfui par un escalier branlant menant au dernier étage d'un immeuble qui semble sur le point de s'écrouler, destination ultime d'une impasse se terminant en courée. C'est l'une des rares du quartier à arborer d'un toit plat. Prendre le même chemin, c'est s'exposer à la surprise suivante.

Cette toiture est en partie végétalisée. Des arbustes d'essences inconnues jonchent le sol. Une grande tente d'inspiration saharienne trône au milieu d'un enchevêtrement de planches clouées à la va-vite, formant une vaste cabane improvisée, d'où s'échappe l'odeur âcre d'un thé. Un mur d'enceinte cache ce spectacle inouï des yeux inquisiteurs des passants, étrangement absents dans cette courée. Étrange décorum que cet amas d'objets insolites, musée à ciel ouvert de reliques africaines, amérindiennes, aux usages inconnus… Le plus sensationnel se trouve à l'entrée de ladite tente : un homme blanc d'une cinquantaine d'années se baigne dans une immense cuve en compagnie du « nègre », échangeant tous deux en anglais sur le ton de la plaisanterie. Le liquide vermeil dans lequel ils trempent est des plus inquiétants. Des maniaques anémiques qui se font livrer du sang de bovins à domicile ? Ou pire encore ?

Le maître des lieux se présente avec un accent anglais qu'il veut des plus raffinés. Il est des plus cordiaux et propose même aux personnages de partager le thé. Il leur demande de se retourner pour qu'il puisse sortir de son « bain » et enfiler un peignoir qu'on devine en cachemire. Les motifs entrelacés qui y figurent évoquent furieusement des figures ésotériques. Il se nomme William Northborne (voir le *Manuel de l'Enquêteur* p.265 et *du Criminel* p.178) et se présente comme négociant de « viandes » entre la France et l'Empire britannique, un sourire aux lèvres.

Tempérant à tout prix les ardeurs de nos héros, il propose aux joueurs de visiter l'intérieur de sa tente, accompagné de son nègre « si cela leur chante ». Ce dernier reste nu auprès des PJ, ce qui peut poser une gêne certaine pour ces dames. S'il s'en aperçoit, Northborne les apostrophe en leur proposant les services de son « diablotin » et éclate de rire si l'on s'en offusque. Des machines réfrigérantes à compresseur à ammoniac se trouvent dans la tente, et l'on devine que c'est l'activité principale dans les étages inférieurs. William est volubile, il se présente comme un grand voyageur et un grand curieux de l'inconnu. Il ouvre plusieurs de ces machines, révélant des conserves de viande d'Argentine, d'Afrique du Sud. Passant devant l'une de ces machines, il se ravise en disant qu'il serait inopportun d'ouvrir celle-ci.

Interrogé sur les actes de son protégé, William prétexte la libido débordante de ce dernier. Un problème purement racial, selon lui. Il prétend ne pas connaître la douce Valentine. Il va sans doute falloir muscler l'interrogatoire pour lui sortir les vers du nez.

Malédiction ou supercherie ?

William ne craint pas les interrogatoires musclés, si vos joueurs se permettent ce genre d'expédients. Il craint davantage qu'on s'en prenne à son nègre, sa piscine écarlate ou au contenu de sa précieuse machine réfrigérante. Pourquoi ? Le nègre en question possède la semence nécessaire pour inséminer toute une armada de Valentine. La piscine regorge de sang humain pour nourrir ceux qui se trouvent désormais dans le congélateur : des homoncules (+1 pt d'enquête sur « **les enfants de Valentine** » pour un limier ou un illuminé). Rassurez-vous, les spécimens ici présents sont morts. Le plan de William est démoniaque, mais simple. Par un rituel alchimique approprié, il conditionne ses reproducteurs (dont lui-même) pour qu'ils puissent procréer et donner naissance à des homoncules. D'où son trafic de blanches, ces pauvresses s'adonnant à la prostitution et recueillies par ce riche mécène, dans un traquenard mortel qui les jette en pâture dans les bras de ces lutteurs clandestins ensorcelés.

Mais vous n'êtes pas versés dans les arcanes alchimiques ? Qu'importe ! L'homoncule est un être qui, selon Paracelse, se trouve dans le sperme humain et qui préforme le nouveau-né. Dans son De Natura Rerum, Paracelse propose une expérience où l'on peut créer un de ces êtres en injectant et en faisant putréfier du sperme humain dans le sein d'une jument. En 1775, le comte von Kufstein aurait créé dix de ces êtres capables de prédire l'avenir. Il n'en fallait pas moins pour jeter Northborne sur le chemin de cette création, et qu'il n'en maîtrise les principes. Sauf que ses homoncules périssent pour le moment, et qu'il n'a pas encore trouvé de femme avec un terreau suffisamment porteur pour les faire survivre.

Si les PJ mettent la pression sur Northborne, il passera aux aveux. Imaginez un dialogue hallucinant avec le sorcier qui dévoile sa recette, parle des viols collectifs auxquels il a soumis ses sujets, relate ses expériences occultes du fin fonds des colonies anglaises, relativise la mort des précédentes mères porteuses bien avant leurs couches. Les homoncules ont la particularité de dominer les femmes mais aussi les hommes de leur entourage. Pour preuve de sa théorie, il plonge la main dans sa piscine et ressort la tête de Grayssac, sagement rapportée par Valentine. Hilare, il constate le désarroi des héros (donnez leur un point d'angoisse et de névrose et prévoyez un test psychotique avec 2D).

Le ton monte. Northborne refuse obstinément de se rendre. Le nègre passe à l'attaque et se bat à mort, à mains nues. Dans un ultime pied de nez, le sorcier présumé s'empare d'un poignard africain, avec lequel il se tranche la gorge, non sans avoir proféré une dernière menace : « *je vous promets de vous revoir sous peu et de vous faire la peau, la vengeance est la plus pure des passions* ». Déclenchez un test psychotique (2D), vu l'horreur de la situation.

Il n'y a plus d'antagoniste vivant dans cette histoire. Les enquêteurs ont tout le loisir de fouiller les lieux et de trouver le chef de Grayssac baignant dans la piscine au milieu de morceaux de peaux noires, des fioles aux contenants étranges (mais expertisables, la plupart sont des plantes rares venues des savanes africaines), des objets ethnographiques en quantité, des ouvrages alchimiques remontant au XVI^{e} siècle, et ces homoncules étranges ressemblants à des fœtus grossiers et difformes. Un test d'occultisme ou un style d'enquête illuminé révèle à quel point ce capharnaüm empeste les sciences impies à plein nez… Une fouille méthodique ou une razzia sur les objets insolites permettrait aux joueurs de gagner un point dans leur jauge de Fortune en revendant le tout au marché des collectionneurs.

Si Grimm ou tout autre journaliste est témoin de la scène, montez la **Jauge de Presse** de deux points, sauf si le comportement des PJ a été répréhensible (ils perdent alors 1 point, même si leurs relations avec Grimm sont au beau fixe, ce dernier étant intègre). Les coupures de presse de cette même page sont là pour refléter son opinion.

Il est possible de se rendre au service d'identité judiciaire pour s'assurer de celle de Northborne. Bertillon peut les y aider.

Coupures de presse

À donner le lendemain de cette scène, en fonction de la **Jauge de Presse**.

Une dangereuse secte mise hors d'état de nuire

En tant que correspondant, j'ai assisté à de nombreuses scènes terribles, tantôt tragiques, tantôt vomitives, montrant à quel point l'esprit humain est fait d'égarements. Remonter le fil de l'histoire de Valentine Lenoir aura été fécond pour me démontrer à quel point je n'avais pas encore fait le tour de la question. En accompagnant les membres du Club de Grayssac, j'ai pu vérifier à quel point la suspecte n'avait pas minoré le chaos dans lequel elle avait évolué. Je pense même pouvoir vous narrer cette aventure sous forme de feuilleton si la rédaction me le permettait ! […]

Le sang-froid et l'héroïsme dont les enquêteurs ont fait preuve force le respect. Face à des individus sans foi ni loi, ils ont opposé le flegme et la droiture qu'on attend de tout agent œuvrant pour l'ordre. TG

Une dangereuse secte mise hors d'état de nuire

En tant que correspondant, j'ai assisté à de nombreuses scènes terribles, tantôt tragiques, tantôt vomitives, montrant à quel point l'esprit humain est fait d'égarements. Remonter le fil de l'histoire de Valentine Lenoir aura été fécond pour me démontrer à quel point je n'avais pas encore fait le tour de la question. En accompagnant les membres du Club de Grayssac, j'ai pu vérifier à quel point la suspecte n'avait pas minoré le chaos dans lequel elle avait évolué. Je pense même pouvoir vous narrer cette aventure sous forme de feuilleton si la rédaction me le permettait ! […]

À l'issue de cette chronique, nous sommes en droit de nous poser une question. Quelles sont les limites que doivent s'imposer les forces de l'ordre ? À opposer une violence aussi tonitruante que celle de leurs adversaires, les enquêteurs ne font-ils pas le jeu de l'escalade de la violence ? Ne deviennent-ils pas aussi répréhensibles et indésirables que le gibier de potence qu'ils s'évertuent de traquer ? TG

L'ÉPILOGUE ?

Une pauvresse aux assises

Le 3 octobre. Libres aux joueurs de procéder à une déposition sur ce qu'ils ont vécu dans l'antre du sorcier. Bien entendu, on les découragera formellement de le faire s'ils font un rapport en ce sens, les autorités les menaceront même d'être mis à l'index. En fonction des préférences de chacun, proposez aux joueurs de rédiger un court rapport sur ce qu'ils pensent de Valentine (en étayant par des actes, des attitudes qui les auront marqués) ou de déclamer leur témoignage comme s'ils étaient au procès. C'est un cas de conscience, et un motif de discorde dans l'équipe entre ceux qui croiront en l'innocence de Valentine et ceux qui la remiseront volontiers dans un asile pour déments.

Si les PJ forment une équipe, n'hésitez pas à utiliser les règles sur les convictions (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.331) pour simuler leur débat sur le cas de Valentine, s'ils ne sont pas unanimes sur le sujet. Certaines équipes ont une jauge de cohésion qui pourrait faire les frais d'avis trop différents sur la question, surtout si certains personnages ont été fascinés par la belle Mme Lenoir.

Les études conjointes d'Affener et de Doyen donnent les conclusions suivantes :

- Valentine est atteinte d'un profond délire de possession. Elle est convaincue d'être dirigée par une force supérieure. Mais elle conserve la plupart du temps son propre jugement, ce qui n'en fait pas une aliénée indécrottable. Il est donc impossible d'établir si elle n'était pas maîtresse d'elle-même la nuit du meurtre ;
- Valentine est bien enceinte. Après palpations, il semblerait que ce soit une grossesse multiple, avec des fœtus de petite taille et possiblement mal formés. Son col est ferme et il n'a pas été possible de réaliser des examens plus poussés, sans que la tension de Valentine ne chute radicalement jusqu'à mettre sa vie en danger.

Sous la pression médiatique et populaire, Valentine est condamnée à quatre années de soins intensifs à l'asile de Bicêtre (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.286).

Selon la version qu'ils ont livrée au procès (Valentine innocente ou coupable ?), le groupe gagne ou perd un point dans la **Jauge de Presse**, sachant que la majorité des quotidiens plaide pour la relaxe de la prétendue veuve noire.

Les PJ ayant un béguin pour elle en sont pour leurs frais (prévoyez de la névrose). Avant qu'elle ne soit internée, il leur est possible de parler une dernière fois avec elle (+1 niveau de contact avec Valentine).

L'heure des comptes médiatiques

Il est temps de voir l'impact de la **Jauge de Presse.**

- Avec un score supérieur à 5, Grimm peut gagner un niveau de contact et le Petit Parisien serre de près l'équipe de PJ, flairant là de bons indicateurs. Une pension peut leur être versée, augmentant leur jauge de fortune par la même occasion. Dans ce cas, le groupe complet du Petit Parisien devient un contact de valeur 2 (**Jauge de Presse** supérieure à 7) ou de 1 (jauge supérieure à 5). À ce moment là, les joueurs s'aliènent le Petit Journal, concurrent direct du Petit Parisien (la valeur de contact est le négatif de celle du Petit Parisien).
- Avec un score supérieur à 5, la Réputation et la Jauge de l'équipe de PJ gagnent chacune 1 point.
- Avec un score inférieur à 2, la Réputation et la Jauge de l'équipe de PJ perdent chacune 1 point.

Enfin, en fonction des témoignages des PJ face à la culpabilité de Valentine Lenoir, ils ont chacun la possibilité de s'acoquiner ou de s'aliéner certains des principaux journaux de Paris et gagner un niveau de contact avec un des membres de ces journaux (seulement si la **Jauge de Presse** est supérieure à 5) :

- POUR la relaxe : le Figaro, la Croix, l'Aurore, le Père Peinard
- POUR la condamnation : la Liberté, l'écho de Paris, l'Autorité, l'Intransigeant, la Libre Parole

L'ACCOUCHEMENT DE LA VÉRITÉ

« J'hésitai vraiment à reconnaître la belle Claire Lenoir, en considérant les ravages causés sur ce visage, évidemment par quelque angoisse mystérieuse ; elle était comme brusquement vieillie. »

Villiers de l'Isle-Adam, *Tribulat Bonhomet (1887)*

Les secrets de cette scène

- Alors que le scénario semblait terminé, on le relance par un ultime coup de théâtre. Préparez bien votre coup, que les joueurs ne s'attendent pas à la triste fin de Valentine. À la fin de ce premier épisode, ils doivent avoir une tonne de questions qui les taraude.
- Pour préparer la prochaine séance, encouragez-les à échafauder des hypothèses sur ce qui s'est passé : le suicide de Northborne, le meurtre de Grayssac, la mort de Valentine…

La veuve éplorée

L'asile de Bicêtre accueille Valentine Lenoir. Nous sommes le 4 octobre 1899. La future maman désire parler aux PJ avec insistance, et « *le plus vite possible* ».

La forteresse dédiée à la folie est impressionnante. Il faut montrer patte blanche à l'administration, toujours rétive à accueillir des visiteurs inconnus. Faîtes patienter les joueurs, des infirmiers allant demander l'accord à leur hiérarchie, prétextant des problèmes pour remettre l'entrevue à demain, se perdant un peu dans les couloirs. Plantez le décor avec des pauvresses qui déambulent l'air hagard, les cris de femmes stridents qui déchirent le silence des lieux, les cellules malodorantes où s'activent un personnel au bord de la rupture.

Urgence obstétricale

Valentine est recluse dans une cellule sans fenêtre, aux murs de pierre froids, à la porte massive, un soupirail et un passe-plat étant les seuls passeports pour l'évasion. Derrière, un égout à ciel ouvert charrie la chienlit qui se dégage des bâtiments de chirurgie et des bains communs. L'accompagnateur des héros prétexte le fait que

Valentine était passablement déchaînée et qu'il a fallu la mettre dans cette cellule individuelle capitonnée pour la protéger d'elle-même.
On n'entend rien de l'intérieur. Et pour cause. Valentine gît par terre, recroquevillée, le corps tourné vers le soupirail. Elle ne bouge pas. Un mince rais de lumière la met en évidence. Quand on s'approche d'elle, on comprend la cause de son immobilisme.
Elle a été éventrée, comme si son abdomen avait implosé. Une déchirure irrégulière parcourt son bas ventre, du pubis jusqu'en haut du nombril. Une partie de ses entrailles repose à même le sol. Une partie seulement, le reste ayant disparu. On retrouve des traces de morsures qui expliqueraient l'absence de certains organes. Le visage de Valentine tranche avec cette horreur ; on le dirait… reposé. Des traces sanguinolentes courent jusqu'à l'égout, comme si l'enfant (ou les enfants) avaient dévalé la pente jusqu'à la noyade.
Après l'octroi d'un point de névrose et d'angoisse, un test psychotique (2D) est de rigueur pour tester les limites de la psyché de vos enquêteurs. Pour ceux qui s'étaient entiché de Valentine, prévoyez 1 point de psychose et un test psychotique à 1D seulement.

L'accouchement d'une souris

Les PJ peuvent investiguer sur l'indice « **les enfants de Valentine** » (voir la « *scène du crime* » et « *expertise légale* » du *Manuel de l'Enquêteur* p.440). Il leur faudrait accumuler 4 points en Limier, 5 points en Illuminé ou en Fouineur pour commencer à comprendre ce qui s'est passé :

- La blessure de Valentine n'a pas été causée par un objet coupant, elle provient bien d'une éventration faite de l'intérieur ! (1 pt d'enquête Limier) ;
- Il n'y a pas de présence de cordon ombilical tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la mère (1 pt d'enquête Limier) ;
- Des prélèvements de sang peuvent être faits, on conclura peut-être que ce liquide est le même que celui qui a été trouvé dans la piscine de Northborne (1 pt d'enquête Limier) ;
- Une odeur étrange, comme celle ressentie lors de certains rituels, exhale du corps meurtri de la belle (1 pt d'enquête Illuminé) ;
- La déclivité du terrain est trop faible pour que les « enfants » aient pu rouler d'eux-mêmes dans l'égout et y être emportés : ils ont du ramper et nager ! (1 pt d'enquête) ;
- Le ruisseau immonde mène au système d'égouts parisien, il est rigoureusement impossible de suivre la trace de tout ce qui y est jeté ;
- Pour dater la mort, il faut être initié en sciences du vivant pour conclure que le corps est encore chaud. Elle n'a pas eu lieu il y a vingt minutes, ce qui rend la présence de nuisibles (rats) peu probable. Encore une fois, aucun instrument cylindrique, contondant ou tranchant n'a pu provoquer la blessure mortelle (1 pt d'enquête Limier) ;
- Et tout autre protocole qui vous semblerait pertinent !

Les joueurs ont la possibilité de dresser des plans, des photos, récolter des échantillons ou débusquer d'illusoires empreintes, rien n'y fera : personne n'a pu pénétrer dans la cellule pour commettre le meurtre.
Aux joueurs de voir s'ils vont donner des détails croustillants à leurs amis journalistes (+1 dans la **Jauge de Presse**). Octroyez à chaque survivant entre 3 et 7 points de développement.
Le premier scénario se termine dans cette impasse, aux joueurs de tergiverser pour savoir que penser de la fin amère de Valentine Lenoir…

À feu et à sang

Introduction au scénario

Paris : en répit ou en péril ?

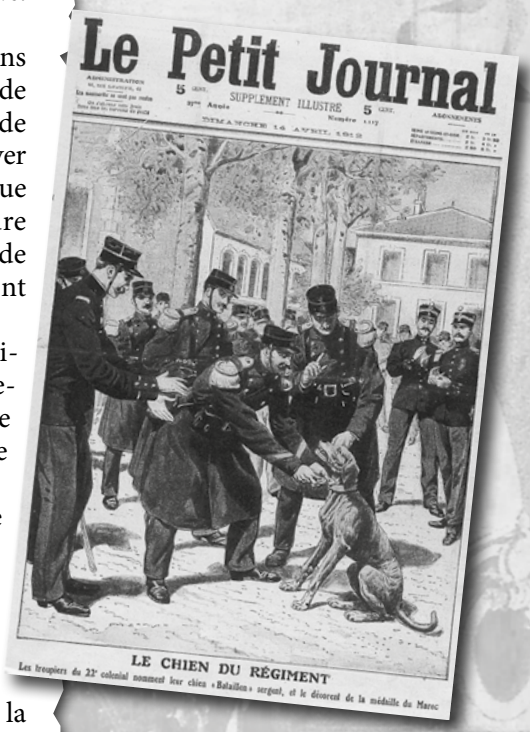
Comme stipulé plus haut, il est tout à fait possible de lancer votre équipe de joueurs sur d'autres scénarios avant de reprendre votre quête. Le but est de laisser à Grayssac et aux homoncules le temps nécessaire de se former, de dépasser le stade de l'enfance et d'acquérir l'énergie d'une adolescence effrontée. De la mort de Valentine Lenoir en octobre 1899 aux prémisses de ce scénario en août 1900, on peut gérer l'ellipse en demandant aux joueurs comment leurs personnages gèrent la fin de l'épisode précédent : ont-ils enterré l'affaire Grayssac ? Continuent-ils à investiguer sur ce qui a bien pu se passer ?

L'attention des autorités et de la population est détournée vers la lointaine Chine, avec les batailles de l'Alliance des Huit Nations qui font plier les derniers révoltés anti-européens (la guerre des Boxers). Pourtant, il est possible de sentir le vent tourner en France, où les embruns du crime commencent à souffler, quand les braises du scénario précédent se rallument peu à peu.

Un joyeux bac à sable

Ce second scénario s'éloigne considérablement du premier. Certes, vous vous trouverez toujours à Paris, mais dans un environnement bien plus vaste, la capitale entière devenant votre champ d'action ! Il est donc impératif de dominer les deux Manuels de *Crimes* pour mener correctement la danse.

Plus vaste au niveau géographique, il l'est aussi au niveau chronologique. Vous passerez le mois d'août à errer pour juguler les actions de Grayssac et de ses entités damnées. Tout ce temps à tenir pour que la Préfecture et votre mentor, Lépine, ne deviennent pas la risée de Paris et que les élites dirigeantes ne les remisent pas au placard, trop peureuses d'aller à l'encontre de l'opinion publique.


Le Petit Journal

SUPPLÉMENT ILLUSTRÉ

LE CHIEN DU RÉGIMENT

Les troupiers du 22e colonial nomment leur chien « Bataillon » sergent, et le décorent de la médaille du Maroc

Les aides de jeu que nous vous avons concoctées vous mettront sur la piste de plusieurs de ces affaires. Aux joueurs de gérer leur emploi du temps pour essayer de couvrir de multiples fronts. Chaque scène du scénario va donc prendre sa source dans plusieurs coupures de presse auxquelles les joueurs auront accès.

La démarche vous semblera déstabilisante, puisque le scénario est largement déstructuré. Sa fabrication se base pour cette fois-ci sur une double jauge :

- La **Jauge d'Ordre** évaluant où se situe Paris sur un axe entre l'Ordre républicain et le Chaos le plus absolu ;
- La **Jauge de Presse** positionnant Lépine et les héros entre deux bornes que sont la Bonne Presse et la Disgrâce.

Sans action de la part des PJ et au fil du temps, ces deux jauges vont s'incrémenter dans la mauvaise direction. La fin du scénario intervient quand l'une et l'autre descendent en dessous de 2 points. C'est alors que Lépine est démis de ses fonctions, peut-être poussé au suicide et que les PJ n'ont plus qu'à se faire oublier de la scène parisienne.

- La **Jauge d'Ordre** conditionne l'apparition de plusieurs événements et d'indices qui mettent les PJ sur les traces des malfaiteurs. Le chaos favorise leur multiplication et démultiplie la puissance de Grayssac et de ses homoncules.
- La **Jauge de Presse** sert de caisse de résonance à la première jauge. Elle a pour conséquence l'octroi ou la révocation de moyens mis à disposition de la Préfecture, et l'évolution de Lépine et de ses suivants. Son niveau de base dépend de la **Jauge de Presse** précé-

dente : elle est de 4 si l'ancienne ne dépassait pas 3 pts, de 6 si l'ancienne culminait à 7 pts et plus, de 5 dans tout autre cas.

C'est donc une course contre le temps dans laquelle s'engagent les PJ, forcés de combattre l'hydre du crime partout où elle se présente, obligés de soigner leur image auprès de la presse quitte à user de censure, de corruption et de propagande.

Splendeur et misère de la Préfecture

Nous vous référons à la **feuille de route** pour connaître les conséquences de l'évolution de cette double jauge.

Action ou réaction

Le but de ce scénario est de rendre les joueurs proactifs. Ils ne pourront se contenter de réagir aux événements, de peur d'être submergés par l'accumulation de problèmes. Il leur faudra prévoir, anticiper, et pour cela, il y aura deux moyens :

- Les aides de jeu que nous vous avons concoctées vous mettront sur la piste de plusieurs de ces affaires. Aux joueurs de gérer leur emploi du temps pour essayer de couvrir de multiples fronts. Chaque scène va prendre sa source dans plusieurs coupures de presse auxquelles les joueurs auront accès.
- Certains songes et visions de PNJ qui sont autant de pistes pour comprendre ce qui va se passer peu de temps après.

QUE FAIRE DU CLUB ?

Les secrets de cette scène

- Comme de coutume, ne vous sentez pas obligés de faire évoluer la carrière de vos personnages si vous jugez que cela alourdit votre tâche de MJ. Idem pour le déménagement du Club. Il n'a d'intérêt que si vous présentez les cartes des arrondissements aux joueurs en faisant l'agent immobilier, en discutant avec eux de l'endroit où ils pourraient poser leurs valises. C'est une occasion supplémentaire pour eux de s'insérer dans leur environnement de jeu !
- Expliquez aux joueurs comment ce scénario va se dérouler : les deux jauges, la façon dont ils doivent réagir et anticiper les événements, le côté non linéaire de ce qui va se passer.

Un avancement de carrière ?

Tout dépend de l'équipe de PJ avec laquelle vous jouez, mais il est possible qu'auréolés de leur succès dans le scénario 1, les PJ aient pu avoir accès à quelques bonifications dans leur plan de carrière.

Consultez le *Manuel de l'Enquêteur* dans son chapitre sur la Guerre des Polices p.130. Voici les possibilités « d'avancement de carrière » en fonction de la réussite du scénario précédent (exprimée en **points de développement**) et de la **Jauge de Presse** :

- Un succès édifiant (au moins 5 Points de Développement et 7 en **Jauge de Presse**) : un PJ rejoint le cabinet du préfet à la Préfecture de Police ou la brigade spéciale de la Sûreté Générale, les autres rejoignent les institutions de rang moindre ci-dessous.
- Un succès incontestable (au moins 4 PdD et 5 en **Jauge de Presse**) : un PJ a le choix entre la police judiciaire, administrative, les renseignements généraux ou les services de la sûreté à la Préfecture. Il peut aussi briguer la surveillance des espions ou celle des anarchistes et activistes de gauche de la Sûreté. Les autres rejoignent les institutions de rang moindre ci-dessous.
- Un succès mitigé (au moins 2 PdD et 3 en **Jauge de Presse**) : un PJ rejoint la brigade des mœurs ou le service administratif de la Morgue, ou encore l'unité d'hirondelles ou cynophile à la Préfecture, ou la section de la voie publique ou la permanence de la Sûreté.

Soyez réaliste : la plupart des membres de l'équipe de prétirés des « Repentis » ne pourront prétendre à tant de prestige. Voyez en fonction du profil et de la notoriété des personnages. Il est possible d'octroyer une place au sein du *Petit Parisien* (voir le *Manuel de l'Enquêteur,* p.162). De même, ne donnez pas un poste dans une institution avec laquelle le PJ n'a pas de solides contacts. Quel est l'intérêt de ces promotions ? En fonction de leurs nouvelles prérogatives, les PJ auront accès à des informations ou des moyens d'action inédits pour lutter contre le fléau criminel qui va s'abattre sous peu.
Autre façon de gérer leur évolution : voir s'ils peuvent changer de profession (voir le *Manuel de l'Enquêteur,* p.322). Le principal est de leur montrer que leur situation n'est pas figée sur ce temps long, sans qu'ils ne se doutent que leur mise en lumière peut aussi les rendre très vulnérables…
Enfin, si vous jouez une équipe de personnages (voir le *Manuel de l'Enquêteur*, p.296), il est possible de changer la Nature et les Objectifs de votre groupe. De même, sa **Réputation** augmente de 1 point si la **Jauge de Presse** était supérieure à 5, de 2 points si elle excédait 8. Sauf si les journalistes ont descendu en flèche les agissements de vos PJ : songez alors à un score négatif !
Si les PJ ont mis la main sur les trésors du sorcier ou ont enregistré la domiciliation du Club à leur nom, ils gagnent pour chacune de ces opérations un point dans leur **jauge de Fortune**.

L'héritage de Grayssac

L'enterrement de Grayssac annihile ses rêves de grandeur. C'est finalement Élie Cavard qui hérite du bureau de la Sûreté Générale. Un ancien de la Préfecture de Police, l'organe de sécurité concurrent, et le favori de Lépine qui s'en frotte les mains. Ayant sévi longtemps dans la police des garnis et des brigades de recherche, chef de cabinet de Lépine et normalement retraité, il a rempilé le 21 décembre 1899. La Préfecture tient la Sûreté par les parties en catapultant un ancien de la maison à sa tête…

Que va devenir le Club ?

Le Club institué par Grayssac a de grandes chances de disparaître avec son souvenir et son soutien financier, à moins que l'équipe de PJ ne se soit montrée experte en gestion. Vous pouvez utiliser les règles sur le niveau de Fortune du Club. Vous avez peut-être fait jouer des scénarios intermédiaires entre le 1er scénario de ce livre et le second, auquel cas la Jauge de Fortune a pu évoluer. Sinon, demandez aux joueurs ce qu'ils entreprennent pour enrayer les dépenses, qui courent à raison d'un point de jauge par mois.

À l'origine, le Club est sis dans le IIIè arrondissement. En fonction de l'évolution de ses moyens, il est susceptible de déménager soit :
- Extra-muros dans les banlieues mal famées du nord ouest (niveau de Fortune de 1) ;
- Dans le XVIIIè à Montmartre (niveau de Fortune de 2) ;
- Dans le VIIè vers les chantiers de l'Expo Universelle (niveau de Fortune de 3), voire les luxueux bâtiments des VIIIè et XVIè.

Dans cet intervalle de temps entre les scénarios ou lors du prochain déménagement de printemps, les PJ se rendent compte que le coffret renfermant les objets personnels du défunt a disparu !
Il est tout à fait possible de dissoudre le Club et faire table rase du passé.

Passer à la concurrence

Peu de temps après que les PJ ont tergiversé quant à leur avenir, un coup de téléphone retentit et une mise en ligne directe est en place avec la Préfecture de Police. Et pas n'importe quel gratte-papier au bout du fil : Lépine en personne sollicite leur présence aussi vite que possible.
Il serait inconvenant de faire patienter le flic le plus puissant de la République. À vous, meneur, de simuler ou non leur voyage vers la Préfecture quai des orfèvres, au Ier arrondissement.
Sans motiver ses choix, Lépine leur propose ni plus ni moins de rejoindre pour un mois son bureau au service de la Sûreté (voir *Manuel du Joueur*, p.133), pour soutenir son responsable Cochefer. Une affectation prestigieuse, inattendu, surtout quand on sait que Lépine a pleinement conscience que les PJ sont les ex-larbins de cette Némésis de Grayssac. La raison ? Ils n'en auront pas connaissance. En réalité, Lépine les a vus dans ses cauchemars, et sait que son destin et le leur sont inextricablement liés. Certes, cette promotion va à l'encontre de celle que nous avons déterminée en début de scène, mais elle n'est que provisoire…
Les PJ pourraient continuer à vouloir la jouer solo. Pourquoi pas. Mais plusieurs rappels insistants de Lépine pourraient les faire rentrer dans le rang. Ou pas. Aux courtoisies succèderont les pressions, chantages, les contacts qui leur conseillent vivement cette « chance inestimable », les affaires du Club qui périclitent étrangement. Non, au final, mieux vaut céder aux sirènes de la Préfecture et enlever les bouchons de cire !
De toute façon, au fil du scénario, l'objectif de l'équipe glisse de la simple mission professionnelle à la préservation de l'ordre de la capitale, Lépine ne tardant pas à déraper et à chanceler pour leur laisser les coudées franches dans l'extinction de l'incendie du crime.

MUTATION : LES HOMONCULES

« Est-ce pour m'être trop complu dans l'eau froide des joyaux que mes prunelles ont pris cette clairvoyance atroce ? La vérité est que je souffre et meurs de ce que ne voient pas les autres et de ce que, moi, je vois! »

Jean Lorrain, Monsieur de Phocas (1901)

Les secrets de cette scène

Cette scène n'est pas un événement à proprement parler ! Elle retranscrit l'évolution des homoncules au gré de ce scénario et du suivant. Recourez à ses descriptions à chaque fois que vous faites intervenir les homoncules : vous révélerez progressivement aux PJ leur nature, l'évolution de leurs pouvoirs et leur mutation.

Des enfants à croissance rapide

Les homoncules sont nés des entrailles de Valentine Lenoir, le 4 octobre 1899. Dix mois d'évolution biologique n'ont guère altéré leur aspect, qui demeure celui de fœtus prématurés, imberbes, constellés de replis de peau, les yeux souvent mi-clos, la bouche garnie de dents acérées laissant échapper de curieux gémissements et parfois, quand le danger survient, des jappements rappelant ces chiens minuscules mais oh combien bruyants et qui énervent tout le monde.

Bref, dès que les homoncules deviennent actifs, impossible de les confondre avec un mort-né.

Ils sont au nombre de quatorze, en comptant parmi eux celui qui deviendra Ferdinand de Grayssac, celui qui préfigure le nouveau William Northborne et le nègre. Seuls les deux premiers parviennent à évoluer rapidement. Grayssac devient le génie du crime dont la genèse est expliquée dans la scène « **le reptile** », alors que Northborne devrait être neutralisé rapidement dans la scène « **le mangeur de peaux** ».

Tailles multiples

Les homoncules ont la faculté de changer de taille à volonté. De quelques centimètres à une cinquantaine, leur aspect ne change guère, et l'on pourrait les prendre pour des nourrissons certes disgracieux, mais tout à fait viables. Cette transformation n'est pas automatique, elle leur prend un temps qui varie en fonction de leur réussite à un test de potentiel Physique (3) CONTRE occultisme (ils y sont initiés). Deux réussites sont nécessaires quand la **Jauge d'Ordre** est supérieure à 7. Faculté que ne possèdent plus Grayssac ou Northborne.

Par contre, à mesure que la **Jauge d'Ordre** décroît vers le Chaos et chute à 3 ou moins, les homoncules acquièrent une nouvelle compétence et non des moindres : quand ils se rencontrent, ils s'agglomèrent. Dans un concert de chairs qui se mêlent et de plaintes déchirantes, en quelques dizaines de secondes, leurs corps se rejoignent, se tordent, un nouvel homoncule apparait et souvent contrefait (deux têtes, un cinquième membre, ou en cas d'échec, deux siamois…). Pour cela, ils doivent réaliser un **test d'occultisme.** Avec deux réussites cumulées, le nouvel homoncule fait deux fois la taille du précédent. Quatre homoncules atteignent donc deux mètres. Chaque nouvel homoncule fait gagner à la créature 1D de potentiel physique et 1/2 niveau de compétence (arrondi par défaut).

Profil d'un homoncule
Potentiels : physique 3D, mental 3D, social 0D
Novices en sports, combat et sciences du vivant.
Initiés en traque et intrigues.
Exaltés en larcin.
Déchéances : décrépitude, soif de sang, ruche.
-1D de Physique après exposition prolongée à la chaleur.

Il n'y a pas de limite au nombre de créatures qui peuvent fusionner. Le nombre de réussites cumulées s'accroit, de même que la taille du résultat final. Cette fusion devient impossible quand la chaleur est trop forte. Plus la campagne de scénarios s'étale, plus il faudra une froideur extrême pour qu'ils soient efficaces. Tous les homoncules jouissent des **déchéances** suivantes : *décrépitude, soif de sang, ruche* (voir p.220).

Parasites et symbiotes

Le plus grand pouvoir des homoncules réside dans leur capacité à contrôler les actes d'un hôte. Pour se faire, avec la plus petite de leur taille, ils s'introduisent dans le tube digestif, résistent à l'acidité de l'estomac et se frayent un chemin dans le colon, occasionnant à cette occasion maintes brûlures et démangeaisons chez le patient.

En créant un étrange système neuronal à partir de leur gîte, l'homoncule est capable de susciter des actes chez son hôte, créant une relation de symbiote généralement funeste. Les symptômes, ce sont des hallucinations, des pulsions de meurtre et des délires graves, sans que la victime n'ait conscience de ce parasitage. L'homoncule ressent et pressent la même chose que sa victime, il est alors capable de sortir du corps par les voies naturelles (en haut comme en bas) si cette dernière est en danger, car l'homoncule mourrait en même temps qu'elle. Dans les cas les plus désespérés, le parasite pourrait trouer l'abdomen de ses petits crocs et s'éjecter comme dans une sanglante césarienne.

Mais la symbiose n'est pas une science exacte. L'hôte a la faculté d'y réchapper momentanément s'il a conscience de l'ingestion du parasite ou si ce dernier ne réussit pas un **test de Physique GARDE occultisme** prolongé (réussites nécessaires pour un contrôle total, à raison d'un

test par heure : 5 ; en cas d'échec critique, il repart de zéro avec un en épuisement physique). Pour résister, il réalise de suite un **test psychotique avec 1 seul dé**, puis il oppose un test de Mental GARDE son total de Psychose…

Gradation vers l'horreur
Il n'est pas question de révéler de suite la présence des homoncules. Préférez la discrétion lors de l'audition des premiers suspects. Ces derniers manifestent des signes évidents de psychose qui vont crescendo en fonction du temps de parasitage qui s'écoule. Ce gain de psychose est extrêmement rapide : 1 point par jour, et ces journées sont longues, faites de violentes crises de démence où l'individu se terre chez lui. Mais aucune théorie ne permet aux joueurs de comprendre le mal à l'œuvre : de violents maux de ventre et des envies fréquentes d'aller au petit coin n'auront aucun sens, si ce n'est une possible infection médicale.

Plusieurs déchéances forment le legs de cette expérience manifestement douloureuse :

- *Bosse de la criminalité* (voir p.227) : certes, elle n'est pas si manifeste que cela puisqu'il n'y a généralement qu'un seul meurtre à l'actif du personnage, mais c'est une piste non négligeable pour expliquer ce qui survient du côté de l'intimité de Bertillon ;
- Une *Force Bestiale* (voir p.232) sur plusieurs niveaux et qui explique la puissance déployée par ces infortunés en pleine crise de possession, et leur affaiblissement après ;
- *Amnésie* (voir p.225) : le pouvoir est intéressant pour nos joueurs. En effet, les homoncules venant du même sang, une profonde empathie, une symbiose certaine les lient. Du coup, leurs hôtes sont capables d'accéder aux souvenirs des autres parasités et livrent des indices involontaires à travers leurs songes et leurs hallucinations ;
- La victime poursuit son chemin de croix avec la déchéance *Alter Ego* (voir p.224).

Bébé n'aime pas les grosses chaleurs

Les homoncules n'aiment pas les fortes températures et tentent de s'en préserver en ce mois de canicule. Ils s'affranchissent de cette contrainte quand ils sont en état de parasitage ; sinon, ils agissent de nuit ou à partir de lieux rafraichissants (compartiments frigorifiques des abattoirs, égouts ventilés, réserves d'eau souterraines).
Un homoncule soumis à une exposition prolongée au soleil perd 1 potentiel physique par heure, jusqu'à se recroqueviller et mourir. S'il avait fusionné avec un congénère, il est contraint de s'en séparer.

Traiter « les enfants de Valentine » comme des indices à trouver
Il n'y a pas de protocole particulier qui soit meilleur qu'un autre pour comprendre la nature de ces créatures. Considérez seulement que certains styles sont plus à même de détecter leurs caractéristiques et à préparer la meilleure des défenses contre elles :
- Condé et Fouineur : 10 points
- Mentaliste : 8 points
- Limier et Illuminé : 6 points

Ces scores indicatifs vous permettent d'échelonner les détails que vous livrerez à vos joueurs.

MUTATION : LÉPINE ET LA PRÉFECTURE

« Les êtres heureux sont graves. Ils portent en eux attentivement leur cœur comme un verre plein, que le moindre mouvement peut faire déborder ou briser. »

Jules Barbey d'Aurevilly, Les Diaboliques (1873)

Les secrets de cette scène

- **Cette scène n'est pas un événement à proprement parler** ; elle retranscrit l'évolution du préfet Lépine au gré de ce scénario.
- Ici, nous vous proposons des événements qui varient en fonction des jauges. Vous pouvez retrouver tous ces événements dans la chronologie générale du début de la campagne. Ainsi, vous ne perdrez pas le fil de tout ce qui va s'abattre sur vos joueurs.
- Veillez à bien lire sous quelles conditions les événements se déroulent, s'il faut ou non distribuer les coupures de presse. Vous pouvez aussi vous passer de ces événements intermédiaires. Cependant, ils vous aident à meubler ce long mois d'août en relançant la pression sur la gestion des jauges.

Le Petit Journal
SUPPLÉMENT ILLUSTRÉ
UNE ARRESTATION A BICYCLETTE

Splendeurs et décadences d'un colosse

Lépine commence le scénario en pleine puissance : auréolé de ses succès et de ses apports novateurs à une police sclérosée, il incarne la main de fer dans le gant de velours. Nul challenger, et surtout pas l'arriviste Grayssac, ne pourrait prétendre à vaincre ce vieux lion insubmersible. Cependant, si l'affrontement ne peut se faire de face, il se poursuit par des armes plus insidieuses : la réputation, qui est l'assise du pouvoir du préfet. Ce dernier sait que sa place ne tient que grâce à ses appuis politiques, et par extension, à l'illusion qu'il entretient sur le fait que Paris est une forteresse inexpugnable face aux coups de boutoir du crime.

Cependant, si la dégradation de la **Jauge de Presse** ou de la **Jauge d'Ordre** est manifeste, des grains de sable apparaissent et grippent cette formidable machine à entretenir l'ordre républicain. Voici les conséquences applicables en fonction de la variation de ces jauges.

Fragile psyché

Les coups de boutoir de Grayssac contre Lépine ont de fortes répercussions sur la psychologie de ce dernier. Voici quelques pistes pour simuler la lente dégradation du moral du préfet.

- La **Jauge de Presse** OU la **Jauge d'Ordre** descend à 5 points : Jouez sur les folies qui traversent son esprit, en allant crescendo, un premier épisode de colère pathologique, de la confusion mentale, un délire de persécution.
- La **Jauge de Presse** OU la **Jauge d'Ordre** descend à 4 points : Déclenchez le secret de Lépine (voir Manuel du Meneur, p.96) au sujet de ses rêves étranges qui se manifestent d'abord par de simples cauchemars, puis par des songes éveillés, des hallucinations… Inspirez-vous de certaines folies (cauchemars, hallucinations) et de certaines déchéances (*onirisme urbain*, puis *cauchemar fondamental*, et enfin *égrégore*).
- La **Jauge de Presse** OU la **Jauge d'Ordre** descend à 3 points : Grâce à ces déchéances lui amenant plus de prescience, Lépine sera capable d'anticiper certains événements de ce scénario, traçant quelques indices pour les PJ. Encore faut-il qu'il daigne partager ce qu'il considère être une faiblesse de son esprit. Concrètement, il est capable de se représenter les événements chroniqués dans ce scénario quelques heures avant qu'ils se produisent. Ne livrez pas trop de détails pour téléguider vos joueurs : cet effet a pour vocation de les presser, plus que de créer un *deus ex machina* où tout leur serait révélé. Dans tous les cas, ce sont les PJ qui doivent désormais faire face aux événements, suppléant un préfet de police dépassé.

L'idée générale est de précipiter progressivement le chef de la police dans un abîme et de le pousser à la dernière des extrémités : le suicide.

Coupure de presse 1

(Historiquement le 16 février 1900, pour le scénario le 1er août, La Lanterne)
Condition : unité valable le 1er août, tant que la **Jauge de Presse** ne passe pas sous 4.
Résultat : les **jauges d'Ordre et de Presse** gagnent chacune 1 point, en raison des mérites inestimables que cette brigade cycliste va rapidement s'arroger.

Les hirondelles de Lépine

Agents à bicyclette M. Tonny, directeur de la police municipale, a soumis à M. Lépine, préfet de police, une innovation qui va bientôt être mise en pratique. L'essai du nouveau système aura lieu dans le seizième arrondissement. Trois gardiens de la paix et un sous-brigadier revêtus d'un uniforme spécial : vareuse, pantalon boudant et guêtres, coiffé du képi d'ordonnance, seront montés sur des bicyclettes leur appartenant et chargés de faire, toutes les heures, une tournée rapide sur les principales voies. Le jour, leur sabre-baïonnette sera placé verticalement à l'avant du guidon. La nuit, ils porteront leur revolver en bandoulière. Ces agents à bicyclette pourront utilement donner la chasse aux malfaiteurs. En cas d'arrestation, ils placeront leur machine chez un commerçant ou chez un concierge et conduiront le délinquant au poste de police le plus voisin. Si cet essai donne les résultats espérés, il y aura deux cent quarante gardiens de la paix formant un corps de bicyclistes.

Coupure de presse 2

Condition : le 12 août, évolution possible si la **Jauge de Presse** est restée supérieure à 5.
Résultat : la **Jauge d'Ordre** gagne un point, en raison d'une efficacité accrue des services d'intervention.

Les agents téléphonistes, le 12 août 1900

M. Lépine, préfet de police, a eu l'occasion de remarquer que des gardiens de la paix, faute d'avoir jamais manié un téléphone, étaient incapables de se servir de cet appareil. Il décida donc que les gardiens de la paix seraient tenus d'apprendre le maniement du téléphone, et il fut arrêté que tous les gardiens de la paix de Paris passeraient à tour de rôle quelques heures à l'école des gardiens qui est établie à la préfecture de police. La difficulté était d'aller vite, étant donné le nombre élevé des gardiens de la paix de Paris et le désir manifesté par M. Lépine que l'instruction de ces fonctionnaires, en ce qui concerne le téléphone, fût complète au plus vite au moment où des flots d'étrangers, attirés par l'Exposition, envahissent Paris, cette difficulté a été résolue par M. Mouquin, sous-directeur de la police municipale, qui a été chargé de diriger ce travail. M. Mouquin a établi un roulement, grâce auquel les choses sont allées si vite qu'en une période de dix jours, qui va expirer dans trois jours, tout le corps des gardiens de la paix, qui comprend environ 8000 hommes, a pu passer par l'école et apprendre à se servir du téléphone…

Coupure de presse 3

(Historiquement le 15 mai 1900, pour le scénario le 9 août, La Lanterne)
Condition : cet événement se déroule de toute manière à la date susdite.
Résultat : si la **Jauge de Presse** excède 5, Lépine a le soutien nécessaire pour disperser les soulards dans le calme et gagne 1 en **Ordre**. Sinon, les brûlots des quotidiens nationalistes faisant état de violences policières abaissent sa **Jauge de Presse** de 1.

Des nationalistes bien esseulés

Toute la soirée, des bandes de braillards ont manifesté leurs sentiments nationalistes et réactionnaires. Devant la Libre Parole, tous les échappés de corps de garde et de sacristies s'étaient groupés, poussant des hurlements. Le service d'ordre a été immédiatement doublé et, sur les ordres de M. Lépine, préfet de police, assisté de MM. Touny, Mouquin et Grillière ; a balayé le boulevard, établissant des barrages rue Montmartre et rue de Richelieu. Les terrasses des cafés et brasseries sont désertées par les consommateurs paisibles, il ne reste bientôt plus que quelques enragés nationalistes qui trouvent là l'occasion de manifester bien à l'abri des charges. Au fur et à mesure que les manifestants des terrasses gagnent la chaussée, ils sont refoulés au dehors des barrages. Les uns après les autres, les élus nationalistes viennent faire leur apparition, cherchant un triomphe facile. Vers 11 heures, un brouhaha se produit. C'est Gyp, oui Gyp, l'enlevée de vendredi, qui arrive, et la bande des enfants de chœur applaudit. Parmi les exubérants, citons M. Baduel, le célèbre sénateur nationaliste du Cantal. Vers minuit, les gosiers sont secs, les subsides doivent être épuisés et les manifestants se dispersent. Devant la Petite République, une foule nombreuse de socialistes acclament la République et conspuent les nationalistes ; pendant ce temps, devant l'Intransigeant, une escouade de braillards poussent leurs cris de circonstance. On a établi là un barrage à hauteur de la rue Joquelot, interdisant la circulation dans la rue Montmartre. Nous avons eu devant la Lanterne une petite tentative de manifestation. Ça n'a pas eu beaucoup d'importance. Quatre gardiens de la paix ont eu vite raison de ces perturbateurs.

Coupure de presse 4

(Historiquement le 6 juin 1900, pour le scénario le 21 août, La Lanterne)

Condition : si la **Jauge d'Ordre** est sous la barre des 3 unités, un homoncule se livre à cet attentat en possédant le conducteur du tramway. Si Lépine est déjà sur une pente descendante ou si un des prévenus parasités a été interrogé et surveillé, les PJ pourront anticiper, l'accident étant vu en songe.

En se livrant à une planque couronnée de succès, on distingue une silhouette surveillant les allées et venues dans la Préfecture. Plus loin, un tramway visiblement en panne, où le conducteur s'acharne sur ses commandes pour remettre la bête en route. Le meneur peut concocter une scène d'action pour sauver Mme Lépine et ses enfants.

Résultat : Si ces derniers sont blessés ou tués, affublez rapidement Lépine de toute la chienlit décrite plus haut. Ne révélez pas cette coupure de presse, inventez en une autre de circonstance. Paradoxalement, cet incident n'aura aucune incidence sur la **Jauge de Presse**, les détracteurs de la Préfecture claironnant sur tous les toits que le préfet est incapable de protéger les siens dans sa forteresse, les autres l'entourant d'empathie et se larmoyant sur ce malheur qui « tombe bien mal ». La **Jauge d'Ordre** baisse de 1.

Accident de voiture

Un accident de voiture qui aurait pu avoir des suites regrettables s'est produit hier matin. Mme Lépine, femme du préfet de police, sortait en voiture avec ses enfants de la Préfecture lorsque, boulevard du Palais, un tramway heurta la voiture. D'après nos informations, Mme Lépine et ses enfants en ont été quittes pour la peur.

Coupure de presse 5

(Historiquement le 2 juillet 1900, pour le scénario le 19 août, La Lanterne)

Condition : si la **Jauge d'Ordre** est sous la barre des 4 unités au 19 août.

Résultat : la **Jauge de Presse** baisse de 2 points, conséquence de cet odieux acte de barbarie. Lépine et les joueurs peuvent prendre l'initiative de l'événement suivant.

Apaches en folie

Une bande de dangereux repris de justice qui a pris pour titre celui des « Apaches » vient de se livrer, boulevard de Belleville, à ses exploits favoris. La nuit dernière, un ouvrier boutonnier, Julien Meunier, âgé de trente-sept ans, demeurant rue des Amandiers, rentrait chez lui lorsqu'il fut assailli par la bande. Après avoir entraîné le malheureux dans une rue obscure et l'avoir forcé à boire une bouteille d'absinthe, les rôdeurs lui firent subir un véritable martyre. Au point du jour, des ouvriers se rendant à leur travail trouvèrent M. Meunier baignant dans une mare de sang et complètement défiguré. L'œil droit était sorti de l'orbite et pendait sur la joue, le nez complètement tranché, et la joue gauche était fendue par un coup de couteau dont la lame, restée dans la plaie, ressortait par la bouche. M. Meunier, dans un état des plus graves, a été transporté à Saint-Louis. Plusieurs de ces malfaiteurs ont été arrêtés par M. Girard, commissaire de police. Serait-il indiscret de demander à M. Lépine que faisaient ses agents pendant que les Apaches agissaient ?

Coupure de presse 6

(Historiquement le 19 septembre 1900, pour le scénario le 20 août, La Lanterne)

Condition : si la **Jauge d'Ordre** est au-dessus de la barre des 4 unités au 20 août. Le meneur peut aussi faire jouer cette scène supplémentaire, au gré de sa fantaisie et de son imagination.

Résultat : la **Jauge d'Ordre** et de Presse regagnent chacune 1 point.

Une rafle

Sur l'ordre de M. Lépine, préfet de police, le service de la sûreté a, la nuit dernière, continué l'œuvre d'épuration des bas-fonds parisiens. Une rafle, faite sur les berges ou les quais de la Seine et aux abords de l'Exposition, a permis de capturer 57 vagabonds dépourvus de tous moyens d'existence et dont quelques-uns ont un casier judiciaire émaillé d'un certain nombre de condamnations.

Coupure de presse 7

(Historiquement le 12 juin 1900, pour le scénario le 22 août, La Lanterne)

Condition : l'événement a bien lieu à la date susdite.

Résultat : tout dépend de l'état de Lépine qui doit prendre une mesure énergique contre sa police des mœurs. Les PJ ont le loisir d'enquêter auprès du commissariat 33 rue d'Alsace (voir *Manuel de l'Enquêteur*, p.136) pour s'apercevoir que le responsable a été sommé par téléphone par M. Macé en personne, chef de la brigade des mœurs, de faire un excès de zèle. Macé est un soutien important de Lépine. Il nie énergiquement les faits, mais s'il reste en place, l'opinion publique va se déchaîner. Difficile de condamner un homme innocent, puisque c'est la sureté générale qui l'a taclée dans cette affaire : M. Soile, chef de la section des mœurs de cette institution, a fait pression sur le commissaire pour qu'il invente cette version (n'oublions pas que les commissaires doivent leurs plans de carrière à la Sûreté Générale).

Les joueurs et Lépine ont donc le choix de perdre 1 point dans la **Jauge de Presse** (maintenir Macé) ou dans la **Jauge d'Ordre** (le virer). À moins qu'ils ne soient capables d'apporter la preuve de la culpabilité des agents de la Sûreté (+2 dans la **Jauge de Presse**). En outre, faire la lumière sur cette affaire fait gagner 2 pts pour l'indice « **des taupes à la Sûreté** ».

Une pauvre victime

Mme R. A. passa la nuit au Dépôt, et le lendemain, mêlée au triste troupeau des pauvres filles ramassées sur la voie publique, elle dut se soumettre à la visite médicale. Enfin, jeudi soir, à quatre heures, on daignait s'apercevoir qu'on s'était trompé et, sans l'avouer, car MM. les agents des mœurs ne se trompent jamais - on rendait la pauvre femme à la liberté.

Ce que dit Mme R. A.

Un de nos rédacteurs a pu obtenir de la victime de la brigade des mœurs quelques renseignements : Je proteste, dit-elle, contre la façon dont la police a agi envers moi. Conduite d'abord au poste de l'Opéra, j'ai donné mon nom, mon adresse, et j'ai supplié le brigadier de m'envoyer à mon domicile, ou j'habite depuis dix ans. Il me fît taire brutalement. Quand on me conduisit au commissariat, je demandai à parler au commissaire. Il ne voulut pas m'écouter et m'envoya au Dépôt où je fus enfermée, à trois heures du matin. On ne m'a pas permis d'écrire à mes domestiques, on m'a imposé l'obligation de la visite médicale et je n'ai été relâchée comme les autres que lorsque toutes ces formalités ont été accomplies. Je n'avais pas mangé depuis la veille et je suis encore malade des tribulations éprouvées pendant ces vingt-deux heures de détention. À la préfecture de police on joue les airs étonnés, on ne sait rien, mais comment donc, cependant on veut bien faire une enquête. C'est M. Boissonnot, contrôleur général de la préfecture de police, qui en a été chargé. D'autre part, M. Lacombe, officier de paix, a été chargé d'interroger tous les agents qui se sont trouvés mêlés à cette malpropre affaire. Ajoutons que Mme R. A. a l'intention d'intenter un procès à M. Lépine, chef responsable de la police. Souhaitons qu'il se trouve à Paris des juges qui veuillent bien par une sanction mettre fin aux tristes exploits de cette association de véritables malfaiteurs qui s'appelle la police des mœurs. L. P.

Coupure de presse 8

(Historiquement le 27 septembre 1900, pour le scénario le 23 août 1900)

Condition : l'événement a bien lieu à la date susdite.

Résultat : si la lumière n'a pas été faite sur la culpabilité de la Sûreté Générale, la **Jauge de Presse** perd de nouveau 1 point.

Arrestation arbitraire

Personne n'a oublié le scandale policier qui éclata hier au sujet de l'arrestation arbitraire d'une ancienne actrice. Il s'agissait d'une femme du monde. Ce fut un tollé général. Les agents furent révoqués et le commissaire déplacé. Aujourd'hui, les faits sont identiques, à cela près que la victime est une femme du peuple, Mme Conchon, et que c'est la police municipale, et non pas les agents des mœurs, qui est en cause. Nous verrons ce que diront le Gaulois, le Figaro et les autres. La malheureuse, dont le mari est employé à la Compagnie Fresne, injuriée et maltraitée autant que vous pouvez le supposer, a été emprisonnée illégalement, de deux heures et demie à sept heures et demie du soir dans les circonstances suivantes. Sortie de son domicile, 41, rue Cavendish, à une heure et demie, pour faire quelques courses, elle se rendait chez ses fournisseurs rue d'Allemagne lorsqu'elle fut subitement prise d'une syncope. Trois braves ouvriers la relevèrent et la portèrent aussitôt chez M. Mosnier, pharmacien, 5, rue d'Allemagne. Que se passa-t-il alors exactement? Le pharmacien appela-t-il des agents, comme le prétend le rapport, ou au contraire ces derniers intervinrent-ils de leur propre mouvement, comme le pharmacien le soutient aujourd'hui ? Toujours est-il que la malheureuse fut arrêtée parce qu'elle ne pouvait - étant donné son état - indiquer son adresse. Son malaise passé, ayant enfin recouvré ses sens, la malheureuse protesta. Elle fournit au commissaire tous les renseignements qu'il pouvait désirer, le priant et suppliant de se rendre à son adresse, où ses deux petits enfants l'attendaient, et chez ceux de ses fournisseurs qu'elle venait de visiter. Le commissaire ne voulut rien entendre, et les brutes qui sont sous ses ordres s'en donnèrent à cœur joie d'injurier et brutaliser leur victime. Enfin, à sept heures du soir, M. Conchon, rentrant chez lui, apprit que sa femme avait disparu. Il courut à la mairie et eut ainsi bien vite le mot de l'énigme. Non content de réclamer sa femme, qui lui fut aussitôt rendue, il a adressé une plainte au préfet. À l'appui de sa plainte, il a joint un procès-verbal constatant les mauvais traitements que la malheureuse a subis. Nous verrons si M. Lépine, qui apprend à ses agents le canotage, la bicyclette et la photographie, les rappellera sévèrement au respect des lois et la pratique de l'humanité.

Thargelion.

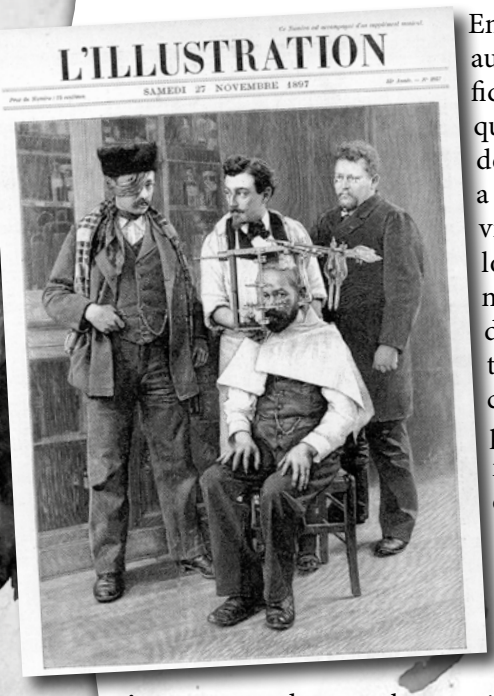
MUTATION : BERTILLON

Les secrets de cette scène

- Cette scène n'en est pas vraiment une : elle fait le focus sur la triste destinée de Bertillon, chef du service anthropométrique et bras droit de Lépine.

Tu deviendras ce que tu traques

Bertillon est un contact utile pour les PJ. Plus il est proche de votre équipe, plus cette dernière aura l'opportunité de comprendre ce qui tracasse le vieil homme. Vous avez l'occasion de le croiser en retournant sur la scène du crime de Valentine Lenoir, ou en débusquant la découpeuse Namadie (scène « **intervention : Namadie** »), ou en retrouvant les exuvies de Grayssac (scène : « **intervention : le reptile** »).


L'ILLUSTRATION
SAMEDI 27 NOVEMBRE 1897

En recourant de nouveau aux services du scientifique, les PJ constatent qu'il est aux prises avec de gros soucis. Lui qui a l'esprit d'ordinaire si vif, l'indécision pathologique, la confusion mentale prennent le dessus sur des questions abordables. Il se confond en excuses, prétextant des migraines récurrentes depuis son inspection du garni de Valentine. À ces mots, il tombe à genoux, se prenant la tête dans les mains.

Un **test de sciences du vivant** permet de porter les premiers secours. En palpant ce patient prestigieux, on décèle des espèces de tumeurs sous l'aisselle gauche. Reprenant ses esprits, Bertillon leur demande de le soutenir pour qu'ils se rendent dans son bureau personnel. C'est un capharnaüm de fiches, de photographies, de croquis anatomiques, d'ouvrages anciens aux multiples marque-pages. Sur les murs, griffonnés rageusement à l'encre rouge, des axiomes tels « *la classe des récidivistes, ces chevaux de retour contaminés plus profondément* », ou « *je combats l'armée du crime* », un « délit de faciès ! » et même la phrase fétiche de Grayssac « *La vengeance est la plus pure des passions* » (+1 pt d'enquête pour « **Grayssac le reptile** » si les enquêteurs le comprennent).

Mais qu'arrive-t-il à Bertillon ?
Bertillon est lui-même victime d'un homoncule parasite (voir la scène « **mutation : les homoncules** »), plus faible que les autres, ayant du mal à s'enraciner dans le système digestif et neuronal du vaillant scientifique. Telle est la stratégie du nouveau Génie du Crime : miner les proches de Lépine pour que ce dernier saute en même temps qu'eux. Si Bertillon développe les affections psychiques de tout parasité (voir *scène p.298*), il ne perd pas pour autant -et encore- le contrôle de ses actes.
Une fin souhaitable pour cette scène consisterait en une opération chirurgicale qui soulagerait les entrailles du père de l'anthropométrie. Reste à savoir quel médecin - en dehors d'un possible PJ - pourrait être mis dans le secret des dieux : l'existence des homoncules…

Les plus observateurs relèveront des éléments de bibliographie intéressants : *l'Homme Criminel* de Lombroso (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.279), des livres de ses disciples italiens (Ferri, Garofalo), La *Famille névropathique* de Ferré…
Sous certaines photos, des feuilles anthropométriques détaillant chaque élément du visage, et les « anomalies » entourées de la même encre rouge. Ce décorum semble témoigner de la profonde affection mentale qui taraude Alphonse.

L'arroseur arrosé ?

SI les joueurs manœuvrent correctement lors de leur interrogatoire, ils apprendront les **secrets de niveau 3** de leur ami, à savoir son appartenance à une société secrète œuvrant à désamorcer les phénomènes occultes : les Observateurs et à une autre, l'ordre de Saint Michel. Si la première est un club d'amateurs éclairés sur le surnaturel, le second est le bras armé de tous ceux qui traquent la monstruosité. Bertillon, enfiévré, fait part de son désir de partir en croisade contre les monstres qui se tapissent à Paris, et il leur fait d'autant plus confiance si les héros se sont illustrés dans la traque du mangeur de peaux et du reptile.
Il désire plus que tout attraper ces créatures étranges dénommées homoncules. Selon lui, ces engeances du diable sont capables de se loger dans l'abdomen de leurs hôtes et de parasiter leurs pensées (+2 pts pour l'indice **« les enfants de Valentine »**). À ces mots, il se tient le ventre. À noter qu'un examen médical ne révélera rien d'anormal, et que sa lubie tient plus du délire que du parasitage occulte.
SI les personnages sont capables de remplir cette mission, ils pourront être introduits dans la faction des Observateurs, la seconde restant bien trop hermétique pour accepter les premiers venus.

De quoi sera fait demain ?

Le téléphone retentit. Bertillon est appelé par Lépine pour le lendemain de ce fâcheux incident. Il apprend qu'il doit se prononcer au sujet de son expertise graphologique de 1894 sur l'affaire Dreyfus, quand il assura que ce dernier était bien l'écrivain de ce faux, ce qui condamnait Dreyfus au bagne. Les dreyfusards souhaitent que Bertillon puisse de nouveau leur exposer sa théorie fumeuse et erronée. Bertillon n'en est pas capable. Trop affecté par ses troubles mentaux, il risque de se discréditer. Il doit se présenter demain à la conciergerie. Aux joueurs de savoir comment faire baisser sa **névrose** (qui est à 7, à un point de son seuil) ou comment le soustraire à cette discussion qui ruinera sa réputation.

Si Bertillon fait naufrage lors de l'affaire de la graphologie, la **Jauge de Presse** perd 1 point et l'on voit le communiqué suivant publié : « *M. Lépine, préfet de police, obéissant à l'ordre du jour du Conseil municipal, retire à M. Bertillon le service des expertises judiciaires* ».

INTERVENTION : LES HIRONDELLES NE FONT PAS LE PRINTEMPS

Les secrets de cette scène

- **Cette scène est la première de la série « intervention »** : des faits-divers qui s'abattent sur les PJ et qui sont joués en temps réel pendant votre partie. La plupart de ces interventions mettent en lice les homoncules et leurs victimes.
- Ne dévoilez pas la présence des homoncules de suite. Patientez, faites entrer progressivement vos joueurs dans l'horrible secret de leur existence. Utilisez le paragraphe « *Passerelles vers d'autres genres* » de l'horreur gothique (*Manuel du Meneur*, p.23) pour insérer ces homoncules étranges dans le contemporain des PJ.
- Distribuez les coupures de presse le lendemain, comme rappel des événements.

Chah échaudé craint l'eau froide ?

La première affaire de notre Paris à feu et à sang n'est pas la moindre : un projet d'attentat contre l'un des plus éminents invités de l'Exposition Universelle, le Chah, potentat de Perse.

L'un des homoncules prend possession d'un individu lambda, François Salsou, pour le précipiter dans un attentat suicidaire contre le Chah de Perse. Un pari risqué pour la créature, qui pourrait facilement être débusquée et incapable de s'extraire du corps du suspect.

Nous sommes donc au nord-ouest de Paris. **Lisez la coupure de presse à paraître le lendemain pour voir comment l'événement va se dérouler.**

Les PJ peuvent être appelés à la rescousse par un Lépine aux abois. Ils doivent intervenir avec le chef de la Sûreté (le service de la Préfecture, voir *Manuel de l'Enquêteur* p.133) Armand Constant Théophile Cochefer. Chose étrange, pour une fois, la Sûreté Générale n'a pas voulu co-intervenir pour tirer les bénéfices de cette mission de protection rapprochée.

Nouvel indice : « des taupes à la Sûreté »

Cet indice n'est pas vital pour la résolution du scénario, mais il permet de comprendre la façon dont Grayssac instrumentalise la Sûreté malgré le fait que son contrôle lui échappe. Ainsi, en contrefaisant un document interne avec la signature de Lépine, il a demandé au service de la permanence de ne pas assurer la protection rapprochée.

Cet indice permettrait de gagner 1 pt d'enquête, 2 pts pour cet indice et pour l'indice « **Grayssac le Reptile** » s'ils sont capables de faire expertiser sa fausse signature. Rappelons que Bertillon est expert graphologue !

Avant d'accueillir le cortège du Chah, les PJ se reposent dans les allées ombragées du square non loin de la porte Maillot. Il fait très chaud. Non loin d'eux, Cochefer supervise les derniers préparatifs en s'entretenant avec la brigade de dix cyclistes précédant le convoi.

Les PJ sont abordés par François Salsou, qui s'apprête à commettre d'attentat. Poli, il se renseigne sur le trajet emprunté par le souverain. Il ne semble être que l'un des

nombreux badauds attirés par le clinquant du protocole. Il demande même aux joueurs quel serait le meilleur des endroits pour apercevoir le Chah.
Soudain, le soleil se fait plus fort, comme s'il irradiait bien plus que les instants précédents. Les joueurs sont aveuglés par cette lumière accrue. François Salsou a disparu.

Les charmes éblouissants de l'Orient

Aidez-vous des **coupures de presse p.307** pour bien retranscrire cette scène historique.
Les PJ ne sont pas directement présentés au Chah, qui ne s'entretient qu'avec le général Parent. La tâche semble simple : accompagner le cortège et descendre les boulevards jusqu'à l'embarcadère de la Seine. Laissez les PJ organiser avec Cochefer les forces de sécurité : dix hirondelles et vingt gardiens de la paix. Faites-leur faire un plan au besoin.

Sur le boulevard Malakoff, la même scène que tout à l'heure se produit. Les PJ sont de nouveau éblouis par le soleil et leur concentration défaille un instant. L'instant propice pour que l'assassin puisse opérer.
Engagez physiquement vos joueurs dans l'action. Il y a un moment de flottement et ils seront les premiers à réagir quand le vizir et le général agripperont l'anarchiste. Car ce dernier semble jouir d'une force étonnante et ses adversaires ne semblent pas en mesure de l'empêcher de poursuivre son acte à mains nues. Que doivent faire vos joueurs ? Abréger la scène en utilisant leur arme, malgré les risques de mal viser et les objectifs des reporters ? S'ils tergiversent ou ratent leur coup, le Chah risque d'être blessé (mais pas tué, ne partons pas dans l'uchronie pour autant…). Utilisez les subtilités du combat à distance (*Manuel de l'Enquêteur*, p.389) pour pimenter cette action.
Faites en sorte que Salsou s'en sorte vivant pour ménager la possibilité de l'interroger. Il faudra déjà lui éviter le lynchage par la foule, ce qui ne sera pas chose facile.

François Salsou, de l'anonymat à la célébrité

La fouille et l'interrogatoire ne donnent pas grand chose. Mis à part son mantra « **Vive les enfants du peuple !** », François semble incapable de dire quoi que ce soit d'autres. Vous pouvez recourir à nouveau, si les PJ se portent volontaires pour relayer Cochefer, aux règles sur les interrogatoires (voir *Manuel du Joueur,* p.456). Rien n'y fait, même le rusé Fouineur ne parviendra pas à le détourner de sa récitation. Il est dans un délire d'idéalisme qui l'empêche de fixer son attention sur autre chose (voir *Manuel du Joueur*, p.421.).

Le vrai François Salsou et le nôtre
Voici les éléments de la vie qu'on peut obtenir sur lui, après les enquêtes de rigueur :
Le 4 février 1876, François Salsou nait à Montlaur dans l'Aveyron. C'est un anarchiste français partisan de la propagande par le fait. Fils de cultivateurs pauvres, il travaille chez un conservateur des hypothèques où il lit sa future Bible, « La Révolution sociale » de Proudhon. Il reste deux ans dans cette place avant de partir pour Montpellier, puis Alger. De retour en métropole, il manifeste des idées anarchistes à la nouvelle de l'assassinat du président Sadi Carnot. Il travaille comme garçon pâtissier, mais est arrêté à Nemours pour vagabondage, et est finalement condamné par le tribunal de Fontainebleau le 24 octobre 1894 à trois mois de prison pour propagande anarchiste. Encore une victime des lois scélérates visant les milieux anarchisants. Il sera également condamné, le 17 juin 1899, à huit mois de prison pour une tentative d'homicide contre un ouvrier qui l'avait insulté. Le 2 août 1900, quelques jours après l'attentat de Gaetano Bresci contre le roi d'Italie, il tente à son tour de tuer le Shah de Perse. Il parvient à sauter sur le marchepied du landau officiel, mais il n'arrivera pas à faire feu avec son revolver, son arme étant défectueuse. Il est désarmé et arrêté par les agents avant d'avoir pu se servir d'un poignard qu'il portait également sur lui.
Pour assouvir votre légitime curiosité historique, voici ce que deviendra le vrai François Salsou. On le jugera le 10 novembre 1900. Les jurés ne lui reconnaîtront pas de circonstances atténuantes avec à la clef des travaux forcés à perpétuité. Il sera déporté aux îles du Salut (Guyane). Il y décède le 19 juillet 1901, un mois après son arrivée au bagne et dans des circonstances bien mystérieuses... Son corps sera jeté en pâture aux nombreux requins qui peuplaient les environs...

L'affaire sera vite classée pour les autorités, non contentes de porter un coup aux milieux anarchistes. Si le Chah n'a pas été blessé, la **Jauge d'Ordre et de Presse** gagnent chacune 1 point. Dans le cas contraire, elles en perdent 1. Si les PJ se sont conduits de façon héroïque, ils seront décorés (dans ce cas, la **Jauge de Presse** gagne 1 point supplémentaire).
C'est la première fois que les PJ se trouvent face à un « infecté ». Mis à part les maux de ventre, rien ne transparait. En le fouillant méthodiquement, ils auront la stupeur de voir que Salsou utilisait l'arme de service de Grayssac, disparue auparavant ! (+1 pt d'enquête pour « **Grayssac reptile** »).
Quelle que soit la méthode employée pour son interrogatoire, Salsou reste muet, récitant sa tirade politique comme seule parole. Attention à ne pas perdre les pédales en cédant à la tentation d'un passage à tabac.

Coupures de presse
À réserver le lendemain de l'attentat

L'Aurore du 3 août 1900

Le calme du chah.

Au commissariat Le chah de Perse quittait hier matin, à neuf heures, le palais des Souverains pour se rendre, par bateau à Versailles. Il avait pris place dans un landau à deux chevaux avec le général Parent, le grand vizir, Aminé-Sultan, et son médecin particulier. En face du palais, les curieux s'étaient massés sur le trottoir. Ils étaient maintenus par une haie de gardiens de la paix. Des agents cyclistes précédaient et entouraient la voiture. Le landau avait à peine parcouru une vingtaine de mètres dans la direction de l'avenue du Bois, qu'un jeune homme, ayant le costume d'un ouvrier, bouscula les gardiens de la paix et, d'un bond, sauta sur le marchepied du landau. Il tenait de la main gauche, avec laquelle il s'accrocha à la voiture, une canne légère, et sortant un revolver de sa poche il le braqua sur la poitrine du souverain. Mouzaffer-ed-Dine eut un mouvement de recul. Au même instant le général Parent saisissait le poignet de l'agresseur pendant que le grand vizir, taillé en hercule, lui serrait fortement le bras. Presque en même temps un inspecteur de la sûreté se précipitait sur l'individu et le prenant à bras le corps le renversait sur lui. L'agresseur laissa alors échapper son arme, qui tomba sur le tapis de la voiture. Des gardiens de la paix, rompant la haie, vinrent prêter main-forte à leur camarade. Alors que tous les personnages de la suite s'agitaient, très émotionnés, le chah gardait en apparence une impassibilité absolue. Les souverains asiatiques, toujours menacés dans leur vie, ne sont pas surpris par les attentats. Tandis qu'on emmenait celui qui avait essayé de le tuer, le chah, très calme, ordonna au cocher d'avancer.

L'auteur de l'assassinat

Cependant, les agents trainaient l'agresseur dans un pavillon, situé au fond du jardin du palais des Souverains. Il n'opposa aucune résistance. Il s'était contenté de crier : Vivent les enfants du peuple ! Aux questions des agents, il ne répondit pas. Cet homme parait âgé de vingt-cinq ans environ. Il est d'une taille plutôt au-dessous de la moyenne, mais le corps est trapu, les bras sont musclés, les mains grosses et calleuses. Son visage pâle, aux traits réguliers, est ombragé par une fine moustache châtain clair relevée en croc. Les joues sont rayées de frais, les cheveux coupés ras. L'œil gris-clair, à reflets métalliques, est intelligent. Le costume est celui d'un ouvrier terrassier : tricot de coton à raies noires et rouges, cotte da lustrine noire, gilet de coutil gris, pantalon de toile bleue ; comme coiffure, un béret gros bleu, presque noir. On essaya de l'interroger. Il répéta une fois encore son cri : « Vive les enfants du peuple ! » puis garda un mutisme absolu. Un inspecteur de la sûreté ayant prononcé quelques mots en italien, on crut remarquer que l'homme faisait un mouvement.

La fouille

On le fouilla. Dans ses poches on trouva un large couteau, un numéro de journal plié de façon à voir facilement l'itinéraire que devait suivre le chah de Perse, une somme de 2 fr. 40 et enfin un mouchoir de poche ; son linge est marqué des deux initiales CM. En examinant le mouchoir, on découvrit dans un coin un numéro matricule, à demi effacé qui semblerait être composé des chiffres 2 9 et la marque : 108e régiment de ligne. Ou demanda à l'homme arrêté s'il avait été incorporé à ce régiment, qui est en garnison à Bergerac, II se contenta de hausser les épaules.

INTERVENTION : LE MANGEUR DE PEAUX

« La décadence de cette ancienne maison avait, sans nul doute, suivi régulièrement son cours ; l'efféminations des mâles était allée en s'accentuant ; comme pour achever l'œuvre des âges, les des Esseintes marièrent, pendant deux siècles, leurs enfants entre eux, usant leur reste de vigueur dans les unions consanguines. »

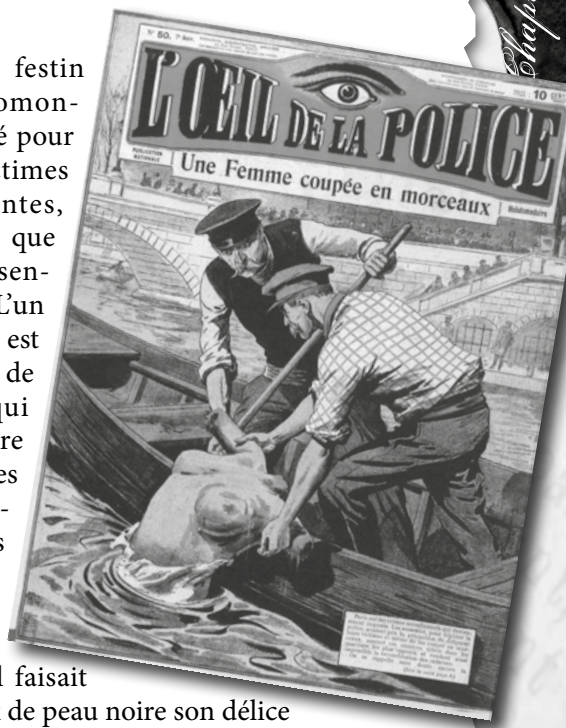
Joris-Karl Huysmans, *À rebours (1884)*

Les secrets de cette scène

- Recueillez de nombreux indices sur l'existence et la nature des différents homoncules (voir la scène « **Mutation : les homoncules** »).
- Donnez les coupures de presse au début, pour les guider sur la scène de crime.

On vous fera la peau !

Les homoncules n'ont pas la chance d'avoir une croissance normale. Ils ont besoin d'éléments nutritifs particuliers pour entretenir leurs formes. Les repas de rats ont démontré toutes leurs carences, et les chérubins ont trouvé dans la peau humaine un expédient bien plus intéressant. Le festin trouvé, un homoncule s'est dévoué pour trouver des victimes non consentantes, d'où les affaires que nous vous présentons plus bas. L'un des homoncules est la réincarnation de Northborne, qui n'a pas pu croître à la mesure de ses ambitions. Rappelez-vous des scarifications pratiquées sur son esclave favori, puisqu'il faisait de ces lambeaux de peau noire son délice favori ! Et dans cette seconde vie, son appétit pour le derme ne s'est guère tari…



À noter que cette coupure de presse est librement inspiré d'un odieux fait-divers relaté dans le *Petit Parisien* de 1933. Pardonnez-nous l'anachronisme qui nous arrange si bien.
L'affaire devrait retenir l'attention de vos joueurs. Certes, elle ne semble avoir aucun rapport avec l'agitation qui secoue Paris. Pourtant, la ressemblance avec l'affaire Valentine Lenoir est troublante sur le mode opératoire : une découpe de sa moitié en quatorze morceaux avec ici le dépeçage en prime !
Cette enquête fait avancer deux indices : « **le mangeur de peaux** » et « **les homoncules** ».
Il serait intéressant pour nos enquêteurs de reprendre l'affaire pour la rapprocher du martyre peu conventionnel de Valentine Lenoir. Ils peuvent interroger les témoins qui furent aux premières loges de ce drame, comme les voisins, le concierge (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.440).

- Les époux Ferier ne se livraient effectivement à aucune dispute jusqu'alors (+1 pt d'enquête **« les enfants de Valentine »**).
- Il n'y eut aucun bruit lors de la funeste soirée où le mari s'est livré à sa folie homicide (+1 pt d'enquête **« les enfants de Valentine »**).
- On peut retracer son parcours dans Paris, en menant une enquête auprès des compagnies de voitures hippomobiles. Il en loua une avec cocher pour se rendre à la gare. On note un incident de voyage : M. Ferier s'est plaint de violents maux de ventre et demanda à plusieurs reprises qu'on stoppât l'attelage (+1 pt d'enquête **« les enfants de Valentine »**).

Les découvreurs du corps sont encore affectés par cette macabre découverte. Les époux n'avaient aucun antécédent judiciaire, leur fille unique était morte du choléra lors de l'adolescence. Leur vie était atone, mais semblait bien éloignée de l'emprise de la folie. Pas d'antécédent non plus qui pourrait expliquer un delirium tremens (pas d'alcoolisme ou d'atavisme quelconque). Tous ces indices peuvent donner 1 pt pour les Condés ou les Fouineurs sur **« les enfants de Valentine »**.
Les enquêteurs pourraient se rendre à Rouen pour examiner le cadavre de Ferier, mais ils perdraient deux ou trois jours précieux pour le reste de leurs enquêtes. Ils pourraient néanmoins voir que le suicide s'était fait par éventration, sur le même modèle que Valentine ! Une enquête auprès de la police locale permettrait de savoir qu'il a tenté d'attaquer un nègre travaillant sur les chantiers navals (+2 pts d'enquête « **le mangeur de peaux** »).
Il est encore possible de se rendre sur la scène du crime, où les seules choses modifiées sont celles mentionnées dans l'article. Des échantillons peuvent être prélevés (+1 Limier « **le mangeur de peaux** »). On retrouve les empreintes de Paul Ferier, et plus curieusement, des tâches spermatiques sur les habits de sa femme. Par contre, aucun relevé dactyloscopique n'avait été réalisé. Le résultat est intéressant : on trouve une multitude de petits doigts boudinés, de la taille de ceux de fœtus, mais dépourvus d'empreintes réellement dessinées, sauf une. Une très longue recherche dans les fichiers de Scotland Yard établirait leur lien avec les empreintes d'un dangereux individu du nom de William Northborne (+3 Limier « **le mangeur de peaux** ») !
Le Limier est à l'honneur s'il est perfectionniste. Il sera en mesure de découvrir des traces d'argile dans de curieuses traces de morsure sur le tronc de feue Mme Ferier. De l'argile comme celle qu'on trouve dans les souterrains parisiens +1 pt d'enquête **« les enfants de Valentine »** et « **le mangeur de peaux** »).

Enfin, l'Illuminé décèle la même odeur lancinante que celle dégagée lors de la rencontre avec Northborne. Et l'impression qu'un étrange rituel est à l'œuvre pour expliquer ce meurtre des plus sordides.
Faites le compte des points d'enquête recueillis sur cette scène de crime. L'affaire est terminée… pour l'instant.

Des desquamations de circonstances

Si les héros ont glané suffisamment de points d'enquête sur cette affaire (c'est à dire 4 minimum), passez à la vitesse supérieure !
Plus tard, vers le 15 août, d'autres coupures de presse viennent agrémenter la réflexion des héros. Cette fois-ci, des rumeurs font état de disparition de résidus organiques. Au 40 rue Bichat, l'Hôpital Saint-Louis accueille depuis une décennie les meilleurs spécialistes de l'épiderme. De nombreuses maladies de la peau y sont traitées. Beaucoup de desquamations, ces lambeaux de chair qui se décollent sous forme de plaques. Des maladies comme la scarlatine en génèrent un grand nombre et les praticiens ont coutume de s'en débarrasser. Cependant, il semblerait que quelqu'un prend un malin plaisir à détourner les poubelles de squames pendant la nuit, et la rumeur a fait les choux-gras de reporters sans autre sujet à traiter.
Procéder à une planque serait utile et salutaire dans cette affaire (voir *Manuel du Joueur*, p.442). Les enquêteurs pourraient retrouver Northborne fait homoncule et condamné à se repaître de façon moins ostentatoire que lors de l'assassinat de Popincourt. Si la vision de cet être ressemblant à un nourrisson atteint de progeria est impressionnante (**test psychotique avec 2D**), le combat ne devrait pas être complexe. Encore faut-il attraper la bête qui tente de s'échapper vers les égouts moins nourriciers (potentiel physique de 3, novice en combat et en sport).
Récupérer ce corps serait une chance inouïe pour l'équipe, mais aussi le premier pas sur les sentiers de la perdition de leur raison. On trouve autour de Northborne, dont on distingue bien les traits, des traces du sang de Paul Ferier et de sa femme. Une expertise légiste fait état de

nombreuses anomalies physiologiques avec des organes absents (rate, foie, pancréas…) ou difformes (macrocéphalie) (+2 pts d'enquête Limier sur « **les enfants de Valentine** »).

Si Northborne est mis hors d'état de nuire, l'équipe gagne un point dans la **Jauge d'Ordre**, mais si la nouvelle se propage par la presse, les héros perdent paradoxalement un point dans la **Jauge de Presse**, tant cette nouvelle écœure le public et le jette dans la suspicion à leur égard. Peut-on effectivement révéler impunément l'indicible ?

Coupures de presse

4 août 1900

Le drame des époux Ferier

On trouve une femme coupée en morceaux au quartier Popincourt. Le mari, ancien boucher, employé des pompes funèbres, avait tué sa femme, dépecé le corps et placé les funèbres débris dans une lessiveuse et un baquet. Son horrible crime accompli, il est parti pour Rouen où il s'est suicidé sur la tombe de sa fille. CRIME DE LA FOLIE, CROIT-ON. Dans l'entourage, en effet, on tenait le ménage pour fort uni. Dans la calme petite rue de l'Asile-Popincourt, toute proche de l'église Saint-Ambroise une macabre rumeur se propagea hier, vers 15 h. 30, provoquant une consternation et une horreur indicibles, On vient de trouver, au 15, une femme coupée en quatorze morceaux ! L'effroyable découverte avait été faite quelques minutes plus tôt par le commissaire du quartier, M. Rozotte. Voici dans quelles circonstances le magistrat avait été amené à perquisitionner. Le commissaire central de Rouen l'avait avisé, au début de l'après-midi, qu'un habitant du quartier Saint- Ambroise, M. Paul Ferier, demeurant 15, rue de l'Asile-Popincourt, s'était suicidé à l'entrée d'un cimetière de sa ville. Dans ses vêtements on avait trouvé une courte lettre dans laquelle le désespéré déclarait qu'il avait tué sa femme à son domicile. M. Rozotte avait aussitôt décidé d'aller vérifier lui-même, rue de l'Asile-Popincourt, cette tragique affirmation. La concierge, Mme Millat, n'avait pas vu ses locataires depuis l'avant-veille. Elle n'en éprouvait d'ailleurs aucune inquiétude. M. Paul Ferier, âgé de cinquante-cinq ans, maitre de cérémonies dans une entreprise de pompes funèbres, était, en effet, contraint par sa profession à de fréquents déplacements en province. Quant à sa femme, née Julienne Frescard, également âgée de cinquante-cinq ans, elle quittait très rarement leur appartement. C'était son mari qui, habituellement, se chargeait des courses dans le quartier et, en son absence, les fournisseurs apportaient eux-mêmes les provisions. Lorsque le commissaire expliqua à Mme Millot le but de sa visite, celle-ci n'en put croire ses oreilles. Locataires, depuis janvier dernier, d'un appartement d'un loyer de 4000 francs, au quatrième étage, les époux Ferier passaient pour un ménage fort uni. Chacun avait maintes fois pu constater les marques d'affection dont l'employé des pompes funèbres entourait sa femme. M. Rozotte, néanmoins, gravit les quatre étages. En vain il frappa à la porte de droite. Un serrurier fit céder la serrure. Dans l'appartement, composé d'une entrée, d'une chambre à coucher, d'une salle à manger et d'une cuisine, tout était très propre. Dans la chambre, toutefois, le lit était défait. C'était là, au reste, la seule apparence de désordre dans le logement coquettement meublé. Nulle trace de lutte, nulle marque sanglante, nulle odeur suspecte. M. Rozotte put le constater en parcourant rapidement les pièces. Le magistrat s'attendait à apercevoir quelque part dissimulé peut-être dans quelque coin le corps inerte de Mme Ferier. Il ne vit rien tout. Il entreprit une seconde visite plus minutieuse des lieux. Comme il terminait cette seconde inspection, ses regards se fixèrent dans un angle de la cuisine, sur un baquet de bains. Ce baquet, d'un diamètre de 50 centimètres environ, haut de 40, était posé sur le dallage. Il était empli d'un liquide trouble dans lequel baignait quelque chose qu'à première vue on était tenté de prendre, étant donné la destination habituelle de ce genre de récipient, pour du linge en train de tremper. Cette pensée le magistrat l'avait eue tout naturellement. Mais soudain, en se rapprochant du baquet, une idée atroce lui vint, il prit une louche pendue au mur et la plongea dans le récipient. Il rencontra un corps lourd et volumineux qu'il remonta à la surface du liquide. Avec une profonde horreur, il constata que c'était un tronc humain. Il y avait d'autres débris dans le baquet, mais, M. Rozotte s'en rendit compte aussitôt, ils ne pouvaient constituer qu'une partie du corps dépecé de la malheureuse victime. Où l'assassin avait-il placé les autres morceaux de l'horrible puzzle ? Le magistrat les découvrit vite : sur la cuisinière une assez grande lessiveuse était posée. Le couvercle soulevé laissa apparaitre son épouvantable contenu. M. Rozotte alerta la direction de la police judiciaire. Bientôt arrivèrent rue de l'Asile-Popincourt, le docteur Stoppes, médecin légiste, suivi de MM. Boutroux, aide du préfet Lépine et Verdier, juge d'instruction, qu'accompagnait son greffier, M. Burodeau. Dans l'appartement tragique, les magistrats procédèrent à des investigations plus approfondies. Ce qui frappait les enquêteurs, c'était l'absence totale de sang. Pas la moindre petite tache sanglante ne put être relevée ni sur le sol ni sur les murs de la cuisine où très vraisemblablement, Paul Ferier avait accompli l'épouvantable découpage de sa victime. Aucun chiffon ou torchon n'en avait été souillé. Ces constatations devaient amener les magistrats, d'accord avec le docteur Paul, à supposer que Mme Ferier était morte avant le dépeçage, ce qui expliquait l'absence d'hémorragies le sang était déjà coagulé. L'assassin avait dû étrangler sa victime endormie. Plusieurs heures après sa mort, il l'avait transportée dans la cuisine où il avait entrepris son odieuse besogne. À l'aide d'une scie à moulures et de deux couteaux de boucher, retrouvés soigneusement essuyés, il dépeça sa femme en quatorze morceaux, ainsi que devait le constater le docteur Paul, Il en plaça onze dans la lessiveuse, le reste dans le baquet. Après quoi, il emplit d'eau les deux récipients. Lorsque les enquêteurs furent tombés d'accord sur les circonstances dans lesquelles avait dû se dérouler le drame affreux, il fallut procéder à l'Identification de la. victime. Au milieu du silence angoissé des spectateurs, le docteur Stoppes, qui avait revêtu un tablier appartenant à Mme Ferier, entreprit d'extraire la tête de la malheureuse femme d'un des deux récipients. Les manches de sa chemise retroussées, il dut extraire un par un les funèbres débris. Du baquet il retira le tronc, un rein, les deux cuisses, puis le reste d'une jambe avec le pied à demi sectionné. La lessiveuse recelait trois débris informes de peau et de chairs, un pied, le foie, le second mollet, les bras et les avant-bras et enfin la tête. Chaque articulation avait été soigneusement sectionnée. La tête n'était nullement tuméfiée. Le visage gardait une expression calme.

INTERVENTION : LA MANIFESTATION DE DÉROULÈDE

Les secrets de cette scène

- Mettez les PJ à l'épreuve d'un dilemme : charger des manifestants ou pas, et tomber dans un des pièges de Grayssac ;
- Mettez à disposition les coupures de presse dès le début de la scène.

Le retour du caudillo

Retour sur les faits. Paul Déroulède a tenté un putsch pour prendre le pouvoir en 1899 (voir l'intrigue « *la menace nationaliste* » *Manuel de l'Enquêteur* p.181). Réfugié dans les Pyrénées depuis sa tentative ratée, il a décidé de rallier Paris pour narguer le pouvoir en place et mettre à exécution ses promesses de récidive. Il a reçu une lettre anonyme lui garantissant que tout irait pour le mieux lors de son arrivée en gare Montparnasse ce matin du 8 août 1900. Grayssac en est l'auteur ; il a écrit à tous les soutiens de ce vieux renard pour que la fête n'en soit que plus belle. Pour le feu d'artifice, Grayssac a informé anonymement Barlet, son vieux complice de la Sûreté Générale, afin que la police l'accueille comme il se doit. Ou pas…

C'est l'occasion pour Grayssac de tester le « gouvernement de défense républicaine » qui s'était formé au lendemain de la tentative de coup d'État. Les PJ sont de suite mobilisés pour aller rendre compte des aléas de ce *coming out.* Lépine n'est guère inquiet : pour lui, la Ligue des Patriotes fondée par le vieux Paul est moribonde et au bord de la faillite, leur leader ne parvenait pas à gérer ses séides depuis son refuge de Saint Sébastien et il devait alors revenir à Paris, dans les filets de la Préfecture. Sans compter les bisbilles qu'il accumulait avec ses alliés d'hier, royalistes et antisémites qu'il ne cessait de désavouer. Si tout était si simple…

Nous sommes dans un contexte délicat où les partisans du nationalisme et les grognards républicains exacerbent leur haine mutuelle, à grands coups de déclarations, crachats, insultes et provocations en duels (voir la *coupure de presse*). Aux abords de la gare, les PJ font partie d'un dispositif conséquent : une vingtaine de gardiens de la paix dont ils sont responsables. Arrivés sous le dôme de l'immense verrière, leur optimisme chancelle : la tribu de Déroulède s'est rassemblée une dizaine de minutes avant l'arrivée du train de leur Messie. Des pancartes, des banderoles assassines contre la « *République de Panamá* », contre les « *pourris du Parlement* » et contre « *Clemenceau et sa juiverie* » se dressent, telles les bannières d'une armée féodale prête à charger.

Comment les héros vont-ils réagir ? Faut-il donner l'assaut, disperser cette foule ? Il y a aussi les passagers, les badauds, les multiples témoins et, à n'en pas douter, des reporters prêts à polluer les éditoriaux d'une quelconque bavure policière.

Laisser Déroulède en paix pavaner à Paname, c'est faire évoluer la **Jauge d'Ordre** d'un 1 point vers le Chaos mais sans perte dans la **Jauge de Presse**. Par contre, toute charge policière ou toute altercation va rapidement dégénérer. Des meneurs dans les manifestants sont sous l'emprise d'homoncules : Armand de Mackau, Jules Guérin et Joseph Lasies ont hérité de ces sympathiques symbiotes qui parasitent leurs pensées en les nourrissant de leur haine. Une bataille rangée serait une catastrophe. La **Jauge de Presse** dégringolerait de 1 point en raison des violences policières et le Chaos gagnerait tout de même 1 point.

Mieux vaut attendre que Déroulède ait rejoint le domicile d'un de ses soutiens pour l'interpeller. Mais comme il s'agit de Godefroy de Cavaignac, le procureur le plus en vue de Paris, l'idée ne serait pas si bonne que cela…

Par contre, la patience s'avère meilleure conseillère. Le soir-même, après avoir fêté dignement le bien vilain tour joué aux autorités attentistes, Déroulède et ses larrons partent dans le plus grand secret vers leurs pénates souterraines, non loin des catacombes de Paris, et non loin de l'ancien antre de Grayssac. Ainsi commencerait la réunion du Comité des Sept. Un excellent moyen, si la filature et la demande de soutiens sont des succès, de pêcher de gros poissons (voir p.112).

Grayssac peut assister à ce sommet des ennemis de la République. Par contre, veillez à ce qu'aucun PJ ne puisse coincer le seul participant qui parvienne à s'échapper des mailles du filet. Les autres participants de cette Camarilla prétendront ne jamais l'avoir rencontré ; il n'y a pas de huitième compagnon dans le Comité des Sept ! Ils l'apprendront rétrospectivement par la même coupure de presse.

Si la presse est mise au courant (voir *coupure de presse* p.311), le blason de la Préfecture est redoré (+1 en **Jauge de Presse** et +1 en **Ordre**). Mais le Reptile court toujours…

Reste à savoir si les PJ participent à l'interrogatoire. Le temps de s'apercevoir que Mackau, Guérin et Lasies prétextent de fortes douleurs abdominales pour se confiner aux toilettes, et vomir les homoncules qui ont décidé de changer d'hôtes (+1 point d'enquête pour l'indice **« les enfants de Valentine »**, mais un **test psychotique en conservant 2D** s'ils assistent à une scène peu ragoutante).

Coupures de presse

La Lanterne 14 juillet 1900

Mèche éventée

Le Soleil n'est pas satisfait de la situation. Les bandes nationalistes, non contentes d'avoir remporté des sièges aux élections municipales, se plaignent de la tiédeur de leurs résultats. Aucun d'eux n'a renoncé à faire à la République la guerre la plus acharnée. Non, certes, ils n'ont pas abandonné leurs rêves césariens. Ils n'ont plus le cheval noir de Boulanger pour les mener à la bataille ; alors ils se rabattent sur un général démissionnaire. Quarante et un élus du Conseil municipal (majorité : une voix) signaient hier une adresse factieuse au général Jamont. Les Poirier et les Dubuc intriguaient l'autre jour à la Bourse du travail, d'où ils furent expulsés avec tous les honneurs dus à leur rang. Et aujourd'hui - c'est le secret de Polichinelle - ils comptent sur la revue du Quatorze Juillet pour organiser une manifestation à la Déroulède, sans Déroulède. Mais là encore, heureusement, le cheval leur manquera, à qui l'on peut faire tourner bride, et par-dessus le marché, le général. Cependant il faut se tenir pour avertis. Que les républicains, que les socialistes soient prêts à répondre aux agissements de la bande. Tous les bas-fonds de la moinerie donneront, tous les mendiants du Sacré-Cœur, toute l'écume des ligues et la camelote à quarante sous ! Mais ils trouveront à qui parler !

Max Rochambeau.

La Lanterne 5 août 1900

Essais d'Embauchage !

En cette période d'attentats sur les souverains, il peut être intéressant de se demander si notre chef d'État à nous n'est pas menacé à son tour. Qu'on ne se presse pas de pousser les hauts cris ! Je ne veux pas dire qu'à l'heure où j'écris un criminel soit hanté du sinistre dessein de tuer M. Loubet. J'ai assez de confiance dans le bon sens de mes concitoyens pour affirmer que les nombreux agitateurs de pissotières qui écrivent : « Mort à Loubet ! » sur les édicules des boulevards, ne se décideront pas de sitôt à mettre en pratique ces aimables appels au meurtre. Le président de la République fait de son côté tout ce qu'il faut pour rendre la police inutile. Il s'est mis en tête de devenir populaire, et il y arrivera. Point n'est besoin pour cela de porter monocle et guêtres blanches ; un peu de simplicité et beaucoup de bonté suffiront. Je suis donc pleinement rassuré sur ce point. Mais il y a plusieurs sortes d'attentats, sans compter les attentats à la pudeur, spécialité cléricale. Pour le moment il est facile d'apercevoir que la foi républicaine de M. Loubet est l'objet d'assauts répétés de la part de la plus importante fraction du « parti » nationaliste. L'attitude des meneurs de la coalition envers le chef de l'État est restée, jusqu'aux dernières élections municipales, violemment hostile. Il n'est pas inutile de rappeler qu'au Congrès où il fut élu, M. Loubet, qui présidait, fut injurié par M. Déroulède : les gestes de l'ancien ami de Boulanger étaient tellement virulents que lorsque, épuisé, le fantoche nationaliste plongea sa main dans la poche de derrière de son inexpressible, on crut qu'il tirait un revolver ; c'était son mouchoir. M. Déroulède ne peut pas accomplir simplement les actes les plus vulgaires. A la sortie du palais de Versailles, une demi-douzaine des plus enragés de la bande suivirent la voiture présidentielle en vociférant. A la gare Saint-Lazare et jusqu'à l'Élysée, les braillards de M. Déroulède purent s'en donner à cœur joie, M. Charles Dupuy et son préfet de police ayant négligé de prendre les mesures d'usage. Quelques mois plus tard, le président était frappé à Auteuil par le preux Christiani (un nom qui sonne bien français, comme dit l'autre). Les bons apôtres de la presse réactionnaire qui se lamentent à fendre l'âme sur la mort tragique du roi Humbert, ne trouvèrent pas un mot de blâme contre l'acte de propagande par le fait des messieurs de l'œillet blanc. Ils prirent la chose gaiement. M. F usa quelques crayons à dessiner des chapeaux défoncés ; Montmartre enrichit son répertoire de quelques chansons russes. M. de Christiani fut peut-être seul, dans son parti, à regretter son acte, et pour cause. La dernière campagne électorale à Paris fut le signal d'une recrudescence d'injures contre le président. Plus que jamais les affiches spéciales des vespasiennes furent couvertes d'inscriptions : les « Mort à Loubet ! » alternaient avec les : « Vive Déroulède ! » et les « Vive Guérin! » Après les élections la scène change. [...] On prodigue à M. Loubet les sourires et les salamalecs, on célèbre sa bonhomie, on le remercie de son accueil cordial. L'attitude des feuilles nationalistes change en même temps. Les « engueuleurs » se taisent ; s'ils ne se font pas aimables, c'est que le rôle est au-dessus de leurs moyens. Mais les modérés du parti sont devenus tout miel.

L'assassinat du roi d'Italie et l'agression contre le shah de Perse fournissent un thème nouveau d'exhortations pressantes à cet entêté. Parce qu'un Italien, qui a séjourné en Amérique et en Autriche, tue le roi d'Italie en Italie, les plus zélés des nationalistes, ceux qui croient avoir quelques raisons de compter sur la sottise de leurs lecteurs, insinuent que tout cela ne serait pas arrivé si M. Waldeck-Rousseau n'eût pas été ministre. Quant à l'agression contre le shah de Perse, elle doit faire réfléchir M. Loubet sur les dangers qu'il y a, quand on est président de la République, à conserver au pouvoir un ministre républicain modéré, un peu mou du genou. Voilà où nous en sommes. Les temps sont changés depuis les jours qui virent l'heureuse naissance du nationalisme et son enterrement dans la bataille de l'affaire Dreyfus. Chaque événement politique fait s'atténuer davantage l'opposition entre les chefs du mouvement. Il y a un an, on en était encore à : « Mort à Loubet ! » Aujourd'hui on cherche à rendre possible l'arrivée au Parlement des nationalistes et qui sait, au pouvoir, de quelques-uns d'entre eux. On se sépare de Déroulède et de Guérin, devenus compromettants. On ne veut plus rien renverser du tout. La grande Révolution annoncée se dessine ; il s'agit tout au plus pour ceux-ci de gagner un siège législatif, pour celui-là, de devenir ministre.

L'intransigeant, 8 août 1900

Il est revenu !

Paul Déroulède, le paria de la République qu'il voulut renverser il y a une année, exilé à la frontière espagnole, a décidé de faire le pas de revenir à Paris pour redevenir le chef de toute la droite nationaliste française. Tel un coq accompagné de sa basse cour, il a paradé sur les quais de la gare Montparnasse, non sans narguer le dispositif de police qui était venu l'y cueillir.
Non sans raison, les autorités n'ont pas cherché à interpeller de suite M. Déroulède. Bien leur en a pris. En effet, la patience leur a permis de pister tranquillement le vieux renard de la politique, venu chercher refuge auprès de ses compères habituels : les Mackau, Guérin, Lasies étaient venus en renfort pour l'accueillir, malgré tous les signes précédents qui indiquaient à quel point le nom de Déroulède se faisait oublier dans la capitale. Le dîner de ces coquins, auquel était d'ailleurs convié un ancien cadre de la Sûreté Générale d'après certains informateurs, a été interrompu par les enquêteurs qui ont mis à la question toute cette camarilla d'un autre âge.

INTERVENTION : NAMADIE

«Croyez-moi, seigneur comte, il faut prendre les femmes comme on prend les tortues, en les mettant sur le dos.»
Élémir Bourges, Le Crépuscule des dieux (1901)

Les secrets de cette scène

- Namadie est une meurtrière apparaissant dans le scénario du *Livret de Découverte*. Ici encore, elle sert de piège pour tester les réactions des PJ. Grayssac veut clairement voir s'ils sont corruptibles et aptes à pencher du côté mauvais.
- Livrez les coupures de presse dès le début de cette scène.

Recoller les morceaux de la Découpeuse

20 août 1900. Les chroniqueurs judiciaires attendaient fébrilement cet instant depuis un an. Juliette Namadie, la légende du crime pyrénéen, allait comparaitre devant le tribunal. On allait enfin savoir si elle était folle ou saine d'esprit. Et si dame Guillotine et son serviteur Anatole Deibler pourrait la décolleter comme il se doit, ou si les tréfonds de la Salpêtrière ou de Bicêtre allaient accueillir ses hurlements hystériques jusqu'à la fin des temps. Mais ce rendez-vous mondain avec la mort ou les limbes de l'oubli allait être interrompu par Grayssac - toujours lui ! Namadie devait être transférée à la Conciergerie pour y être entendue une première fois, à l'aube de son procès. La presse avait été, ou plutôt, s'y était invitée. Le juge Guillot endossait son costume de cérémonie. Lacassagne affinait son jugement ainsi que ses éminents confrères, l'aréopage médical formulant forcément des avis disparates. Et les jurés contemplant une énième fois les photos retraçant les horreurs que Juliette fit subir aux familles qu'elle a anéanties.

Cependant, on attend encore la voiture qui devait la livrer aux mains de la police. M. Prince, l'un des *quadriumvirs* de la brigade spéciale de la Sûreté Générale chargée des grands criminels, accompagné de M. Prost, de la permanence de cette même Sûreté, devaient réserver un véhicule hippomobile pour éviter d'attirer l'attention des journalistes avec un fourgon de police. Mal leur en prit : à ce jour, nulle trace de cet équipage.

Les PJ sont peut-être invités au procès s'ils ont vécu le scénario « *La symphonie des corps* », ou sont alertés le 21 août par voix de presse, ou le 20 l'après midi s'ils traînent dans des officines de police. L'enquête s'annonce difficile : comment retrouver une voiture volatilisée dans Paris ? Un contact ou un tour à la Sûreté pourrait servir de base. D'après les témoins (M. Soutelier, supérieur de M. Prost), ils auraient commandé une voiture de place avec galerie de couleur verte. Pour tirer des enseignements de cela, utilisez le guide du *Manuel de l'Enquêteur*, p.461. Malheureusement, ils n'ont pu relever le numéro de la voiture… Il est possible de recourir à un indic parmi les cochers, et c'est dans le guide qu'on retrouve le temple de ces personnages essentiels à tout enquêteur parisien : au cabaret Dinocheau (IX^{è} arrondissement).

Rencontre avec Charron

Ce cabaret est décrit dans le *Manuel de l'Enquêteur* p.154. On y trouve la fameuse voiture rouge au matricule 9521, celle du Cocher anonyme, reconnu comme le meilleur indic de Paris (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.153 et du *Criminel* p.90). Ce dernier ne fait guère de difficulté pour aider les joueurs contre quelques pièces et leur promet de se renseigner. Mais qui est donc de Cocher ? D'apparence, un quadragénaire bien propre, aux vêtements légèrement désuets, la mise impeccable, le menton fort et le visage volontaire, mais au regard fuyant, les yeux ne clignant jamais, et à la voix monocorde faite pour déclamer de longues litanies… ou de longues berceuses. Une lecture approfondie vous révèlera toute la singularité de ce personnage.

Rendez-vous est pris pour la nuit tombée au Club. Sur ces derniers mots, il se lève et regagne son fiacre. Mais comment connait-il l'adresse et l'existence du Club de nos héros ?
Le soir même, le Cocher est à l'heure. Comme toujours. Sa jument blanche ressemble à un esprit immaculé tranchant avec les ténèbres environnantes. L'atmosphère est lugubre. Un Illuminé gagnera un point d'enquête en percevant d'étranges motifs incrustés dans les entrelacs façon Mucha décorant l'intérieur. Un excellent **test d'occultisme** et l'on comprend mieux ces motifs hébraïques qui font état de sombres malédictions. Un Mentaliste aura bien du mal à cerner la psyché du Cocher, comme s'il avait basculé dans un autre monde, celui de la nuit.

Le Cocher part à vive allure vers le centre de Paris. Si un des PJ a souhaité être à ses côtés, il sera bien mal à l'aise : le pilote ne répond plus guère à ses sollicitations, et semble absorbé par la course de sa jument, jument qui ne semble pas courir en phase avec la vitesse que prend l'attelage. L'**angoisse** et la **névrose** méritent bien de prendre un petit point.

Parvenu au 5 rue Belloni, le Cocher s'arrête brusquement. Pourtant, les passagers n'ont pas senti la décélération et n'ont pas atterri dans les bras de leurs vis-à-vis. Il montre du doigt le rez-de-chaussée d'un bel immeuble. La quête initiatique ne s'achève pas là. Énigmatique, il prévient les PJ de ce qui les attend là haut : rejouer une tragédie passée, dénouer les fils d'un drame en devenir. S'ils refusent de faire face à cette étrange prophétie (le face à face avec Juliette Namadie), il peut très bien les raccompagner au Club par un raccourci.
Tout héros qui souhaite se défiler est mal inspiré. Le Cocher fait hennir sa jument et fonce droit vers une façade voisine. La victime n'a que peu de temps pour réagir, avant de finir broyée contre le mur, alors que l'attelage, lui, traverse sans encombre la paroi maçonnée ! Assister à une telle vision inflige un **test psychotique avec 2D**.

Juliette, indécrottable Juliette

Bienvenue au domicile de Bertillon. Tout est calme dans cette maisonnée à la porte ouverte. La serrure a été méticuleusement découpée à la scie. Un vaste corridor dessert l'entrée et distribue les visiteurs entre un escalier et quatre portes. Un tapis rouge et des ampoules électriques diffusent une ambiance lumineuse, chaleureuse, presque rassurante. Passer devant la première porte contrarie cette sérénité : y git le cadavre du domestique du scientifique Bertillon, face contre terre, la gorge tranchée, le sang vidé sur le dallage de grès (ajoutez **un point de névrose et d'angoisse** aux témoins). La porte en face, fermée, renferme une fillette cachée derrière les toilettes, muette de terreur, les mains étouffant le cri qui ne demande qu'à sortir en toute tonitruance. Nous vous faisons grâce de la seconde porte à gauche, cabinet de travail et fumoir du maître des lieux, pour nous attarder dans le salon servant aussi de salle à manger. Namadie y exécute le même cérémonial que celui qui lui avait valu la célébrité. Comme convives mais sans convivialité, Bertillon, sa femme, une de leurs filles avec un garçonnet d'à peine trois ans. Tous en vie, tous suspendus aux paroles et aux glousseries de la Namadie, un pistolet à six coups dans la main. Une Namadie qui est de dos aux PJ et qui n'a pas pris conscience - normalement - de leur présence. Elle a commencé sa traditionnelle litanie, et questionne Bertillon qui doit choisir entre sa fille et son petit-fils… Que faire ?

La scène d'action est vôtre. Tout l'enjeu de ce moment est de savoir comment ils vont gérer l'incident Bertillon. La moindre erreur, la moindre victime, et les PJ s'aliènent un contact puissant dans le domaine des investigations (**Bertillon devient un contact** à -2, à l'inverse, ce contact passe directement au niveau 3). Si Namadie trinque, la presse risque de se diviser quant aux actions des PJ. Namadie martyre, Namadie ogresse abattue par la police, la **Jauge de Presse** peut aussi bien diminuer qu'augmenter. Si elle était inférieure à 5, elle continue sa descente aux enfers. Dans le cas contraire, elle opère une subtile remontée.

Mais parlementer a déjà fonctionné avec des désaxés de son espèce. Namadie relate alors la rencontre qu'elle a faite avec son libérateur, le **Reptile**. Un Reptile qu'elle reconnaît comme son demi-dieu, lui qui a été découpé en quatorze morceaux, une destinée parfaite à ses yeux. Namadie assure que les PJ rencontreront très bientôt cet avatar, et qu'ils en tireront une immense félicité car, dit-elle : « *La vengeance est la plus pure des passions* ». Elle assure également que de ravissants petits bébés se lovent au sein de la Préfecture de Police, jetant alors un coup d'œil à un Bertillon terrifié. Elle leur dit également que le 26 août, ce sera beau comme un 14 juillet sur les lieux de l'Exposition (+1 pour l'indice « **Guy Fawke's Day** », voir le projet d'attentat, *scène p.319*). Et faites ce que vous voulez (pouvez) de la Namadie.
Les indices à portée sont les mêmes que dans les scènes précédentes. **Namadie possède en elle un homoncule** qui restera sagement dissimulé dans ses viscères. La pauvre est habitée depuis longtemps et subit de plein fouet les déchéances liées (voir *scène p.298*).
Bertillon confie qu'elle lui a intimé l'ordre de boire une décoction étrange, visqueuse, comme un jus de betteraves coupé à de la goyave. Le moyen pour Namadie d'inoculer un homoncule dans le sein du bras droit de Lépine…

Qu'est-il arrivé aux agents de la Sûreté ?

Ne les oublions pas. Leurs destins pourraient être funestes. Mais pas tant que cela. Comme précédemment, ils ont reçu pour mission de détourner leur route pour éviter de possibles barrages de journalistes en transe. Ce faisant, les agents ont été cueillis directement par des petites frappes payées par Grayssac pour les intercepter et pour relâcher Namadie, les laissant assommés et ligotés dans une courée glauque non loin des Halles. Un point d'enquête supplémentaire sur la piste « **les taupes de la Sûreté** » à ceux qui s'inquiéteraient de leur devenir.

Coupures de presse

L'affaire Namadie

17 septembre 1899, à St-Gaudens, vers 4h50 du matin. Les époux Delaverre sortent de la bergerie qu'ils viennent de fouiller, puisqu'Edmond, quarante-cinq ans, y avait entendu des bruits suspects. Mal leur en prit. De retour au foyer, ils furent reçus par une femme d'une cinquantaine d'années qui tenait en joue leurs cinq enfants, dans l'immense pièce qui leur sert de dortoir.
Par trois fois, le malheur enleva un enfant aux Delaverre. Telle une Parque qui coupe le fil du destin, Namadie obligea les époux à choisir un de leur enfant. D'abord pour, dit-elle, le sauver. Le petit Marc, trois ans, fut tué sur le coup d'une simple déflagration. Son père meurtri n'eut le temps de se porter au secours des survivants que Juliette Namadie, armé d'un revolver automatique, lui logea une balle dans la cuisse, le clouant sur place.
Deux autres malheureux furent abattus par la mégère, littérale ogresse, avant que le monstre ne daigne partir, laissant la famille tétanisée sur place.
Le choc traumatique envoyait Madeleine à l'hôpital d'aliénés de Saint-Lary Soulans. Edmond ne put reprendre son travail que bien plus tard, précipitant la maisonnée dans une pauvreté extrême avant que les dons n'affluent à la suite de notre article du 29 septembre dernier.
Par quatre fois, nous décriâmes par la suite les forfaits de la forcenée, multipliant ses exactions dans des familles isolées des contreforts des Pyrénées.
L'horreur y franchissait des paliers insupportables, et nombre de lecteurs souhaitaient que nous cachions cette indicible vérité. Mais notre devoir d'information, doublé de notre souci d'exactitude, nous commandait de continuer et bien nous en prit puisqu'enfin, ce 24 mars, la meurtrière était alpaguée par des enquêteurs chevronnés missionnés directement par la préfecture de police de Paris.

30 janvier 1900

Juliette Namadie, surnommée la Découpeuse, est arrivée en train à Paris depuis les Pyrénées où une équipe d'enquêteurs de la Préfecture l'a traquée et mise hors d'état de nuire. Celle qui est devenue l'ogre pour toutes les familles ayant eu connaissance de ses méfaits a bien failli échapper à leur vigilance à la suite d'une bousculade en sortant du train.
La forcenée a été maîtrisée non sans mal par trois gardiens de la paix avant d'être emmenée à l'hôpital de Bicêtre. Plusieurs aliénistes ont défilé dans la cellule de la criminelle et la sommité de Lyon, Alexandre Lacassagne, pourrait se déplacer prochainement pour s'entretenir avec elle.
Des manifestations spontanées ont réclamé à grand cri que la Guillotine s'empare de cette reine du crime, et ce même si on la déclarait folle à lier.

20 août 1900

Une grande consternation au palais de Justice de Paris : alors qu'un parterre de journalistes s'empressait de gagner les quelques strapontins encore disponibles pour suivre son procès, Juliette Namadie a fait faux bond. La séance a été renvoyée sine die, sans qu'une raison n'ait été invoquée. Un véritable tollé a accompagné l'annonce du greffier quant au renvoi de cette journée tant attendue. Namadie a-t-elle été aussi clémente envers ses victimes que le tribunal envers elle ?

INTERVENTION : LE REPTILE

Les secrets de cette scène

- Elle est déterminante pour comprendre ce que Grayssac a pu devenir.
- Délivrez les coupures de presse au début de la scène. La dernière n'a aucune incidence sur l'histoire.

Chrysalides et exuvies

Grayssac et ses petits congénères homoncules ont besoin de grandir tout au long de ces mois passés dans les souterrains. Grandir, le verbe ne s'applique qu'au nouveau Grayssac qui est le seul à voir sa taille augmenter. Cependant, sa croissance se fait à une vitesse folle et son corps nu ne cesse de se figer, de bâtir une chrysalide pour ensuite se fendre en un nouveau Ferdinand, plus grand que le précédent, laissant une exuvie des plus inquiétantes dans les égouts de Paris. La peau diaphane de l'ancien gigolo du tout-Paris est devenue squameuse, pourvue d'écailles le faisant ressembler aux hommes crocodiles pensionnaires des foires. Grayssac devient, dans les légendes urbaines, le reptile que nous abordons dans cette scène.

Vous pouvez proposer les diverses coupures de presse liées à cette affaire. Le but est de faire la lumière sur les actes du Reptile, légende urbaine derrière laquelle se cache un Grayssac en pleine croissance. La destination serait le réseau d'égouts où Grayssac dissimule ses exuvies, c'est à dire les restes des chrysalides successives par lesquelles il est passé, et ses victimes sur lesquelles il continue de se nourrir.

Sa stratégie pour les trouver est simple : il lâche les serpents qu'il a subtilisés chez Moreau, le fils du célèbre peintre qui les collectionne, ceux-ci possèdent un venin neurotoxique pour provoquer la paralysie puis la mort par arrêt cardiaque. En effet, l'administration du venin de serpent semble ralentir la décomposition du corps et lui prodiguer une nourriture plus longive et en meilleur état.

Grayssac est le plus souvent affamé. Son empressement pour se repaître des organes de ses proies l'a souvent conduit à ingérer le venin de ses petits protégés sans qu'il n'en ressente les effets. L'ancien cadre de la Sûreté apprécie grandement de tuer et de se repaître de ses victimes. Recouvrant sa raison et ses souvenirs, il tente désormais de cibler ceux qui sont à l'origine de sa disgrâce. **Levassor**, coupable d'un billet assassin au lendemain de sa mort, était le premier sur la liste.
« **Grayssac le Reptile** » est l'indice à débusquer. Il faudra établir le lien entre les affaires suivantes et l'ancien mentor des PJ.

Phobie du reptile ?

L'enquête peut partir dans plusieurs directions plausibles, toujours selon les pistes offertes par les coupures de presse. Vous n'aurez que quelques jours pour résoudre l'enquête avant que la seconde aide de jeu ne vienne baisser les jauges de Presse et d'Ordre d'un point.
Denise Herriot est peut-être l'un des PJ de votre aventure, puisqu'elle est membre d'une des équipes de prétirés. Sinon, considérez-la comme un PNJ. Sa triste aventure lui a prodigué 1 point de psychose et elle semble atteinte des **déchéances** Lucidité et Cauchemar Fondamental (voir p.228). Ce rêve éveillé est récurrent depuis plusieurs jours mais il n'avait jamais atteint ce degré de réalisme. Par fragments, il révélait l'œil étrange, la peau squameuse, la silhouette nue du Reptile. Denise a perdu les pédales quand elle l'a vu se nourrir sur l'abdomen d'une victime aux yeux écarquillés, paralysée, dont elle ressentait la muette terreur. Puis le Reptile s'est tourné vers elle, les yeux scintillant dans l'obscurité d'une salle souterraine.
Denise est encore éprouvée. Un interrogatoire ne devrait pas se prolonger plus que de raison, sous peine de voir sa névrose augmenter et son seuil psychotique atteint. L'Illuminé et le Mentaliste sont les plus à même de lui soutirer le plus de détails intéressants, les autres ne feront qu'augmenter son stress avant qu'elle ne s'épuise.

Quelques singularités sont à retenir de son discours :
La cavité dans laquelle se cache le Reptile, certains détails comme les poutres massives qui soutiennent cette coupole de marbre pourrait servir d'indices pour les PNJ connaisseurs des souterrains (Anthelme Belgrand, des carriers, des mendiants, l'inspecteur Guasco…). Elle se trouve aux 60-62-64 rue de la Santé, un gouffre qui avait crevé la chaussée en 1876 et qui avait été depuis colmaté.
La présence dans la scène d'un petit être qu'elle avait pris pour un rat, mais qui ressemblait davantage à un homme miniature (il s'agit de l'un des homoncules).

Ophidiens en folie

L'enquête dans la propriété des Levassor montre que la traque aux reptiles n'a pas été complète. Cette « folie » (comprenez, ce joli manoir construit par un richissime propriétaire ne sachant plus que faire de sa fortune) est située boulevard de Port Royal, non loin des catacombes. Un jeu d'enfant pour Grayssac de s'y rendre via les souterrains depuis son antre rue de la Santé.
Divaguer dans leur propriété bourgeoise entièrement close, c'est se réserver une rencontre peu agréable. Les enquêteurs constatent qu'il est bien difficile pour un ophidien de franchir le mur d'enceinte, assez haut et peu pratique à escalader, même pour un serpent. Par contre, un puits mal condamné a été raccordé avec les réseaux des égouts, et c'est de là que l'on a convoyés les affreux rampants. Une des planches qui ferment l'entrée du puits a d'ailleurs été déclouée de l'intérieur. Un escalier de service permettait d'ailleurs aux égoutiers d'y descendre.
Vous pouvez pimenter l'action avec la présence d'un de ces odieux reptiles qui a échappé à l'attention de la maréchaussée. Un combat est même envisageable si on veut le capturer (oui, mais comment ?). On s'aperçoit qu'il

n'est en rien une inoffensive couleuvre, mais un serpent exotique qu'il est possible d'identifier comme **un mamba noir**, dont la dangerosité n'est plus à prouver. Mensonge inconscient ou pas de la part des enquêteurs ou des journalistes, pour ne pas créer une psychose ?
La virulence du poison est de 8, la dose est de 2D (voir règles *Manuel de l'Enquêteur*, p.396). Le remède ne pourra être administré que par l'Institut Pasteur, et ce serait une véritable course contre la montre pour pouvoir amener le patient à temps avant sa paralysie et son arrêt cardiaque…

Interrogé, Levassor ne comprend absolument pas qui pourrait lui en vouloir à ce point et préfère recoller à la version des « serpents qui fuguent » relayée par la presse. Si on lui parle de Grayssac, son attitude change du tout au tout. Il confiera à quel point il a pu se lâcher contre lui, après l'avoir croisé une première fois lors d'un meeting automobile et avoir été fortement révulsé par le comportement hautain et m'as-tu-vu du policier.

Faire ce lien permet de gagner 2 points d'enquête pour l'indice « **Grayssac le Reptile** ».

Le Club inversé

C'est donc dans l'ancien gouffre à ciel ouvert, rue de la Santé, que cocoonait Grayssac. Pas de meuble, pas d'objet permettant de l'identifier si ce n'est un vieux bureau d'écolier qui lui sert à écrire ses fausses lettres avec la signature de Lépine. Ils y retrouvent l'un des brouillons qui a servi pour un faux précédent (si les PJ en ont déjà trouvé un : +1 pt d'enquête pour « **les taupes de la Sûreté** ») ainsi qu'un autre essai pour la scène du « **Guy Fawkes Day** », Grayssac a demandé au jeune Thomas Edison de l'accompagner pour une séance de prise de film sur les lieux de l'Exposition (+1 pt d'enquête pour cet indice). Une carte retrace sommairement les lieux qu'il compte traverser.

Il est absent de son repaire et les planques des PJ pour le coincer n'y feront rien. Le butin s'avère bien meilleur qu'ils ne l'imaginent s'ils daignent s'intéresser

Coupures de presse

Le Petit Parisien, 21 août 1900

Notre nouvelle Cassandre

Mme Denise Herriot, bien connue pour ses talents de médium, a été admise en urgence à l'hôpital de Bicêtre. Au cours d'une séance de voyance, elle a perdu l'esprit, partant dans une hystérie telle qu'il a fallu le concours de deux hommes pour la maitriser. Calmée par l'administration de sédatifs, elle ne cessait de murmurer les terribles visions qu'elle a eues au sujet du Reptile, un individu contrefait à la peau écailleuse et qui inoculerait de violents poisons à ses infortunées victimes. Aux dernières nouvelles, Mme Herriot irait mieux et pourrait rentrer à son domicile sous peu.

Des serpents en liberté dans Passy

Rentrant chez lui. l'autre soir, 12, villa Dupont, à Passy. M. Levassor, parent du précurseur de l'automobilisme, apercevait soudain, dressé devant lui, un serpent ayant toutes les apparences d'une vipère de forte taille. D'un coup de canne, M. Levassor tua le reptile et signala le fait au commissariat. Le même jour, un deuxième reptile était tué, non loin de la villa Dupont, par un gardien de la paix. Un troisième et un quatrième, qui rampaient dans les jardins, eurent le même sort. On crut, un instant, que les pensionnaires du pavillon des serpents, au Jardin d'acclimatation, avaient réussi à s'enfuir. Il n'en était rien. L'enquête du commissaire établit que ces ophidiens - des couleuvres vipérines aquatiques s'étaient évadés de chez M. Moreau, fils du peintre bien connu, domicilié 10, villa Dupont, et qui occupe ses loisirs à charmer des serpents. Quatre serpents sont morts. Les autres on le croit du moins sont tous rattrapés, ce qui va rassurer tout le monde.
M. Edmond Perrier, directeur du Muséum d'histoire naturelle, communique à l'Académie le résultat des recherches entreprises par M. Phisalix sur l'immunité naturelle des vipères et des couleuvres contre leur venin. La constatation faite il y a une centaine d'années par Fontana que le venin de la vipère n'est pas un poison pour ses pareilles se trouverait modifiée par les observations dernièrement relevées. M. Phisalix a fait dissoudre du venin dans de l'eau salée et il en a injecté de 100 à 120 milligrammes dans le réseau veineux d'une vipère. Cette quantité, suffisante pour tuer 100 cobayes, a causé la mort du reptile. D'autre part, 2 à 4 milligrammes injectés dans la botte crânienne ont suffi pour tuer la vipère. Il en conclut que si la piqûre pouvait être faite directement dans le crâne par le crochet venimeux l'issue serait toujours mortelle. On peut donc admettre le principe de Fontana ainsi modifié. Le venin de la vipère n'est pas un poison pour son espèce, dans les conditions naturelles de l'inoculation. Si on rapproche ceci des faits signalés par MM. Roux et Bordel au sujet de la toxine tétanique, c'est là un nouveau point d'analogie entre les toxines et les venins.

Le Vipérol

Cet onguent à base de venin de serpent, appliqué en friction sur le pli du bras, supprime en 24 heures les coryzas aigus ou chroniques. Véritable vaccin du rhume, le Vipérol est absorbé par la peau. Son emploi est sans danger. Le tube 20 francs. Dans toutes les pharmacies.

aux curieuses chrysalides qui gisent dans un recoin de l'immense salle souterraine. Cela demande une fouille méticuleuse à l'aide d'une source de lumière (au moins 2 points d'enquête). Trois exuvies gisent recroquevillées les unes sur les autres. Dépliées avec précaution, elles révèlent des tailles différentes, proches de l'enfant, de l'adolescent et de l'homme adulte. Des prélèvements ou un enlèvement de ces curiosités sont envisageables. Reste à savoir où les faire examiner : les pensionnaires de la clinique vétérinaire de Fragonard (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.286), l'Académie de Médecine ou l'amphithéâtre d'anatomie ? Tout dépend des contacts à faire jouer et des connaissances des PJ en matière médicale. Reste à ne pas se faire subtiliser ces exuvies de Grayssac en les surveillant, ou en opérant eux-mêmes pour prélever les échantillons nécessaires. Au programme, des cheveux, des empreintes de doigts pourraient aider à confondre le propriétaire. Et gagner 2 points d'enquête pour l'indice « **Grayssac le Reptile** ».

Savoir, c'est bien, savoir qu'en faire, c'est mieux

Admettons, Grayssac et le Reptile ne font qu'un. Avec qui partager l'information ? Lépine est rationnel, de même que la plupart des membres de son organisation. Des contacts occultistes pourraient s'y intéresser, sans pouvoir échafauder la moindre hypothèse sur cette transformation. Le Reptile a fait sa mue et sera désormais bien difficile à arrêter.

INTERVENTION : GRAND GUIGNOL !

Les secrets de cette scène

- Meneur scénariste, vous allez jouer sur l'ambiguïté du théâtre, où les actes semblent illusion. Les PJ seront-ils prompts à intervenir dans le meurtre qui se prépare ?
- Soignez l'ambiance horrifique de ce lieu de spectacle gore, décalé à souhait. Faites-en des tonnes sur les détails, quitte à écœurer vos joueurs.

À la lisière du crime

En août, la date importe peu, entre le 2 et le 25. Face à la recrudescence des affaires criminelles et pour endiguer une **Jauge de Presse** devenue folle, Lépine peut envoyer les PJ dans une impasse : celle de la rue Chaptal. Ils ont peut-être déjà fréquenté le lieu singulier qui s'y cache, où les spectateurs avouent à demi-mot aimer s'y rendre de peur des réactions puritaines de leurs interlocuteurs : le théâtre du Grand Guignol (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.155 et *du Criminel* p.91).

Une petite queue s'est formée cette soirée-là, car pour trouver Méténier, mieux vaut arriver lors des représentations ; la journée, il se terre tel une anguille insaisissable. Parmi les badauds, on retrouve quelques ouvriers qui ont préféré l'horreur à la caresse peu subtile des tord-boyaux, plusieurs bourgeois qui se dissimulent dans les ombres et leurs hauts-de-forme pour ne pas rencontrer un de leurs contacts, une jeune femme bien esseulée dont on pourrait croire, à la courbure de ses hanches qu'elle occulte maladroitement, qu'elle fait partie des désespérées venues avorter ou accoucher face aux sanglants spectacles de Guignol.

Vers 19h00, ces premiers badauds sont absorbés par la porte qui s'ouvre, cette bouche dont on pourrait croire qu'elle est l'antichambre de l'enfer. Rien que dans le vestibule et le petit salon-bar, force d'affiches et de photographies d'une violence extrême mettent en situation le voyageur égaré. Les PJ se renseignent pour trouver Méténier et ne peuvent l'atteindre que par un sauf-conduit de Lépine. Il est assis dans la salle de spectacle, supervisant les derniers préparatifs de sa pièce nommée Salammbô, une évocation guerrière de l'Orient exotique, sensuel et violent de la période carthaginoise. Des opérateurs apportent des bassines malodorantes, sans doute des abats de porc pour figurer sang et tripailles. L'odeur infecte saisit les héros à la gorge (point d'**angoisse** et de **névrose**). Les décors sont somptueux. Méténier sursaute quand on lui fait part de la visite des enquêteurs.

Oscar se met à table et perd le fil

Le précieux indicateur fait état de l'émergence de nouveaux pouvoirs dans la galaxie du crime parisien. Si les hordes d'Atlas semblent avoir toujours la main sur une bonne partie de la capitale, ils font face aux barbares venus d'Amérique, la bande Winship qui sévit aux abattoirs (voir *scène « un écrin de corruption » du scénario 1*). Mais étrangement, les factions du crime ont récemment enterré la hache de guerre pour concentrer leurs efforts dans un travail de sape de la Préfecture de Police. De nombreux commissariats font état de voies de fait visant à discréditer les agents en poste, et les provocations ou les coups d'éclats médiatiques se multiplient.

L'enquête peut tourner autour de l'indice « **le double jeu de Méténier** », ce dernier étant à la fois à la solde de Lépine mais aussi tributaire des criminels qu'il côtoie.

Un Mentaliste voit aisément à quel point Méténier est indisposé (+1 point d'enquête Mentaliste). On connait le caractère paranoïaque de cet indicateur et les risques qu'il encourt. Là, il est proche de la panique. Est-ce la présence de trois journalistes du *Petit Parisien* qui le pressurise, et le papier qu'ils feront sur sa création ? Interrogé, il refuse de se livrer. Un interrogatoire (atteindre 3 points d'enquête) subtil mené par le mentaliste ou le fouineur a des chances d'aboutir, sauf que…

Maxa est encore morte, ah bon ?

Sur scène, les choses s'emballent. Marie-Thérèse Beau, alias Maxa, star du théâtre, se dispute une énième fois avec Georges Paulais, trop mollasson à son goût dans sa prestation de Schahabarim, grand prêtre de la lune de Carthage. Paulais est soudain habité par un regard d'une rare malignité. Il se précipite dans les coulisses et revient avec un long couteau de boucher. Oscar éructe un « *mais ce n'était pas prévu dans la scène !* » qui se perd dans la consternation générale. Il y a peu de temps pour réagir, avant que Maxa ne gise pour de vrai la gorge ouverte.

S'interposer face à Paulais ne sera pas si aisé. Outre une réussite améliorée (deux succès) **en sport** pour être assez rapide, il faudrait vaincre ce petit bout d'homme qui jouit étrangement d'un 5 en potentiel physique et d'une maîtrise du combat. Sa force semble surhumaine et Maxa va probablement y passer, ce qui serait du plus mauvais effet devant les journalistes (-1 dans la **Jauge de Presse**, ou +1 s'ils parviennent à maîtriser le forcené). Paulais se tourne même vers Méténier et lui lance un « *toi aussi, je vais te crever, ordure d'indic !* » qui le rend blême.

Interrogé, Paulais ne semble pas se souvenir de son acte désespéré. On le connaît sanguin, mais pas à ce niveau-là… Par contre, il se plaint des entrailles et semble vouloir rendre son repas du soir. Si on assiste à cette jolie scène de vomi, on voit avec stupéfaction qu'il expulse avec grande difficulté ce qu'on pourrait considérer comme un amas de chair difforme, rosé, comme un fœtus avarié. La chose prend un instant de pause, émet un cri de souris, avant de se déployer et de ramper avec une surprenante habileté vers les toilettes les plus proches. C'est un homoncule qu'il est possible de capturer avec un minimum de vivacité (+2 pts d'enquête sur **« les enfants de Valentine »**).

Rideau !

Méténier est visiblement secoué, surtout si Maxa est blessée ou décédée. Reste encore un petit temps pour l'interroger avant l'arrivée de la maréchaussée. À 3 pts d'enquête sur son « double jeu », il les met en garde sur une rumeur faisant état d'un projet d'attentat sur l'Exposition Universelle, prévu pour le 25 août, dont aurait fait état plusieurs petites frappes des milieux criminels anarchistes. Il serait le fait d'un renégat de la police qui disposerait deux valises d'explosifs à des endroits stratégiques de l'expo (+2 pts d'enquête pour l'indice « **Guy Fawkes Day** »). Il n'a aucune idée du lieu qui pourrait être visé.

INTERVENTION : CACHOTTIERS !

« La chose la plus banale devient délicieuse dès l'instant qu'on la dissimule. »

Oscar Wilde, *Le Portrait de Dorian Gray* *(1890)*

Les secrets de cette scène

- Cette scène a pour fonction de piéger l'équipe de PJ pour la discréditer aux yeux des journaux. Elle n'a pas vraiment d'intrigue ou de lieu précis, dans la mesure où elle dépend des petites faiblesses de vos PJ.

Guêpier

En tant qu'ancien de la Sûreté, Grayssac a des petits papiers sur tout le monde. Cherchez le point de compression dans la part sombre de l'historique des personnages. Voici quelques pistes basées sur les équipes de prétirés présents dans le *Manuel de l'Enquêteur* (p.354), à adapter si vos PJ ont été créés ex nihilo :

- Pour les experts de la préfecture, la révélation de l'ancienne carrière de proxénète de Lisandre, la publication d'une partie des secrets du calepin d'Augusta donneront un -2 dans la **Jauge de Presse** et dans la **Jauge de Cohésion** de l'équipe.
- Pour l'agence de Cornélia, la révélation des atomes crochus de Denise pour l'occultisme, l'activisme de Leonid contre la Russie impériale en odeur de sainteté en France, une diffamation sur les mœurs libres de Cornélia qui provoquera l'ire de Bastien. Même malus pour la **Jauge de Presse** et -1 pour sa **jauge de Fortune**.
- Pour les anges de la médecine, l'addiction d'Ernest pour les drogues dures, la lubie religieuse de Philomène sont du pain béni pour abaisser la **Jauge de Presse** de 1.
- Pour les repentis, c'est encore plus explosif puisque ce groupe est composé de repris de justice. La **Jauge de Presse** baissera de 3 au diapason avec la jauge du groupe nommée **Fichage**.

Il est possible d'atténuer ces problèmes en faisant jouer ses contacts dans le monde de la presse ou de la politique. Réussir par divers moyens (copinage, corruption, pression, communiqué de presse) à faire publier des articles allant à l'encontre de ceux qui fustigent les PJ permet de limiter la casse en tout ou en partie.

INTERVENTION : GUY FAWKES DAY

« Et, me faisant tressaillir, voici qu'empourprant les vitres, le bouquet du feu d'artifice de la Fête nationale éclata, dans l'éloignement, sur la ville exultante, aux acclamations d'une multitude bisexuelle. »

Villiers de l'Isle-Adam, *Tribulat Bonhomet (1887)*

Les secrets de cette scène

Deux modes de jeu :

- soit utiliser la ressource vidéo d'Edison pour trouver les indices de cette scène, chose assez inhabituelle dans un jeu de rôle !
- soit mener cette enquête de façon plus traditionnelle avec des jets de compétence.

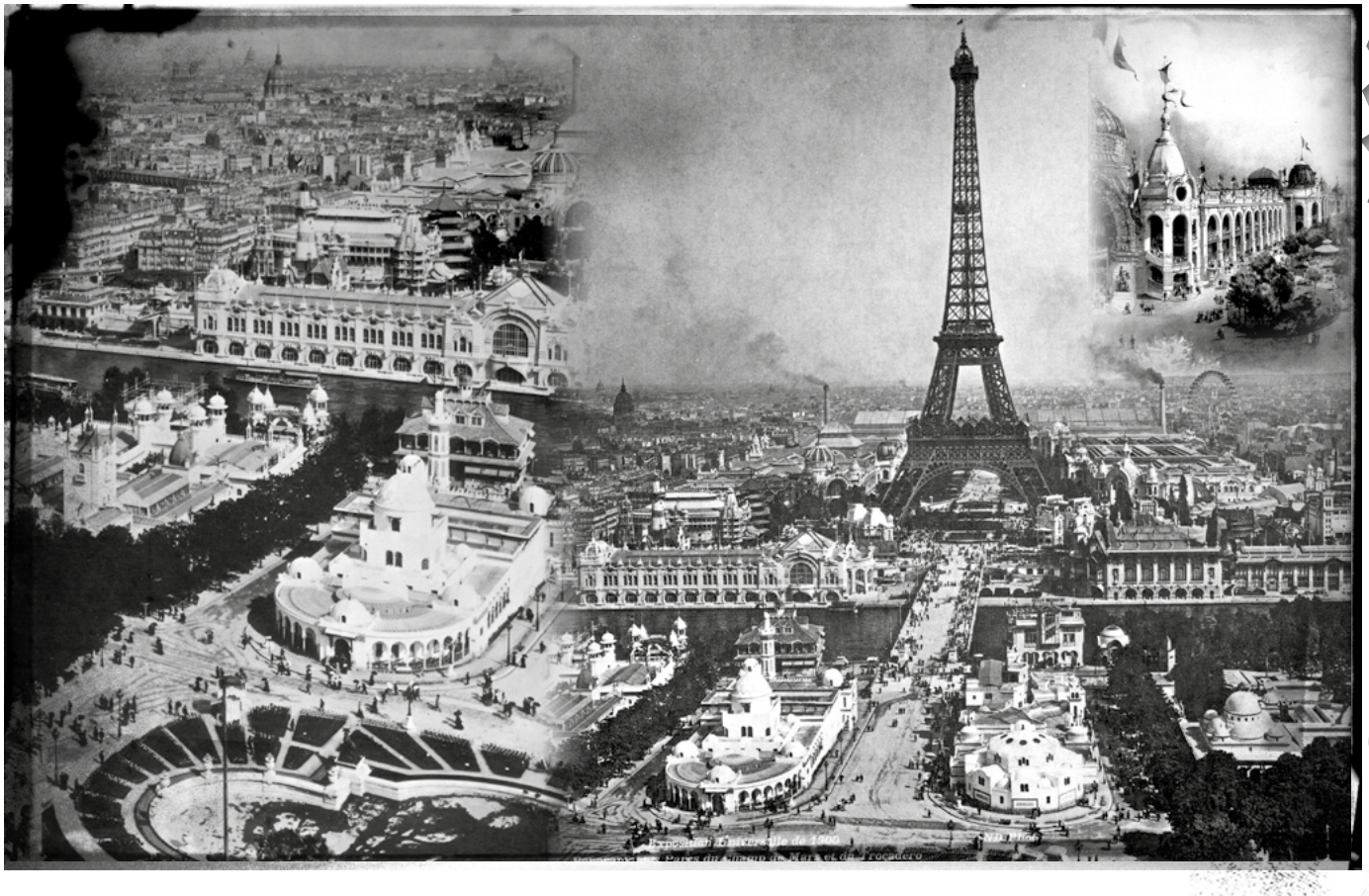
Normalement, cette scène n'est jouable que si les PJ ont accumulé assez de points dans l'indice « **Guy Fawkes Day** ».

Nous vous livrons des indications générales sur les lieux de l'Expo. Aux joueurs d'anticiper, d'organiser leur enquête et d'éventuelles rondes pour tenter de désamorcer les bombes. Il faut vraiment qu'ils soient proactifs sur le coup ! Donnez-leur les plans de l'Expo.

Une seconde inauguration pour l'Expo

Le 25 août, sur le site de l'Exposition Universelle sise à Paris. Les PJ sont dans le secret des dieux : un attentat vise ce lieu emblématique de la splendeur de la République et de ses efforts pour rayonner dans le monde. Parviendront-ils à empêcher ce fâcheux incident, alors que Lépine se déplace en personne sur les lieux pour surveiller la bonne marche de l'Expo ? Il va falloir surveiller ce gigantesque périmètre avec de très minces indications. Autant dire une mission impossible s'ils n'ont pas glané quelques renseignements sur l'indice « **Guy Fawkes Day** » (Guy Fawkes étant un révolutionnaire anglais ayant projeté de faire exploser le Parlement de Londres, mais ayant échoué, il avait été supplicié et fut à l'origine d'une fête majeure de l'Angleterre).

Grayssac a disposé deux valises, une sur le trottoir roulant et une au sommet de la Tour Eiffel. Pour cela, il a sympathisé avec et a suivi le jeune Thomas Edison parti filmer l'Exposition avec son matériel de cinématographe. Pour décrypter et désamorcer ce qui ressemble à des



explosifs, utilisez les films arrangés que nous vous proposerons en *téléchargement et visionnage sur notre site* ou le lien suivant. Pour cela, ils devront d'abord retrouver la trace de Thomas Edison afin de visionner les images prises. Aux joueurs d'observer les scènes et de trouver les deux valises dans les images que nous allons vous soumettre pour retrouver leurs traces. Pour cela, il est plus simple de suivre la carte griffonnée par Grayssac et retrouvée dans son repaire.

Lien vers le film :
https://youtu.be/ZJ9M0kvsEQI
à partir de 3'23 : trottoir roulant et 4'20 : tour eiffel

Songez à utiliser les informations pratiques de notre **encadré spécial Exposition**. Les PJ ne sont pas forcément les seuls à mouiller la chemise. Les PJ les plus sagaces y trouvent la trace des couples qui sont restés sur place, le regard dans le vide, médusés (chacun possède en son sein un homoncule qui sommeille). Dans leurs sacoches, un explosif très étrange sans mécanisme de mise en route. À base de nitroglycérine, il suffit de le bouger frénétiquement pour le mettre à feu.
SI les PJ arrivent trop tard, les couples se font sauter, occasionnant de nombreuses victimes et un tollé sur la prétendue capacité de Lépine à assurer l'ordre, même quand il est sur place. Comptez un -2 dans la **Jauge de Presse ET d'Ordre** pour CHAQUE bombe qui parviendrait à éclater.

Guide du touriste découvreur des merveilles de notre monde

Les visiteurs se munissent à l'avance des billets d'entrée. Ils peuvent se les procurer dans les bureaux de poste, les tabacs, les kiosques environnants ou dans les compagnies de transport (chemins de fer, omnibus, tramways, bateaux à vapeur, voitures de place). Des hôtels et des cafés délivrent également le précieux sésame. Prix du ticket : 1 franc. L'exposition est ouverte de 8 h (6 h pour le personnel) à 23 h ; le matin avant 10 h : 2 tickets ; de 10 h à 18 h : 1 ticket ; après 18 h : 2 tickets en semaine, 1 ticket les dimanches et jours de fête.
Par décret officiel, les appareils photo à main sont autorisés sans redevance. Les appareils à pied sont acceptés seulement jusqu'à 13 h et subordonnés à une autorisation écrite et à une redevance de 25 francs par appareil et par entrée. Un abonnement permanent est possible à la tarification de mille francs par appareil.
Toute photographie est soumise à l'acceptation de l'exposant concerné par la prise de vue. De même, les photographes doivent obéir aux injonctions de la police de l'Exposition.
Le bureau central de la Poste, avenue de la Bourdonnais (porte Rapp, VII^{e} arrondissement) centralise toutes les correspondances de l'Exposition. Ce bureau est relié par télégraphe au bureau du Quai d'Orsay (esplanade des Invalides). Un pavillon de la Presse est ouvert d'un côté au public et de l'autre aux professionnels.
Près de 76 boîtes postales et 56 cabines téléphoniques sont disséminées dans l'Exposition.
Pour se déplacer dans l'Exposition, on a recours :

- À la plate-forme mobile : deux trottoirs roulants à 4 km/h et à 8 km/h et un troisième fixe sont supportés par un viaduc métallique qui les porte tous les trois au premier étage des palais d'exposition. L'un parcourt les 3 km de l'esplanade des Invalides dans un sens, l'autre va des Invalides jusqu'au Champ de Mars et à la tour Eiffel. Le dernier, fixe, est forcément à double sens. Prix du tour : 50 centimes perçus par les receveurs.
- Aux chemins de fer électrique à rail latéral : ces trains de trois voitures ont une fréquence de 2 minutes et desservent le palais de l'Électricité, la tour Eiffel, le quai d'Orsay, les Invalides. C'est à peu près le même trajet que le trottoir roulant, mais en moins cher : 25 centimes.

Pendant l'ouverture, la police assure une confortable présence :

- 1 commissaire divisionnaire ;

- 4 officiers de paix et 4 inspecteurs principaux, qui ont la charge de quatre secteurs différents ;
- 500 gardiens de la paix et 500 gardes républicains.

La surveillance se fait de jour comme de nuit, à partir de six postes de police, le commissariat général se trouvant avenue Rapp. Les brigades spéciales de M. Lépine, les hirondelles à bicyclette et les brigades de plongeurs sont particulièrement utiles. Des inspecteurs déguisés en bourgeois veillent au grain et coincent les pick-pockets. Trois chaloupes à vapeur surveillent la batellerie marchande sur la Seine, prévenant les accidents de navigation et les trafics en tout genre.

Le gigantisme de l'Exposition pose de nombreux problèmes de sécurité. C'est à la préfecture de police et à la Sûreté générale qu'il incombe de les résoudre. Pêle-mêle, quelques priorités en la matière :

- La protection des personnalités : représentants officiels de la République (le président Loubet, les ministres et les maires venus au banquet), et délégués étrangers (dont certaines têtes couronnées) ;
- Les faiblesses de l'enceinte de l'Exposition : présence de nombreux navires, intrusions possibles par les égouts, impossibilité de surveiller la grille en permanence rendant le contrôle des visiteurs particulièrement ardu ;
- Les visiteurs eux-mêmes : étrangers pas très au fait des lois françaises, absence de fouilles à l'entrée, armes autorisées pour les démonstrations sportives (escrime entre autres) ;
- La dangerosité de certains ouvrages : statues mal fixées, façades des bâtiments d'exposition, trottoirs roulants ;
- Les aléas liés aux nouvelles inventions : palais de l'Électricité, conditionnement du gaz, machines exposées.

Le premier rôle des agents de surveillance est d'assurer la circulation la plus fluide possible, veiller à l'installation de rampes et non d'escaliers, de portes dans les façades pour les évacuations en cas de panique. Le préfet Lépine ordonna que les impasses et les ruelles soient proscrites pour éviter l'effet coupe-gorge. Un système de transmission par signaux optiques alerte les fonctionnaires de la formation d'encombrements. La procédure est alors d'inciter la foule à se répartir de façon plus homogène.

Les effectifs de la préfecture de police sont nombreux mais insuffisants. Le commissaire de l'Exposition leur joignit une escouade de six inspecteurs et de gardiens privés, encadrés par l'inspecteur Guasco. Ce dernier a notamment en charge l'attribution des cartes de visite des chantiers avant l'inauguration. Grosse responsabilité : il ne faut pas mélanger les couleurs des cartes (entre ouvriers et journalistes) et s'assurer qu'aucun individu mal intentionné ne vienne saboter les travaux ! Près de 350 plaquettes d'identité forgées ont été remises aux hauts responsables et visiteurs de prestige. Dernière mission et non des moindres : veiller à la sauvegarde de tous les biens exposés. À ce sujet, les enquêteurs ont accès au catalogue complet des œuvres et produits édité par l'administration. Il recense les objets, les exposants et la place qu'ils occupent. Ce catalogue doit être sollicité auprès de M. Picard, responsable de l'Exposition.

INTERVENTION : LE NOUVEAU GRAYSSAC

« Rien n'arrache du cœur la rage de l'offense, pas même la mort de l'offenseur. »

Jules Barbey d'Aurevilly, *L'Ensorcelée (1852)*

Les secrets de cette scène

- Vous allez devoir incarner Grayssac qui a beaucoup changé depuis le premier scénario. Soyez convaincant, cet arriviste a terminé sa mue en génie du crime. Aidez-vous des dialogues que nous vous proposons.
- Posez clairement le dilemme : soit ils combattent, soit ils rejoignent Grayssac dans sa corruption. Laissez-leur le libre arbitre. Utilisez le score sur l'indice « **Grayssac le reptile** » ; élevé, il permet de mieux comprendre la dangerosité de ce personnage.

Le Purgatoire des héros

À l'angle entre les rue de Vertboix et de Turbigo, non loin de la synagogue et du Conservatoire des arts et métiers. Au centre du III[è] arrondissement et de Paris, les héros font connaissance avec le tout nouveau lieu qui les accueille : le Club. C'est par cette phrase que tout avait commencé dans cette aventure. C'est par là qu'elle se poursuit.

Probablement le soir du 26 août, crépuscule de la déferlante de fléaux. Un coup de téléphone émanant du service de la Sûreté de la Préfecture. Lépine souhaite rencontrer les PJ dans l'heure, en dehors de la Préfecture, pour faire un bilan de ce curieux mois d'août. Le rendez-vous est donné, curieusement, à l'adresse du Club (la première, s'il n'a pas changé de domiciliation). On sait que le préfet n'a besoin ni de clé, ni d'autorisation pour se trouver là où il le désire.

Vous connaissez les lieux. Un diner aux chandelles a été visiblement commandé et servi. Le fumet en est doucereux, une pointe d'amertume s'en dégage. On mangera quelques chinoiseries, semble-t-il. De dos aux invités, le maître des lieux, qui n'est guère celui attendu.

Face à une fenêtre, contemplant la lumière clignotante d'un réverbère souffreteux, dégustant un breuvage à l'émulsion vermeille, Grayssac assène un « *bonsoir* » glacial aux PJ éberlués. Il les invite à se restaurer, mais à attendre s'ils souhaitent trinquer.

Il attend qu'ils reviennent de leur surprise. Quelques florilèges pour vous guider dans cette conversation d'outre tombe, essentielle pour la poursuite de la campagne.

- Lépine ? Vous attendiez Lépine ? Vous l'avez devant vous. Ne suis-je pas le plus à même de diriger la police de la capitale ? Je tire les ficelles des marionnettes du crime qui vous tenaillent depuis un mois. Je vous appelle, vous venez. Mes frères se chargent de rendre mes futurs alliés des plus dociles (à ces mots, il caresse une forme étrange sur l'échiquier. Contemplant le jeu de plus près, on aperçoit sept homoncules disposés sur les cases face à des pièces sur lesquelles on a sculpté des noms : Lépine sur le roi, Bertillon sur la reine, Macé, le Chah, Levassor, Méténier… Les créatures gloussent de plaisir sous les doigts de Grayssac, vils cerbères à la solde de leur Hadès).
- Personne ne pouvait se permettre de me traîner dans la boue comme ils l'ont fait. Ces chiens ont laissé crever Valentine dans un cachot (à ces mots, il toise du regard le ou les PJ qui ont flanché pour la belle). Nous avons du sortir de son sein. Nous avons bouffé du rat des égouts (couinements d'un homoncule). J'ai changé de peau. J'ai fait ma mue. Vous devriez faire de même (il les invite à boire, avant de se raviser).
- Un dilemme s'offre à vous. Vous avez quelques heures pour rejoindre votre Lépine à la préfecture. Le pauvre se languit pendant votre absence. J'ai bien peur qu'il ne cède au plaisir d'ingérer un petit verre comme ceux qui attendent près de vous. Les candidats à la préfecture pour lui verser cet élixir ne manque pas, qui d'après vous pourrait lui prodiguer les caresses gastriques de l'un de mes petits frangins ? (il prend un homoncule dans ses bras, le cajole, attend les réponses). Vous pouvez aussi rester en ma compagnie, boire, et plonger dans l'ivresse de la délivrance telle que je la connais désormais. Pour vous, mes anciens et nouveaux amis, je ferai une exception. Pour Lépine, je doute que ses entrailles avariées ne plaisent au bon goût de ma famille, et que mon petit frère ne sorte de ce ventre aussitôt rentré. À moins qu'il ne pousse ce vieux con à se brûler la cervelle.
- (Si Grayssac était menacé physiquement) Quelle désillusion ! (les homoncules plaintifs se réfugient sous son fauteuil). Dire que des gens seraient prêts à mourir pour moi ! Joseph, abandonne la cuisine et viens nous dire bonjour ! (Joseph Barlet, l'air absent, accoutré de façon ridicule en ménagère, apparaît, un plat de viandes dans les bras) Joseph, prend ce couteau, et montre à quel point cela te ferait mourir d'angoisse de me voir menacé ! (Barlet prend le couteau de service poisseux et menace de se trancher la gorge). Libre à vous, mes amis, de disposer de la vie de ce médiocre si vous souhaitez attenter à la mienne. Buvez maintenant, ou quittez les lieux.
- Laissez-moi en paix, j'ai été humilié et vous en avez été les témoins. N'oubliez jamais pas mon leitmotiv : « *la vengeance est la plus pure des passions* ».
- Si les PJ ont repris l'héritage de Grayssac et la propriété du Club : « Vous vous êtes faits mes héritiers. Mais pas seulement sur l'immobilier. En me spoliant de mes biens, vous récupérez aussi une partie de mon âme ».

Tout peut alors arriver. Ne sommes-nous pas dans une partie de *Crimes* ? Grayssac peut être arrêté et les homoncules dispersés, broyés ou écrasés et Barlet vidé de son sang. Ou une retraite polie et un refus tout aussi aimable scelle la fin de cette discussion cauchemardesque. Aucune planque, aucune filature, ne rattrapera la curieuse fratrie des Grayssac, ces Dalton des temps nouveaux. Le temps pour les PJ de se diriger vers le final !

FINAL : L'APOTHÉOSE OU LE SUICIDE

« Mais je me figure que l'enfer, vu par un soupirail, devrait être plus effrayant que si, d'un seul et planant regard, on pouvait l'embrasser tout entier. »

Jules Barbey d'Aurevilly, *Les diaboliques (1874)*

Les secrets de cette scène

- Cette scène intervient après l'entrevue avec Grayssac.
- Vous êtes en mode 24 heures chrono, conscients du fait que la moindre minute compte.
- Ponctuez chaque étape de cette scène calvaire par des gains de **névrose** et d'**angoisse**.

Crime de lèse majesté ?

Notre équipe d'enquêteurs arrive en trombe à la Préfecture, au bureau central. Dans le double escalier menant à l'étage, une armada de journalistes attend patiemment derrière la porte. La policier en faction a le plus grand mal à jouer son rôle de sentinelle, dépassé par l'ampleur de la foule.

Les PJ reconnaîtront sans peine plusieurs reporters de leur connaissance : Thomas Grimm et Jean Frollo du *Petit Parisien*, Hervé Blanc de la *Libre Parole*, quelques sommités comme Maurice Barrès, l'air mauvais, venu pour le *Journal* et *l'Écho de Paris*.

Interrogés, ils prétendent tous être venus suite à un coup de téléphone anonyme leur précisant qu'un événement sensationnel allait arriver dans le saint des saints de la Préfecture.

La suite dépend étroitement des jauges. Si les **deux jauges** sont passées sous la barre des deux points, puisez dans la partie « *suicide* ». Dans le cas contraire, visez « *l'apothéose* ».

L'apothéose

La ferveur des journalistes est à son pinacle. Les officiers présents ne savent quelle décision prendre, Lépine s'étant enfermé seul dans son bureau et n'ayant pas donné de consignes claires. Dans son état, il vaut mieux ne pas prendre d'initiative personnelle, de peur du retour de bâton !

Mais de drame, il n'y en aura point. Les journalistes de tout bord discutent entre eux et le sujet se fige sur le bilan de Lépine, en ce mois d'août si délétère. Malgré leurs divergences, la majorité se met d'accord pour encenser le préfet, et l'on entonne un « *Lépine, Lépine* » qui remplace le galimatias précédent.

La porte s'ouvre. Un préfet aux traits tirés en sort, esquissant un sourire des plus faibles. On croit un instant qu'il défaille, mais il se ressaisit et empoigne l'un des PJ pour se maintenir. L'annonce d'une conférence de presse improvisée avec petit cocktail dans le hall principal ravit l'auditoire.

« *Messieurs de la presse. Je vous avoue avoir été éreinté par nombre de vos articles. Cependant, loin de m'abattre, ces derniers m'ont galvanisé, et je n'ai eu de cesse de croire en ma bonne étoile pour déjouer les plans machiavéliques des détracteurs de l'ordre républicain. Je crois, nous croyons tous ici, en la vertu de notre police. Certes, quelques abus ont été constatés, quelques abus ont été punis. Mais en dépit des provocations répétées, nous avons ployé, mais nous n'avons jamais été déracinés. Et j'espère que nos représentants politiques cesseront de tailler des croupières dans notre institution, déshabillant un Paul pour rhabiller le Pierre de la Sûreté Générale qui a été la grande absente de ce mois d'août !* »

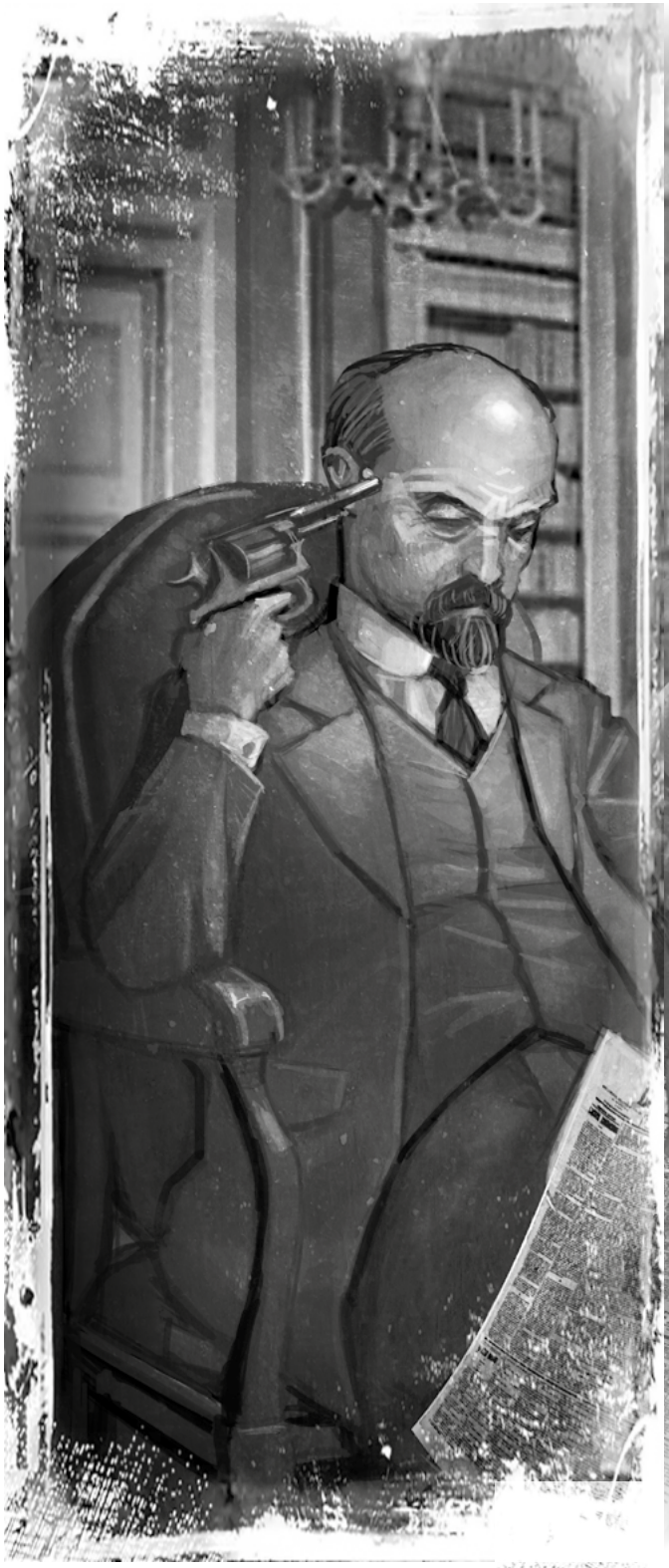
Quelques reporters se hasardent à l'applaudir. La presse tient ses choux gras qu'elle accommodera à ses diverses sauces. Le piment de la sauce nationaliste, l'amertume et le moisi des potins royalistes, les échos épicés des socialistes. Qu'importe. Grayssac rumine dans son coin sa défaite, mais a déjà le regard porté bien plus loin.

Le suicide

Les PJ tentent probablement d'ouvrir cette maudite porte, à grands renforts de coups d'épaules ou de fauteuils (8 succès cumulés en **test de Physique GARDE sports ou combat**), de crochetage (5 succès cumulés en **test de Physique GARDE larcin** avec le matériel adéquat). Ces efforts sont louables, mais vains. On entend Lépine crier le leitmotiv de Grayssac : « *La vengeance est la plus pure des passions !* ». Terrible désillusion quand les battants cèdent et que la détonation se fait entendre. Le préfet vient de se suicider avec son arme de service, collée sur la tempe. Le sang s'échappe encore d'un trou béant qui a crevé les méninges d'un esprit brillant.

Un **test psychotique (2D)** s'impose, et le gain d'un point de **psychose** si Lépine était un contact de niveau 3.

Meneur, pardonnez ce début d'uchronie d'une Belle Époque orpheline sans Lépine. Mais la loi du drame s'impose à nous. Vous pouvez stopper votre campagne ici, ou considérer que le monde réserve encore de belles surprises, surtout celle de la traque de l'infâme Grayssac !



Le prix de la paix

INTRODUCTION AU SCÉNARIO

Au royaume de la Realpolitik

Bienvenue dans l'ultime épisode des *Ames Reptiles*. C'est sous le signe du dépaysement que vous ferez voyager vos héros dans cette odyssée sauvage. Des contrées exotiques - pas de celles que vous croyez qui seraient nichées sous les tropiques ! - dans le Grand Nord, de Saint-Pétersbourg à Oslo pour finir au Pôle Nord. Rien que cela. Mais avant, place à un Paris underground tel que vous ne le connaîtrez nulle part ailleurs, sauf si vous visitez le musée de la Police Secrète Tsariste de Saint-Pétersbourg, ou si vous surfez dans les dossiers déclassés de la CIA. Vos joueurs vont infiltrer les infiltrés de l'Okhrana, cette police tsariste qui surveille les activistes, anarchistes, révolutionnaires russes réfugiés à Paris. Belle mise en abyme en perspective !

Un monde de faux-semblants, un Paris dans Paris, des pions sur un vaste échiquier politique, tout cela pour retrouver la trace de Grayssac, acoquiné avec les agents tsaristes et futur exfiltré vers la Russie éternelle, parti pour une curieuse transhumance vers le Septentrion.

Une Alliance des huit nations subjuguée par le jeune coq français

Enragé par son échec lors du scénario précédent, Grayssac ne cesse de ruminer vengeance. Dans un dernier élan, il tente de lancer une dernière kamikaze contre Lépine : Véra Gelo. En vain, l'homoncule qui l'habite perd le contrôle, Véra se trompe de cible, c'est la genèse d'un fait-divers qui passionne le tout-Paris. Les homoncules qui auraient pu être ingérés par les PJ et d'autres victimes font de même : ce sont des parasites bien indolents qui semblent sommeiller. La chaleur estivale n'est pas étrangère à ce phénomène et Grayssac doit trouver des latitudes plus propices pour l'activité de ses protégés.

Puisqu'il semble grillé en France, pourquoi ne pas viser plus grand, plus haut, en jouant sur ce qu'il a découvert en faisant posséder l'agent Barlet, à savoir cette cinquième colonne de la Sûreté qui travaille pour la police secrète russe, l'antenne parisienne de l'Okhrana ? Ainsi adoubé meilleur ami des agents du tsar, Grayssac n'aurait aucun mal à s'extirper de Paris et tenter l'aventure à Saint-Pétersbourg.

Maniaque des fiches de renseignements, il a connaissance de **l'Alliance des huit nations** et de ses marottes eugénistes et racistes, comme vous avez pu le découvrir dans notre scénario du *Livret de Découverte* (p.36), *La Symphonie des Corps*. Il sait qu'il peut attirer nombre de plénipotentiaires de ces huit pays en un seul lieu, et par ingestion d'homoncules, s'en faire de zélés zélotes, prêts à répandre son discours va-t-en-guerre. Bref, Grayssac joue de nouveau aux échecs, mais avec bien plus de cases qu'auparavant !

Pour les PJ, c'est mission impossible. Comment attraper le protégé du gouvernement russe, intouchable allié de notre pays, celui qui est intégré dans les rangs d'une police secrète d'un régime autoritaire et ayant carte blanche pour faire régner la loi, sa loi ? Unique solution : ne pas agir contre ces puissants antagonistes, mais en leur sein. Suivre la trace de leur proie en empruntant le même sentier escarpé qu'elle.

C'est donc une odyssée trépidante dans les tréfonds de la paranoïa, des agents doubles, des mystiques et des ambassadeurs cyniques qui vous attend. Un registre parfait pour développer une horreur à la fois occulte et objective…

(Encore) Une double jauge

Une double jauge conditionne la réussite et l'accès à certaines scènes de ce scénario :

Jauge de discrétion : cette jauge permet de mesure la capacité des héros à agir sans attirer l'attention des autorités, de la presse, sans révéler leur identité (simple, double ou triple) ou leurs véritables objectifs. Elle varie entre la révélation (quand elle tend vers 0) et la discrétion (quand elle tend vers 10).

Jauge de crédibilité : elle est l'aune de la confiance que porte l'Okhrana envers les PJ. Il leur faudra la caresser dans le sens du poil pour éviter qu'elle ne tende vers 0 (être décrédibilisés) et qu'elle remonte vers 10 (la crédibilité). Cependant, pour réaliser cet exploit, les PJ seront face à de nombreux dilemmes moraux, comme tous les hommes de main d'un État policier !

Celui qui croît en toi

Certains PJ ont peut-être incubé l'un des homoncules de Grayssac, soit en ayant bu son breuvage corrupteur dans l'avant-dernière scène, soit en étant attaqué par une de ces créatures.

N'oubliez pas de suivre les règles inhérentes au **parasitage par un homoncule** telles qu'elles sont décrites p.298. Faites-les progressives, de telle sorte que cet hôte devienne une épée de Damoclès sur la tête du personnage, d'autant plus que sa force sera réactivée par le froid qui prend l'ascendant tout au long de ce scénario.

DU FEU AUX CENDRES

Le fruit de la résistance

Il est temps de récompenser les joueurs sur les ruines fumantes de Paris. Deux cas de figure : Lépine est tombé et c'est Cochefer qui assure son remplacement, jusqu'à la nomination d'un nouveau préfet fin 1901. Cochefer devrait être un recours de choix, il a sans doute apprécié la valeur des héros lors de l'attentat manqué contre le chah de Perse. Lépine a peut-être survécu et reprend peu à peu de sa superbe.

Faites évoluer les **contacts des enquêteurs** pour faire face à ce nouveau défi. Utilisez les règles « *la force de l'expérience* » et « *évolution des contacts existants* » (p.430). Leur rapport avec le groupe Préfecture de Police augmente de 1 point, tout comme avec Lépine et tous les PNJ qui leur devraient une fière chandelle. Cette valeur passe à 2 si la **Jauge d'Ordre et de Presse** ont toutes deux résisté en restant au-dessus de 6. Par ailleurs, les PJ ont l'occasion de chercher dans le *Manuel de l'Enquêteur* d'autres contacts de loyauté 1 à 2, autant de points que la **valeur de Presse et la valeur de Réputation** de l'équipe réunies. En outre, le contact Grayssac passe à -3 pour devenir une véritable Némésis, sauf pour ceux qui avaient accepté son curieux breuvage.

Enfin, octroyez à chaque survivant de l'opus précédent entre 5 et 10 points de développement.

Un nouvel amour, un nouvel espoir déçu

Le Génie du Crime Grayssac s'est fait discret mais n'a pas pour autant quitté Paris. Il a profité du contrôle qu'il exerçait sur la brigade de Barlet pour se faire recruter par le bureau de l'Okhrana parisienne (voir p.127). Ce faisant, dès janvier 1901, il a pu faire la rencontre de Véra Gélo, cette étudiante russe approchée par l'Okhrana et qui ne tarda pas à défrayer la chronique judiciaire. Son aventure sexuelle avec elle a laissé des traces : elle présente les mêmes symptômes que tous ceux qui ont été infectés par les homoncules. Grayssac lui a forcément fait des confidences sur l'oreiller, professant sa haine contre Lépine. L'inconscient de Véra a fait le reste du travail et a déterminé le préfet de police comme sa cible. Sauf que l'assassinat est un glorieux ratage : confondant le professeur Émile Deschanel avec le préfet Louis Lépine, elle tire sur le premier et déclenche l'hallali de la presse. L'affaire Véra Gélo est la porte d'entrée de nos PJ pour comprendre ce qu'est devenu leur ancien mentor et meilleur ennemi, quand ils vont enquêter sur l'entourage de la belle.

VÉRA GÉLO

« Les hommes n'ont pas encore compris que le temps des engouements superficiels est révolu, et qu'un cri de désespoir est bien plus révélateur que la plus subtile des arguties, qu'une larme a toujours des sources plus profondes qu'un sourire. Pourquoi refusons-nous d'accepter la valeur exclusive des vérités vivantes, issues de nous-mêmes ? »

Cioran, *sur les cimes du désespoir (1934)*

Les secrets de cette scène

- Deux modes de jeu : soit les PJ restent en dehors de cette affaire, se contentant de la suivre par voie de presse, y glanant des indices qui pourraient les interpeller, voire les convaincre de s'y impliquer. Soit les PJ jouent un rôle moteur en étant troublé par cette folie qui n'est pas sans rappeler celle qui étreignit les assassins involontaires du second scénario, de Salsou à Namadie. Ils interviennent possiblement dans le dernier épisode de la saga Gélo, puisqu'elle a écrit à la Préfecture pour signaler sa présence et son intention de se suicider.

• Donnez les nombreuses coupures de presse dès le début de la scène, sauf celle sur la mort de Zélanine et sur le retour de Véra de juillet.

Une slave à la gâchette facile

13 janvier 1901. Émile Deschanel, professeur émérite au Collège de France, entame une lecture quand une étudiante russe du premier rang, Véra Gélo, devient hystérique et sort du cours en jurant, accompagnée de son amie Alexandrine Zélénine, russe elle aussi. Attendant le vieil homme sur le porche du Collège**, elle sort un revolver et tire. Mais Alexandrine a le temps de s'interposer et prend la balle à sa place, se blessant grièvement**. Véra prétexte que Deschanel l'avait outragée, mais elle se rétracte le lendemain en prétendant s'être trompée sur l'identité de sa cible. Née en 1880 à Odessa, elle fut une brillante élève en médecine à Genève. Mais là-bas, elle fut maltraitée par un homme qu'elle se jura de tuer. C'était en novembre

Coupures de presse

Le Petit Parisien, 20 janvier 1901

L'incartade d'une jeune fille inconsciente a mis hier après-midi, tout Paris en émoi. Obéissant à une funeste impulsion, cette femme a tenté d'assassiner M. Émile Deschanel, sénateur, professeur au Collège de France, père du président actuel de la Chambre des députés. Vers une heure de l'après-midi, dans une des salles du Collège de France, sur les magnifiques qualités de l'œuvre de La Bruyère. Soudain, avec bruit, une jeune femme entra dans la salle du cours. Elle vint jusqu'à la chaire, examina presque effrontément le visage de M. Émile Deschanel, puis sortit. Sans s'émouvoir de l'incartade de la visiteuse, le professeur, qui s'était interrompu à son entrée, continua sa leçon et les étudiants, un moment distraits, reprirent leurs cahiers de notes. Quant à la jeune femme qui avait causé tout ce dérangement, elle était retournée dans le couloir donnant accès à l'hémicycle et elle disait, très haut, à une amie qui l'avait attendue « C'est bien lui. Je le reconnaîtrais entre mille. il doit avoir au moins quatre-vingts ans. » Puis elle se mit à rire nerveusement, et commença à marcher de long en large dans le couloir, dévisageant quelques personnes d'une telle façon que des explications lui furent demandées par un visiteur du Collège de France, ennuyé des regards dont il se croyait l'objet. La jeune femme lui répondit quelques mots qu'il ne put comprendre, et s'éloigna avec son amie.

Un Drame inattendu

Un peu avant deux heures, le cours d'Émile Deschanel avait pris fin. L'éminent octogénaire recevait les félicitations de ses élèves. Suivant de près la foule de ces derniers il sortit enfin, lui aussi, de l'hémicycle. À ce moment, la jeune femme qui l'avait dévisagé si étrangement une demi-heure auparavant, et que l'on croyait partie après son algarade, revint avec son amie qui semblait la supplier de retourner en arrière sans qu'elle consentit l'écouter. Elle s'arrêta net devant M. Émile Deschanel, lui barrant le passage. Le professeur, croyant à une simple démarche d'étudiante, porta la main droite à son chapeau pour la saluer. Tout à coup, on entendit un cri d'effroi. La farouche visiteuse venait de brandir un revolver et le bruit sec d'une détonation avait retenti. En même temps, on aperçut, entre le professeur et la meurtrière, un corps de femme qui s'effondrait comme une masse. De toutes parts on accourut et l'on vit M. Deschanel, anéanti, reculer jusqu'au fond du couloir, l'amie de la jeune femme étendue sur le sol, dans une mare de sang, et sa compagne de tout à l'heure qui tenait à la main son revolver fumant et criait d'une voix étranglée « Je suis Vera Gelo, fille de Zacharie et d'Olampia Gelo, de Nicolaïev. Cet homme m'avait outragée et mon amie n'a pas voulu qu'il meure. » En effet, la victime avait sauvé la vie de M. Émile Deschanel en se jetant entre lui et la meurtrière ; il y eut un moment d'émotion indescriptible dans le collège. Des appariteurs s'étaient jetés sur la coupable, lui arrachant son arme. Ils la conduisirent aussitôt, suivis d'une grande affluence de témoins indignés du drame, et de M. Bieux, commissaire de police du quartier de la Sorbonne. La victime, M. Émile Deschanel, réconforté en hâte, avait peu à peu repris ses sens. Il rejoignit Mme Deschanel qui l'attendait au dehors, comme à l'ordinaire, et il remonta en voiture pour regagner son domicile, Des étudiants avaient relevé l'infortunée victime du drame et l'avaient transportée, inanimée et toute sanglante, dans un amphithéâtre du collège. Là, deux docteurs en médecine, les professeurs Henneguy et Hallion, lui prodiguèrent les premiers soins. La balle de Vera Gelo avait atteint son amie au côté droit de la poitrine, perforant dangereusement le poumon. Le transport à l'hôpital s'imposait. Placée dans une voiture de place, la pauvre fille fut amenée d'abord à l'hôpital de la Pitié, puis à l'Hôtel-Dieu, où elle fut admise. On put alors constituer son identité. Des papiers furent trouvés sur elle, au nom d'Alexandrine Zélénine, âgée de vingt-trois ans, institutrice, née à Kharkow, en Russie. Elle habitait avec Vera Gelo, 69, rue du Faubourg.

Vera Gelo

Pendant ce temps, que disait Vera Gelo, comparaissant devant le commissaire de police ? Avec un calme déconcertant, elle examinait le bureau où elle se trouvait. Brune, avec des yeux d'un noir de jais, au regard doux et pénétrant, avec des joues rosées, elle souriait ingénument. On la fouilla ; la fille tendit aux inspecteurs son réticule de soie noire en disant « On m'a pris, là-bas, mon revolver. Il y en a un autre dans ce petit sac. Il y a aussi une botte de cartouches. » Elle répéta son nom Vera Gelo, et déclara qu'elle était âgée de vingt ans ; elle affirma que son père et sa mère étaient cultivateurs à Saint-Paul, près de Nicolaïev, dans le district d'Odessa. On lui demanda la raison. Elle répondit qu'elle avait été outragée. On lui apprit Deschanel, ses titres. Alors elle parut perturbée et dit: « Je me suis peut-être trompée. Mais je voudrais alors revoir ce monsieur pour lui poser, à lui seul, une question. Quel malheur si je me suis trompée ! » Oh ! Ma pauvre Alexandrine ! Elle voulait m'empêcher. Des larmes jaillirent de ses yeux. Elle reprit son calme et, bientôt, son mutisme, consentant seulement à dire qu'elle habitait depuis un mois et demi à Paris.

Chez la Meurtrière

Alors M. Bieux, commissaire de police, ne pouvant plus rien obtenir de l'inculpée, résolut de se rendre chez elle pour une perquisition en règle accompagné de la jeune fille, de son secrétaire, et partit 69, faubourg Honoré. Auparavant, il avait informé le parquet. M. Herbaux, procureur de la République ; M. du Vallès, juge d'instruction, et son greffier, s'étaient également rendus chez Vera Gelo. Les magistrats apprirent que les deux jeunes Russes étaient arrivées à Paris le 8 décembre dernier et qu'elles venaient de Genève où elles avaient habité un hôtel. Elles occupaient une modeste chambre emplie de livres d'étude. Vera et Alexandrine menaient une vie exemplaire, toujours levées de grand matin et rentrées de bonne heure. Elles recevaient parfois des lettres de Russie, et quelquefois aussi la visite d'un jeune homme blond, probablement un compatriote.
Ils emmenèrent leur prisonnière au dépôt. Elle sera interrogée à nouveau aujourd'hui par M. de Vallès, juge d'instruction. Peut-être sera-t-elle plus loquace.

1900 et le mois suivant, elle et Alexandrine partent pour Paris. Véra y aperçoit son agresseur plusieurs fois à la Sorbonne, achète un revolver que son amie lui confisque, récidive et met son plan à exécution quand elle se persuade qu'il s'agit de Deschanel.
Les spécialistes la décrivent comme sujette à l'hystérie et aux hallucinations, et déclarent que son obsession dérive d'une personnalité morbide.
Le 6 avril, Alexandrine meurt des suites de ses blessures (voir la *coupure de presse* ci-dessous).
Le 19 avril, c'est le procès. Personne ne jette l'opprobre sur Véra sauf M. Kamienka, un ami russe des deux inséparables. Il décrit Véra comme caractérielle et taciturne, ajoutant qu'elle lui a révélé que pour elle, « *la vengeance est la plus pure des passions* ». Ce qui ne manquera pas de rappeler la même phrase prononcée par Grayssac en personne !
Enfin, en juillet, Véra Gélo revient en France pour tenter de se suicider.

Les *coupures de presse* aident le meneur à décrire les confrontations avec Véra. Les PJ ont leur rôle dans ces scènes de recueil de témoignages et d'interrogatoire de la suspecte. Voici un florilège des informations à glaner pour l'indice « **Véra, agent double** » établissant son irresponsabilité en raison de l'influence d'un homoncule et l'indice « **Véra, agent triple** » pour établir son appartenance à l'Okhrana :

- Auprès des témoins, beaucoup consentent à évoquer le caractère exalté et parfois difficile de Véra, mais pas au point de commettre ce genre d'acte irréparable (Mentaliste à 2, autres à 3);
- Auprès d'Alexandrine quand cette dernière aura repris suffisamment de force : Véra a commencé à dérailler début janvier quand l'idée de vengeance se fixa dans son esprit (Mentaliste à 2, autres à 3) et c'est là qu'elle rencontra un homme qu'elle est capable de décrire, puisqu'il est venu à plusieurs reprises leur rendre visite, sous le nom de Ferdinand Muller (Mentaliste à 3, autres à 4). En allant plus loin et en faisant fi de la fragilité de la jeune femme, on apprend même que **Véra fréquentait assidument des émigrés russes de tendance révolutionnaire**, un groupe nommé les Bazarov (Mentaliste à 4, autres à 5) : en réalité, la jeune femme tentait d'infiltrer le groupe pour le compte de l'Okhrana !

L'interrogatoire de Vera est plus complexe : elle subit les déchéances et les folies liées au parasitage par un homoncule (voir p.298) et se livre peu. Des indices de ce

Coupures de presse

Le Petit Parisien, le 22 janvier 1901

L'Attentat
contre Deschanel

Quel a été exactement le mobile du crime prémédité par Mlle Véra Gelo ? Le juge d'instruction, M. de Vallès, n'a pu l'établir hier. Et cependant il a longuement interrogé l'inculpée. Les réponses de la jeune Russe ont été conformes à celles qui ont été recueillies, le jour même de l'attentat, par M. Bieux, commissaire de police, et par le magistrat instructeur, en présence de M. Herbaux, procureur de la République. Elles n'ont révélé aucun fait nouveau.

Mlle Vera Gelo

À quatre heures, Vera Gelo a été introduite dans le cabinet de M. de Valles ; elle était assistée de Me Albert Salmon, son avocat. Après lui avoir demandé de nouveau son état civil, le juge a posé à l'inculpée plusieurs questions. « Connaissiez-vous M. Émile Deschanel, professeur au Collège de France ? Non, je ne le connaissais pas. Pourquoi, armée d'un revolver, avez-vous voulu le tuer ? J'ai été abusée par une ressemblance. Vous rêviez à vous venger de quelqu'un, avez-vous déclaré. Oui, d'une personne qui m'a outragée. Comment cet outrage que vous avez voulu venger a-t-il été et où s'est-il passé ? Impossible d'obtenir de l'inculpée une déclaration précise, relativement aux causes de la seule préoccupation de la jeune fille qui a été d'être renseignée sur l'état de santé de son amie Alexandrine Zélénine. Les nouvelles, comme on le verra par la suite, sont mauvaises. Alors Mlle Vera Gelo s'est mise à verser d'abondantes larmes.

Les Témoins

D. de Vallès a entendu M. Max Kaminka, étudiant en médecine, demeurant rue Gay-Lussac, compatriote des deux jeunes filles et qui allait souvent leur rendre visite à leur domicile. Le témoin a révélé ce qu'il savait du caractère de Mlle Vera Gelo. Elle, coupable d'un crime ? Oh non, jamais. C'est une intellectuelle, une honnête et digne femme, incapable d'une mauvaise action. Il est une chose dont je suis sûr, a ajouté M. Max Kaminka, c'est qu'en voulant tirer, elle a obéi à un mobile généreux, sans aucun doute. Que ce mobile soit obscur pour le public, la chose est possible. En tout cas, je suis certain qu'il ne se réclame que de sentiments nobles. M. Max Kaminka a dit encore qu'elle était d'une intelligence triste pour s'être laissé suggestionner de la sorte et qu'elle n'appartenait à aucun parti révolutionnaire, à aucun parti nihiliste. En présence de M. de Vallès, M. Kaminka a été autorisé à voir, pendant quelques instants, Mlle Vera Gelo. Il s'est approché d'elle très ému, s'est incliné respectueusement et lui a baisé la main. M. de Valles a reçu ensuite la déposition de Mme Huet, la propriétaire de l'hôtel meublé où étaient descendues, au mois de novembre, les deux jeunes filles qui comme on sait, étaient venues de Genève, où elles habitaient place du Lac. Le témoin a fourni sur leur compte les meilleurs renseignements. Mme Huet a déclaré qu'elle considérait Mlle Vera Gelo comme une jeune fille honnête et laborieuse. À aucun moment elle ne lui a produit l'impression d'une déséquilibrée, et elle s'étonne qu'elle ait pu commettre un acte criminel.
À l'Hôtel-Dieu, hier matin. M. de Valles s'était de nouveau rendu à l'Hôtel-Dieu, espérant pouvoir y interroger Alexandrine Zélaline. L'intention du magistrat était surtout d'obtenir des renseignements non seulement sur l'heure qui précéda l'attentat et sur l'attentat lui-même, mais aussi sur les circonstances qui précédèrent et suivirent le fameux outrage dont se plaint Vera Gelo. Mais il a été impossible de faire sortir la blessée de son état de prostration réellement effrayant. Le projectile de Vera Gelo s'est logé, croit-on, trop près de l'épine dorsale. On redoute même une lésion dangereuse sur ce point et une atteinte irrémédiable à la moelle épinière, Ce qui fait craindre une issue fatale est surtout un commencement de paralysie qui a envahi lentement las membres inférieurs de l'infortunée victime.

parasitage sont à peine perceptibles : une légère déformation au creux du coude (Limier à 4) ou une aura étrange (Illuminé à 2). L'évocation de Grayssac (et non Muller) la fait sourciller (Limier, Mentaliste à 3, autres à 5). Par contre, après sa tentative de suicide (*coupure de presse* p.329), il est beaucoup plus simple de la faire craquer et même de la convaincre de se prêter à une opération pour enlever l'encombrant homoncule qui croît dans son utérus. Il faudra par contre bien plus d'efforts pour lui faire avouer **l'aide qu'elle apporte à l'Okhrana** (6 points d'enquête au total), comme de nombreux émigrés russes de sa condition estudiantine.

Véra peut aussi révéler que Grayssac ambitionnait de se rapprocher de la Sainte Russie et de visiter son pays : +1 pt pour l'indice « **L'Odyssée de Grayssac** ».
Au final, Grayssac est capable, par ses aventures sexuelles de coutume débridées, de contaminer les jeunes femmes qu'il côtoie de la haine qu'il porte en lui. Que Lépine soit encore en vie ou pas, c'est bien lui qui était la cible de Véra et cette dernière, abusée par un homoncule des plus fébriles, s'est donc trompée de cible.
Pour aller plus loin, il faut fouiller dans le milieu fermé des étudiantes russes et des autres immigrés de l'Empire à Paris. C'est l'objet de la scène suivante.

Coupures de presse

l'Aurore , 6 avril 1901

LA MORT De Zélanine

La date des obsèques n'est pas encore fixée. Mis à part les fleurs de la famille Deschanel, aucune disposition n'a été prise hier au sujet des obsèques de l'infortunée jeune fille. M. Joret, directeur de l'Hôtel-Dieu, que nous avons vu dans la soirée, n'avait pas encore reçu le permis d'inhumer qu'il avait fait demander au procureur général aussitôt après le décès. La chambre des mises en accusation ayant rendu son jugement, M. le juge d'instruction de Valles est, de ce fait, dessaisi. Ce retard donnerait à penser que les magistrats ont décidé de faire pratiquer l'autopsie du corps, dernière formalité judiciaire qui, probablement, sera accomplie ce matin à la première heure. En attendant la décision du procureur général, le corps de Mlle Zélanine a été enlevé du lit de la salle Sainte-Eugénie et déposé dans une petite salle située au rez-de-chaussée, au milieu de gerbes de fleurs envoyées par la famille Deschanel et apportées par plusieurs dames de la colonie russe à Paris. M. Paul Deschanel a envoyé hier matin son chef de cabinet déposer dans la chambre mortuaire deux magnifiques bouquets. De plus, il a mis à la disposition de M. Zélanine l'un de ses secrétaires pour l'assister dans les pénibles démarches qu'il lui faut remplir. Le service religieux sera célébré à l'église orthodoxe de la rue Daru, et nous croyons savoir que tous les étudiants russes installés à Paris se disposent à faire à leur camarade des funérailles dignes d'elle.

JULIA LIUBOV

« O femme! si tu viens en oblation, volontaire holocauste, pour l'amour de Dieu, tu deviendras ton amour même réalisé, quand tu entreras dans ton éternité. »

Villiers de l'Isle-Adam, *Axël (1890)*

Les secrets de cette scène

- Le but est de lier un peu plus les PJ et l'Okhrana et de montrer les charmes des espionnes de cette organisation.
- Julia termine le triptyque des femmes abusées par Grayssac et victime de sa malédiction, après Valentine et Véra.
- Donnez les coupures de presse sur les étudiantes russes au début de la scène pour aiguiller vos joueurs. Les autres annexes dépendent des indices glanés.

Max Kaminka

Le principal témoin qui tenta d'innocenter Véra Gélo est lui-même payé par l'Okhrana et a tenté de couvrir Véra. Cependant, les enquêteurs persévérants qui souhaitent l'interroger pourront aisément effrayer l'étudiant qui révélera ce qu'il sait de cette police secrète et de son aisance à recruter dans le milieu paupérisé des étudiants russes. Il parle de Bint et d'une magnifique fille de joie travaillant pour lui, tous les deux bien au fait des petites mains qu'ils recrutent.
Il fait aussi état des visites nocturnes d'un certain Ferdinand Muller, son amant, qu'il n'a jamais vu. Dernièrement, Véra présentait les symptômes d'un début de grossesse difficile, mais elle a convaincu Max de garder le secret.Gagnez 3 pts pour les indices « **Véra, agent double.** »

Julia Liubov, la belle demi-mondaine

Julia est la fleur vénéneuse préférée d'Henri Bint, ce gentleman alsacien qui a épousé la cause de l'Okhrana par intérêt dès 1885, après dix années à fouiner le tout Paris pour le compte de la Sûreté Générale. Certes, son attirance pour le beau sexe lui a valu plusieurs mises à pied mais Henri fut toujours réintégré car on avait besoin de son charisme et de sa faculté à traduire le russe et le français. Courant 1900, il a rencontré Julia à la terrasse d'un café en compagnie de plusieurs activistes du groupe anarchiste Bazarov. Il n'eut pas de souci pour recruter cette demi-mondaine, lui allouant 100 francs par mois pour récolter des informations sur ce groupe.
Laissez les PJ fureter dans le milieu des étudiantes, au sein du quartier latin, un milieu fermé certes, mais ils peuvent s'y présenter par l'entremise de contacts russophones, ou comme clients pour certaines pauvresses en quête d'argent. Ils ne tardent pas à tomber sur l'agent Liubov, cette sculpturale jeune femme qui prétend connaitre Véra

Coupures de presse

Le Petit Parisien, 15 juillet 1901

Le Retour de Véra Gelo. L'Étudiante russe à Paris. **Les Motifs de son Départ de** Russie. Un Cerveau hanté. À l'Hôtel de Passy. Sauvée à temps. Disparue.

Mlle Véra Gelo, qui, pendant de longs mois, occupa l'opinion publique, et qui, à la suite de l'attentat dont elle s'était rendue coupable, avait été expulsée de France, va, encore, pendant quelques jours, faire parler d'elle. La jeune fille dont le nom avait été oublié vient de réapparaître brusquement sur la scène parisienne en attirant sur elle l'attention de la police. Disons tout de suite avant d'exposer les circonstances, pénibles du reste, qui ont fait découvrir sa retraite que, bien qu'un arrêté d'expulsion ait été pris contre elle lui interdisant formellement de résider à Paris, Mlle Véra Gelo avait pu rentrer sur le territoire français sans être inquiétée et y séjourner tranquillement sans que l'administration en fût informée. Après son acquittement par la cour d'assises, Véra Gelo et le frère de sa victime, M. Zélénine, prenaient le rapide à la gare du Nord et partaient pour la Russie. On fit alors courir le bruit de projets matrimoniaux entre les jeunes gens. Comme on va le voir tout à l'heure, d'après le récit de Mlle Véra Gelo fit elle-même au commissaire de police, cette union n'aboutit pas. Après plusieurs mois passés dans sa famille, puis dans la sienne, la jeune fille fut prise de la nostalgie des voyages, qu'elle affectionne par-dessus tout. Elle voulait revoir encore Paris, où s'était déroulée une page si tragique de son existence ; mais ce qu'elle désirait par-dessus tout, c'était retourner là- bas, au cimetière de Saint-Ouen, visiter celle que, involontairement, elle avait frappée et qu'elle aimait tant. Ces deux idées devinrent, dans son cerveau de névrosée, une idée fixe, une obsession. D'autre part, les sentiments que lui témoignait M. Zélénine ne répondaient pas à ceux qu'elle éprouvait pour lui, et, après les lui avoir fait connaître, elle quittait la Russie où rien ne la retenait plus désormais. Après avoir traversé rapidement plusieurs pays, elle faisait un court séjour en Italie, et, il y a une semaine environ, débarquait à Paris. Elle se faisait conduire directement dans le quartier de la Muette où habitent deux de ses amies d'origine russe fixées depuis longtemps ici. Elle louait, le lendemain de son arrivée, une chambre au premier étage de l'hôtel de Passy où elle se faisait inscrire sous le nom de Marie Aluller, venant d'Italie. La première chose qu'elle fit fut de se rendre, en compagnie d'une jeune étudiante qui habite le quartier des Ternes et qu'elle avait informée de son arrivée, au cimetière de Saint-Ouen, déposer des fleurs sur la tombe de Zélénine. Longtemps, elle demeura agenouillée sur la terre, et, quand elle se releva, en proie à un profond découragement, elle dit avec fermeté « C'est à côté d'elle que je veux être enterrée et j'espère que, bientôt, je viendrai la rejoindre. » Elle devait tenter de mettre à exécution ce sombre projet mardi soir.

Dans la Seine

Il était neuf heures et demie environ et le gardien de la paix Bergougnoux, du quinzième arrondissement, arpentait mélancoliquement la passerelle de Passy, quand il aperçut dans l'ombre, une silhouette de femme qui, d'un pas rapide, longeait la berge du quai d'Orsay. Pressentant ce qui allait se passer, le gardien suivit cette étrange promeneuse, à pareille heure, dans un tel lieu. Arrivé à environ trois cents mètres en amont de la passerelle il la vit, d'un geste brusque, enlever son chapeau, le jeter au loin, puis, la tête la première, se précipiter dans le fleuve. Heureusement, de grands établissements de bains et des bateaux lavoirs sont amarrés non loin de là. L'agent y demanda des secours et mit rapidement le personnel au courant de ce qui venait de se passer. Deux hommes, un charpentier, Émile Villeneuve, âgé de quarante-quatre ans, qui se trouvait à bord du bain du Pont-Royal en station à l'île des Cygnes, et Nicolas Ichtertz, âgé de quarante-deux ans, marinier à bord du bateau Canova, amarré à la berge de Grenelle, détachèrent aussitôt une embarcation et, guidés par l'agent, se dirigèrent à force de rames vers l'endroit où la femme s'était jetée. À la lueur vacillante d'un falot, ils aperçurent bientôt celle qu'ils cherchaient. Le corps, soutenu un moment à la surface de l'eau par l'ampleur des jupes, allait disparaître, emporté par le courant, rapide à cet endroit. Un dernier coup d'aviron amena la barque près de la malheureuse, qui, saisie par deux bras vigoureux, fut enlevée et déposée au fond de la barque. Bien qu'à demi asphyxiée, elle eut conscience qu'elle était sauvée, et, dans un soubresaut nerveux, voulut se rejeter par-dessus le bord, affirmant faiblement sa volonté de mourir. Mais les sauveteurs veillaient. Ils n'eurent pas longtemps à la maintenir, car elle s'évanouit au moment où le bachot accostait le quai.

Au Poste de Secours

Pendant que le charpentier et le marinier déposaient le corps sur la berge et prodiguaient les premiers soins en pareil cas, l'agent qui était allé chercher du secours revenait avec plusieurs de ses collègues et plaçait la femme sur un brancard. Transportée au poste de Grenelle, elle reprenait bientôt connaissance. Les soins qui lui furent prodigués la ranimèrent complètement. Alors, elle considéra les hommes qui l'entouraient. Une rougeur empourpra son visage. Élie baissa la tête. Sans prendre garde à ses vêtements ruisselants d'eau, elle se dirigea vers la porte de sortie, après avoir adressé ses remerciements à ceux qui s'étaient portés à son secours, et voulut partir. Mais le sous-brigadier de service insista pour savoir son nom. Un rire nerveux contracta son visage et elle répondit, Mon nom ?...» À quoi bon ! Enfin, puisque vous y tenez, je m'appelle Muller et j'habite provisoirement à l'hôtel, rue de Passy. Un instant elle hésita, semblant réfléchir, puis, spontanément, elle ajouta « Non, je ne dis pas la vérité. Et à quoi cela me sert-il, car le mensonge me répugne. Je ne m'appelle pas Muller, mais Véra Gelo ! »

Deux Lettres

Il n'est pas douteux que Véra Gelo ait dit la vérité dans l'explication qu'elle a donnée au commissaire de police de son arrivée à Paris. D'un mysticisme exalté, cette malheureuse considère la mort qu'elle se donnera volontairement tôt ou tard comme une expiation. C'est dans ces termes que, le matin même, elle avait écrit une lettre au préfet de police, l'informant de son séjour à Paris et lui annonçant sa fatale résolution. Elle lui demandait en grâce de la faire inhumer au cimetière de Saint-Ouen à côté de l'endroit où repose Zélénine. C'est en vain que le lendemain M. Susset attendit la jeune fille qui ne vint pas à son bureau. Il recevait jeudi matin la lettre suivante portant le cachet de l'hôtel de Passy : « Monsieur le commissaire, Je vous prie de m'excuser si je ne me suis pas rendue à votre bureau comme vous me Je suis souffrante et j'ai été obligée de partir, etc. VÉRA GELO. »
Depuis, la triste soirée de mardi, Véra Gélo n'a pas donné de ses nouvelles et personne ne sait ce qu'elle est devenue.

Gélo, et qui les invite à se rendre à son domicile au 5, rue de Bièvre. Dans l'appartement d'à côté, ils ne se doutent pas de la présence de Bint, tranquillement affairé à écouter leur conversation. Conversation faite de beaucoup de généralités sur la vie des étudiantes russes, noyant la réalité de l'Okhrana à Paris ; Julia propose aux PJ de les revoir pour d'autres révélations plus intéressantes, le temps pour elle d'investiguer sur l'entourage de Gélo. Ce faisant, au moment de partir, **elle glisse un petit billet dans la poche d'un PJ** (le plus séduisant d'entre eux ?), l'invitant à la rejoindre cette nuit.

Cette scène est importante, car ce fait est rapporté à Grayssac qui décidera d'attirer les PJ dans son sillage, trop heureux de leur tendre un piège.

Reste à voir si le héros va tomber dans la toile de l'araignée Liubov. Certes, elle ne manque pas de charme. Le rendez-vous a été fixé pour 22h00. Un dîner a été improvisé par l'enchanteresse, avec une **boisson légèrement droguée** pour abattre les ultimes barrières de sa proie (virulence de 8 avec une dose de 2D). Y succomber amène le PJ à livrer de nombreux secrets sur l'oreiller de la belle, notamment sur Grayssac et le déroulé des deux scénarios précédents.

Par contre, surmonter les effets de cette drogue étrange donne les coudées franches à l'enquêteur. S'il le souhaite, il pourra trouver des preuves compromettantes sur l'activité d'espionnage de Liubov (*voir annexe p.331*).

Dans tous les cas, l'agent Julia ne se remanifestera pas et déménagera dès le lendemain. Trois jours plus tard, elle tentera de faire chanter Bint pour récupérer un salaire de 500 francs en le menaçant de dévoiler ses activités à la presse française.

Si vous souhaitez la jouer, utilisez le cadre du *Petit Parisien*, bien connu de nos PJ. Ces derniers reçoivent un appel du propriétaire du journal, Dupuy, annonçant la venue de Julia, fort malade. La pauvresse possède en son sein un homoncule qui ne demande qu'à sortir sous l'influence de Grayssac, l'odieux bellâtre qu'elle a

Coupures de presse

Le Matin, 21 mars 1901 (peu importe la date de cette coupure pour le scénario).

Le Matin, 21 mars 1901

Les Étudiantes russes

La colonie russe de la rive gauche. Un dîner à onze, sous Misère et beauté. Mlle Véra Gélo attire sur les étudiantes russes, ses sœurs, un peu de l'attention parisienne. On les croit, communément, des Vierges fortes. Elles sont, à mon avis, des femmes « nouvelles », des femmes que ne contentent plus les évangiles religieux et sociaux. Vivre le rôle de la Slave de roman, de la Slave inaccessible, leur semblerait puéril. Véra Gélo n'est pas l'étudiante russe ordinaire. Elle ne fait que traverser Paris et promène ses curiosités d'esprit. Riche, elle ne conquiert pas sa route. Elle voyage toute entourée de sa voilette blanche. Les jeunes femmes russes, de saine intelligence, qui suivent les cours de nos facultés savent vivre plus humainement. Elles ne se gardent pas des désirs des hommes comme d'une boue.

Les Russes à Montrouge

Nos cent vingt ou cent trente étudiantes russes viennent de Kiev, d'Odessa, et sont généralement de race juive. On s'explique aisément leur exode vers la France libérale si l'on songe que les Universités russes n'admettent guère que quatre juifs sur cent étudiants. De fait, le gouvernement du tsar est logique en fixant quel doit être l'alliage juif dans sa monnaie intellectuelle. Les Juifs représentent dans le rouble scolaire le métal de résistance. Les boulevards Port-Royal, Arago, les rues Flatters et Berthollet, donnent asile à la jeunesse studieuse russe repoussée d'Orient. C'est le faubourg pauvre du pays latin. Et il semble que dans leur souci d'habiter les quartiers de l'Observatoire et de Montrouge, où voisinent les professeurs de nos grandes écoles, les Slaves obéissent à cette affectueuse attraction qui place le bon élève, à l'amphithéâtre, non loin de la chaire du maître.

Les meubles russes

La pension mensuelle alimentaire (l'expression est strictement exacte), que les étudiantes reçoivent de leurs familles, est peu souvent supérieure à cent francs. Beaucoup gouvernent un budget de trente louis pour subvenir à leurs dépenses de l'an. Et il en est qui, tous les dimanches, trouvent dans la poignée de main d'une amie une pièce de cent sous. Elles triomphent en commun de leur misère. Leurs camarades hommes ont fondé, au numéro 10 de la rue Flatters, un restaurant qui leur offre, pour onze sous une soupe, un plat de viande, un légume. Deux tasses de thé coûtent là quinze centimes. On paye en tickets pour que ne soit pas troublée la digestion des estomacs qui se contenteraient gratuitement. Celles qui s'en vont de la colonie, diplôme en poche, lèguent leurs chambres à celles qui restent. Les mêmes meubles sont témoins des mêmes efforts pour conquérir la science et supporter les heures mauvaises. On voisine. À minuit, telle jolie fille reçoit bravement la visite d'un camarade las de sa veillée de travail, et se moque du « qu'en dira le voisin ».

Études préférées

Cette race de femmes nouvelles supporte bellement les fatigues de l'étude. Qu'on en juge ! La thèse de doctorat écrite par Mlle Mélanie Lipinska, *Histoire des femmes-médecins*, se présente au public sous l'aspect un peu redoutable d'un volume gros de 600 pages. Ce monument de bel effort intellectuel dut surprendre les professeurs de l'école habitués au maniement des petites plaquettes médicales que « bâclent » la plupart des étudiants français. Les étudiantes russes préfèrent aux études littéraires ou philosophiques la recherche des vérités scientifiques. Et de nos œuvres d'imagination, théâtre ou roman elles goûtent surtout les « pièces à thèse », les études de psychologie générale. Elles sont toutes, ou presque, d'éloquentes socialistes. Les livres rudes de Karl Marx sont doux à leur entendement.

Leurs joies

La « question toilette » ne tient pas grande place dans leur vie. Souvent, elles montrent au soleil d'août la fourrure de leur toque. Dans la rue, indifférentes aux manifestations du monde extérieur, elles vivent si bien leurs rêves qu'elles n'entendent pas les parisiennes railler leurs bottines aussi mal équilibrées. Mais elles savent se donner toutes les joies intellectuelles peu coûteuses. Elles « perchent » sur les gradins supérieurs du « bon » théâtre ou occupent modestement les petits sièges des concerts Colonne et Lamoureux. L'Hôtel des Sociétés savantes les voit accourir, pour entendre la conférence du maître Agnichkoff traitant de la Beauté, ou se documenter au cours professé par un autre spécialiste.

eu la faiblesse d'accepter dans sa couche. Elle n'a que le temps de révéler la présence de ce dernier au sein des services secrets russes de Paris, sans plus de détail. Dans le bureau de Dupuy, l'homoncule lui perce l'abdomen et tente de s'échapper par tous les moyens (prévoyez un **test psychotique avec 2D** pour les témoins, et un point de **psychose** pour celui qui aurait passé la nuit avec elle). Gagnez deux points d'enquête pour les indices « **Grayssac le reptile** », « **L'Odyssée de Grayssac** » et « **les enfants de Valentine** ».

Le ver est dans un fruit défendu

Que faire de cette information ? Si Grayssac est aidé par l'Okhrana (dont personne ne soupçonne l'existence à Paris), il est juste impossible de l'atteindre. Les autorités françaises sont trop heureuses du soutien du tsar pour le mécontenter. Il va leur falloir trouver un moyen pour s'inviter dans ce milieu, dans ce nid de guêpes et éviter les piqûres de ses agents. La scène suivante vous donne des clefs pour ce faire.

Annexe 1 (à traduire du russe)

Agent Jourdain, la mission de surveillance d'Igor Bazarov est annulée. Veuillez-vous rapprocher de l'agent Odessa pour vous renseigner sur le poisson qu'elle a pêché et qui se présente sous le pseudonyme Muller, agent de la Sûreté souhaitant s'exfiltrer dans notre organisation. Pêchez le poisson vous-même et ferrez-le fermement.

Annexe 2 (à traduire du russe)

M. Rachkovsky,
Je me permets de vous relancer quant à ma demande d'augmentation de mes émoluments. En effet, je pense avoir délivré des renseignements de qualité dans mon activité à votre service, et multiplier mon salaire par deux, et prétendre aux deux cents francs, ne me paraît pas usurpé. J'espère que votre excellence sera favorable à cette humble demande.

L'agent Jourdain

INFILTRER LA POLICE FANTÔME

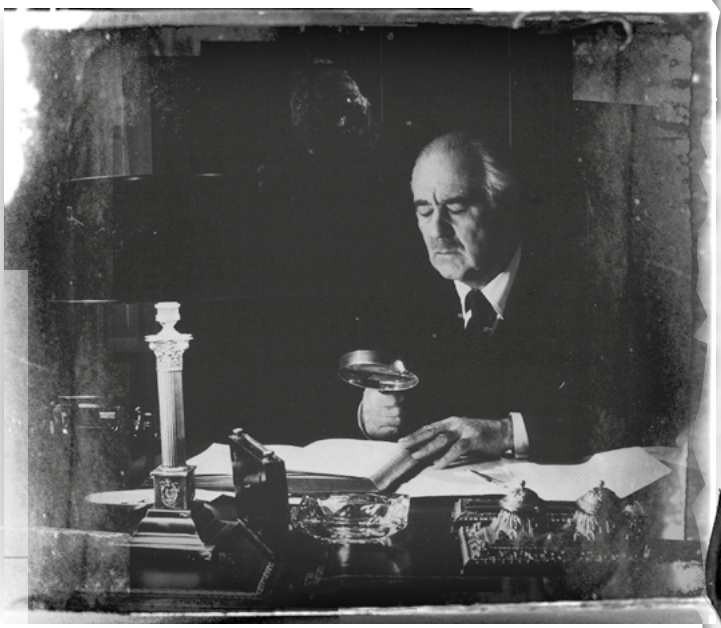
Les secrets de cette scène

- Demandez aux joueurs de réfléchir au meilleur moyen de séduire l'Okhrana. Qu'ils fassent jouer leurs contacts, qu'ils récapitulent ce qu'ils ont appris de Véra ou de Julia. Seulement après, donnez-leur des tuyaux sur les options disponibles dans cette scène. Les trois scènes suivantes retracent ces options.
- Expliquez-leur le principe des deux jauges qui régissent cet ultime scénario.

Un rôle à contrecourant

L'équipe peut partager ses informations avec leurs contacts de la Préfecture ou autres. Tous sont unanimes sur le fait qu'il leur est impossible de chercher légalement Grayssac au sein de l'ambassade russe, si d'aventure il y a été, ou s'il y était encore.

Reste à trouver un moyen d'approcher les potentats russes de Paris ; nous vous en proposons plusieurs que vous pourrez décliner en autant de scènes pour vous infiltrer et gagner votre billet pour le prochain chapitre : Saint-Pétersbourg !



Première piste : les emprunts russes. Le responsable de l'Okhrana, Peter Ivanovitch Rachkovsky, est un grand militant pour que le petit porteur ou la grande banque concède de la monnaie sonnante et trébuchante pour les travaux industriels de l'éternelle Russie. Se présenter comme des mécènes, s'ils en trouvent les fonds, est une bonne solution pour être invité à l'ambassade du prince Ouroussov (voir *Manuel de l'Enquêteur*, p.197). Un contact de valeur 3 avec Kahn permet de comprendre à quel point l'industriel craint et abhorre l'autocrate qu'est le tsar, et qu'il est possible de lui soutirer des gages de solvabilité. Un certain Arthur Raffalovitch, diplomate possédant un manoir à Gif sur Yvette, donne des réceptions pour drainer de tels fonds. Par l'entremise de Kahn, de journaux russophiles (et corrompus) comme *le Matin* ou *Le Journal des débats politiques*, ou l'agence de presse Havas, l'équipe peut se retrouver là-bas, dans l'antichambre de l'Okhrana.

Seconde piste : faire tomber les taupes. Une enquête approfondie dans le milieu criminel ou dans celui des étudiantes russes (fouineur : 4 pts, autres : 6 pts) fait revenir plusieurs fois les mêmes noms : la brigade Barlet (voir p.282). Si les PJ font semblant de faire allégeance à la cause de Grayssac, Barlet pourrait bien se laisser berner.

Troisième piste : une fois le contact établi avec des agents (la brigade Barlet, une étudiante russe sous la coupe de Henri Bint…), faire tomber un membre du groupe Bazarov.
Quatrième piste : la piste occulte. Il est de notoriété publique que le tsar aime à s'entourer d'ésotéristes de renom. Papus et le maître Philippe de Lyon sont dans les petits papiers du potentat. Les théosophes ont aussi un passif avec lui, les Blavastky étant originaires de Russie.

EMPRUNTS RUSSES À INTÉRÊT

Les secrets de cette scène

- Elle se destine aux joueurs qui aiment les phases de négociation politique. Évoquez le clinquant de ce paradis magnifique qu'est l'ambassade russe de Paris, les jeux de dupes et de tromperies.
- Si jamais ce n'était pas leur élément, n'hésitez pas à les rediriger vers les scènes suivantes (les taupes, la pincée de mysticisme).

Primo : emprunts russes, vers le 15 septembre

Arthur Raffalovitch a vécu à Paris depuis son enfance, issu d'une famille de juifs expatriés. Son père fit fortune dans les affaires, il traça sa voie dans l'édition (*le Journal des débats*) et fut rattaché à la Chambre de Commerce russe de Paris, puis attaché commercial de l'ambassade du tsar.
Le soir où les PJ tentent leur approche, c'est soirée fête au château de Gif-sur-Yvette, dit château de l'Hermitage, dans cet écrin de verdure de l'Essonne. Un bal costumé, dans la pure tradition vénitienne, porte aux nues l'anonymat des invités se devant de déterminer qui est qui, avant que les masques ne tombent en fin de soirée.
Il y a du beau monde parmi les caméos, les faire-valoir, les vrais stars, les incontournables de ces coûteux délires de noctambules. Citons pêle-mêle Clemenceau* (qui ne sera pas à une accusation de corruption près), Goron (venu enquêter sur l'Okhrana qu'il s'est juré de faire tomber), Joseph Barlet** (venu taquiner les belles héritières), Jean Dupuy* (comme directeur de journal), Marianne Halphen** (au nom de l'amitié entre les deux familles d'industriels d'origine juive), Gustave Eiffel* (qui ne sera pas non plus à une accusation de corruption près), Papus** (en qualité d'occultiste très en vogue auprès du tsar)…
Reste à savoir si les PJ parviendront à démasquer et à s'entretenir auprès de leurs cibles : Raffalovitch, Ourousov, Rachkovsky. **Traitez ces personnages comme des indices qu'il faut conquérir**. Il faut 4 points pour confondre leur identité, puis il faut un total de 8 points pour les convaincre de donner une chance aux PJ pour se mettre au service de la Russie.
Le fait d'être introduit par un des invités décrits plus haut donne autant de points qu'il comporte d'étoiles, plus autant de points que son éventuelle valeur en tant que contact des PJ. Si l'équipe de PJ possède une **valeur de réputation** supérieure à zéro, elle gagne de nouveau un point.
Leur discours va être primordial. Réussir des tests prolongés de société permet de faire gagner un point par réussite, jusqu'à un maximum de trois. Attention aux échecs critiques qui mettent fin à la conversation.
En fonction des informations dont les enquêteurs disposent, ils peuvent gagner des points supplémentaires (l'appartenance de Véra Gélo ou de Julia ou de la brigade Barlet à l'Okhrana, par exemple).
Vous pouvez pimenter cette scène si vous voyez que vos héros piétinent. Comme il faut convaincre l'auditoire du bien-fondé des emprunts russes, le maître de maison a prévu quelques amusements pour les plus polissons. De la chair fraîche en provenance de la maison Philibert, le quartier général du groupe anarchiste des Bazarov… Faîtes intervenir une de ces mondaines avec une bouteille de vitriol à la main, prête à défigurer un des trois notables russes en fin de soirée. Ou pire encore, le redoutable tueur Igor Kosky (voir *Manuel de l'Enquêteur* p.173 ou *du Criminel* p.97) s'en prend à son ancien tortionnaire, le chef de l'Okhrana Rachkovsky qu'il a attiré à l'abri de certains regards. Empêcher ces attentats sur l'ambassade auréole les PJ de gloire et la reconnaissance des russes ne sera pas un vain mot…
Au besoin, à la fin de cette scène, modifiez au besoin la **jauge de discrétion** (+ ou -1 à 2 pts en fonction des contacts qui interviennent en leur faveur) et de **crédibilité** (+ ou -1 à 2 pts en fonction de l'efficacité de leur action).

LES TAUPES

Faire jouer les contacts

Un travail de sape pour s'attirer les bonnes grâces des petites (et larges) mains qui œuvrent dans l'ombre pour le bien-être du tsar. C'est une scène parsemée de planques, de filatures, d'enquêtes de voisinage afin de traquer les points d'indices pour remonter le réseau. Pour vous guider, voici un résumé des lieux et personnages utilisables pour glaner de tels renseignements :

- L'église russe pour traquer non seulement les agents de l'Okhrana venus prendre leurs émoluments ou missions des mains de Wladislaw Milewski, l'intermédiaire entre la police et ses agents locaux, mais aussi quelques anarchistes des Bazarov (voir la scène suivante) ;

- L'ambassade, inviolable ou presque tant elle est bien gardée, à moins de recourir à la soirée dans l'ambassade, scène précédente. On y voit des agents comme Barlet, Henri Bint qui ne sont pas censés s'y retrouver ;
- Le Quartier Latin avec les charmantes étudiantes russes et leurs mentors, si les PJ ne s'y sont pas grillés ;
- L'Agence Havas et quelques journaux, avec des reporters qui prennent leurs primes directement à l'ambassade

Reste aux PJ à convaincre ces agents doubles de leur volonté de défendre les intérêts russes, par quelque affabulation que ce soit, pourvu qu'elle soit crédible !
Au besoin, à la fin de cette scène, modifiez **les jauges de discrétion et de crédibilité.**

Dératisation, courant septembre

Pour prouver leur nouvelle allégeance à la suite de la scène, les PJ se doivent de montrer leur zèle. Et de fondre sur un avant-poste des Bazarov. Pour cela, leurs contacts de l'Okhrana leur demande de jouer le rôle des agents de provocation. En substance, d'aller à la terrasse d'un café où les anarchistes se retrouvent et de les provoquer, déclencher une bagarre et espérer que la Sûreté vienne embarquer tout ce monde, quitte à prononcer un non-lieu pour l'agent provocateur, grâce à l'influent Barlet. Une scène de combat en perspective (la police n'étant jamais très rapide pour arriver), et un dilemme moral si jamais les PJ ont des sympathies pour la cause des anars ou des gauchistes.
Au besoin, à la fin de cette scène, modifiez **les jauges de discrétion et de crédibilité**.

UNE PINCÉE DE MYSTICISME

Les secrets de cette scène

- Cet épisode est adapté si vous avez un personnage féru d'occultisme ou illuminé dans son profil d'enquêteur.
- Recourrez au besoin aux conseils sur l'horreur occulte pour traiter cette thématique, questionnez les joueurs sur les croyances ou leur scepticisme vis à vis du surnaturel.
- Cette scène contient des implants, c'est à dire des éléments qui annoncent des scènes ultérieures du scénario (Papus, Raspoutine). Donnez un côté apocalyptique à cette campagne en prophétisant de sombres lendemains pour l'Europe…

La piste occulte, courant septembre

Deux figures de proue de l'occultisme parisien pourraient aider les joueurs à percer : l'héritière d'Helena Blavatsky, la théosophe, ou Papus, de l'Ordre de St Martin.
La première a une forte influence de par son pedigree et une recommandation de sa part pourrait fortement peser pour une première rencontre entre les PJ et les tenants de l'ambassade russe (scène : « **emprunts russes à intérêt** »). Cependant, l'entrevue risque de ne pas se dérouler sans heurts. Eva Blavatsky subit l'une de ses visions cauchemardesques digne de la fin du monde, voyant par cette occasion une foule d'homoncules se rapprocher, se mêler, s'agglomérer pour ne former qu'un seul monstre énorme, rugissant, menaçant de l'engloutir… Si les PJ lui révèlent TOUT ce qu'ils savent de l'histoire de Grayssac, Eva leur propose son aide inconditionnelle (elle devient un **contact** de valeur 2). Elle pressent également les événements à venir : la rencontre avec Staline, Raspoutine, les héritiers d'Alfred Nobel, la traversée du Grand Nord qui sont autant d'épisodes à venir dans ce scénario (+2 pts pour l'indice « **l'Odyssée de Grayssac** »). Mais en vertu de la déchéance *Cassandre* (voir p.228), elle pourrait ne pas être prise au sérieux.
Papus est une autre sommité de l'occultisme présente dans nos deux Livres. Il a déjà voyagé en Russie en décembre 1899 - janvier 1900, puis en avril, puis du 27

janvier à mars 1901. Ses séances de spiritisme ont été fortement appréciées par le tsar et sa famille, et son appui constituerait un viatique de choix pour les PJ. Reste à le séduire suffisamment pour qu'il ait confiance en eux. Des **connaissances en occultisme** (niveau maître ou test prolongé avec 3 réussites), des contacts solubles dans l'univers policé de Papus y aideront certainement. Il met alors les PJ dans la confidence : son modèle, le maître Philippe de Lyon, et lui-même repartiront avec le tsar à l'issue de la prochaine visite de ce dernier en France et d'une entrevue le 20 septembre à Chantilly.
Au besoin, à la fin de cette scène, modifiez **les jauges de discrétion et de crédibilité.**

Le grand final : Nicolas II en France

Les manœuvres des PJ devront se terminer avant le 21 septembre. Depuis le début du mois, on annonce partout la venue du couple impérial en visite officielle en France. De nombreux « amis » de la Russie devraient partir avec eux à Saint-Pétersbourg et peut-être, parmi eux, Grayssac. Le 18, arrivée en grand pompe par le port de Dunkerque, et voyage vers le château de Compiègne qui sera leur résidence jusqu'au départ, le samedi 21. Aucune possibilité pour nos héros d'approcher la crème des crèmes, mais suivre les pérégrinations du couple peut aider à vérifier si oui ou non, leur vieil ennemi fait partie des meubles.
Soit une planque ou une filature de la « caravane » qui gravite autour de Nicolas II, soit des témoins amis bien renseignés (comme le maître Philippe de Lyon, contact par l'intermédiaire de Papus) peuvent certifier de sa présence, et de son prochain départ pour la capitale de toutes les Russies.
Il faut donc trouver un moyen pour rallier cette magnifique cité le 21 septembre prochain…

ST PETERSBOURG ET SES PIQÛRES DE MYSTIQUES

« Les Romanov : une histoire longue de trois siècles scandés par douze règnes, une série de monarques « intermittents », de faux tsars, des coups d'état, des complots, des meurtres : ne dirait-on pas là un extraordinaire roman policier ? Plus encore, c'est le roman du pouvoir, toujours accompagné de sang, ce qui confère à cette dynastie continûment tragique que l'on ne rencontre chez aucune autre en Europe. Rarement le propos de Shakespeare - « une histoire de bruit et fureur racontée par un idiot » - n'aura trouvé une aussi pertinente illustration. »

Hélène Carrère d`Encausse,
Les Romanov : Une dynastie sous le règne du sang

Les secrets de cette scène

- Les PJ quittent leur pays pour une lointaine odyssée. Décidez si vous souhaitez les ennuyer avec les tracas du voyage : recherche et financement des billets, réservations en Russie, renseignements préalables auprès de contacts connaissant les lieux, achats d'équipement notamment pour résister à l'hiver. Une fois sur place, voyez quels renseignements de la scène vous souhaitez mettre en place pour qu'ils apprennent à vivre là-bas.
- Les PJ doivent à tout instant démontrer leurs capacités aux responsables de l'Okhrana locale. Brandissez la menace d'une baisse dans l'une des jauges utilisées. On entre dans le mode « infiltration » et « paranoïa ». Usez et abusez des gains d'**angoisse** et de **névrose** au besoin.

Version longue, version courte

Il est possible de suivre le couple impérial dans son sillage, en prenant place avec les pontes de l'Okhrana dans un bateau nommé l'Insubmersible. De bon augure. Sur cet esquif, pas de trace de Grayssac, nul ne semble connaître son nom ou son descriptif.
Sinon, le train est une solution mais pour les plus patients : soixante-dix heures de trajet, un passage par Berlin et Varsovie, sans le confort de l'Orient-Express.
Parvenus dans la capitale de la Russie par la gare ou le port, on est frappé derechef par l'immensité, le gigantisme babylonien de la cité : ses immeubles, ses places, ses rues, le fleuve. Un entrelacs de bâtisses gagnées sur des marécages encore présents. La ville, colossale, semble bâti à l'aune de la Néva, majestueux fleuve dépassant la

largeur de la Tamise. Les grandes avenues, nommées ici Perspectives, sont taillées pour cette volonté de grandeur, dont la perspective Newski, les Champs-Élysées russes. La population a adopté le costume européen et les pelisses, collets d'astrakan ou de castor, bonnets fourrés sont les seuls particularismes car, au-delà de cette vision grandiose, on ressent rapidement la caresse du froid. D'autres n'ont pas la même sensibilité. Les *moujiks* par exemple. Ces pauvres hères en peaux de mouton et aux barbes hirsutes prennent vos bagages, vous servent de cochers pour les fiacres (les *drojky*). Hélez deux ou trois fois le nom *d'isvostchik* ! Et un de ces conducteurs à l'attelage si rapide et maniable viendra dans la seconde qui suit. Encore faut-il s'enquérir du prix de la course (combien : *skolka* ?) pour ne pas avoir de mauvaises surprises. Ces moujiks sont donc fort utiles, quand ils résistent au fléau qui les décime : l'alcoolisme.

Les *dvornik* sont les hommes de cour plus recommandables, portiers et gardes des aristocrates.

Vivre dans les étendues glacées

Les PJ vivront dans le Nord de l'automne aux premiers grands frimas de l'hiver. Quelques mesures s'imposent. Le manteau de fourrure, les chaussures doubles, les bonnets et les gants fourrés sont de rigueur. Le froid occasionne d'abord de la fatigue, un jour de grand froid cause **un point d'épuisement**.

L'alcool et la célébrissime vodka aident à supporter le blizzard et le gel, mais attention aux dangers d'accoutumance. Les doses devront être de plus en plus fortes pour produire leurs effets.

Les vêtements conçus sur place sont plus chauds que ceux emmenés de France. La consommation d'eau non bouillie est également à proscrire, sous peine de risquer des diarrhées bien incapacitantes. La pneumonie, la dysenterie sont les maladies qui guettent nos héros. Enfin, parcourir un désert glacial balayé par les vents est une expérience éprouvante pour les nerfs, surtout quand on a l'impression qu'il n'a pas de fin. Des **gains de névrose** sont aussi à prévoir, et le froid peut alors rendre fou.

Vladimir Selivanov, entre début et mi-octobre

Les PJ débarqués à la fraîche ont rendez-vous au théâtre-Michel pour leur première confrontation avec les tenants de la police secrète tsariste. Cet Odéon à la russe n'est pas une architecture extraordinaire, seule sa galerie couverte est remarquable, permettant au public de descendre des voitures à l'abri de la neige. À l'intérieur, une forêt de chaises à dossier droit en bois jaune clair, aux trois quart vides. C'est l'entracte de la pièce Michel Strogoff. Dans un français parfait, l'ouvreuse désigne aux héros un petit groupe assis au premier rang à droite : le général Kazlow, grand-maître de la police, le baron Selivanov, et l'illustre Gérard d'Encausse dit Papus, occultiste français. Un comité de réception intimidant.

Sitôt les invités arrivés et les salutations d'usage réalisées, le groupe part vers une loge magnifique gardée par deux factionnaires de face, le fusil au pied et la main au pantalon : la loge de l'empereur.

C'est Selivanov qui prend la parole, maniant la langue de Molière avec finesse et virtuosité. Ce noble russe semble à peine sorti de l'adolescence et possède des traits fins, presque androgynes. Kazlow reste quant à lui bourru, comme si la conversation ne le concernait pas. Papus adopte un ton très conciliateur et traduit les quelques tournures qui posent problème. En fait, nul besoin d'être psychologue pour voir que ces trois individus s'apprécient peu et qu'ils sont ensemble pour la circonstance.

Un mois à tuer à St Pétersbourg

Les PJ ont l'occasion de constater les méthodes et la modernité de l'Okhrana : registres de suspects inspirés du bertillonnage, laboratoires de photographie, brigade volante traquant les terroristes, cours théoriques sur les façons de faire des révolutionnaires. Mais aussi la grande liberté que s'octroient ses membres quand ils interpellent ou interrogent les suspects : parfois, ils jouissent et recourent de bonne grâce au permis de tuer, le passage à tabac est de règle, faire chanter des innocents ou les prendre en otage pour débusquer leurs connaissances indésirables, tout cela fait partie des manœuvres acceptées au sein de la redoutable police secrète.

De quoi donner de la névrose aux PJ sourcilleux sur les problèmes d'éthique et de respect des droits de l'homme.

La vie quotidienne n'est pas si morne, si ce n'est le froid qui s'installe subrepticement à mesure que la saison avance. Aller au théâtre, prendre des bains, somnoler dans son hôtel, promener dans les vastes avenues, tester la nourriture grasse des restaurants, rien n'est refusé aux PJ, hôtes de marque de la police tsariste.

Voici quelques adresses pour rendre plus vraisemblable cette villégiature russe :

Hôtel de la France (en russe « *Gostinnitsa Frantsia* »), Grand Morskaya N. 6 et son annexe l'Hôtel Bellevue, Grand Morskaya N. 3. Prix d'une chambre : de 1.50 roubles (15.00 $) à 10 roubles (100.00 $) ; bougies à 1 kopeks (1.50 $), lampes de 50 à 75 kopeks (5.00 $ à 7.50 $). Petit-déjeuner ; café ou thé, pain et beurre, 75 kopeks (7.50 $). Déjeuner; deux assiettes (plaques) pour choisir de 75 kopeks (7.50 $) de 11h00 AM à 14h00. À tout moment on sera assis à de petites tables, un dîner de six assiettes pour 1.50 roubles (15.00 $). La salle de lecture a un grand nombre de journaux étrangers ; les chariots d'hôtels peuvent être trouvés juste après les portes principales.

Grand Hôtel de Paris (en russe « *Gostinnitsa Parizh* ») Petit Morsakaya N. 23. Chambres de 1.75 roubles (17.50 $) à 10 roubles (100 $). Le service et le chauffage sont inclus dans le prix.

Appartements meublés : (en russe « *moblirovannya koumati* »). Les étrangers qui restent à St.-Pétersbourg plus longtemps constateront qu'un si long séjour dans un hôtel est trop coûteux et peuvent être logés dans la maison d'une personne privée, avec ou sans repas. À St.-Pétersbourg plus de mille personnes maintiennent de tels établissements ; naturellement l'arrangement sur de tels logements est plus varié ; plus on s'éloigne du centre de la ville plus c'est économique ; le prix varie de 15 roubles (15 $) à 100 roubles (1,000 $) par mois sans repas.

Restaurant Bellevue (plus bien connu sous le nom de Félicien, son ancien propriétaire ; le propriétaire réel est Cubat), dans un arrangement pittoresque à Kammeni Ostrov, à la divergence du Grand et Moyen Nevka.
Café de Paris, aussi dirigé par Cubat, Grand Morskaya N. 16.
On peut prendre des bains chauds dans tous les hôtels que nous avons recommandés i-dessus, tant qu'ils sont réservés à l'avance. Les salles de bains, correctement appelées, sont incluses comme le sont les baignoires, cependant ils ne sont pas particulièrement organisés comme sont les bains de sueur russes. Nous signalons ici les meilleures *bathhouses* :
Les Bains de Voronin, au coin de Moika et de Founary Pereulok.
Les Bains turcs, Basseynaya 14 ; à Vassili Ostrov, 9e ligne.
Les Bains Yegorov, Kasatchy Perulok.
On trouve des coiffeurs, appelés *Parikmaquer* par les russes, à Nevsky et dans les rues voisines. Le porteur d'Hôtel peut facilement identifier le coiffeur le plus proche. Le prix d'un rasage varie de 10 à 25 kopeks ($1.00-2.50).
Dans ces restaurants, des séparations existent pour plus d'intimité. Le prix du déjeuner varie de 1.50 roubles (15.00 $) à 2.50 roubles (25.00 $) si on prend le menu du jour. Dans tous ces restaurants, on peut demander une facture.
Le téléphone a finalement été quelque peu développé à St.-Pétersbourg. La faute incombe à l'entreprise de Bell qui a tenu le monopole pour installer des téléphones et qui facture d'abord à l'avance les honoraires d'utilisation annuels de 250 roubles pour chaque téléphone. Il n'y a aucun téléphone public.

Kazlow est très terre à terre et voit Papus au mieux comme un charlatan, au pire comme une gêne éventuelle auprès du tsar et se moque du caractère efféminé du jeune éphèbe Selivanov. Papus souhaiterait visiblement être au palais impérial et servir mieux que comme simple interprète, même si l'on sent son intérêt pour l'affaire de Saint-Isaac, décrite ci-dessous. Voici en substance les points abordés :
Les PJ souhaitent aider la police du tsar en vertu de l'amitié entre les deux pays (le mot Okhrana n'est jamais évoqué). Ils vont pouvoir faire leurs preuves. Leur notoriété acquise lors du scénario *À feu et à sang* en a fait des héros de l'ordre à Paris. On souhaite qu'ils en fassent autant à St-Petersbourg pour toute la durée de leur séjour.
Une première affaire pourrait les intéresser et les mettrait en équipe avec Papus. Il s'agit de la curieuse affaire de revenant à Saint Isaac.
Une seconde concerne la traque des maximalistes (Kazlow crache par terre à l'évocation de ce mot), des révolutionnaires marxistes qui cambriole les banques et assassine des hauts fonctionnaires pour alimenter leur lutte politique.
Aux PJ de décider s'ils évoquent leur quête d'un certain Grayssac. Ce mot ne leur dit rien. Par contre, Sergei Zubatov, « chef de la police du tsar », absent de la réunion de présentation de ce soir, a une connaissance encyclopédique des personnes gravitant autour de sa police.
Une fois l'affaire choisie, vous la commencerez à l'une des scènes suivantes : Grigori Efimovitch (Raspoutine) ou Koba (Staline).

GRIGORI EFIMOVITCH

« Le seul moyen de se délivrer de la tentation, c'est d'y céder. Résistez-y, et votre âme languira, tourmentée. »
Oscar Wilde, *Le Portrait de Dorian Gray (1890)*

Les secrets de cette scène

- Instaurez une atmosphère envoutante, embrumée, en dressant toujours une ambiguïté quant à l'existence d'un surnaturel ou pas.
- Vous pouvez utiliser les règles des points d'enquête pour l'indice « **le fantôme d'Alexandre** ».
- Ne révélez pas l'identité de Raspoutine si les joueurs n'ont pas accumulé assez d'indices. Vous leur direz à la fin du scénario, lors d'un débriefing.
- À la fin de cette scène, passez soit à la suivante (Koba) soit à la fin de leur aventure russe (Selivanov).

Rififi dans la basilique

La cathédrale Saint-Isaac, le joyau de la ville. Des piliers majestueux invitent le regard à s'élever vers l'immense coupole. Point de chaises pour se reposer, on stagne dans le brouillard perpétuel créé par les fumées de mille cierges, esbaudi par la richesse des images dorées si chères à la spiritualité orthodoxe.
C'est ici que ces derniers jours, **on a aperçu la silhouette fantomatique d'Alexandre II**, le grand tsar réformateur assassiné en 1881 par les anarchistes du groupe *Narodnaïa Volia*, réputé dissous. Un moujik, puis les gardes de la basilique ont en effet reconnu ses traits, le costume qu'il portait lors de sa mort violente, le manteau constellé de larges plaques de sang séchées. La ferveur populaire s'empare de ce fait étrange et les autorités filtrent depuis l'entrée de Saint-Isaac, ne laissant entrer que les dignitaires religieux et les conseillers mystiques du tsar. Tsar qui est décrit comme terrifié par cette apparition et qui a même évoqué le fait de canoniser son illustre ancêtre pour lui redonner la paix.
À l'intérieur de Saint Isaac, les PJ ont leur sauf-conduit. Papus les accompagne.

L'audition des gardiens permet de retracer le parcours précis du fantôme présumé, qui achève toujours son parcours vers une statue de la vierge sertie de pierres précieuses (+1 pt fouineur pour l'indice « **le fantôme d'Alexandre** »).

Une séance de spiritisme est même prévue pour déterminer s'il y a bien une hantise en ces lieux. Les participants (Papus, Selivanov et les PJ volontaires) entrent vers l'autel par l'iconostase, cette cloison percée de trois portes, véritable porte vers le divin et qui dissimule le saint du saint des yeux des fidèles. Le meneur peut effectuer un **test de Mental GARDE occultisme**. Un échec critique conclut à la manifestation d'un fantôme. Un échec simple, ou une à deux réussites, ne font état d'aucun phénomène spirite. Par contre, une réussite cumulée de 3 fait état d'une force surnaturelle à l'œuvre dans la cathédrale, mais pas de spectre quelconque (+2 pts illuminé pour l'indice « **le fantôme d'Alexandre** »).

Expliquons ces résultats étranges. Et c'est bien là la clef de l'énigme : les apparitions sont le fait d'un voleur costumé qui profite de ce long temps de recueil ininterrompu pour extraire plusieurs pierres à chaque visite. Rien de surnaturel à cela ! Il est aisé de trouver l'indice et la preuve de la supercherie : des empreintes de pas nus à relever et à comparer avec la pointure du tsar défunt (limier à 2 pts), une planque à l'intérieur de l'édifice pour alpaguer l'imposteur (condé ou fouineur à 2 pts)…

Par contre, il convient d'expliquer le résultat à trois réussites. Dans la cathédrale, plusieurs religieux ne cessent de prier. Parmi eux, un *starets*, un « saint homme » reconnaissable à sa barbe hirsute, sa bure de pseudo moine, propose aux PJ de les bénir. Selivanov argue qu'il s'agit là d'une très belle occasion de se placer sous une bonne étoile, Papus ignore le moujik. Les PJ qui acceptent verront que cet événement est tout sauf anodin. Le meneur pourra même octroyer une déchéance aux PJ concernés s'il se sent l'âme d'un tyran.

Si les PJ trouvent le voleur de Saint-Isaac, ils pourront l'interroger grâce à Selivanov. Après, tout dépend s'ils utilisent la manière forte ou non. Selivanov s'adoucit et devient un **contact de niveau 2** s'ils sont cléments avec le manant mais montrera son aversion envers toute violence non nécessaire. Ils apprennent que le voleur agit sur l'instigation d'un *starets* qui ressemble trait pour trait à celui croisé précédemment. Selivanov transmet le résultat de l'interrogatoire et la nouvelle mission des PJ : retrouver le prétendu saint homme et faire un rapport sur ses faits et gestes.

À eux d'être inventifs pour traquer cette nouvelle proie : utiliser le portrait parlé de Bertillon (voir *Manuel de l'Enquêteur*, p.456) qui donne des points aux limiers et fouineurs, faire une descente avec des agents de terrain de l'Okhrana dans les bas-fonds (points pour les condés et les fouineurs), chercher dans les milieux occultistes ou religieux (points pour les illuminés). On retrouve la trace de cet homme au côté de l'archimandrite Théophane de Poltava, un ascète irréprochable qui est le confesseur de la tsarine.

Suivre cet individu réserve de nombreuses surprises. Multipliez autant de routines d'enquête (témoins, planque, filature, descente dans le milieu criminel) que vos PJ souhaitent pour accumuler les points d'enquête à son sujet. Bien entendu, si les PJ agissent seuls, ils ne sont guère obligés de tout révéler. Mais omettre des détails pourrait peser dans la balance de la **jauge de Crédibilité**, de même qu'un excès de zèle les ferait découvrir par le starets, menant à la fin de cette scène et abaissant la **jauge de Discrétion**. Vous pouvez imaginer que pour chaque point d'enquête accumulé, vous débloquez un des renseignements suivants. Tous les 3 pts pour cet indice, vous gagnez un pt pour l'indice **« le saint homme et le reptile** ».

- Le suspect se nomme Grigori Efimovitch, vient de Pokrovskoïé en Sibérie, au sein d'une famille paysanne.
- Le suspect possède un passif judiciaire de voleur de chevaux.
- Le suspect est marié à une certaine Praskovia Doubrovina et possède trois enfants : Dimitri, Maria et Varvana.
- Le suspect aurait évolué dans un monastère de prêtres défroqués, pervers, apostats et exaltés, et devint par la suite un *starets*.
- Le suspect est capable de prodiges ascétiques, a une parfaite connaissance des Écritures, serait capable de prophéties.
- Le suspect a une activité sexuelle débordante. Une de ses conquêtes disait : « *Il se mettait au lit avec une femme nue, en utilisant toute sa force pour vaincre le désir de la chair. Hélas ! Son appétit sexuel prenait généralement le dessus*. »
- Le suspect serait membre de la secte des khlistys qui rejettent le clergé, pense qu'il faut combattre le mal en s'adonnant au mal, font des cérémonies à base de danses lascives, orgiaques et se terminant en orgies sexuelles.

- Le suspect possède des dons hypnotiques avérés et une emprise certaine sur le beau sexe. Sa résistance à la douleur et aux chocs physiques est surprenante.
- Les membres du clergé sont partagés sur son compte : tantôt saint homme (l'archimandrite Théophane), tantôt simulateur imposteur débauché (L'évêque Antonyi de Volhynie).
- Le suspect possède un surnom : Raspoutine, de *raspoutsvo*, qui signifie la débauche.

Si les PJ sont découverts par le *starets*, ce dernier fixe son regard d'une intensité sans nulle pareille sur eux. Ceux qui ont reçu sa « bénédiction » en sont pour leurs frais : ils écopent de suite de visions apocalyptiques décrivant la furie de batailles entre des soldats russes et prussiens, l'assaut de révoltés sur le palais du tsar, ce *starets* pourchassé par certains nobles qui tirent sur lui à bout portant, en vain… De quoi réaliser un **test psychotique avec 2D**, ou d'augmenter leur psychose de 1 point s'ils sont déjà maudits par des déchéances telles que *Cassandre*, *Onirisme Urbain* ou *Uralpeum*. Lecteurs, vous l'aurez compris ici et à la lecture du rapport : les PJ ont rencontré Raspoutine, avant son âge d'or.

Au-delà de ce désagrément, tous les PJ font un **test en opposition de Mental GARDE** occultisme pour ne pas céder au pouvoir d'attraction du moine fou. En cas d'échec critique, ils sont soumis à sa volonté. En cas d'échec simple, ne pas obtempérer à ses incitations au vice coûtera des points de **névrose**. Une réussite permet de ne pas céder. Car c'est ainsi que Raspoutine opère : il tente de pousser à la débauche, expliquant que c'est la seule voie qui mène au Très-Haut. Si Selivanov est présent, il résiste sans difficulté. Capturer le débauché n'est pas une mince affaire, sa résistance physique étant légendaire (potentiel physique de 6, sports et combat à 3D).

Un interrogatoire poussé pourrait révéler des choses cruciales. Mais pas la manière forte : passé à tabac, Raspoutine semble en jouir ! Le mentaliste ou l'illuminé auront fort à faire. Les autres seront probablement inefficaces. L'indice est de taille (il faut 4 points d'enquête dans l'indice « **le saint homme et le reptile** » pour les deux susnommés, 7 pour les autres) : Raspoutine a rencontré un français qui se nommait Ferdinand et qui projetait de se rendre avec une ambassade russe à Stockholm, le 9 décembre prochain. Pour Raspoutine, Ferdinand est un *starets* comme lui, avec une destinée hors norme capable de « **secouer de nombreux empires** ». Par ailleurs, le devin reprend son regard pénétrant dans lequel tant d'hommes et de femmes se perdent, et prophétise la chute de l'empire russe dans 16 longues années, au jour près. Effectivement, le 6 novembre 1917, la révolution d'octobre allait balayer le pouvoir du tsar.
Raspoutine hors d'état de nuire (du moins, l'histoire confirmera, très momentanément), Selivanov exprime toute son aversion pour ce personnage dominé par son sexe.
À l'issue de cet épisode, faites varier **les jauges de Discrétion et de Crédibilité des PJ**.

KOBA

Les secrets de cette scène

- Ne révélez pas l'identité de Staline/ Koba si les joueurs n'ont pas accumulé assez d'indices. Vous leur direz à la fin du scénario, lors d'un débriefing.
- Cette scène doit être menée comme une bombe à retardement. Conjuguez le suspense (les PJ attendent le meilleur moment pour coincer les terroristes) et la surprise (avec les rebondissements qui compliquent la situation).

Iosif Vissarionovitch Djougashvili, dit Koba, vers le 8 novembre

La seconde mission, qui peut se jouer à la place de la première, est plus traditionnelle. Mais le caméo qui y joue est plus effroyable encore que Raspoutine et trônera dans le panthéon des dictateurs les plus sanglants de l'histoire. Selivanov met les PJ en relation avec une taupe de l'Okhrana qu'il semble détester : Koba, un jeune homme bien bâti, sanguin et brutal qui est infiltré dans le groupe de révolutionnaires gauchistes maximalistes. Koba est un révolutionnaire emprisonné, questionné par la police secrète et reconverti en agent double payé rubis sur l'ongle, pratique courante dans la Russie autocratique. Selivanov soupçonne Koba d'être un arriviste espérant piéger ses compères pour mieux prendre leur place.
Koba met en cause dans son rapport quatre individus : Kamo (une autre taupe), Vladimir Ilitch, I. B. Krassine et A. A. Bogdanov. Ils ont récupéré semble-t-il un prototype de bombe vraiment puissant et les autorités russes souhaitent mettre la main dessus. Cette bombe d'origine allemande sera essayée aux abords de la chapelle commémorative, lors d'une tentative d'attentat contre un lieu hautement symbolique de l'histoire impériale. **Sauf que deux événements vont compliquer les choses** : un fiacre amenant des nobles à l'endroit de l'explosion, et l'explosion arrivant plus tôt que ce qu'avait prévu Koba.

Tout d'abord, le cadre. Il semble que la géographie de Saint-Pétersbourg soit constellée de lieux de mémoire sanglants où les conspirateurs ont tenté de faire parler la poudre. Ici même, Alexandre II tombait sous les bombes de Kibaltchitch et Ryssakof, en 1881. Une cathédrale a été édifiée pour commémorer ce funeste moment, la cathédrale Saint-Sauveur sur le sang. L'édifice n'est pas encore achevé et de nombreux ouvriers y travaillent encore. Un périmètre de sécurité a été dressé pour sauver la « relique » de ce sanctuaire : les pavés tachés du sang de l'infortuné potentat. À côté, le canal Ekatereninski coule paresseusement, des blocs de glace commençant à parsemer sa surface. De nombreux immeubles bordent ce périmètre et offrent de possibles points de vue aériens.

Une planque est de rigueur. Koba sera avec les suspects. Aux joueurs d'organiser le piège. Mais c'est aussi la rigueur de l'hiver qui ne tarde pas à étreindre les PJ, le groupe de révolutionnaires étant en retard par rapport aux prévisions de Koba. Il est 14h00. **Trois tests de potentiel Physique GARDE 7** sont nécessaires pour ne pas subir un point de fatigue à chaque fois en s'engourdissant.
La patience est récompensée deux bonnes heures plus tard. **Cinq personnages peuvent être aperçus au loin, sortant de la cathédrale**. Avec des jumelles et un signalement, on peut facilement les identifier : Ilitch, Krassine, Bogdanov et Koba. Le dernier est emmitouflé dans une grande pelisse et son bonnet ne permet de voir les traits de son visage. Peut-être s'agit-il de Kamo, l'autre taupe de l'Okhrana. Ils semblent pressés de partir et tentent de héler un fiacre. Il faut intervenir rapidement !

Selon le plan des PJ, déterminez si ces suspects parviennent à fuir. Visiblement, Koba tente de les retarder. Si les PJ ont requis leur présence, des agents de l'Okhrana fondent sur eux. Mais un problème ne vient jamais seul. Au même moment, **un riche attelage décapotable dévale le boulevard** et arrive à la hauteur des conjurés. Devant le grabuge qui survient, le cocher s'arrête. Des agents russes pourraient facilement identifier les voyageurs : le grand-duc Kirill Alexandrovitch de Russie, petit-fils d'Alexandre II accompagné de sa femme Victoria Fiodorovna, petite-fille de la reine Victoria du Royaume-Uni. Il ne faut pas qu'ils restent là.

Installez un suspense insoutenable pendant cette scène, un peu comme la scène du landau qui dévale l'escalier du *Cuirassé Potemkine* et qu'on doit également sauver. Les conjurés sortent leurs armes et menacent de tirer s'ils ne peuvent fuir. Koba ne peut que les suivre. Une poursuite peut s'engager entre plusieurs fiacres mais il faut rester dans les alentours de la cathédrale. Une fusillade peut avoir lieu : faites alors parler la poudre (voir les règles dans le *Manuel de l'Enquêteur*, p.389). Il serait intéres-

sant de révéler les traits du dernier larron : **il s'agit ni plus ni moins de Grayssac**, qui regarde les héros d'un air haineux.
Aucun des suspects ne doit tomber, sauf peut-être Koba qui peut être blessé et récupéré par les PJ pour l'exfiltrer. Après tout, vous avez face à vous l'aréopage des révolutionnaires de 1905 et 1917, vous aurez peut-être reconnu dans Illitch le futur Lénine !
La confrontation se termine avec l'explosion prématurée d'une chapelle attenante à la cathédrale. La déflagration rend sourd les PJ, à vous meneur de déterminer si certains sont blessés. Deux blessures maximum sont possibles, avec possibilité de les amortir par des **tests de Cirque** victorieux. Ça, c'est l'effet de surprise et la fin de la scène, les révolutionnaires se faisant alors la malle.

Il est possible d'enquêter sur les lieux de l'explosion qui a généré un court incendie, rapidement maîtrisé. Vous pouvez utiliser les méthodes policières pour les incendies (voir *Manuel de l'Enquêteur*, p.454) : il n'y a pas de présence de pétrole, pas d'objets qui ont été utilisés comme moyen combustible. Un seul foyer irradiant est constaté, mais l'explosif n'a pas eu la puissance nécessaire pour atteindre la relique, les pavés ensanglantés lors de l'attentat. On retrouve les restes d'un détonateur artisanal complètement broyé. Quatre personnes sont mortes lors de l'explosion : ce sont des gardes. Par contre, ils ont été tués avant l'incendie (assassinés par les révolutionnaires, on retrouve les balles de l'arme de service de Koba), si l'on recourt à une expertise légiste. Un papier en partie calciné peut être reconstitué. Il figure une formule chimique complexe, en partie détruite, parlant de dosage de nitroglycérine.
Tous ces indices permettent d'aboutir au fait que cet explosif est d'origine inconnue, et bien plus puissant que tout ce qui existe. Interrogé, Selivanov pourra arguer du fait que le gouvernement russe collabore avec l'entreprise des héritiers d'Alfred Nobel, pour récupérer des explosifs à la mesure des ambitions militaires du tsar (gagnez de 2 à 4 pts d'enquête pour l'indice « **Armageddon** »).
Les PJ ont la possibilité de faire un rapport sur les agissements de l'agent Koba. Cela vous parait anecdotique, mais ce rapport décide de son avenir dans l'Okhrana. De l'avenir de celui que l'histoire connaîtra mieux sous le nom de Staline !
S'il est interrogé, Koba révèle les plans de cette camarilla : obtenir un explosif d'une puissance sans précédent. Au cours de l'interrogatoire, le meneur peut susciter les mêmes hallucinations qu'avec Raspoutine : un aperçu du futur du personnage avec la révolution de 1917, le massacre de la famille impériale, les grandes manœuvres militaires sous Staline, la seconde guerre mondiale, etc. Une onde de choc mentale qui les laisse hagards (prévoir un **test psychotique avec 2D**). Koba pourra expliquer brièvement le fonctionnement de l'explosif, qui n'a besoin d'aucun combustible ni ignition : il suffit de le secouer fortement pendant une dizaine de secondes pour avoir cinq minutes de répit avant le cataclysme (gagnez de 1 à 2 pts d'enquête supplémentaires pour l'indice « **Armageddon** »).
À l'issue de cet épisode, faites varier **les jauges de Discrétion et de Crédibilité** des PJ. La seconde perdra deux points si les nobles ont péri dans l'attentat. La première dépend s'ils se sont trop impliqués dans la scène et qu'ils ont été reconnus.
Passez à la scène Grigori Efimovitch ou Selivanov pour conclure cette aventure russe.

SELIVANOV

Les secrets de cette scène

- Jouez sur l'étrangeté de Selivanov, sur ce côté très mystique de l'âme russe de cette époque, sur le côté jusqu'au-boutiste des personnages de cette campagne.

Ne laissons pas le charme agir

Il est temps de faire le bilan de ces opérations avec Selivanov, cette fois-ci dans les appartements cossus que le jeune homme possède non loin du Palais d'Hiver impérial. Papus est de nouveau présent. Les deux hommes exhortent les PJ à révéler tout ce qu'ils savent de Grayssac, de ses minions et de son rôle à Saint-Pétersbourg.
S'ils sont honnêtes et ne dissimulent aucune parcelle de vérité, ils récolteront la confiance de leurs interlocuteurs et de précieux renseignements. En voici un florilège :

- Grayssac est devenu un agent de l'Okhrana, a obtenu une audience auprès du tsar. Il a pour projet de trouver un explosif particulièrement puissant qui aidera la Russie dans sa lutte contre les conspirateurs et en cas de guerre. D'où le fait qu'il ait été infiltré dans le groupe des maximalistes, afin de travailler sur la bombe qu'il a mis au point (+1 pt d'enquête pour l'indice « **Armageddon** »).
- Grayssac partira vers le 7 décembre avec une délégation de diplomates pour Stockholm, dans le cadre de la remise des premiers prix dit « prix Nobel » à bord d'un navire allemand nommé le Petrograd.
- Grayssac semble avoir renforcé ses connaissances en occultisme durant son passage en Russie, notamment au contact d'illuminés de l'acabit de Raspoutine.
- Grayssac a dû utiliser ses minions, les homoncules, pour dominer certaines sommités de l'Okhrana et l'entourage du tsar. Cette nouvelle est accréditée par ce qui va suivre.
- Les homoncules sont de plus en plus sensibles aux températures chaudes et leurs activités (+1 pt d'enquête pour l'indice « **les enfants de Valentine** »).

Alors qu'il parlait de la possession par les homoncules et de l'influence néfaste de mages tels Raspoutine, Selivanov s'arrête et s'adonne à un curieux effeuillage. Il enlève un à un ses vêtements, à la grande consternation des PJ (notamment les dames), jusqu'à montrer une partie de son anatomie intime et tronquée : il est littéralement châtré.

Voici le grand sceau des scoptes, les « châtrés ». Nous sommes membres d'une secte qui réalisons le vœu de pureté intégrale du Christ, et la résistance complète au lepost, le charme, l'attirance sexuelle. Nous sommes une minorité très mal vue des autorités mais nous avons de nombreux représentants parmi les nobles, le clergé, les officiers. Nous attendons la venue d'un nouveau Messie, quand 144 000 d'entre nous auront été convertis.

Selivanov continue à prodiguer ses conseils d'abstinence, prétextant que celle-ci lui a permis de ne pas subir l'influence néfaste de l'homoncule que Grayssac avait tenté de lui inoculer et qu'il est parvenu à vomir, puis à conserver dans une annexe non chauffée de sa demeure. Mais Sergei Zubatov, chef de l'Okhrana, n'avait pas résisté de la même façon. Il est possible de voir cet homoncule, très affaibli, même à des températures de peu inférieures à zéro degré.

S'ils souhaitent stopper Grayssac, les PJ n'ont plus qu'à trouver un moyen pour se rendre à Stockholm pour tenter de le cueillir. Si les choses pouvaient être aussi simples…

LE PRIX DE LA PAIX

Les secrets de cette scène

- Les joueurs prennent une décision qui peut se révéler sans retour. C'est un voyage à la durée et à la distance inconnues. Ils doivent sentir à quel point ce périple est éprouvant physiquement et psychologiquement. À la fin, chaque pas doit leur demander de terribles efforts.

Bienvenu au royaume de Suède (vers le 7 décembre)

Le moyen le plus aisé pour se rendre à Stockholm est le bateau. Quatre fois par semaine (mardi, jeudi et samedi à 18h00 ; vendredi à 20h00 : coût 1re classe 23 roubles (environ 2 francs), 2e 18 roubles, 3e 13 roubles, 4e 9 roubles. On peut aussi aller à Stockholm avec les petits vapeurs élégants des entreprises finlandaises ; ces bateaux sillonnent leurs routes entre les *skoers*, ces petits îlots rocheux placés au large de la côte de la Finlande et la Suède. Le voyage ne dure que quelques heures en haute mer, ainsi les personnes soumises au mal de mer ne rendront pas trop leurs déjeuners en cours de route. Les endroits pour s'arrêter le long de ce parcours sont Abo, Hangoe et Helsingfors.

Parvenus dans la rade d'Oslo, les PJ peuvent se renseigner auprès des autorités portuaires et voir si le *Petrograd* est à quai. Dans ce port d'une cité dépassant à peine 30 000 habitants, il n'y a pas foule. Mais aucun navire ne correspond à la description. Après investigation, notre équipe apprend avec dépit que le Petrograd n'a pas mouillé dans la rade d'Oslo mais a continué son voyage vers l'archipel de Svalbard, sur l'île isolée de Kvitøya.
Cet archipel est la terre la plus septentrionale d'Europe, le Groënland excepté et sert de base arrière à de nombreuses expéditions arctiques. Si la Norvège réclame ce territoire, il n'est encore inféodé à aucune nation. Mais quelle mouche a piqué Grayssac et ses compagnons de route ?

Pris dans les glaces

Il va être difficile de s'embarquer vers cette destination peu usitée. Le voyage est long à bord du navire, environ deux semaines à s'émerveiller devant la banquise, à gérer les passages praticables, à apercevoir les panaches respiratoires des cétacés et les silhouettes pataudes des ours blancs. Sauf qu'en fin de voyage, à deux jours de navigation de Kvitøya, le bateau se prend dans les glaces, n'ayant pas la puissance du Petrograd.
Le dilemme est grand : attendre qu'un hypothétique dégel les libère de cette prison naturelle, ou prendre un équipage pour continuer à pied. La première solution est la moins bonne : une perte de temps, et une bonne semaine à se chauffer comme ils peuvent.
La seconde est tout aussi éprouvante, mais elle part néanmoins dans la direction de la fin de notre aventure. Il est possible de se faire accompagner par un maximum de quatre membres d'équipage qu'il faudra convaincre et payer rubis sur l'ongle.

La longue route

« *Nous sommes tellement maigres que nos os souffrent lorsque nous nous allongeons sur la neige dure.* »

Ernest Shackleton, 1905

Comptez trois bonnes journées pour rallier Kvitøya. Trois jours en compagnie de deux poneys, d'un traîneau, de vivres pour une bonne semaine, de tentes renforcées. Des armes sont également disponibles : des couteaux, des harpons et des fusils (faites votre choix dans les équipements, *Manuel de l'Enquêteur*, p.339). L'épreuve du froid qui engourdit les héros et accroit leur névrose. Il faudra lutter pour ne pas s'endormir la nuit et entretenir le feu, prodigué par un poêle spécial pour les expéditions polaires. Quelques péripéties agrémentent ce dernier voyage vers l'ultime révélation. Faîtes baver vos héros, ils doivent comprendre à la fin de leur périple le sens du mot **Odyssée**.

Tout d'abord, à la fin du premier jour de marche, les PJ ont le plaisir de découvrir un **camp abandonné** : une structure préfabriquée d'environ 100 m², composée d'une série de cabines de deux personnes, avec un coin cuisine, une chambre noire, un espace de stockage et un laboratoire. La providence. Par contre, tout est impeccablement en ordre et aucun effet personnel n'y a été laissé.

Au soir du second jour, une curieuse forme se voit de loin : une espèce d'immense bâche brune à moitié coincée dans la glace. **Les résidus d'un aérostat**. Ce sont les restes de l'expédition de l'ingénieur Andrée et de ses deux compagnons Knut Frænkel et Nils Strindberg, portés disparus et pleurés depuis quatre ans par la Suède. Cet échec avait acquis une dimension mythologique, l'aventure de trois hommes persuadés de la supériorité de la technologie et engoncés dans un mépris des forces de la nature. Ces informations sont accessibles si les PJ sont accompagnés par Selivanov ou un membre d'équipage de leur navire. En fouillant autour de l'aérostat, on trouve deux des trois corps, gelés, les yeux exorbités, miraculeusement épargnés par les prédateurs de la banquise. **Un test psychotique avec 1 à 3D** (en fonction du potentiel phy-

sique restant) est à prévoir. Les PJ ayant des **déchéances** basées sur des visions en seront pour leurs frais, saisis par des hallucinations montrant la dégringolade du ballon, les blessures des survivants et leur lente agonie, transis de froid et morts de faim. La soirée promet d'être morose et on doit sentir l'angoisse qui tiraille vos héros. À eux de déterminer s'ils leur offrent une sépulture, un monument dans ces étendues désertes.

Le troisième jour est le plus difficile. Les deux poneys sont entraînés dans une faille de la banquise et avec eux, le traineau portant les vivres et les tentes. La destination n'est plus loin, les **hallucinations deviennent leur lot quotidien**. Les uns pensent qu'Andrée, Strindberg et Frænkel marchent livides à leurs côtés. Les autres entendent des mugissements, des chants de sirènes. Les derniers semblent voir des bâtiments. Ils n'ont pas tort.

L'oasis des glaces

« Il y avait dans le paradis un point sombre, un point noir, que les joyeux anges n'avaient jamais soupçonné, que les anges tristes, eux-mêmes, n'avaient jamais cherché. Mais, toi, ce point sombre, ce point noir, par un abominable instinct, tu l'as trouvé. Et tu l'as marqué de l'ongle de ton index, et tu as enfoncé ton doigt, et tu as fait du point un trou, et tu as élargi le trou, et tu as attroupé les passants de l'idéal, et ils se sont précipités vers ce trou devenu gouffre, et le paradis s'est effondré dans l'enfer, et l'Idéal s'est évanoui dans la Tare ! »

Catulle Mendès, *Le chercheur de tares (1898)*

Les secrets de cette scène

- Comme toute scène de révélation, trouvez le meilleur rythme entre action et dialogues. Soyez sûrs que les joueurs comprennent ce qu'est l'Alliance des Huit Nations, l'objectif autour des explosifs, ce que sont les homoncules.
- Récompensez les joueurs qui ont récolté de nombreux indices sur Grayssac et sur les homoncules.
- Cette scène est celle des dilemmes. Rejoindre Grayssac ou lui résister. Le chasser ou s'enfuir. Faire sauter le bateau ou se ménager une sortie de secours. Ne les laissez pas deviser trop longtemps sur leurs prises de décision. Isolez-les, qu'ils agissent en leur âme et conscience.

Une oasis dans un désert de glaces

Face à eux, un abri semblable au camp rencontré précédemment, mais bien plus vaste. Non loin, on distingue la silhouette d'un bric, le Petrograd, mouillant dans une crique. La taille du bâtiment est surtout liée à l'espèce de serre d'une centaine de mètres de côté, dont un quart semble composé de pièces d'habitation et d'étude séparées. La serre renferme de nombreuses espèces de plantes, avec au centre un jardin d'hiver circulaire. Sur son périmètre, des sièges molletonnés. En son centre, des caisses de bois frappés du nom de l'entreprise Nobel. Une simple porte sert de sas pour pénétrer dans cet endroit accueillant, et changer drastiquement de température.

Peu de temps après l'arrivée des PJ, on perçoit du mouvement. Dix personnes s'installent dans le jardin d'hiver. Il est possible de se cacher, de nombreuses remises à outils et autres laboratoires photographiques semblent destinés à ce genre d'exercice.

Une fois les manteaux doublés retirés, nombre de ces personnes portent des uniformes de type militaire et diplomatique. On peut aisément reconnaitre un Français, un Russe, un Anglais, un Allemand, un Américain, un Italien… soit un bon panel de l'Alliance des Huit Nations (*Livret de Découverte*, p.36). Un vieil homme, un probable scientifique, est le plus ancien du groupe. Présence plus problématique mais attendue : celle de Grayssac. **Grayssac lui-même**, qui ne tarde pas à prendre la parole en français.

« *Messieurs, vous avez pris connaissance des merveilles de ces lieux. Ce laboratoire d'expériences sur la génétique des plantes. Nous vous avons montré, avec le professeur Sören Hansen qui nous accueille ici, les restes de l'un des premiers habitants de ces terres désolées, un Danois de pure souche. Danois, Russe, Suédois, peu importe : nous avons la preuve que le berceau le plus pur de notre race européenne gît ici. Depuis notre Alliance opportune pour mettre à genoux la Chine révoltée, nous nous sommes rencontrés. Nous partageons bien des valeurs communes et des idéaux : régénérer notre race, nos peuples respectifs. Lutter contre l'abâtardissement de nos gênes, l'avilissement de nos mœurs, l'affadissement de nos politiques. Une guerre maîtrisée entre nos nations ne pourra que servir nos régimes, soutenir nos efforts. Vous avez la capacité d'influencer vos potentats quels qu'ils soient, je vous propose de partager le verre de l'amitié avant que nous ne retournions demain à Oslo, pour assister à la remise de ce risible prix Nobel de la Paix, puis prendre livraison des explosifs que nous avons mis au point avec la firme Nobel. Explosifs que vous pourrez apercevoir dans ces caisses après avoir bu de cet excellent vin français.* »

Les PJ devraient réagir. Les breuvages de Grayssac sont tout sauf digestes. Des homoncules peuvent s'y cacher. S'ils ne trouvent pas matière à s'impliquer, ils laissent les diplomates ingérer le prétendu vin, mélangé à une drogue qui les rendra particulièrement dociles. Quelques minutes plus tard, plus personne ne parle. Grayssac ouvre la caisse de bois, laissant s'échapper neuf homoncules qui trottinent gaiement vers leurs futurs hôtes. Seul les balles ou le feu pourraient les faire fuir.

Quand les PJ révèlent leur présence (à moins de vouloir mourir gelés ?), Grayssac les interpelle et leur fait la même offre que dans le Club : le rejoindre et devenir ses bras droits dans la guerre qui s'annonce, être du côté des

Un homme averti en vaut deux

Donnez des bonifications aux joueurs qui sont parvenus, au fil de la campagne, à accumuler de nombreux indices. Par exemple :

- s'ils ont accumulé plus de 13 pts dans « **les enfants de Valentine** », tout homoncule a besoin d'un succès de plus à chacun de ses jets ;
- s'ils ont accumulé plus de 13 pts dans « **Grayssac le Reptile** » ou 6 pts dans « **le saint homme et le reptile** », Grayssac a besoin d'un succès de plus à chacun de ses jets.

marionnettistes et non des pantins. L'offre est tentante, surtout que Grayssac utilise le même pouvoir hypnotique que Raspoutine : **test en opposition de Mental GARDE occultisme** pour ne pas céder au pouvoir d'attraction de leur ennemi. En cas d'échec critique, ils sont soumis à sa volonté. En cas d'échec simple, ne pas obtempérer à ses injonctions coûtera des points de névrose. Une réussite permet de ne pas céder.

Dès qu'il y a du grabuge, utilisez les lieux comme une arène. Si les diplomates ont ingéré des homoncules, réchauffez-les pour les faire sortir (mais ils ont la fâcheuse tendance à vouloir sortir par césarienne), ou brûlez-leur la cervelle. Les homoncules ont besoin d'un hôte vivant pour vivre, gare aux héros sur leur chemin !
L'objectif de Grayssac est d'embarquer un maximum de ses invités vivants sur le Petrograd pour accomplir la dernière partie de sa mission. Difficile de l'en empêcher. La scène pourrait être rendue intéressante si les PJ sont à un moment donné séparés à la poursuite de Grayssac, partis dans la direction opposée du navire. Si le groupe se perd de vue, comment avoir la certitude que l'ami d'hier n'est pas habité par un homoncule, ou n'a pas succombé à la fascination du Génie du Crime ? Le meilleur moyen de s'en assurer serait de faire comme Selivanov, en se châtrant… Il y a un peu de *The Thing* dans ce climax d'une campagne traversée par une longue fièvre paranoïaque.

Soyez impitoyable, soyez trash, versez dans le gore, il n'y a de rouge plus beau que celui chaud qui s'écoule sur la glace si froide… Le pinacle de cette chasse à l'homme pourrait être un Grayssac acculé, proche de l'hypothermie, rejoint par ses chers homoncules qui s'agglutinent contre lui, se mêlent à ses chairs pour former la créature étrange que nous évoquions p.298, un formidable adversaire !

Une autre échappatoire serait de faire exploser le Petrograd et d'interdire tout voyage retour. Selivanov pourrait s'en charger en une mission suicide, si les PJ ne voulaient s'y coller.
À moins que vos héros n'aient accepté la proposition de Ferdinand, et ne conspirent les treize années qui suivent pour commencer l'Armageddon, avec l'attentat qui visera un autre Ferdinand, un riche héritier celui-là.

SEINE
Galignani
VII
VIII
VI

Annexes

Chapitre 6

Index

Comme dans le *Manuel de l'Enquêteur*, nous n'avons regroupé que les principales occurences, par thèmes d'une part, et seulement les pages les plus importantes d'autre part.

De même, vous pourrez trouver un index croisé avec les références du *Manuel de l'Enquêteur* dans les pages suivantes.

MÉCANISMES DE RÈGLES

Ambiguïté	214
Cadres des scénarios	252
Campagne de scénarios	251
Concept	28
Conventions	18
Création de scénario	280, 295
Déchéances	212, 216, 221
Décors et ambiances	28, 40, 48, 64, 256, 259
Evolution des personnages	210
Folies	63
Genre	16
Groupes et factions	21, 65
Innocence	42
Interrogatoires	259
Jauge	48, 49, 325
Meneur	8
Mort des PJ	268
Occultisme	57, 169, 172
Personnage enfantin	41
PNJ	269
Points de compression	270
Rythme du scénario	253
Scènes clés	254, 257

CONTEXTE HISTORIQUE

Affaire Dreyfus	122
Antisémitisme	117, 125
Apocalypse	70, 150, 157, 176
Colonialisme	278
Journaux	102
Laïcité	158, 190
Occultisme	28, 54, 151, 157, 167, 288, 334
Mouvements ouvriers	152, 263
Santé	152, 197
Scandales	16, 122
Scandale de Panama	122
Transports	228, 263, 341

TYPE DE PERSONNAGES

Clergé	30
Criminels	22, 228
Etre déchu	33
La Haute société	266

PNJ

Andrews, Lucile	179
Affener, Peter	189
Atlas	140
Barlet, Joseph	89, 282
Barrès, Maurice	191
Beaurepaire, Quesnay de	88
Belgrand, Anthelme	141
Bérillon, Edgar	191
Bertillon, Alphonse	86, 312
Bête	197
Bierhoff, Gerard	193
Binet-Sanglé, Charles	190
Blanc, Hervé	190
Blanquart, Adeline	98
Blavatsky, Eva Petrovna	176
Bossu	144
Boutroux, Prudent	86
Capitans	100
Cavaignac, Godefroy de	120
Clemenceau, Georges	116

Cocher 90
Combes, Emile 116
Corsilly, Yves 141
Courrière, Berthe de 178
Dame blanche 100
Danzas, Wadleck 144
Deibler, Anatole 90
Delarche, Alexandre 198
Déroulède, Paul 120, 283, 310
Doyen, Eugène 191
Droxler, Joseph Nicolas 177
Drumont, Edouard 130
Dupuy, Jean 103
Égrégore communarde 101
Eiffel, Gustave 119
Emile 118
François, Louis-Marie 121
Freud, Sigmund 192
Gardien du Pletzl (golem) 126, 133
Gélo, Véra 325
Gentil, Armand 116
Golovinski, Mathieu 192
Gorgias 95
Goron, Marie-François 90, 283
Guérin, Jules 120
Grayssac, Ferdinand de 88, 278
Grison, George 117
Gruberg, Maximilien 89, 98
Guasco, Marcel 88
Gueslin, Joseph 87
Guillaume, Félicien 103
Guillot, Adolphe 83
Halphen, Marianne 110, 117
Hatshepsout-Menetre 181
Herzl, Théodore 132
Homoncules 293, 298
Huysmans, Joris-Karl 88, 89, 174
Jaurès, Jean 117
Joanovici, Ekatarina 141
Juif errant 134
Kann, Maurice-Edouard 116
Klein, Eleazar 133
Kosky, Igor 97
Lacassagne, Alexandre 87, 191
Lasies, Joseph 120
Lautrec, Henri Toulouse 99, 142
Lemoine, Charles 139
Lenestour, Toussaint 162
Lenoir, Valentine 285
Lépine, Louis 85, 96
Liubov, Julia 328
Lombroso, Cesare 191
Lopez, Jacques 180
Mackau, Armand de 119
Marcilly, Nicolas-Antoine de 145
Marenko, Jésus 193
Meister, Joseph 197
Méténier, Oscar 86
Michel, Louise 97
Moine bourru 146
Montfort, Louis de 177
Morbus, Nicolas 146, 195
Mortuis, Abbé Jacques 161
Mortuis, Frère Xavier 161
Morville, André 103
Namadie, Juliette 312
Noir animal 145
Northborne, William 178, 283
Octobre 142
Ogresse 98
Papus 176
Péguy, Jeanne 155, 162, 190
Petit, Octave 177
Petitcolin, Eugène 193
Plzen, Janos 182
Prostituées de Carter 87, 196
Raspoutine 337
Richard, Mgr François-Marie-Benjamin 160
Royer, Michel 116
Saint-Yves, capitaine 120
Schreber, Daniel 130
Soeur Marie-Vincent 161
Soubière, Rosalie 99, 120
Souffrice, Paul 141
Staline, Joseph 135
Steinheil, Marguerite 119
Stoppes, Martin 189
Stranozy, Martin 194
Tailhade, Laurent 131
Tourmenteur 163
Turini, comte de 98
Vaillant, Maurice 141
Valneuse, Jannolle de 118
Vérole 141
Viau, Raphaël 130
Wanloo, Auguste 141
Winship 144
Zola, Emile 131

GROUPES ET FACTIONS

Agence Goron 84
Anticléricaux 159
Bande de Winship 139
Bazarov 95, 99, 109, 149
Cercle sabbatique 120, 125, 128, 130, 132, 166
Communauté de Babylone 94
Chevaliers de la Hotte 139
Chiffonniers 139
Cirque des freaks 188
Club Saint Blaise 161, 174
Club fin de siècle 94, 98
Coeurs d'Acier de Saint-Ouen 139
Comité des Sept 112, 120
Détectives de Pinkerton 85
Forts des Halles 139
Hydre 119, 140, 178
Intransigeants 158
Ligue antisémite 126
Ligue des droits de l'homme 128
Modernistes 158
Monarchistes 110
Observateurs 103, 161
Ordre de St Michel 106, 113, 120, 121
Okhrana 89, 90, 109, 127, 166, 327
Ordre Hermétique de l'Aube Dorée 174
Petit Parisien 103
Police des chemins de fer 85
Préfecture de police 83
Républicains 110
Romanis 139
Saint-Office 160
Salon de mme Halphen 109, 110
Sang du Prince 114, 121
Sicaires juifs 129
Société Gobineau 187
Soldats du Christ 159
Sûreté générale 83, 144, 305
Surineurs 139
Syndicat des mendiants 138, 143
Théosophes 173
Théurgistes Ré-Optimates 145, 173

LIEUX

Abbaye de Saint-Denis 165
Académie de médecine 201
Ambassade d'Allemagne 122
Ambassade de Russie 121
Asile de Bicêtre 202
Asile de La Salpêtrière 202
Brasserie Lipp 122
Cathédrale Notre Dame de Paris 165
Clinique vétérinaire Fragonard 202
Conciergerie 91
Église russe 166
Église Saint-Philippe-du-Roule 164
Église Saint-Julien-le-Pauvre 166
Église Saint-Séverin 166
Église Sainte-Clotilde 165
Egypte 167
Fort-Chabrol 124, 209
Fumerie d'opium de Saint-Ouen 147
Halles 147, 262
Hôtel-Dieu 198
Maison Philibert 101, 147
Maxim's 121
Morgue 200
Opéra 118, 122
Prison 91
Quartier Saint Merri 147
Quartier des quinze-vingt 139, 147
Quartier La Folie Méricourt 147
Route de la Révolte 147
Russie 324, 334
Sacré Cœur 164
Synagogue Notre-Dame-de-Nazareth 170
Souterrains 147
Théâtre du Grand-Guignol 91
Val de Bièvre 147

DOSSIERS DE POLICE ET INTRIGUES

Affaire Dreyfus 125, 284
Affaire Lucille Andrews 98, 171, 174, 179
Boue de l'occultisme 298
Dégénérescence 184, 221
Dieu est parmi nous 155, 185
Duels à la médiévale 106
Eglise en péril 155
Guerre des polices 82, 153, 278, 226
Guerre du crime 103, 117, 137, 141, 145
Menace anarchiste 98, 305
Momies imports 137, 167, 181
Mort de Félix Faure 103, 105, 117, 119
Octobre 87, 88, 92, 98, 103
Peau du tsar 92, 117, 122
Perversions 138, 140, 149
Programmes Prométhéens 182
Risques épidémiques 186
Triple meurtre de la rue Chaptal 102

PROCÉDÉS D'ENQUÊTE

Procès 289

Index croisé

Meneur attention, cet index croisé est le même que celui du *Manuel de l'Enquêteur*, aussi les pages indiquées en noir y font référence, et celles en gris et italique à votre *Manuel du Criminel*.
Cet index vous sera d'une aide précieuse s'il vous faut retrouver ou partager des points de règles ou de contexte avec vos joueurs.

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

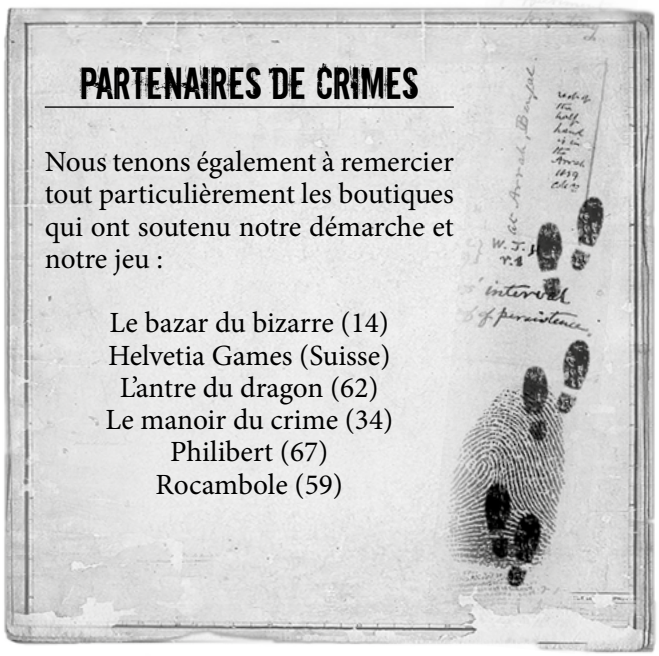
Bulletin de police criminelle

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 ○○○ ●

Profil

Fortune ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Niveau ☐☐☐☐

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 :